

100%PC DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

POWER

9/95

RAW

DM 6,50

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

MAGNA
MEDIA

...gibt's auch mit CD-ROM für 14,90 DM

Command & Conquer

Westwoods Strategical
im Kreuzfeuer

Battle Isle 3

Heiße Schlachten -
kühle Köpfe

Wing Commander IV

Wie Chris Roberts
in Hollywood
abdreht

Star Trek: The Next Generation QUEST 6

The Spinnaker Frontier



Auf Biegen
und Brechen

über

20

Joysticks
getestet

09

4 391054 206507

DE
N

MULTIMEDIA UPGRADE KITS ...



... UNTERHALTUNG TOTAL FÜR VATER UND SOHN

Mit den Upgrade Kits rüsten Sie Ihren PC individuell auf und erleben „Multimedia“ zu Hause mit der Familie oder im Büro live.

Sound Blaster Discovery Value 2x IDE

Das universelle Multimedia-Upgrade-Paket.

- 16-Bit-Sound von der original Sound Blaster 16 Value mit erweitertem OPL3-Musiksynthesizer, IDE- und MIDI-Schnittstelle
- Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, CD-i und Multi-Session
- Zwei Stereo-Lautsprecherboxen SBS30
- Umfangreiche Software und 10 Spiele
- Lernsoftware

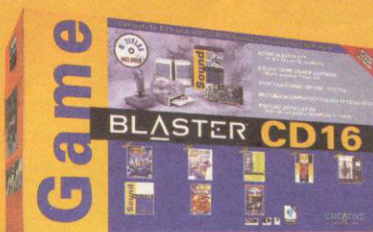


Sound Blaster Discovery 4x IDE

Noch mehr Spaß: Das umfangreiche Multimedia Upgrade Kit mit 4x Laufwerk.



- 16-Bit-Sound von der original Sound Blaster 16 mit erweitertem OPL3-Musiksynthesizer, IDE- und MIDI-Schnittstelle
- Internes, multi-session-fähiges CD-ROM-Laufwerk mit CD-i und vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit
- Zwei Stereo-Lautsprecherboxen CT38 und Freisprechmikrofon
- Umfangreiche Software und 10 Spiele
- Lernsoftware



Game Blaster CD 16

Der Game Blaster verwandelt Ihren Desktop-Computer in ein spannendes Spieleparadies.

- Original Sound Blaster 16, 44,1 kHz, Stereo-Audio-Karte
- Internes, multi-session-fähiges CD-ROM-Laufwerk mit CD-i und doppelter Umdrehungsgeschwindigkeit
- Zwei Stereo-Lautsprecherboxen CT38 und Hochleistungs-Joystick
- Umfangreiche Software und 8 Spiele



Multimedia Home 4x IDE

Die optimale Multimedia-Ausstattung für jedes Home Office.

- 16-Bit-Stereo-Sound von der original Sound Blaster 16 mit erweitertem OPL3-Musiksynthesizer, CSP (Creative Signal Processor), IDE- und MIDI-Schnittstelle
- Internes, multi-session-fähiges CD-ROM-Laufwerk mit CD-i und vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit
- Zwei Stereo-Lautsprecherboxen CT38 und Freisprechmikrofon
- Umfangreiche Software und 1 Spiel
- Lernsoftware



CD-ROM Upgrade Kit 2x

Internes CD-ROM-Laufwerk mit Double Speed, CD-i und Multi-Session.

Technische Hotline:

0 89/9 57 90 81

Infoline:

01 80/5 32 34 88

(für Datenblätter und weitere Produktinformationen)

WORK LEARN PLAY



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master™ II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...



-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik

Interplay

DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

FTL

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft compatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

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

in tern

Design-Update

◆ Nichts hat Bestand, wenn es um Computer oder Computerspiele geht, nichts, außer Eurer POWER PLAY – und das seit über fünf Jahren. Die einst mickrig dünne Beilage der Zeitschrift "Happy Computer" hat sich nicht nur längst zum eigenständigen Blatt gemausert, sondern gehört seit Jahren ebenso untrennbar zur deutschen Computerspielszene wie die Rolling Stones zur Rockmusik. Allerdings: So vorteilhaft Beständigkeit auch sein mag, beim Erscheinungsbild kann man nach fünf Jahren

mehr oder weniger unveränderter Optik darüber streiten. Airbrush-Grafiken sind nämlich genauso out wie Siebziger-Jahre-Neongrün. Also haben wir eifrig zu Schere, Kleber und Computermäus gegriffen und ein wenig gebastelt, um Hefttitel und Inhalt das längst fällige Design-Update zu verpassen. Mit dem kleinen Probe-Abdruck des neuen Titels bekommt Ihr einen ersten Eindruck, wie POWER PLAY ab Ausgabe 10/95 aussehen könnte. Keiner muß aber Angst haben, daß er unser Heft vor lauter Modernisierung nicht mehr wiedererkennt. Nur soviel sei außerdem noch verraten: Die CD wird wichtiger und – inhaltlich besser.



So sieht die "neue" Power Play aus – Titeltex-te und Artwork sind hier natürlich Dummies

Euer Power-Play-Team



BRAKING MINIMUM STOPPING DISTANCE FROM:
60 MPH
80 MPH
CONTROL
OVERALL BRAKE RATING

125 FT.
220 FT.
EXCELLENT
EXCELLENT

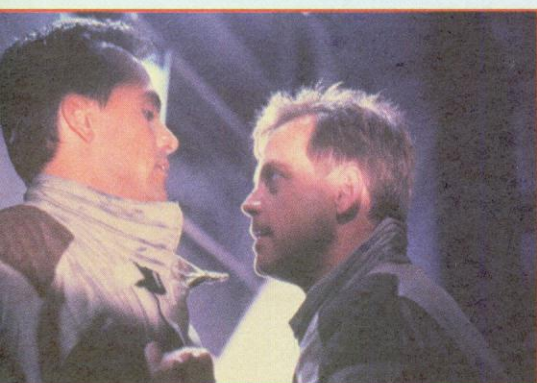
DONE

◀ NEXT CAR ▶

◆ 9/95 ◆

Das nette Wägelchen
findet Ihr in
Need For Speed –
einem der zahlreichen neuen
Produkte, die EA Sports in Kanada
gerade auf Kiel liegen hat

**Seite
152**



**Seite
22**

Etwas knittig ist er ja
mittlerweile, der gute alte
Mark Hamill, was ihn
aber nicht dran hindert, fleißig bei den
Wing-IV-Dreharbeiten vor der
Kamera herumzuhüpfen.

Aktuell

News-Mix	8
Fade to Black	14
Waterworld	18
World Circuit 2	20
Origin/Wing Commander IV	22
Logic Factory/Ascendancy	26
Sales Curve Interactive	30
Einstieg in BTXplus mit dem 1&1-Decoder auf der CD	34
Blue Byte/Battle Isle 3	36
Whale's Voyage 2	40

Thema

EA Sports: Zu Besuch bei Electronic Arts Kanada	152
--	-----

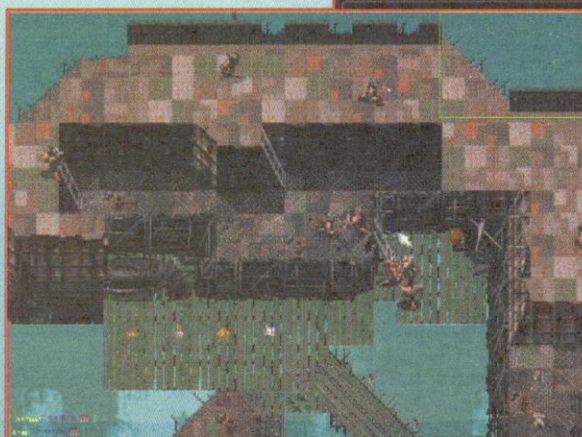
Test

Atlas	45
Balor of the Evil Eye	44
Combat Air Patrol	46
Command & Conquer	48
Dungeon Master 2	126
Jewels of the Oracle	124
Lamborghini	125
Lemmings 3D	121
Marco Polo	129
Navy Strike	132
Nectaris	134
Paparazzi	136
Picture Perfect Golf	135
Powerhouse	128
Rugby World Cup	47
Shanghai: Great Moments	130
Silverload	137
Solitaire Deluxe	139
Space Quest 6	140
Striker '95	138
Virtual Chess	143



**Seite
18**

Zu Lande und zu
Wasser, aber mit
Blick aus der Luft:
Interplays *Waterworld*
bietet Echtzeit-Strategie in
Vogelperspektive



Roger Wilco
ist nicht
totzukriegen:
Diese Folge hat Euch gerade
noch gefehlt – das letzte
Stück zum Space-Quest-
Sixpack ist endlich fertig!

**Seite
140**



◆ 9/95 ◆



Hardware

Über 20 Joysticks im Test 144

Wettbewerb

Virtual Pool: Wieder tolle Preise zu gewinnen! 161

Rubriken

Impressum	166
Inserenten	63
Power-Data	162
POWER-PLAY-Shop	164
Statistik	162

Seite 48

Command & Conquer: Besser, gleichgut oder schwächer als Dune II?

POWER SERVICE

Briefe	116
Doc Düse	113
Kleinanzeigen	110
Hex-Hexereien	102
Powertips	
Stone Prophet	54
Prisoner of Ice	60
NBA Live 95	63
One must fall	66
Warriors	67
Noctropolis	67
Der Reeder	101

Seite 126

Nach fünf Jahren endlich fertig: Dungeon Master 2 – The Legend of Skullkeep bietet neue Monster und knackige Rätsel



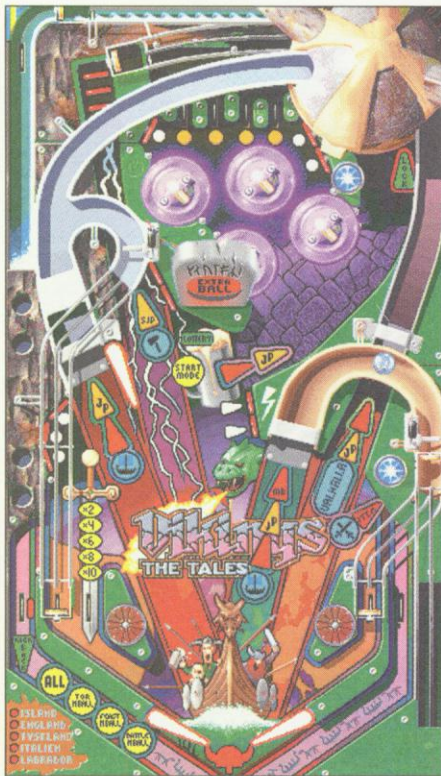
Seite 144

Marmor, Stein und Eisen bricht, nur mein lieber Joystick nicht! Wir wollten wissen, ob die Verkaufsschlager unter den Gelenkbrechern auch wirklich ihr Geld wert sind.



Seite 121

Lemmings 3D: Nicht nur die Wollmaus überlebt aufgrund ihrer großen Zahl, sondern auch das Spiel durch endlose Fortsetzungen...



Vikings: Willkommen in Ragnarök

Name: Pinball Illusions

Hersteller: 21st Century

Zirka-Preis: 100 Mark

Erscheinungstermin: September '95



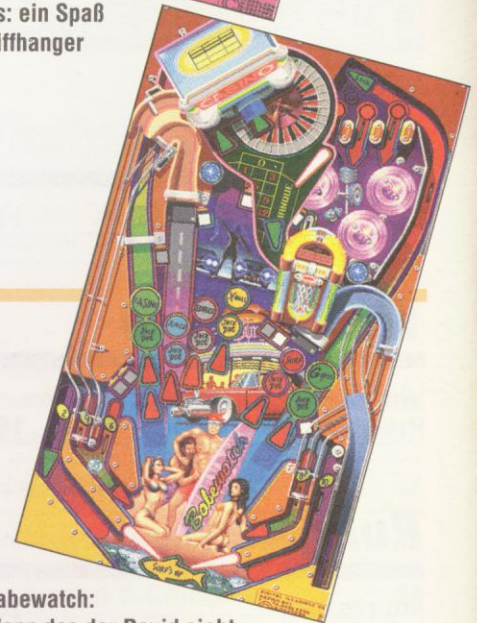
Law 'n Justice: Judge Dredd läßt grüßen

Pinball Illusions

Vier Tische warten auf den berufenen Kugelakrobaten in 21st Century's Nachfolger von *Pinball Fantasy*. Mit bis zu drei Kugeln gleichzeitig dürft ihr auf vier Tischen hantieren, die thematisch von kalifornischen Mädels bis zu den Wikingern einen runden Spaß präsentieren wollen. Bis zu acht Mitspieler können sich hier um Punkte und Ruhm balgen, aber nicht zu heftig, denn man tilt erfahrungsgemäß schneller, als es einem lieb ist.



Extreme Sports: ein Spaß für Cliffhanger



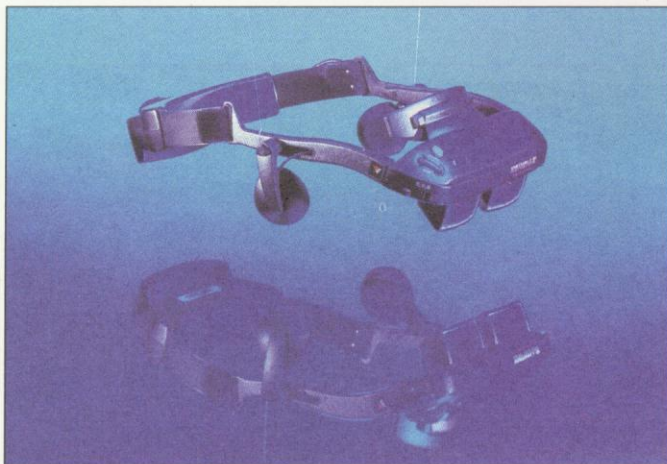
Babewatch: Wenn das der David sieht...

I-Glasses von Virtual Products

Alle reden sie davon, keiner hat Zugang dazu. Die Rede ist vom relativ materialaufwendigen Cyberspace, der zumindest ohne Brille nur schwer begehbar ist. Das Problem dieser Sehhilfen, die eigentlich eher den Namen "Helm" verdienen (und auch so wogen), war ihre Sperrigkeit und die kopfschmerzzeugende Auflösung der kleinen eingebauten Bildschirme. Mit den I-Glasses von Virtual Products dürfte man das erste Mal in halbwegs annehmbare technische Sphären vorgestoßen sein. Das Gewicht dieses Gerätes ist zusammen mit dem Headtracker so niedrig,

daß selbst längere Sitzungen zu ertragen sind. Brillenträger dürfen ihr Gestell gar auf der Nase behalten, da sich die Vorrichtung auf die Stirn stützt. Der Ton ist wichtig und wird über Kopfhörer genossen,

die durchaus HiFi-Qualität besitzen. Interessant wird die Brille aber nur, wenn ihre technischen Vorzüge auch konsequent ausgespielt werden. Entweder der Head-Tracker und/oder eine 3D-Funktion sollten schon drin sein. Die wichtigsten Spieleproduzenten haben jedenfalls ihre Zusammenarbeit schon angekündigt. Knapp zehn Spiele sind schon jetzt erhältlich, noch einmal vierzig sind für die nahe Zukunft angekündigt. Anschließen kann man die nette Spielerei nicht nur an einen handelsüblichen PC, Amiga oder Mac, sondern auch an das heimische Pantoffelkino bzw. den Videorecorder. Wer also gerne im Bett fernschaut, für den eröffnen sich hier wahrscheinlich ganz neue Perspektiven.



I-Glasses von Virtual Products: Die kompakte Seh- und Hörhilfe für den ambitionierten Cybernauten, inklusive Headtracker

Name: IO-Glasses

Hersteller: Virtual Products:

Zirka-Preis: 2.000 Mark

**Feuchte Hände,
trockene Kehle,
kurzer Atem,
lange Nächte.**

Test it.

**Call West
040/30 30 38-3
für Deinen Auftritt
im U.S.-TV!**

Einen von Euch bringen wir nicht nur in die Staaten, sondern auch ganz groß raus. Mit der traumhaften Nebenrolle in einer amerikanischen Kultserie.

Lust auf Lampenfieber?
Dann laß von Dir hören.

Mitmachen kann jeder über 18 Jahre.



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.)

POWER PLAY CD 9/95

Auch auf der neuesten **POWER PLAY CD** befinden sich wieder einige Leckerbissen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Überdies gibt es dieses Mal viele spielbare Demos.

Als erstes wäre hier der tolle *Command & Conquer*-Spot zu nennen. Es ist direkt von CD (D:\) mit dem Befehl "ccdmo" zu starten.

Desweiteren dürfte das absolute spielbare Highlight die *Apache Longbow*-Demo sein. Die Install-Batch aus dem D:\DEMOS\APCHE-Verzeichnis installiert es in die Directory C:\APA_DEMO auf der Festplatte. Hier ruft Ihr APACHE auf und dürft losknattern und ballern.

Das *Micromachines 2*-Demo bietet Euch vier flinke Schnupperkurse und sogar den Zweispielermodus (Installation siehe Kasten). Im Atlas-Demo dürft Ihr Sunflowers Kolumbus-Abenteuer probieren und mit Gazillionaire einen neuen *Spaceward Ho!*-Klon antesten. Desweiteren findet Ihr auf der **POWER PLAY CD**

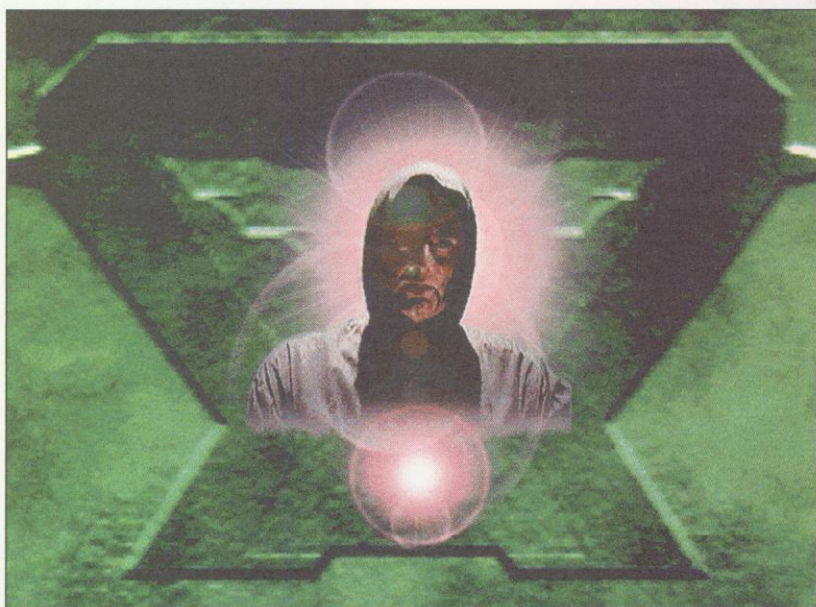


ein Demo von *Perfect General 2*, *Prisoner of Ice*, *Chaos Control*, *Silverload* und eine spielbare Version des netten *Absolute Zero*.

An Videos gibt es auf dieser Ausgabe echte Feinheiten: Ein ellenlanges Promo-Video von *Battle Isle 3: Schatten des*

Imperiums mit eigener Wave-Band wartet auf den Blue-Byte-Fan, zwei lange DID-Videos stimmen auf *T.F.X. EF 2000* ein, ein *Battlerace*-Film versorgt euch mit ersten Bildern des brandneuen Spiels der *Hidden Below*-Macher und auch ein paar bewegliche Bilder des Flashback-Nachfolgers *Fade to Black* findet Ihr auf der CD.

Übrigens: Ab **POWER PLAY 10** wird nicht nur das Heft, sondern auch unsere CD in neuem Glanz erstrahlen. kn



Erste Eindrücke verschafft das *Battle Isle 3: Schatten des Imperiums*-Video auf unserer CD. Oben seht Ihr den Blue Bytschen Obermiesling, den Imperator.

Zu *T.F.X. EF 2000* (links) findet Ihr gleich zwei Videos auf der **POWER PLAY CD**.

WARNING!

Leider sind uns beim Mastering der CD aus Zeit- und Organisationsgründen kleine Fehler unterlaufen. So finden sich einige Demos im DEMOS-Directory und lassen sich von dort aus nicht installieren, da sie eigentlich im Root-Verzeichnis der CD-ROM lagern sollten. Hier eine Aufstellung, wie Ihr am besten vorgeht, um sie doch zum Laufen zu bringen und Spaß zu haben.

Micro Machines 2: Kopiert die drei MM2-Verzeichnisse unter D:\DEMOS\MICRO und die Install-Bat nach C:\ und installiert es vom Laufwerk C. Wählt als CD-Laufwerk C und dann eine andere Zieldirectory als C:\MM2. Nun sollte das Demo problemlos laufen.

Gazillionaire: Ähnlich, wie bei MM2, kopiert Ihr das GAZ-Verzeichnis auf die Festplatte und installiert es von dort aus (unter Windows). Wählt als CD-ROM nach dem Start wieder C.

Atlas: Die gleiche Vorgehensweise klappt auch bei Atlas. Kopiert das gesamte D:\DEMOS\ATLAS-Verzeichnis nach C:\ATLAS und ruft INSTALL auf.

Absolute Zero: läuft zwar auch direkt von CD (azdemo.exe), doch kopiert besser die Directory D:\DEMOS\AZGAME nach C:\AZGAME und ruft hier SETUP auf, um auch den Sound zu installieren. Danach könnt Ihr AZDEMO starten.

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
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*
Action Soccer	V	74,99
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
Award Winners Comp.	V	18,99
Award Winners Platinum	V	69,99
(Civilisation, Elite 2 und Lemmings 1)		
Bling!	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
Classic Power Compil.	V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)		
Combat Air Patrol	V	64,99
(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 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 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 Encounters	V	79,99
F - 14 - Fleet Defender Plus	A	69,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Fighter Wing	A	59,99
Flight of Amazon Queen	V	74,99
Formular One Grand Prix	A	35,99
Formula One Grand Prix 2	V	i.Vorb.
Fritz 3	V	149,99
Flight Simulator 5.1	E	74,99
FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je	V	39,99
FS 5.0 - Designer	V	59,99
FS 5.0 Scenery - Karibik	E	49,99
FS 5.0 European Disk 1	A	54,99
(u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)		
Frontlines	V	69,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Hattrick I	V	79,99
Hollywood Pictures	V	79,99
High Seas Traders	V	69,99
Hugo	V	59,99
Jettfighter 2 Collection	E	44,99
Kingpin Bowling	A	28,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
Legions	A	59,99
386 Pro Zusatzdiskette je	E	44,99
Lords of the Midnight	V	89,99*
Lords of the Realm	V	69,99
Mechwarrior 2 - The Clans	A	i.Vorb.*
Metal Marines	A	59,99
Micro Machines 2	A	69,99
Nascar Racing	A	74,99
Nascar Racing Pack	A	32,99
Navy Strike	V	89,99*
Nectaris	V	44,99
Networks, N-TV	V	84,99
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	49,99
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
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99
The Atlas	V	59,99
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
Whales Voyage's II	V	79,99*
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 Sword of Mendor	A	69,99*
11th Hour	A	89,99*
1942 Pacific Air War Gold	A	69,99
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	V	69,99
Aces of the Deep	V	79,99
Across the Rhine (1944)	V	94,99*
Action Soccer	V	74,99
Aegis - Guardian of F.	V	94,99
Air Superlory	A	i.Vorb.
After Dark	A	59,99*
Agile Warrior	A	i.Vorb.
Alien Alliance	A	i.Vorb.
Alien Breed 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
America 1861 - Civil War	V	89,99
Apache Longbow	A	i.Vorb.
Arche Pool / Overdrive	A	35,99*
Around Hollywood	V	44,99
Asterix	V	69,99
Atari Action Pack	V	59,99
Atlas	V	69,99
Aufschwung Ost	V	69,99
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Battle Race	A	69,99*
Bling!	V	69,99
Bioforce	V	87,99
Bloodwings	E	84,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Bureau 13	V	87,99
Buried in time	V	i.Vorb.
Burning Steel 3	A	84,99
Chaos Control	A	79,99
Civil War	V	89,99
CivNet	V	i.Vorb.
Classic Flight Simulations	A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2)		
Colonization	V	89,99
Comanche +Data 1+2+Bonusmission	V	99,99
Plus Gravis Analog		
Combat Air Patrol	V	64,99
Command & Conquer (Dune 3)	V	89,99*
Command & Conquer	E	89,99
Command & Conquer 2	V	89,99*
Command & Conquer 2	V	89,99*
Creature Shock	V	89,99
Crusader No Remorse	V	94,99*
Cybermage-Darklight Awakening	V	99,99*
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenary 3)	A	74,99*
Dark Forces	V	99,99
Dark Sun 2	A	79,99
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge 2	V	79,99
Death Gate	E	i.Vorb.
Der Froschkönig	V	54,99
Der Meister	V	54,99
Der Reeder	V	79,99
Descent	A	79,99
Des Kaisers neue Kleider	V	59,99
Die Box	V	39,99
Die total verrückte Rally	V	74,99
- mit Gamepad	V	84,99
Dime City	V	79,99*
Dungeon Master 2	V	89,99*
EA Sports Rugby	E	79,99
Earth Command	A	74,99*
Earth Siege	V	87,99
Earth Siege - Mission CD	V	49,99
Ecstasia	A	87,99
Elite 3-First Encounter	V	79,99
F 14 - Fleet Defender Gold	A	69,99
Fade to Black	V	i.Vorb.
Fantasy Fest	E	59,99
Fifa Soccer 96	V	i.Vorb.
Fighter Wing	V	64,99
Flight Commander 2	V	69,99
Flight of Amazon Queen	V	79,99
Flight Unlimited	V	94,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	54,99
Flugsimulator 5.1	E	74,99
Formula One Grand Prix 2	V	i.Vorb.
Freddy Pharkas	V	79,99
Frontlines	V	69,99
Full Throttle (Vollgas)	A	69,99
Full Throttle (Vollgas)	V	84,99*
Futur Dimension	V	59,99
FX Special Edition	A	79,99
Hammer of Gods	V	79,99
Hattrick	V	79,99
Heart of Darkness	V	i.Vorb.
Hi - Octane	V	84,99
Hollywood Pictures	V	79,99
Hoops - Basketball	A	i.Vorb.
Indy Car Racing Enhanced	V	i.Vorb.
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	79,99
Jagged Alliance	V	89,99*
Jet Strike	E	54,99
Kaiser Deluxe	V	59,99
Kind of Magic 4	A	39,99
Kingdoms of Germany	V	69,99
Kingpin Bowling	A	28,99
King's Quest 7	V	87,99
King's Quest Collection (1-6)	A	79,99
Klik'n Play	V	87,99
Kyandia 3	V	79,99
Land of Lore 2	V	i.Vorb.
Last Dynasty	V	84,99
Legions	A	79,99*
Leisure Suit Larry 6	V	67,99
Leisure Suit Larry Collection (1 - 6)	A	79,99
Lemmings für Windows	A	49,99
Links 386 & Banff Springs und Belfry	A	59,99
Links 386 Data Prairie Dunes	E	49,99
Links 386 Data Devils Island	E	49,99
Little Big Adventure	V	89,99
Lords of the Midnight	V	89,99*
Lords of the Realm	V	69,99
Lost Eden	A	79,99
Lothar Matthäus Super Soccer	A	39,99
Lucas Arts Cl. Adventures	V	99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)		
Lucas Arts Cl. Simulations	A	79,99
(Battlehawk 1942, The finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)		
Lucas Arts Top Adventures	V	79,99
(Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)		
Machiavelli, The Prince	V	84,99
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
Magic Carpet II	V	Sept.
Magic of Endoria	V	59,99
Marco Polo	A	74,99*
Master of Magic	V	89,99
Menzobanzan	A	79,99
Micro Machines 2	A	69,99
Monty Python's Waste of Time	E	79,99
Myst	V	69,99
NASCAR Racing plus Track Pack	A	99,99
Nascar Track Pack	A	39,99
Navy Strike	A	94,99*
NBA Live 95 (Basketball)	A	89,99
NBA JAM Tournament	A	89,99*
NCCA Basketball 2	A	i.Vorb.
Need for Speed	A	i.Vorb.
Networks, N - TV	V	84,99
NHL Hockey '95	A	79,99
NHL Hockey '96	V	i.Vorb.
Noctropolis	A	89,99
Novastorm	A	79,99
One must fall	A	69,99
Outpost	V	87,99
Orion Conspiracy	V	87,99
Panzer General	A	74,99
Paws of Fury	A	39,99
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
Powerhouse	V	59,99
Prisoner of Ice	V	84,99
Project Paradise	A	69,99*
Protostar	A	67,99
PsiMaster	V	89,99*
Psycho Pinball	A	69,99
Psycho Detective	A	54,99
Pyrotechnica	V	59,99
Quest for Glory 4	V	79,99*
Ravenloft 2	V	79,99
Rebell Assault + Gravis analog Pro	V	99,99
Renegade-Battle for Jacob's Star	V	79,99
Reno 3 - 600 Szenarien für FS5.0	V	29,99
Ring der Nibelungen	A	74,99*
Rivers of Dawn	A	i.Vorb.
Robinsons Requiem	A	79,99
Saga of Aces	A	69,99
Scavenger	A	i.Vorb.
Scream	A	i.Vorb.
Sensible Golf	A	69,99*
Sim City 2000	V	89,99
Sim City 2000: URK	V	39,99*
Silent Hunter	A	79,99*
Sim City Enhanced	V	24,99
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	V	i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logics	A	79,99
Slipstream	A	69,99
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99
Space Quest 6	V	84,99
Star Crusader	V	64,99
Stardust	A	49,99
Star Trek: Next Generation	V	99,99
Star Trek: Next Generation Special Edition	V	121,99
Nur solange Vorrat reicht !!!	E	121,99
Star Trek Technical Manual	E	79,99
Stonekeep	A	87,99*
Super Karts	A	89,99
Super League of Hoboken	E	69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99
Tank Commander	V	89,99
Teddy spielt Verstecken	V	44,99
Teddys großer Tag	V	44,99
Teddys großes Abenteuer	V	44,99
Temptation	A	89,99
(IndyCar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)		
Terminal Velocity	A	54,99
The Atlas	V	69,99
The Incredible Machine 2	A	i.Vorb.*
Theme Park	V	79,99
Thunderscape	A	79,99*
Tilt	A	i.Vorb.
Toonstruck	A	i.Vorb.
Top Gun: »Fire at will«	V	94,99*
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
Transport Tycoon	V	89,99
Tri - Tryst (Windows 95)	A	i.Vorb.
Tuneland	V	69,99

UFO - & Master of Orion	V	69,99
Under Killing Moon	V	69,99
Urmels Filstudie	V	84,99
US Navy Fighters	V	89,99
US Navy Fighter Plus	V	94,99*
US Navy Fight. Data-Marine Fighters	V	44,99*
USS Ticonderoga	A	79,99*
Virtual Pool	A	89,99
Vollgas	V	DA69,99
Vollgas	V	84,99*
Vortex (Quantum Gate 2)	A	79,99
Wacky Wheels	A	54,99
Whales Voyage's II (Windows)	V	79,99*
Warlords 2 Deluxe	E	94,99*
Warriors	V	79,99
War Unlimited	V	87,99
Whizz	V	64,99
Wing Armada Windows	A	69,99*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe	A	67,99
(inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)		
Wing Commander 3-Heart of Tiger	V	99,99
Wolf	V	74,99
Woodruff (Goblins 4)	V	79,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99
Zephyr	A	i.Vorb.
Zone Raiders	A	i.Vorb.

SONDERANGEBOTE PC 3,5"

Campaign 2	V	18,99
Combat Classics 2	A	67,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Der Clou	V	29,99
Der Clou - Profidiskette	V	29,99
Mad News	V	35,99
Mad News incl. Extrablatt	V	49,99
Master of Orion	A	35,99
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2	V	47,99
Subwar 2050	V	35,99
Zeppelin	V	35,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Anstoß light	V	39,99
Anstoß World Cup Edition	V	29,99
Battle Isle 2 incl. Scenario CD	V	79,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel 2	V	39,99
Burning Steel Compilation	V	35,99
Buzz Aldrin's Race into Space	A	24,99
Cyberwar	V	39,99
Das schwarze Auge 1	V	44,99
Der Clou	V	29,99
Der Clou - Profidiskette	V	29,99
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dragonsphere	A	

Power Play Online

Die letzte *Power Play* war kaum veröffentlicht, und schon quollen unsere virtuellen Briefkästen über. Von Einsendungen für Gewinnspiele über Verbesserungsvorschläge, Glückwünsche, Kritik, bis hin zu technischen Fragen reichte die Palette. Einige grundsätzliche Anmerkungen: Wer Tips & Tricks zu aktuellen Spielen hat, schickt sie besser weiterhin per Briefpost (Datum des Poststempels ist wichtig, getreu dem Motto "wer zuerst kommt, mahlt zuerst"). Auch bei Gewinnspielen ist ein Postkärtchen sicherer. Hingegen kommen Leserbriefe, Anregungen aller Art, Meinungen, technische Fragen usw. per EMail genauso gut wie auf Papier. Wir beantworten eingehende Nachrichten persönlich (es gibt nichts langweiligeres als Standardtexte, die das Desinteresse des Absenders deutlich bekunden). Dadurch kann es aber passieren, daß eine Antwort ein oder zwei Wochen auf sich warten läßt (das ist eher die Ausnahme). Auch wichtig: Technische Fragen werden an den Doc weitergeleitet und nach Möglichkeit direkt im Heft beantwortet. Gleiches gilt für Leserbriefe. Schreibt bitte ausdrücklich dazu, wenn Ihr **nicht** wollt, daß Eure Mail veröffentlicht wird.

BTXplus: Rekord!

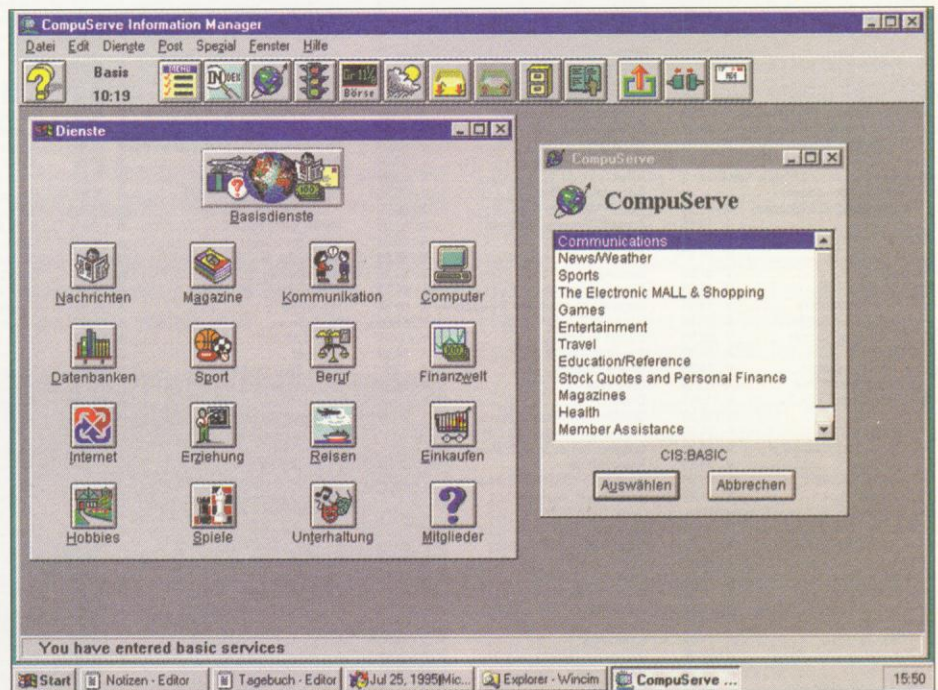
"Von Null auf Hundert" läßt sich auch der Start des Power-Play-Forums in BTXplus (Telekom Online) beschreiben. Das Forum war noch keine Stunde offen, da trafen schon die ersten Nachrichten ein

und interessante Diskussionen nahmen ihren Lauf. Wing Commander 4 war Gesprächsmittelpunkt, wobei Insider-Informationen und viele Info-Mosaiksteinchen auch dem passiven Mitleser einen Wissensvorsprung verschafften. Ebenfalls große Aufmerksamkeit erregte unsere kleine Spontanumfrage nach den beliebtesten Spielen. Weit vorne in der Gunst der Forumsteilnehmer rangierte Wing Commander 3, der Klassiker SimCity 2000 und, ähm, dieses indizierte Kettensagen-

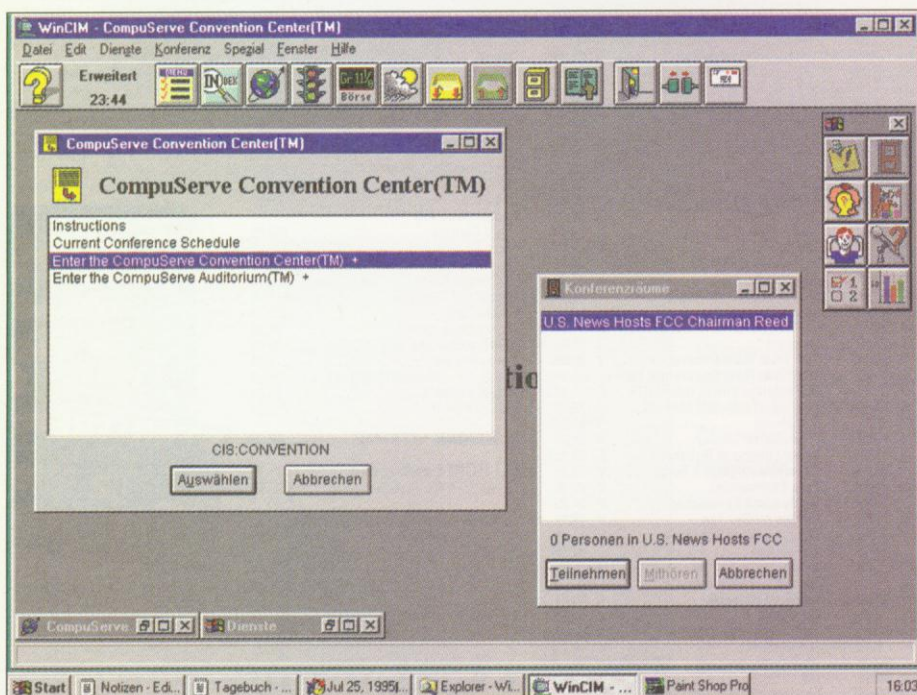
spiel. Weitere Nachrichten beschäftigten sich mit spielerischen und technischen Problemen, bei denen wir – mit hervorragender Unterstützung der Forumnutzer – meist schnell weiterhelfen konnten.

CompuServe: Endlich Online-Konferenz

Auch im PP-CompuServe-Forum war wieder allerhand los. Neben engagierten und teilweise hitzigen Diskussionen rund



WinCIM 1.4, die CompuServe-Benutzeroberfläche, gibt's jetzt auch in deutscher Sprache



Die Vorhalle des Convention Centers – hier steigt unsere Konferenz!

um "Command & Conquer" laufen bereits die Vorbereitungen für unsere erste Konferenz im CIS. Stattfinden wird diese Veranstaltung am 24. August 1995 (Donnerstag) um 20 Uhr. Thema: "Indizierungen: Sinn oder Unsinn". Als Gast haben wir einen Vertreter der "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" (BPS) eingeladen, der sich, falls er teilnimmt, hoffentlich rege an der Diskussion beteiligt. Ganz wichtig: Die Konferenz wird aller Voraussicht nach nicht im MagnaMedia-Forum stattfinden, sondern im "CompuServe Convention Center" (GO CCC). Das Convention Center bietet mehr Komfort und Funktionen für große Online-Konferenzen. Schließlich wollen wir nicht, daß die Runde im großen Chaos endet. **Wichtig:** Für die Benutzung des Convention Centers benötigt Ihr die aktuelle Version 1.4 von WinCIM (gibt's unter GO WINCIM auch in Deutsch, Download kostenfrei). Euch steht damit eine tolle grafische Oberfläche für CCC zur Verfügung. Interessante Fragen und gute Laune mitbringen!

Mailbox und Fido

In unserer offiziellen Mailbox war es in den vergangenen Wochen ein bißchen ruhiger, was sicherlich daran liegt, daß es in letzter Zeit ein wenig Hickhack um unsere Mailbox-Aktivitäten gab. Auch können wir verstehen, daß nicht jeder von jedem Punkt in Deutschland direkt in der Box anruft, weil die Online-Kosten einfach ein wenig hoch sind. Ein Login lohnt sich aber auf jeden Fall: Wir haben eine Menge nützlicher Cheats, Schummelprogramme, Trainer, Tips & Tricks und vieles mehr in die Power-Play-Bibliotheken der Mailbox "Switchboard BBS" gepackt. Unsere Mailbox ist übrigens für jeden kostenlos und ohne Funktionseinschränkungen nutzbar. Zum Thema Mailboxen gibt es außerdem Unangenehmes zu berichten: Aufmerksame Leser wissen, daß wir früher einen anderen Mailbox-Service (von Anfang an kostenpflichtig, wenn auch nicht allzu teuer) angeboten haben. Zwischenzeitlich hat der Betreiber der Mailbox Central Europe BBS erheblichen Ärger wegen mutmaßlich illegaler Aktivitäten am Hals, auch wenn er nach der

Beschlagnahme aller Geräte bereits wieder online ist. Das veranlaßt uns dazu, uns ganz schnell von diesem System zu trennen und den Support dort sofort einzustellen, ungeachtet dessen, ob die Vorwürfe der Staatsanwaltschaft sich nun letztendlich als begründet herausstellen oder nicht. Wer seinerzeit ein Account-Abo bei der Central Europe BBS abgeschlossen hat, kann entweder sein Geld zurückfordern (bitte schriftlich über den Verlag bzw. an die Redaktion) oder mit dem Abo gleich einen erweiterten Account bei unserer neuen Mailbox nutzen. Der Unterschied zum kostenlosen Account sind längere Online-Zeiten und ein deutlich erweitertes Download-Limit. Einzige und offizielle Mailbox der Power Play ist ab sofort die "Switchboard BBS", die Ihr unter 06173/935935 (bis zu 28.800 bps) und 06173/935920 rund um die Uhr erreichen könnt. Kleiner Geheimtip: In der nächsten Ausgabe der Power Play werden wir zusammen mit unserer Mailbox ein tolles Gewinnspiel veranstalten und zehn V34-Modems verlosen. In der SPIELE.GER des FidoNet waren in den letzten Wochen eine Reihe lohnender Diskussio-

nen im Gange, die sehr sachlich geführt wurden. Als Beispiele seien die Themen "Gewalt in Spielen", "Erfahrungen mit Händlern" und "Legale/Illegale Spiele-/Hardware-Bundles" genannt.

Zukunftsblick: WWW

Nahezu jede dritte Mail, die uns in den letzten Wochen erreichte, hatte die Frage zum Inhalt, ob wir auch eine WWW-Seite (World Wide Web) im Online-Sortiment haben. Nein, haben wir derzeit noch nicht, wir arbeiten aber dran. Der Zugang zur Power Play über das Internet ist ja schon über Internet/CompuServe möglich, der Aufbau einer eigenen WWW-Seite erfordert aber etwas Vorbereitung, schließlich wollen wir Euch auch was Interessantes bieten.

Michael Vondung

So erreicht Ihr Power Play

CompuServe: 72662,2045

Internet: 72662.2045@compuserve.com

FidoNet: Power Play @ 2:244/1550.10

Datex-J und BTXplus: 0260299116-9215

{evolution}

fig. 1a

fig. 1b

fig. 1c

fig. 1d

fig. 2



IT'S IN YOUR HANDS.

FADE TO BLACK

Flashback als eines der besten Plattform-Spiele für den PC dürfte den meisten noch in lebhafter Erinnerung sein. Delphine legt nun ein paar Kohlen nach und präsentiert in den nächsten Monaten mit *Fade to Black* einen Nachfolger, der schon in der Produktionsphase Appetit auf mehr macht.



Ein wenig Herzscherz kann nicht schaden: Conrad und seine Render-Romanze

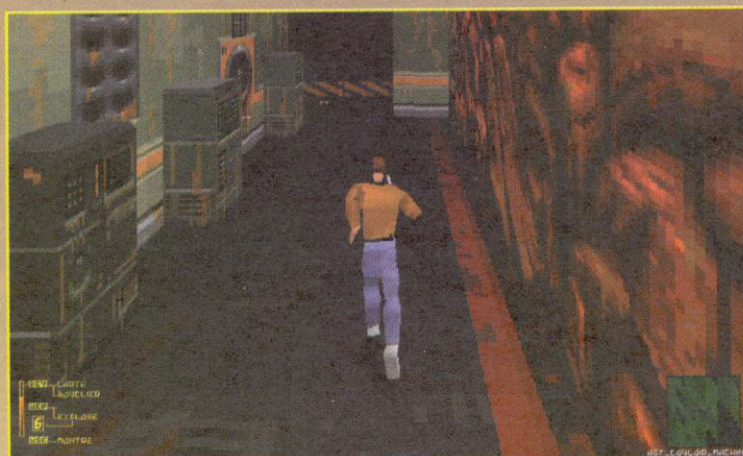
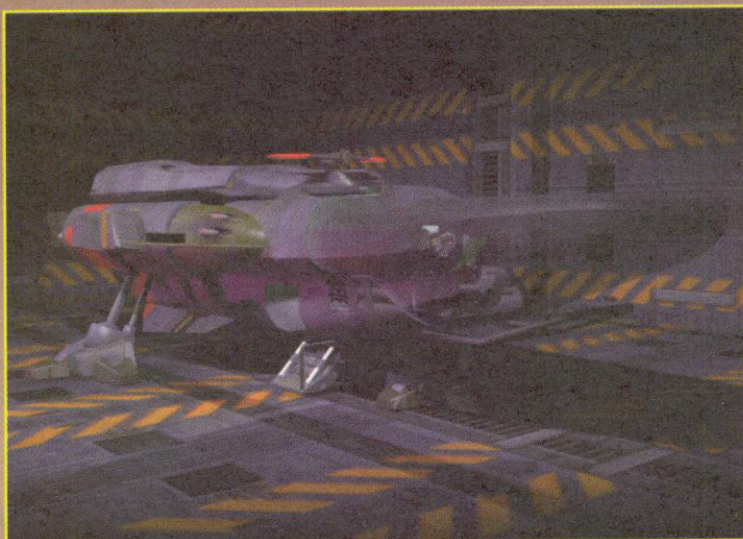
Irgendwie scheint der gute Conrad B. Hart auch in diesem Spiel nicht zur Ruhe zu kommen. Denn nachdem die Morphs im 22. Jahrhundert gleich unser ganzes Sonnensystem unter ihre Fuchtel gebracht haben, kann es nur eine Antwort auf diese Aggression geben: Einer gegen alle.

Dabei hat es unser Held wirklich nicht leicht. Die Invasoren sind im Gegensatz zur menschlichen Spezies eine durch und durch hierarchische Rasse. So haben die Morphs zwar die Möglichkeit – nomen est omen – durch einige Tricks jede beliebige Form anzunehmen, doch mit dem eigenständigen Denken hapert es ein wenig. Deswegen versorgen sie sogenannte Hilfshirne mit dem nötigen Grips, den sie wiederum von übergeordneten Meisterhirnen erhalten. Was zunächst wie ein Vorteil für Conrad aussieht, entpuppt sich schnell als Nachteil, da die Low-Level-Kreaturen, auf die er unterwegs trifft, ohne Rücksicht auf eigene Verluste bis zur physischen Selbstvernichtung kämpfen. Gott sei Dank werden aber auch ab und zu

Gefangene gemacht, und so ereilt unseren Helden das Schicksal einer düsteren Kerkerhaft, aus der er sich zunächst befreien muß.

Hilfe findet er in einem Mitgefangenen namens John O'Connors. O'Connors ist einer der Köpfe von Mandragore, einer Widerstandsbewegung, die sich seit einiger Zeit gegen die Morphs formiert hat. Denn die Aliens, dumm sind sie ja nicht, haben sich etwas ganz Gemeines einfällen lassen, um die Menschheit in die Knechtschaft zu treiben. Auf einem Raumkreuzer, der sich im Orbit um die Erde befindet, wird eine Apparatur entwickelt, mit der Menschen ähnlich wie Graupner-Modelle ferngesteuert werden sollen.

Conrad macht sich also auf den Weg, um das zu tun, was er am besten kann: Er will das Projekt sabotieren. Doch der Einsatz geht schief, und nur mit Hilfe eines geheimnisvollen Wesens namens Ageer kann unser Held entkommen. Wie sich herausstellt haben die Freunde Ageers, Ureinwohner des Planeten Pluto, schon vor einigen Jahrtausenden unliebsame



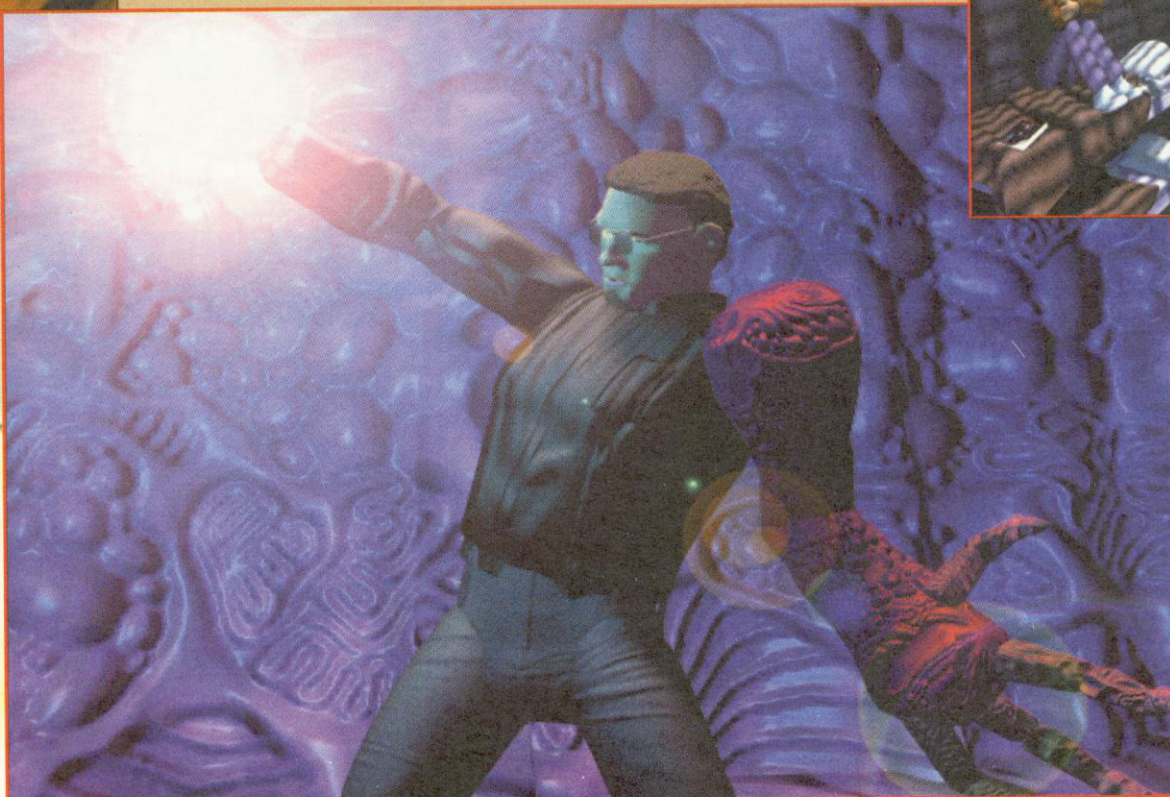
Und er läuft und läuft und läuft: Manche erlangen ihre Daseinsberechtigung wohl nur, wenn sie sich ständig in Bewegung halten

Bekanntheit mit den Morphs gemacht. Im Kampf gegen die Eindrinlinge waren die "Alten" aber um einiges findiger als die armen Menschen. Denn nur was physisch ist, kann von den Morphs kontrolliert werden. Was lag also näher, das welke Fleisch zu verlassen und in eine Geist-Pyramide umzuziehen. Doch die hilft unserem Conrad als erdverbundenem Wesen wenig ... Die Hardware, die Paul Cuisset – Entwickler von Fade to Black – zur Verfügung stand, läßt jeden gestandenen Computerfreak nervös mit den Augen zucken: Zehn Silicon-Graphics-Rechner der Baureihe Indigo und Indigo 2 und ein 76-Spur Midi-Aufnahmestudio wurden eingesetzt, um der Fortsetzung von Flashback Leben einzuhauchen. Daß Cuisset nicht mit den alten technischen Standards arbeiten konnte, verstand sich von selbst. Zwar war es schon seinerzeit recht revolutionär, das aus dem Zeichentrick bekannte Rotoskopie-Verfahren für den PC umzusetzen, doch um Conrad in einer dreidimensionalen Welt gegen die Morphs kämpfen zu lassen, war die mittlerweile über sechzig Jahre alte Technik nicht geeignet.

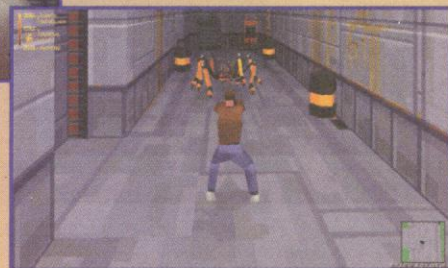
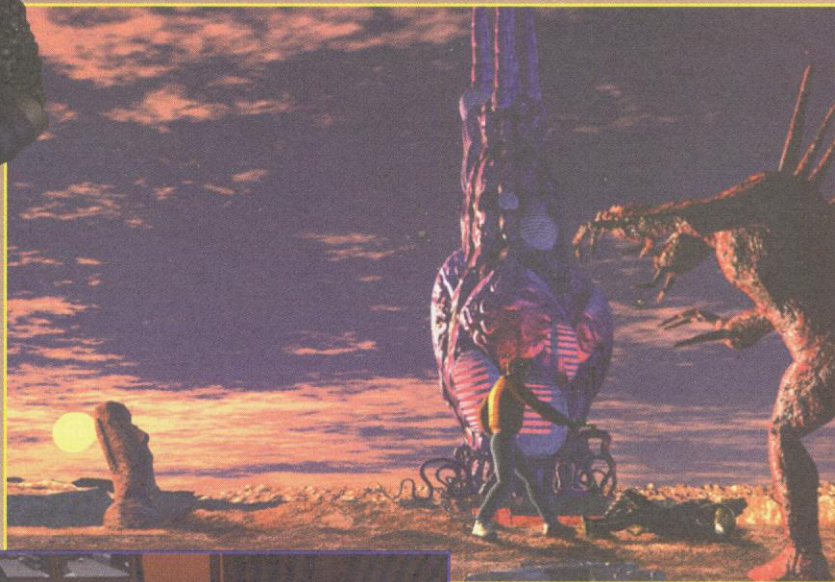
Zur Erläuterung: Bei der Rotoskopie werden reale Personen gefilmt. Im Einzelbildverfahren bannt man die Konturen auf Papier (oder in dem Fall auf dem Rech-



Die seltsamen Abenteuer des Conrad B. Hart: Ob eine Mutation oder der Knast – unserem Helden bleibt wirklich nichts erspart

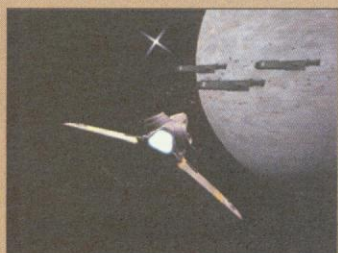


ner), wo sie schließlich weiterverarbeitet werden. Cuisset ging nun einen Schritt weiter und versah seine Akteure mit Reflektoren an einem ansonsten in schwarz gekleideten Körper und filmte die Bewegungen mit einer Infrarot-Kamera. Einmal im Rechner, wurden diese Punkte digital so bearbeitet, daß Conrad sich schließlich auch in einem dreidimensionalen Raum so flüssig bewegt, wie wir es vom zweidimensionalen Vorgänger her kennen. Damit sich aber auch ein wirkliches Filmgefühl einstellt, wechselt die Kameraposition nach jedem Schnitt bzw. Umschnitt. Das ist zwar nicht unbedingt neu, aber, richtig angewendet, sehr effektiv. Entwickler müssen sich auch heute einiges einfallen lassen, denn PC-Spieler sind ein verwöhntes Völkchen. Immer höher, besser ist schon seit Jahren die Devise. Und wer mit den Wölfen heulen will, muß ein dickes Portemonnaie haben. So wird *Fade to Black* nicht im Alleingang von Delphine Software entwickelt, sondern Paul Cuisset sicherte sich die Mitarbeit von Frederick Raynals Adeline Software, die schon mit der *Alone in the Dark*-Reihe und *Little Big Adventure*



Keine Zwischensequenz mehr, die nicht mit Autodesk's 3D-Studio entwickelt wurde. Denn bekanntlich ißt das Auge ja mit ...

reüssierten. Zumindest vertragsrechtlich dürfte diese Zusammenarbeit kein Problem darstellen: Beide Firmen gehören mittlerweile zur nicht gerade kleinen Delphine-Gruppe (siehe auch Kasten). ps



SPIEL-O-GRAPHIE



Operation Stealth

- 1988 Future Wars, Adventure
- 1989 Operation Stealth, Adventure
- 1991 Cruise for a Corps, Adventure
- 1992 Another World, Action-Adventure
- 1993 Flashback, Action-Adventure



Flashback

Name:	Fade to Black
Hersteller:	Delphine
Erscheinungstermin:	September '95

DELPHINE AUF RICHARD BRANSON'S SPUREN

Ein geschicktes Händchen im wirtschaftlichen Management sollte man schon haben, um aus einer Garagenfirma peu à peu einen leistungsstarken Mischkonzern zu formen. Mittlerweile ist die Delphine-Gruppe auf dem besten Weg, eine Art französischer Virgin-Konzern zu werden.

Folgende Unternehmungen sind in die Holding eingebunden:

Delphine Software International – gegründet 1988. Kopf und Lenker dieser Software-Fabrik ist Paul Cuisset, auf dessen Konto 1993 der Erfolg von *Flashback* ging.

Adeline Software International – gegründet 1993. Frederick Raynals Vorliebe für 3D-Spiele zeigte er mit Long-seller *Alone in the Dark* und dem isometrischen *Little Big Adventure*.

Delphine Studios – Vier Aufnahme-

studios (eines davon nur für die Spieleentwicklung) sorgen dafür, daß auch der Rubel im Musik- und Werbegeschäft rollt.

Delphine Productions – gegründet 1976. Schallplattenfirma, die sich auf die Vermarktung französischer Künstler im Ausland spezialisiert hat.

Delphine Publishing – ebenfalls 1976 gegründeter Musikverlag, der sich um das weltweite Distributionsgeschäft kümmert.

Model Agenturen – *Crystal* und *Bananas* in Paris, *Delphine Page Parkes* in Houston, Dallas und Miami.

Dynamite – Casting-Agentur für Film, Fernsehen und Werbung.

Adeline Immobilière, Delfadol Argentina – Zwei Gewerbe-Immobilien-Firmen. Schließlich muß Grundbesitz auch anständig verwaltet werden.

NEU IN
BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

NEU IN
BERLIN

	3,5	CD
11th Hour	109,95	99,95*
1830 (AH)	89,95*	99,95
3D Pinball Outpost	89,95*	99,95
5th Fleet (AH)	89,95*	99,95
Absolute Zero	89,95*	99,95
Action Soccer	69,95*	99,95*

Trading Card Games

Wir geben bekannt, daß wir ab sofort für folgende Trading-Card Games Starterdecks und Boosterpacks anbieten können: Magic the Gathering, Star Trek, DSA (Dark Force), Doom Trooper, Mittelalter, Spellfire, Illuminati, Sim City, Rage, Vampire (18/95), Star Wars, Highlander (9/95), Wing Commander, Battletech (10/95) u.s.m.

A-Train 4 Networks	109,95	99,95
Acas Deluxe	89,95	89,95
Acas of the Deep 1	39,95	89,95
Acas of the Deep 1 Data 1	99,95*	99,95*
Across the Rhine 1944	109,95*	99,95*
Advanced Civilization (AH)	89,95*	99,95*
Air Power	89,95	99,95
Al-Qadim 1	89,95	99,95
Albion	29,95	99,95
Alien Legacy	89,95	99,95
Alien Log - Jorune 1	89,95	99,95
Alone in the Dark 3	79,95	99,95
Amerika (Civil War-Empire)	89,95	99,95
Anso 6	89,95	99,95
Apache	89,95	99,95
Are you afraid of the Dark	59,95	99,95
Atari 2600 Action Pack 1	59,95	99,95
Atari 2600 Action Pack 2	59,95	99,95
Atlas	59,95	99,95
Atztec-Empire of Blood	89,95*	89,95*
Awful Green Things f. O. Space	79,95*	79,95*
Baldies	79,95	99,95
Battle Beast	79,95	99,95
Battle Bugs	79,95	99,95
Battlegrounds 1: Ardennes	89,95	99,95
Battle Isle 2	89,95	99,95
Battle Race	89,95	99,95
Betrayal at Krondor 1	i.V.	99,95*
Beyond Squad Leader	89,95	99,95
Bling	89,95	99,95
Bioforce	99,95*	99,95*
Blackboard (AH)	99,95	99,95
Blood Bowl	89,95	99,95
Bundesliga Manager 3	89,95	99,95
Bureau 13	89,95	99,95

Heroes of Might & Magic

Die Fortsetzung der Might & Magic Serie als hochkomplexes Strategiespiel. Wunderschöne VGA-Grafiken, filmreife Musik und spannendes Gameplay mit eingebauten Adventure-Elementen sorgen für lange Nächte.

CD-ROM 89,95*

Burning Steel 3	99,95	89,95
Buried in Time (J.Man Pr. 2)	89,95*	99,95*
Casus 2	89,95*	99,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	109,95*	99,95*
Civilization Network	79,95	99,95
Clockwerk	99,95	99,95
Cobra Mission	99,95	99,95
Colonization	99,95	99,95
Command & Conquer	99,95	99,95
Conqueror A.D. 1086	89,95	99,95
Conquest of the New World	89,95	99,95
Creature Shock	89,95	99,95
Crossfire (Flashback 2)	89,95	99,95
Crossfire (Greenwood)	89,95	99,95
Crusader (Origin)	89,95	99,95
Cyber Judas	89,95	99,95
Cyberia	89,95	99,95
Cybermage	89,95	99,95
Cyclones	89,95	99,95
Daedalus Encounter	89,95	99,95
Dark Forces	89,95	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
Deadline	89,95	99,95
Death Gate	89,95	99,95
Descent I	89,95	99,95
Desert Strike	79,95	99,95
Die Siedler	89,95	99,95
Die total verrückte Rally	79,95	99,95
Discworld	89,95	99,95

	3,5	CD
Dragon Lore	89,95	99,95
Dreamweb	89,95	99,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	99,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	99,95
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	99,95
Duke Nuk'em 3D	49,95	99,95
Dune 2	49,95	99,95
Dungeon Keeper	89,95*	99,95*
Dungeonmaster 2	89,95*	99,95*
Ecstasia	89,95	99,95
Elder Scrolls 2	89,95*	99,95*
Elisabeth	79,95	99,95
Elite 3	79,95	99,95
Epic Pinball Deluxe 1-3	109,95	99,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	89,95	99,95
F-14	89,95	99,95
Fairway to Heaven	89,95	99,95
Falcon Gold	89,95	99,95
Fantasy Fest	89,95	99,95

Star Trek-TNG

Mit 1,5 Lichtjahren Verspätung warpen Picard, Data & Co. hoffentlich endlich doch noch auf unseren heimischen PC bzw. unser 3D0

CD-ROM 99,95 3D0 139,95*

Fantasy Fiefdom	89,95*	99,95*
Fast Attack	89,95*	99,95*
FIFA Soccer 96	79,95	99,95*
Flight Commander 2 (AH)	89,95	99,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	99,95
Flight Unlimited	89,95	99,95
Formula One GP 1	89,95	99,95
Frankenstein	89,95	99,95
Front Page Sports Baseball	99,95	99,95
Front Page Sports Football 95	99,95	99,95

FX Fighter	89,95	99,95
Gadget	89,95	99,95
Gene Wars	89,95*	99,95*
G-Nome	89,95*	99,95*
Goblins 4 Woodruff	79,95	99,95
Gunsip 2000	39,95	99,95
Hammer of the Gods	79,95	99,95
Hardball 4	99,95	99,95
Harvester	89,95	99,95
Hattrick (Ikaron)	89,95	99,95
Heart of Darkness	89,95	99,95
Hell	79,95	99,95

Heroes of Might & Magic	89,95	99,95
High Octane	89,95	99,95
Hof'n'Pod	89,95	99,95
Hokus Pokus	69,95	99,95
Incredible Toons	79,95	99,95
IndyCar Racing	ab 79,95	99,95
Jagged Alliance	79,95	99,95
Jazz Jackrabbit	99,95*	99,95*
Jefffighter 3	89,95	99,95
Jewels of the Oracle	79,95	99,95
Jonny Mnemonic	89,95	99,95
Jungle Strike	89,95	99,95
Kingdom	89,95	99,95
Kings Quest 7	89,95*	99,95*
Kings Quest Deluxe (1-6)	89,95*	99,95*
Klik & Play	99,95	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99,95	99,95
Lands of Lore 2	i.V.	99,95
Larry Deluxe (1-6)	99,95	99,95

Simon the Sorcerer 2

Das vor ca. 1 Jahr sehr erfolgreiche Fantasy-Adventure hat endlich einen 2. Teil. Viele Gags, hervorragende deutsche Sprachausgabe (CD) und knifflige Rätsel warten auf Euch.

CD-ROM 89,95 PC 89,95

Last Bounty Hunter	89,95*	99,95*
Last Dynasty	89,95	99,95
Legend of Kyrandia 3	69,95	99,95
Lemmings 3	79,95	99,95
Lemmings 3 D	89,95	99,95
Links 386	99,95	99,95
Links Kurse	ab 49,95	99,95
Little Big Adventure	99,95	99,95

	3,5	CD
Loadstar	89,95*	99,95*
Lode Runner	79,95	89,95

Command & Conquer

Der Nachfolger des legendären Dune 2 strahlt vor Superlativen: 2 CD's vollgepackt mit brillanter Echtzeit-Strategie, 60 Min. Videosequenzen, 25,6 Tönen geraderter Grafiken und hochintelligenten Computergegnern. War is Hell...

CD-ROM 99,95*

Lords of Midnight	89,95*	99,95*
Last Admiral 2	89,95*	99,95*
Last Eden	89,95	99,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	99,95
Lucasarts Classic Adventures	89,95	99,95
Lucasarts Classic Simulations	89,95	99,95
Machiavelli	109,95	99,95
Mad News	89,95	99,95
Magic Carpet 1	89,95	99,95
Magic Carpet 1 Data	89,95	99,95
Magic Carpet 2	89,95	99,95
Magic TG	89,95	99,95
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	89,95	99,95
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion	39,95	99,95
Mechwarrior 2	89,95*	99,95*
Mechwarrior 2 Data	89,95	99,95
Menzoberranzon	89,95	99,95
Metal & Lace	99,95	99,95
Metal Lords	89,95	99,95
Metal Marines	89,95	99,95
Metaltech Earthsieg 1	89,95	99,95
Metaltech Earthsieg 1 Data	39,95	99,95
Micro Machines 2	79,95	89,95
Milennia	89,95	99,95
Mission Critical	89,95	99,95

Myst 1	89,95	99,95
Nascar Racing	89,95	99,95
Nascar Racing Track Packs	44,95	99,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	99,95*
NBA Live 95	99,95	99,95
Nectaris	49,95	99,95
NHL Hockey 96	i.V.	99,95
Nectaropolis	89,95	99,95
Novastorm	79,95	99,95
Operation Europe	99,95	99,95
Panzer General 1	89,95	ab 59,95
Paparazzi	99,95	99,95

Crusader

Origins neuester Hammer. Das Action-Adventure läßt Euch zum futuristischen Söldner der Rebellenarmee werden. Programmiert von Raven.

CD-ROM 99,95*

Perfect General 2	89,95	99,95
Perfect General 2 Editor	49,95*	99,95*
PGA Tour Golf 96	i.V.	99,95
Phantasmagoria	89,95	99,95
Pinball Dreams Deluxe	89,95	99,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95*	99,95*
Pinball Illusions	89,95	99,95
Pole Position	i.V.	99,95
Police Quest 6 SWAT	89,95	99,95
Police Quest Deluxe (1-4)	89,95	99,95
Populous 2+ Powermonger	89,95	99,95
Power House	89,95	99,95
Primal Rage	89,95	99,95
Prisoner of Ice	89,95	99,95
Privateer 1 Deluxe	89,95	99,95
Prototype	89,95	99,95
Psycho Pinball	89,95	99,95
Railroad Tycoon Deluxe	109,95	99,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	89,95	99,95
Rebel Assault 1	89,95	99,95
Renegade	89,95	99,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	99,95*
Sage von Nietoom I	89,95	99,95
Sam & Max	99,95	99,95
Schatten d. Imperiums Battle Isle 3	99,95	99,95
Sensible World of Soccer	79,95*	99,95*
Shadow Caster	29,95	99,95

	3,5	CD
Shanghai 3	89,95*	99,95*
Silent Hunter	89,95*	99,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	89,95	99,95
Sim Tower	89,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	89,95	99,95
Simon the Sorcerer 2	79,95	99,95
Slipstream 5000	89,95	99,95
Space Quest 6	59,95	99,95
Space Quest Deluxe (1-5)	89,95	99,95
Space Sirens 2	89,95	99,95
SSI Ultramegagoldbox	89,95	99,95
SSH-21 Seawolf	89,95	99,95
Stalingrad (AH)	99,95	99,95
Star Trek - 25th	89,95	99,95
Star Trek - Judgement Rites	99,95	99,95
Star Trek - TNG A Final Unity	89,95	99,95
Star Trek - Technical Manual	99,95*	89,95*
Steel Panther	89,95	99,95
Strike Commander Deluxe	89,95	99,95
Subwar 2050	109,95	99,95

Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	99,95
Syndicate 1 Deluxe	89,95	99,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	99,95
Task Force 1942	89,95	99,95
Tek War	89,95	99,95

Advanced Civilization

Dem Brettspiel von Avalon Hill wurde das Microprose-Civilization nachempfunden. Hier liegt das Original in für die Fans des Brettspiels exakter Umsetzung vor.

CD-ROM 99,95* PC 109,95*

Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	99,95
Syndicate 1 Deluxe	89,95	99,95
System Shock	89,95	99,95
Tank Commander	79,95	99,95
Task Force 1942	89,95	99,95
Tek War	89,95	99,95

Demnächst auch Ladengeschäft*
informierter, größer, aktueller, schneller, besser: die neue (alte?!) N'!

Terminal Velocity	89,95*	99,95*
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terra Nova	89,95	99,95
The Ancients	89,95	99,95
The Citadel	89,95	99,95
Theme Hospital	89,95	99,95
Theme Park	89,95	99,95
The Pure War Game	99,95	99,95
The Scroll	89,95	99,95
Thunderhawk 2	99,95	99,95
Thunderscape	99,95	99,95
Tie Fighter	99,95	99,95
Tie Fighter Datas	99,95	99,95
Tony La Russa Baseball 3	99,95	99,95
Top Gun	99,95	99,95
Tower Assault	79,95	99,95
Transport Tycoon	109,95	99,95
Treasure Hunters Inc.	99,95	99,95
Turrican 2	79,95	99,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	119,95	99,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	109,95	99,95
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	119,95	99,95
Under a Killing Moon	99,95	99,95
Urban Decay	89,95	99,95
US Navy Fighters	89,95	99,95
Virtual Pool	89,95	99,95
Virtual Valerie 2	89,95	99,95
Voll Gas-Full Throttle	ab 69,95	99,95
Wacky Wheels	79,95	99,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	99,95
Warhammer	89,95	99,95
Warlords 2	99,95	99,95
Warriors	89,95	99,95
Werewolf	89,95	99,95
Whales Voyage 2	i.V.	99,95
Widget Workshop	79,95	69,95*

Dungeonmaster 2

Wenn die Rätheltiefe des Vorgängers nur annähernd erreicht wird, steht uns der Rollenspiel-Überhammer des Jahres bevor.

CD-ROM 89,95* PC 89,95*

Wing Commander 3	99,95	99,95
Wing Commander Deluxe (1-2)	79,95	99,95
Wings of Glory	49,95	99,95
Witchwood	89,95*	99,95*

	3,5	CD
Wizardry Deluxe (6-7)	109,95	109,95
X-COM (UFO 2)	109,95	89,95
X-Wing Deluxe	89,95*	

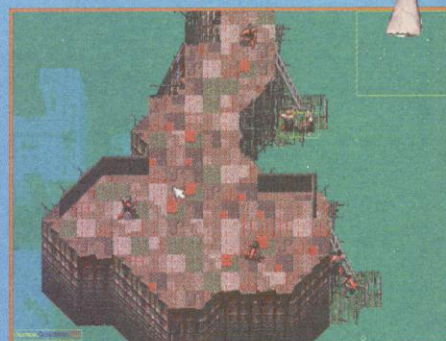
WATERWORLD

Am treffendsten könnte man das Szenario von "Waterworld" wohl mit "Mad Max on water" umschreiben. Nach einer Zeit des andauernden, unseligen Raubbaus an Mutter Erde sind die Polarkappen durch eine Klimakatastrophe geschmolzen. Das Wasser bedeckt fast die ganze Erdoberfläche, lediglich der Gipfel des Mount Everest ragt als trotzig Insel aus den Fluten. Die überlebenden Menschen siedeln auf treibenden, überdimensionalen Flößen – Städten gleich und Atolle genannt. Die Einwohner dieser Siedlungen, die sich selbst Atollers nennen, kennen nichts anderes als den täglichen Kampf ums Überleben. Nahrungsmittel, Trinkwasser und selbst der Lebensraum sind so knapp geworden, daß sie in dieser verdrehten Welt das höchste Gut darstellen. Mit Wertmaßstäben vorangehender Generationen kann der Zeitgenosse nichts mehr anfangen; ein gerettetes, vererbtes Exemplar des Playboy kann in Waterworld z.B. durchaus den Stellenwert der Bibel einnehmen. Zudem wird das arme Völkchen der Atollers konsequent von den Smokers angegriffen, einem plündernden Bootsvolk, ständig auf der Su-



Intelligent Games arbeiten zusammen mit Interplay an einem Strategiespiel zum Endzeit-Kinospektakel "Waterworld"

che nach gewaltsamem Zeitvertreib. Die mit ca. 150 Millionen Dollar teuerste Hollywood-Produktion aller Zeiten kann schon alleine wegen dieser immens hohen Produktionskosten kaum ein Kassenerfüller werden. Selbst bei monatenlang nicht abreißen lassen Zuschauerströmen wird "Waterworld" ein sicherer finanzieller Flop für MCA werden. Mit Kevin Costner und Dennis Hopper konnte man zwar zwei hochkarätige Stars verdingen, doch auch der einstige Publikumsmagnet Costner hat mit einer stark im Sinken begriffenen Zu-

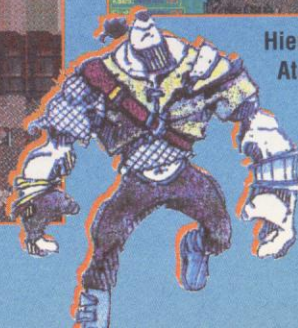


Eine kleinere Floßsiedlung der Atollers wird von angreifenden Smokers gestürmt

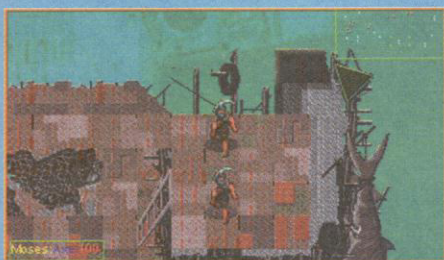
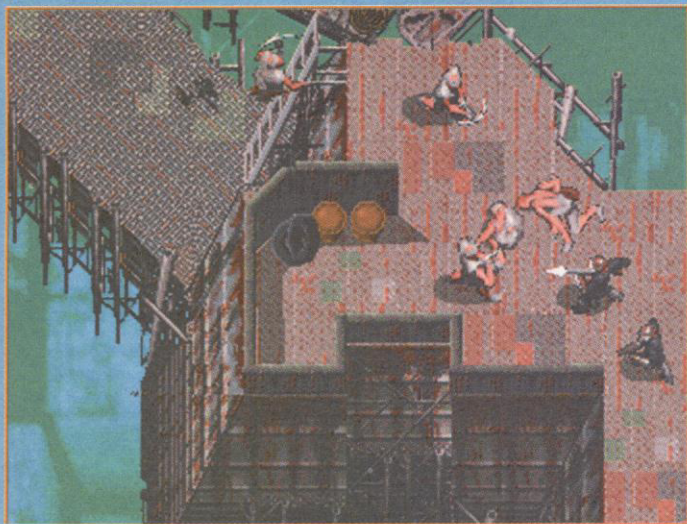
schauergunst und Popularität zu kämpfen. Klar, daß es zu einem solch groß angelegten Leinwandspektakel auch Softwareumsetzungen geben wird. Neben einem ebenfalls noch für dieses Jahr angesetzten Actionspiel konnte Interplay die Briten von Intelligent Games für die Entwicklung eines Echtzeit-Strategiespiels gewinnen. In einer isometrischen Vogelperspektive mit leicht räumlichem Anriß (Militärperspektive) präsentiert sich Euch eine detaillierte, stark dem Film nachempfundene Welt. Gerenderte Atollbewohner



Hier seht Ihr die heißumkämpften Atolle in hochauflösendem SuperVGA



Die Charaktere wurden in comicähnlichen Entwürfen (links) dem Film nachempfunden



Selbst in VGA (beide Screens) bleiben die Charaktere detailliert, lediglich die Übersicht leidet ein wenig

Oben die "blutfreie" deutsche Version

in verschiedenster Kleidung und Statur bevölkern die mühevoll gepixelten, höhenmäßig unterschiedlichen Plattformen der Wassersiedlungen. Durch die für ein Endzeitszenario erstaunlich klaren Fluten könnt Ihr die Umrisse längst versunkener Städte wahrnehmen. Beim Scrolling bewegen sich diese Grundrisse parallax zu den inselartigen Siedlungsebenen. Das Geschehen kann wahlweise in VGA oder SuperVGA betrachtet werden, wobei die hochauflösende Variante natürlich eine bessere Gesamtübersicht, aber auch einen durch die Größe der Sprites bedingten Wahrnehmungsverlust beschert. Eure Mannen hören auf individuelle Namen, können in speziellen Bildschirmen beliebig ausgestattet werden und gewinnen nach mehreren bewältigten Missionen an Erfahrung. Ähnlich wie in *Command & Conquer* könnt Ihr auch ganze Einheiten Eurer Leute per individuell aufgezeichnetem Kommando-fenster an einen strategisch wichtigen Punkt der Mission beordern.

Die zahlreichen Missionen werden von einer an den Film angelehnten Story zusammengehalten, passende Videos wurden an den Originalkulissen abgedreht, allerdings nicht mit dem wohl zu kostenintensiven (nomen est omen!) Costner. fh

communication GmbH Tel. 02241-42679
mirox Industriest. 10 53842 Troisdorf Fax 02241-42679

Preislistenauzug	Anl. CD 3,5	Preislistenauzug	Anl. CD 3,5	Preislistenauzug	Anl. CD 3,5
11TH HOUR DV 89	DA 89	HIGH SEAS TRADER DV 68	DA 68	SIM CITY2000: URBAN REM. EV 44	DA 44
ACES OF THE DEEP DV 84	DA 84	HOLLYWOOD PICTURES DV 80	DA 80	SIMON THE SOCCERER 2 DA 80	DA 80
ACTION SOCCER DV 89	DA 89	HUGO DV 62	DA 62	SKYREALMS OF JORUNE DA 80	DA 80
ALIEN LOGIC-SKYREAL... DA 79	DA 79	H-CLIMATE DV 86	DA 86	SLIPSTREAM 5000 DA 75	DA 75
ALL AROUND HOLLYW. DV 49	DA 49	INCREDIBLE TOONS DA 62	DA 62	STAR CRUISER DV 86	DA 86
ALONE IN THE DARK 3 DV 89	DA 89	INDY CAR RAC. TRACKS EV 48	DA 48	STAR TREK INTERACTIVE EV 99	DA 99
AMERICA 1861-1865 DV 89	DA 89	INTERN. TENNIS OPEN DV 79	DA 79	STARTREK: FINAL UNITY DV 99	DA 99
APACHE LONGBOW DV 89	DA 89	ROLAND CANVAS SCD10 349,-	DA 349,-	SUPER KARTS DA 88	DA 88
ATLAS DV 54	DA 54	ROLAND CANVAS SCD15 469,-	DA 469,-	SUPER STREET FIGHT. 2 DV 67	DA 67
BATTLE RACE DV 68	DA 68	IRON ASSAULT DA 80	DA 80	TANK COMMANDER DV 88	DA 88
BATTLEDROME DV 49	DA 49	KR-50 HOKUM DV 49	DA 49	TEAC 4-fachIDE Controller DV 79	DA 79
BATTLETOADS DV 86	DA 86	JAGGED ALLIANCE DV 79	DA 79	THE LOST EDEN DV 79	DA 79
BAZOOKA SUE DV 86	DA 86	JAZZ JACKHABBIT DV 74	DA 74	THUNDERSCAPE DA 78	DA 78
BIG RED ADVENTURE DV 68	DA 68	KING'S QUEST 7 DV 86	DA 86	TOONSTRUCK DV 75	DA 75
BINGO! DV 89	DA 89	KYRANDIA 3 DV 80	DA 80	4-fach CD-Rom 359,-	DA 359,-
BIOFORGE DV 89	DA 89	LANDS OF LORE 2 DV 82	DA 82	TEAC CD 55 mit Controller DV 199	DA 199
BLOODNET DV 66	DA 66	LEGIONS DV 89	DA 89	4-fach CD-Rom EIDE DV 43	DA 43
BLOODWINGS DV 86	DA 86	LITTLE BIG ADVENTURE DV 80	DA 80	TRANSPORT T. W. ED. DV 75	DA 75
BURNING STEEL 3 DV 86	DA 86	LORDS OF MIDNIGHT DV 83	DA 83	TRI-TRUST DV 88	DA 88
BUREAU 13 DV 86	DA 86	LOST SIGNALS DV 89	DA 89	USS TICONDEROGA DV 79	DA 79
BURIED IN TIME DV 86	DA 86	MACHIAVELLI-THE PRINCE DV 86	DA 86	WACKY WHEELS DV 59	DA 59
CARIBIAN DESASTER DV 86	DA 86	MAGIC CARPET PLUS DV 59	DA 59	WARRIORS DV 80	DA 80
CHESSEMASTER 4000 T. EV 69	DA 69	MARCO POLO DV 89	DA 89	WING COMMANDER 3 DV 99	DA 99
CHAOS ENGINE DA 64	DA 64	MASTER OF MAGIC DV 89	DA 89	WOODRUFF & THE SNIB DV 79	DA 79
CIVILIZATION 2 DV 89	DA 89	MELVIN CHALLENGE DA 83	DA 83	X-COM:TERROR FROM... DV 88	DA 88
COMMAND & CONQUER 1DA 89	DA 89	METAL MARINES DV 62	DA 62	ZORRO DV 75	DA 75
COMMAND & CONQUER 2DA 89	DA 89	MONOPOLY DV 89	DA 89	CD-ROM DRIVES	
COMMANDER BLOOD DV 48	DA 48	NASCAR (Windows 95) DV 74	DA 74	Double Speed - 2-fachIDE 165	DA 165
CREATURE SHOCK DV 89	DA 89	NASCAR TRACK PACK DV 49	DA 49	TEAC 4-fachIDE Controller 359	DA 359
CRUSADER - NO REMO... DV 86	DA 86	NBA LIVE 95 (BASKETB.) DA 89	DA 89	NETCARD 4-fachIDE 325	DA 325
CYBERIA DA 89	DA 89	NECTARIS DV 52	DA 52	SOUNDKARTEN	
CYBERMAGE-DARK! DV 89	DA 89	NETWORKS DV 86	DA 86	ROLAND SCD-10 349	DA 349
DAEDALUS ENCOUNTER DV 89	DA 89	NHL HOCKEY '95 DA 79	DA 79	ROLAND SCD-15 469	DA 469
DARK FORCES DV 99	DA 99	NOVASTORM DA 89	DA 89	SOUND GALAXY 16 Pro/2 279	DA 279
DARK LEGIONS DV 61	DA 61	OLDTIMER 2 DV 86	DA 86	SOUND GALAXY NOVA 16 EX 209	DA 209
DARK SUN 2: WAKE OF... DV 80	DA 80	DER PREISHAMMER I		SOUND GALAXY WAVEIDER32 249	DA 249
DAS AMT DV 89	DA 89	FLASHBACK DV 44	DA 44	WAVE POWER DV 279	DA 279
DAS SCHWARZE AUG 1 DV 55	DA 55	MASTER OF ORION DV 44	DA 44	SoundBlaster 16 Value 189	DA 189
DAS SCHWARZE AUG 2 DV 79	DA 79	POPULOUS 2 + POWERM DA 38	DA 38	SoundBlaster 16 MultiCD 259	DA 259
DEATH GATE DV 69	DA 69	PRIVATEER DV 38	DA 38	SoundBlaster 16ASP MultiCD 319	DA 319
DER BAULOWE (WIN) DV 86	DA 86	SSN-21 SEAWOLF DV 38	DA 38	SoundBlaster AWE32 VALUE 379	DA 379
DER MEISTER DV 84	DA 84	STRIKE COMMANDER DA 38	DA 38	SoundBlaster AWE32 ASP 489	DA 489
DER REIDER DV 89	DA 89	SURWAR 2050 DV 44	DA 44	ORCHID GameWave 32 plus 279	DA 279
DESCENT DV 79	DA 79	SYNDICATE PLUS DV 38	DA 38	ORCHID SoundWave 32 pro 339	DA 339
DISC WORLD DV 73	DA 73	WING COMMANDER DV 38	DA 38	ORCHID SoundWave 32Pro/SCSI 439	DA 439
DIE VERRÜCKTE RALLY DV 74	DA 74	ONE MUST FALL 2097 DV 82	DA 82	ORCHID Upgrade Sound-Rom 89	DA 89
DIE VERRÜCKTE RALLY DV 74	DA 74	ORION CONSPIRACY DV 86	DA 86	ORCHID WaveBooster 2 199	DA 199
DRAGON LORE-THE LEG. DV 75	DA 75	OVERDRIVE DV 44	DA 44	ORCHID WaveBooster 4x 359	DA 359
EA SPORTS RUGBY DA 80	DA 80	PANZER GENERAL DA 74	DA 74	ORCHID WaveBooster 4x 359	DA 359
EARTH COMMAND DA 74	DA 74	PANZER GENERAL DV 48	DA 48	mirosound PCMI pro 299	DA 299
EARTH SIEGE DV 86	DA 86	PGA TOUR GOLF 486 DA 89	DA 89	TERRATEC GOLD 16 195	DA 195
ELITE 3 DV 79	DA 79	PHANTASMOGORIA DV 88	DA 88	TERRATEC MAESTRO 16 S.E. 345	DA 345
EPIC PINBALL 1-12 DV 92	DA 92	PINBALL FANTASIES DEL. DA 75	DA 75	TERRATEC MAESTRO 32 Wave 575	DA 575
FLAMEBACK DV 80	DA 80	PINBALL ILLUSIONS - DA 67	DA 67	MOTHERBOARD + CPU	
FLIGHT OF THE AMAZON. DV 74	DA 74	PINBALL MANIA DA 55	DA 55	486DX2-66 AMD VESA 425	DA 425
FLIGHT UNLIMITED DV 79	DA 79	PINBALL WIZARD 2000 DA 68	DA 68	256 KB Cache, Vesa Local + ISA 439	DA 439
FLUSSIMULATOR 5.1 DV 75	DA 75	POWER HOUSE DV 68	DA 68	486DX2-66 AMD VESA 459	DA 459
FRONTIER-FL. (ELITE 3) DV 80	DA 80	PRISONER OF ICE DV 86	DA 86	256 KB Cache, Vesa Local + ISA 439	DA 439
FRONTLINES DV 68	DA 68	PROJECT PARADISE DV 69	DA 69	486DX4-100 AMD VESA 459	DA 459
FULL THROTTLE VOLLGAS DV 86	DA 86	PROTOTYPE DV 80	DA 80	256 KB Cache, Vesa Local + ISA 439	DA 439
F4 FIGHTER DV 80	DA 80	PSYCHO PINBALL DV 80	DA 80	PENTIUM 75 + BOARD PCV1LB 859	DA 859
GUNSHIP 2000 DV 48	DA 48	QUEST FOR GLORY 4 DV 69	DA 69	PENTIUM 90 + BOARD PCV1LB 985	DA 985
GREAT NAVAL BATTLE 3 DV 80	DA 80	RAVANTLOFT 2 DV 74	DA 74	PENTIUM 100 + BOARD PCV1LB 1120	DA 1120
HALLWEN HARRY 1-4 EV 59	DA 59	RED BARON DV 48	DA 48	PENTIUM 120 + BOARD PCV1LB 1750	DA 1750
HATTRICK! DV 86	DA 86	REUNION DV 74	DA 74	Weitere Hardware auf Anfrage!	
		SENSIBLE W. O. SOCCER DV 67	DA 67		
		SILENT HUNTER DA 69	DA 69		

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!

HOL' DIR DEN
POWER SOUND
FÜR DEINEN COMPUTER!

PCgo! TESTSIEGER
Ausgabe 3/95
quadral SM-41 Aktiv
Unverb. Preisempf. pro Paar
DM 229,-

NEU!!!
quadral SAM-45 Aktiv
20/30 Watt

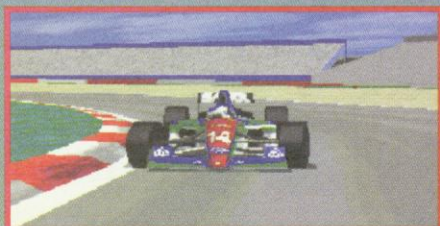
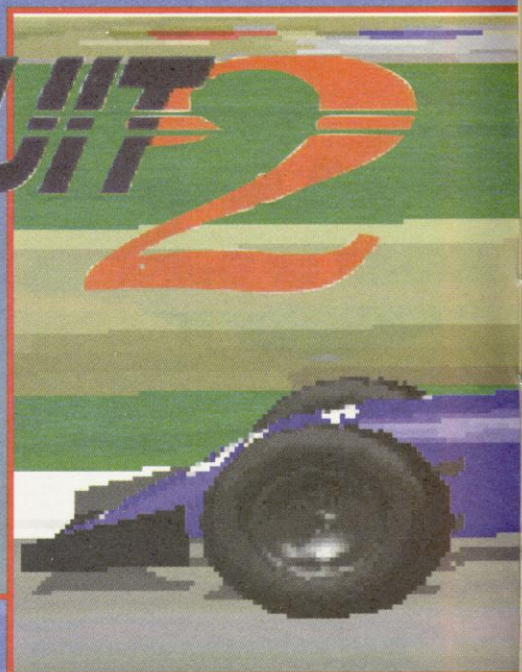
Infos über die quadral SM- und SAM-Serie bei:
quadral · Postfach 304 · 30003 Hannover

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____

WORLD CIRCUIT 2

The Grand Prix Race Simulation

Grünes Licht für alle Rennbegeisterten: Kultprogrammierer Geoff Crammond bastelt an einem neuen Formel-Eins-Simulator. "World Circuit 2" läßt die Konkurrenz im Regen stehen.

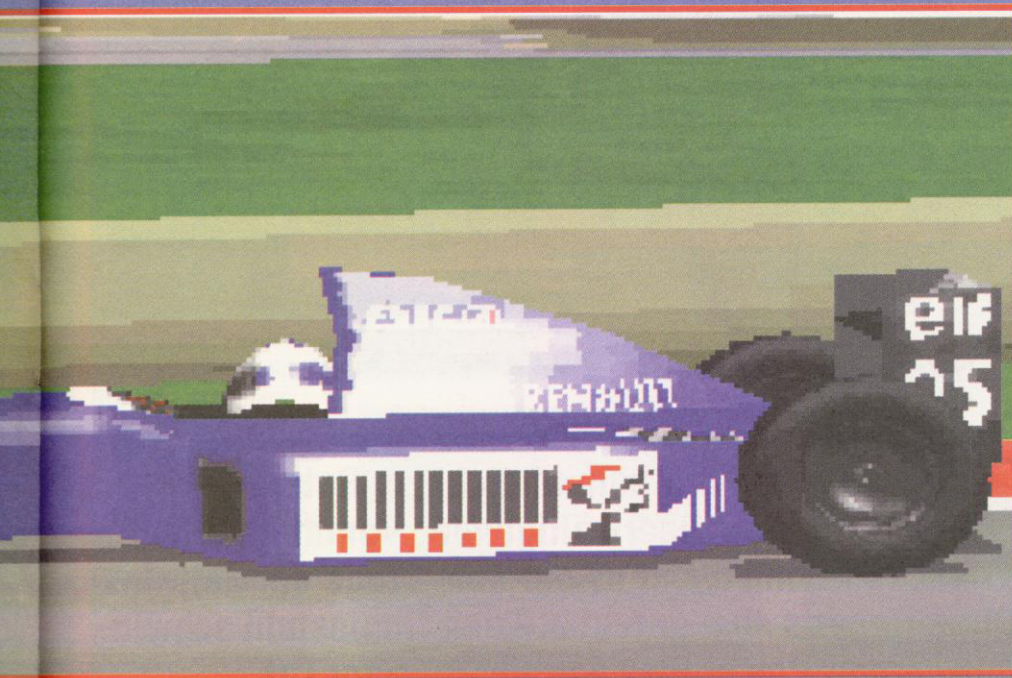


Hyperrealistisch: Die Wagen gleichen ihren großen Vorbildern bis ins kleinste Detail

Ob der Frontflügel von Alesis Ferrari, ob Heckflügel des Ligier, ob Streckenwerbung: Alles wie in der 95er-Saison

Geoff Crammond hat schon 1985 mit "Revs" eindrucksvoll bewiesen, wie realitätsnah ein Computerprogramm den Rennzirkus simulieren kann. Sein genial witziges "Stunt Car Racer" von 1988 hielt locker den hohen Qualitätsstandard, der 1991 mit "Formula One Grand Prix" für den Amiga den bisher krönenden Abschluß fand. Das sich der öffentlichkeits-scheue Programmierer derweilen nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht hat, beweisen jetzt erste Bilder von "World Circuit 2". Das High-Tech-Rennspektakel soll erst im Spätherbst bei Microprose erscheinen, macht aber schon jetzt Lust auf mehr. Crammond setzt erstaunlicherweise wieder auf seine in Assembler geschriebene Renn-Engine des Vorgängers, hat dafür aber die Grafik einer kompletten Rundenerneuerung unterzogen. Ausgeklügeltes Texture-Mapping und hochrealistische Beleuchtungseffekte lassen dem Computerpiloten das Wasser im Rennstiefel





Die Kameraposition ist frei wählbar:
Zahlreiche Blickwinkel sorgen für optimale
Übersicht auf den Rennstrecken.

zusammenlaufen. Dabei ist das Programm erklärtermaßen auf die Rechenpower eines schnellen Pentiums ausgerichtet. Das Spiel wird bei einer Auflösung von 320 x 200 und 256 Farben immer noch mit 20 "Frames" pro Minute laufen. Wer zu Hause einen langsameren Rechner fährt, wird unschöne Abstriche bei der Grafik machen müssen. Ein Super-VGA Modus holt das Letzte aus unseren Rechnern heraus.

Natürlich wird auch im zweiten Teil wieder viel Wert auf die realistische Darstellung der Rennstrecken gelegt. Crammond

hat extra seinen Co-Programmierer David Surplus losgeschickt, um vor Ort in Monaco alle Einzelheiten des Stadtkurses zu filmen. Alte Hasen müssen übrigens nicht auf liebgewonnene Fahrhilfen verzichten: Wie in "Formula One Grand Prix" bietet das Programm bei Bedarf Brems- und Schalthilfen und zeigt automatisch auf dem heißen Asphalt die Ideallinie an. Wesentlich aufwendiger soll sich die Gegnerintelligenz gestalten. Laut Crammond wird man sogar den jeweiligen Fahrstil, etwa eines Michael Schumacher oder Damon "Panik" Hill, unterscheiden können. Wie die Großen, können auch die Computer-Rennstallbesitzer ihre Flitzer ganz nach Belieben tunen, abstimmen und in Testrunden und Einzelrennen optimieren. Ist man zufrieden mit seinem Wägelchen, dann lockt die komplette Meisterschaft mit allen aktuellen Fahrern der Saison.

vw

Name: Formula One Grand Prix 2
Hersteller: Microprose
Erscheinungs-termin: 4. Quartal 1995

Game It!

07569/92020

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

11th Hour*	84,95
Being CD	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II*	82,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
FX Fighter Limited Edition	79,95
Hi Octane	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Star Trek Next Generation	79,95

Windows 95 199,⁹⁵ Update - unbedingt vorbestellen!

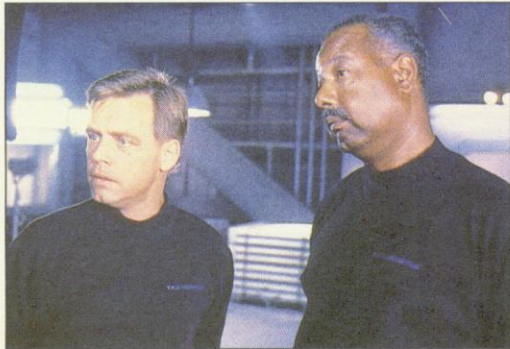
CD-ROM	
ATV Networks	84,95
Across the Rhine	89,95
Aces of the Deep	79,95
Aces o.t. Deep Data*	39,95
Action Soccer	64,95
Alex Dampier Hockey	59,95
Alien Breed Tower Assault	54,95
Amerika/Civil War	69,95
Asterix	64,95
Atlas	52,95
Battle Bugs	39,95
Battle Isle 2	79,95
Bl 2 - Erben d. Titan	44,95
Bioforge	84,95
Bureau 13	69,95
Burning Steel 3	74,95
Chaos Control	79,95
Colonization	84,95
Crusade*	79,95
Cyberace	19,95
Daedalus Encounter	89,95
Dark Forces	84,95
Der Reeder	69,95
Descent	77,95
Discworld	79,95
Dune 2	39,95
Elite 3 (neue Version)	79,95
Fl. Commander 2	64,95
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95
Flight unlimited	79,95
Hammer o.t. Gods	69,95
Hattrick (Ikarian)	74,95
Hell	69,95
High Seas Trader	64,95
Höhlenwelt Saga	74,95
Inordinate Desire*	79,95
Jagged Alliance	69,95
King's Quest VII	59,95
Kingdoms of Germ.	49,95
King: The far Reaches	79,95
Klik & Play	79,95
Kyandia 3	74,95
Last Dynasty	77,95
Legionen (Win)	59,95
Lemmings für WIN	44,95
Links 386+2Kurse	54,95
Little Big Adventure	89,95
Macchiavelli	89,95
Magic Carpet	84,95
Magic Carpet Data	39,95
Marco Polo	59,95
Master of Magic	84,95
Micro Machine 2	69,95
Myst, neu dt.	79,95
Nascar Racing	79,95
Nascar Track	39,95
Navy Strike	89,95
NBA Live 95	84,95
NHL Hockey	74,95
Oldtimer	39,95
One must fall	59,95
Panzer General	64,95
Prisoner of Ice	79,95
Phantasmagoria*	84,95
Prototype	74,95
Psycho Pinball	64,95
Quantum Gate 2	79,95
Ravenloft 2	69,95
Rise of the Robots	49,95
Sensible Soccer	49,95
Sim City 2000 Coll	84,95
Sim City 2000 Data	39,95
Sim Tower	69,95
Sim Town	74,95
Slipstream 5000	64,95
Space Quest I-V	89,95
Space Quest VI*	74,95
Tank Commander	79,95
Ticenderoga*	79,95
Tr. Tyc. World Edit	34,95
UF&O&Mast. oOrion	59,95
US Navy Fighters	84,95
Virtual Pool	74,95
Warcraft	74,95
Warriors	64,95
Whales Voyage II*	79,95
Wing Comm. 3	89,95
Woodruff	69,95
X-COM	79,95
IBM 3,5"	
Aces of the Deep	69,95
Being	69,95
Colonization	69,95
Crusade*	74,95
Flugsim. 5.1 dt*	99,95
Flugsim. 5.1 e	69,95
Sceneries FS 4/5 ab	44,95
Panzer General	64,95
Master of Magic	69,95
Rise of the Robots	39,95
Hint Shop Lösungshefte zu fast allen Spielen	19,95

Hardware / Zubehör (Liste „Zubehör“ anfordern)	
Gravis Gamepad	39,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Phoenix	167,95
SB 16 Value IDE	159,95
Wave Blaster II	169,95
SB AWE 32 VE	319,95

Preise Stand 10.7.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr
Vorkasse/EC-Scheck: DM 7,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

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

WING COMMANDER IV



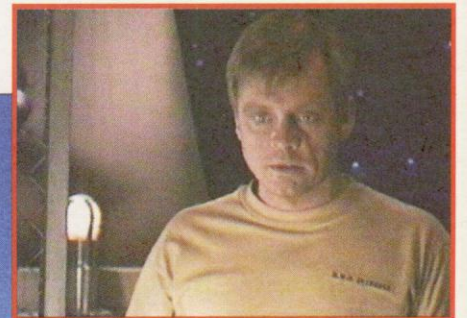
Colonel Blair kommt nicht zur Ruhe.
Nach dem überwältigenden kommerziellen Erfolg von Wing 3 war es nur eine Frage der Zeit, bis Chris Roberts sich erneut auf den Regiestuhl schwingen würde. Power Play war für Euch vor Ort in Hollywood und warf einen kritischen Blick auf die "No Cats in Space"-Opera.

Die Föderation hat den Krieg mit den Kilrathi gewonnen, Mark Hamill ist glücklich mit Ginger Lynn in den Sonnenuntergang geflogen, kurzum: Im Universum herrscht endlich wieder Ruhe. Doch weit gefehlt! Origin denkt gar nicht daran, Colonel Blair einen beschaulichen Ruhestand zu gönnen. Mit einem Budget von über acht Millionen Dollar wird Wing Commander 4 seinen Vorgänger als teuerstes Computerspiel aller Zeiten ablösen. Den Löwenanteil dieser Riesensumme verschlingen die digitalisierten Zwischensequenzen, die wohl einen neuen Standard für interaktive Unterhaltungssoftware set-

zen dürften. Da Chris Roberts ja seit jeher nicht kleckert sondern klotzt, wurde Wing 4 nicht etwa auf Video, sondern gleich auf 35mm Kinofilm gedreht. Vom Green-Screen-Verfahren verabschiedete man sich ebenfalls größtenteils und setzt nun auf "echte" Film-Sets – mit dem schönen Nebeneffekt, daß nun Kamerafahrten und -schwenks für zusätzliche Dramatik eingesetzt werden können. Selbst einige Raumschiffe und Cockpits ließ man von den Ren-Mar-Konstrukteuren in voller Größe nachbauen, die in den Kampfsequenzen zusammen mit ihren Piloten zu sehen sein werden.



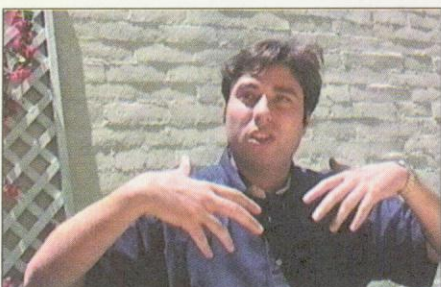
Die schiffeigene Spelunke ist eines der aufwendigsten Sets in Wing Commander 5



Mark Hamill auf geistiger geostationärer Umlaufbahn



Niedlich: Elizabeth Barondes in ihrem CD ROM-Debüt

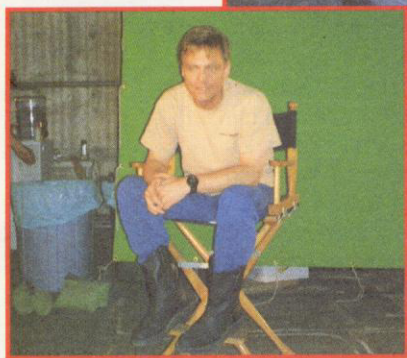
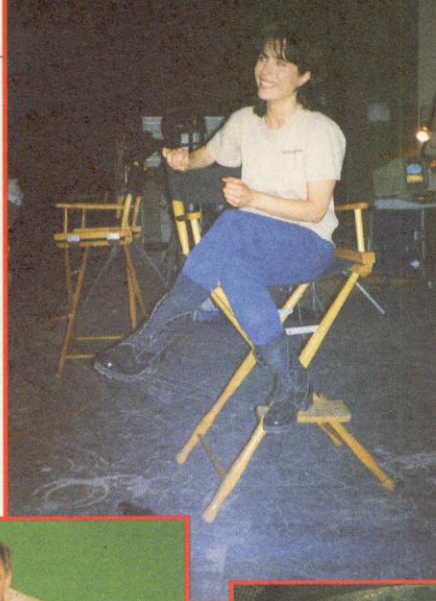


Der Spielberg der Neunziger? Chris Roberts plant mit Wing 5 sein Hollywood-Debüt





Oben: Selbst vor der Sprengung ganzer Sets schreckte Chris Roberts nicht zurück
Rechts: Soap-Opera-Star Holly Gagnier



So erinnerte beim Besuch der Dreharbeiten auch nichts an die Produktion eines Computerspiels: gepflegte Filmatmosphäre machte sich durch die ständigen "Quiet Please!", "Action!"- und "Cut!"-Rufe diverser hektischer Mitarbeiter breit.

Jeder fühlte sich wahnsinnig wichtig, obwohl manchmal nicht ganz klar war, was all diese Menschen da außer Brüllen eigentlich taten. Für die Besetzung griff Origin auf alte Bekannte zurück: Mark

Hamill spielt wieder Chris Blair, Tom "Biff" Wilson bringt Euch als Maniac zur Weißglut und der britische Ewig-Bad-Guy Malcolm McDowell verkörpert einmal mehr den Kommißkopp Admiral Tolwynn.

Zur eigentlichen Story gab es noch nicht viel zu hören. Nach Ende des Katzen-Krieges wurden auf Planeten in den Randbereichen der Föderation Rufe nach Autonomie laut. Eine geheimnisvolle Bruderschaft, die sich mit Vorliebe in SS-ähnlichen Uniformen präsentiert, stellt sich gegen die Konföderation und zettelt in den "Border Worlds" Revolutionen an. Colonel Blair muß also seine Filzpantoffel gegen Kampfstiefel eintauschen und wird beauftragt, Ruhe und Ordnung in der Galaxis wiederherzustellen. Im Gegensatz zu

Teil drei findet Ihr Euch diesmal in der Rolle eines konföderierten Trägerschiffkommandanten wieder, womit sich Euer Aufgabenbereich also deutlich erweitert. Kilrathi-Fans, die sich jetzt fragen, welche Rolle die

restlichen Katzen spielen werden, haben leider Pech gehabt: außer Melek, über dessen Rolle im Spiel leider keine Infos zu bekommen waren, konnten wir am Set leider keine Katzen entdecken.

Interview mit Tom Wilson:

PP: Tom, Du spielst in WC 4 wieder "Maniac". Wie würdest Du deine Rolle beschreiben?

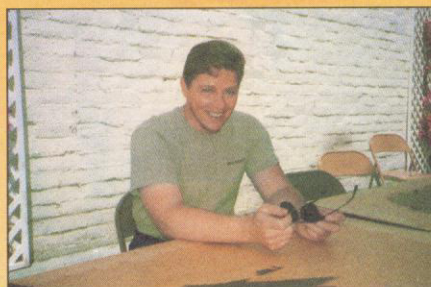
W: Eigentlich beschreibt ihn sein Spitzname sehr genau: er ist verrückt, durchgeknallt, aufsässig und eine Gefahr für sich und andere. Man kann seine Handlungen im Cockpit nie vorhersagen, was ihn zu einem interessanten Charakter macht.

PP: Hast Du Dich, wenn Du WC 3 spielst, schon jemals selbst als Wingman gewählt?

TW: Oh ja, ich fliege nur mit mir selbst. Außer Maniac gibt es keinen anderen Wingman, klar?! (lacht). Durch ihn ist meine Schauspielerei unsterblich geworden, jetzt bin ich binärer Code!

PP: Jetzt aber mal ernsthaft: Was unterscheidet diese Produktion von der ersten?

TW: Das Ganze ist ein wesentlich größeres Unternehmen. WC 3 war schon eine unglaublich aufwendige Geschichte, aber diesmal wird noch mehr Geld und Manpower eingesetzt, um ein State-of-the-Art-Spiel auf die Beine zu stellen. Die Sequenzen werden auf 35mm gefilmt, ein Zeichen dafür, daß Origin in jeder Hinsicht einen Kinofilm auf CD-ROM pro-



duzieren möchte. Ich meine, schaut Euch doch nur um! Die allermeisten Leute hier am Set kommen vom Film.

PP: Apropos Film: Chris möchte – wie wir hörten – WC 5 direkt in die Kinos bringen. Wirst Du dabei sein?

TW: Auf jeden Fall! Ich liebe Fortsetzungen, das Essen ist besser, meine Garderobe ist größer... (lacht). Nein ernsthaft. Ich hoffe, daß es zu einem Nachfolger kommt, denn das Arbeiten mit dieser Crew hat mir wirklich Spaß gemacht.

PP: Was war für Dich das Unangenehmste an der Arbeit hier?

TW: Mit Chris Roberts auszukommen (lacht). Nein, nein, das war nur Spaß! Bitte zitiert das nicht, Chris ist echt ein toller Kerl. Er macht sich wirklich gut als Regisseur, besonders wenn man bedenkt, daß es das erste Mal für ihn ist. Außerdem küßt er ja auch sehr gut ... (und lacht wieder)!

PP: Äh, wie bitte?

TW: Nein, eigentlich gab es keine schlechten Erfahrungen für mich hier. Von der technischen Seite her gab es ja keine großen Herausforderungen, alles wurde im Studio gedreht, der Traum eines jeden Filmemachers. Allerdings mußten wir jede Szene mit mindestens zwei verschiedenen Enden spielen, das kann einen manchmal verwirren, ist aber schauspielerisch eine ganz neue Erfahrung, da in Filmen ja die Handlung einem festgelegten Pfad folgt.

PP: Teil vier ist in Produktion, schon wird von WC 5 gesprochen. Entwickelt Ihr Euch zu einer Art Serie wie *Lethal Weapon*?

TW: Oh ja! Ich werde Danny Glover spielen, Mark Hamill ist Mel Gibson, das wird wunderbar!

PP: Dann solltest Du Dich aber erst mal ein wenig in die Sonne legen!

TW: Ja, stimmt, ich bin noch etwas zu blaß, oder?

PP: Hast Du selber einen Computer?

TW: Ja, ich habe immer noch meinen uralten Mac zu Hause, den wohl schon die Steinzeitmenschen zum Feuermachen benutzten! Eigentlich ist meine Frau der Experte auf diesem Gebiet.

PP: Noch irgendwelche weisen Ratschläge für die Wing-Commander-Spieler da draußen?

TW: Klickt mich an! Wenn Ihr nicht mehr weiterwißt, klickt auf Maniac!

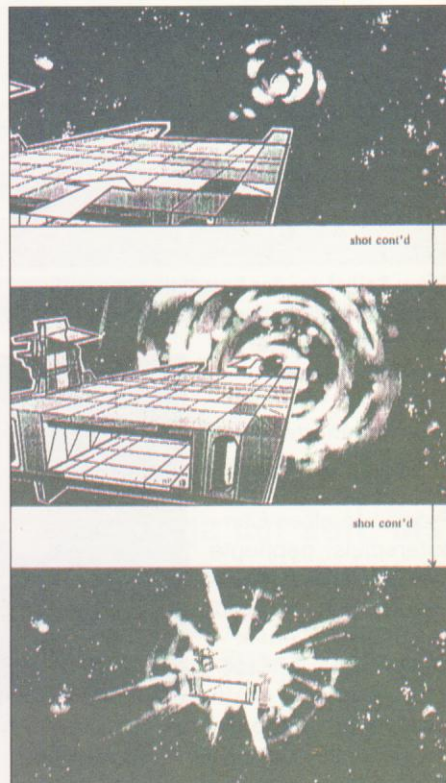


Hallo McFly! Niemand zu Hause? Tom Wilson alleine war schon die Reise wert.

Im Gegensatz zu den Filmsequenzen wurden beim eigentlichen Programmcode keine Quantensprünge vollzogen. Laut Chris Roberts wurden lediglich die 3D-Routinen des Vorgängers überarbeitet, um eine flüssigere Anzeige zu ermöglichen. Die Schiffe werden außerdem mit fotorealistischen Texturen überzogen, und der Spieler kann mehr als bisher durch seine Entscheidungen den Ausgang des Konflikts beeinflussen. Die Missionen werden "realistischer" gestaltet sein, was die strategischen Anforderungen an den Spie-

ler erhöhen soll. Das alte Wing-Commander-Prinzip "Ihr alleine gegen 8000 Gegner" wird zugunsten eines ausgeglicheneren Kräfteverhältnisses über Bord gekippt. So könnt Ihr in einigen Missionen Euer Ziel nur erreichen, wenn Ihr Eure Wingmen, die sich angeblich intelligenter als je zuvor aufführen, in strategisch richtiger Reihenfolge auf die korrekten Targets ansetzt.

Die Dreharbeiten gingen nach neun Wochen am 21. Juli zu Ende, das Spiel soll, wenn bei der Programmierung in Austin alles glatt geht, rechtzeitig zu Weihnachten in den Regalen stehen. Aber wir wissen ja, wie das bei den Texanern mit Erscheinungsterminen so sein kann. Zu diesem Zeitpunkt macht Wing 4 nicht den Eindruck eines komplett neuen Spiels. Vielmehr erinnerte es an eine äußerst umfangreiche und exzellent präsentierte Missiondisk zu WC 3, denn an der eigentlichen Spiel-Engine hat sich ja nichts grundlegendes verändert, und die Story scheint nach drei Vorgängern auch ein wenig auf dem Zahnfleisch zu gehen. Es dürfte also selbst für Origin nicht allzu schwer sein, den Termin einzuhalten. sg



Ein Ausschnitt aus den WC 4-Storyboards

Interview mit Chris Roberts:

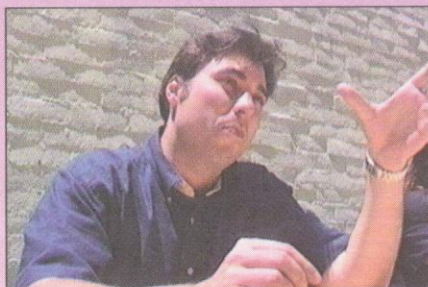
PP: Worin unterscheiden sich in Wing Commander 4 die Movie-Sequenzen und der Einfluß, den der Spieler auf sie nimmt, vom Vorgänger?

CR: Die Interaktivität der Movie-Sequenzen, aber auch die des ganzen Spiels, wird sich steigern. Zwar habt Ihr normalerweise an jeder Verzweigung der Story nur zwei Optionen, aber da Ihr in WC 4 der Kommandant eines Trägerschiffes seid, müßt Ihr sehr viele Entscheidungen treffen. Welche Mission Ihr fliegen wollt, welche Wingmen Ihr mitnehmt, die Schiffe, die Bewaffnungen der Crews, usw.

PP: Gibt es so etwas wie einen Strategiepart? Wir schicken Teams und erwarten deren Report?

CR: Nein, eigentlich nicht. Aber in den Missionen selbst wird der Strategie mehr Bedeutung zukommen. So müßt Ihr z. B. zur Zerstörung von Capital Ships in einem Jäger den Jagdschutz eliminieren, die Geschütztürme der Dickschiffe ausschalten und dann die Bomber zum Ziel dirigieren. In anderen Missionen gilt es z. B. Schiffe sturmreif zu schießen, damit Dekker und seine Marines sie einnehmen können.

PP: Was ist an den Gerüchten dran, daß WC 5 direkt in die Kinos kommen wird?



CR: Die Planungen haben schon begonnen. Wir wollen den nächsten Teil in der Tat primär als Hollywood-Film produzieren und gleichzeitig nebenher die Szenen drehen, die wir für das Spiel benötigen.

PP: Wann spielt der Film? Setzt die Handlung nach Wing 4 ein, oder wird die ganze Geschichte von Anfang an erzählt?

CR: Wir werden im Film nochmal ganz von vorne beginnen und die Geschichte von Teil eins an erzählen. Es werden also auch wieder Kilrathi mit von der Partie sein.

PP: Wie siehst Du die Zukunft auf dem PC-Entertainment-Markt?

CR: Meiner Meinung nach werden sich zwei Genres von Spielen durchsetzen: Auf der einen Seite wird es Spiele wie Wing Commander geben, die eine Geschichte erzählen, ähnlich einem Film. Auf der anderen Seite wird es Multiplayer-VR-Spiele ohne große Story geben, in denen sich Dutzende von Spielern

gleichzeitig, nur durch Regeln und Parameter beschränkt, umherbewegen und interagieren. Descent und all die anderen 3D-Shooter weisen bereits in diese Richtung. Echte VR wird es jedoch erst geben, wenn die Hardware dafür soweit ist.

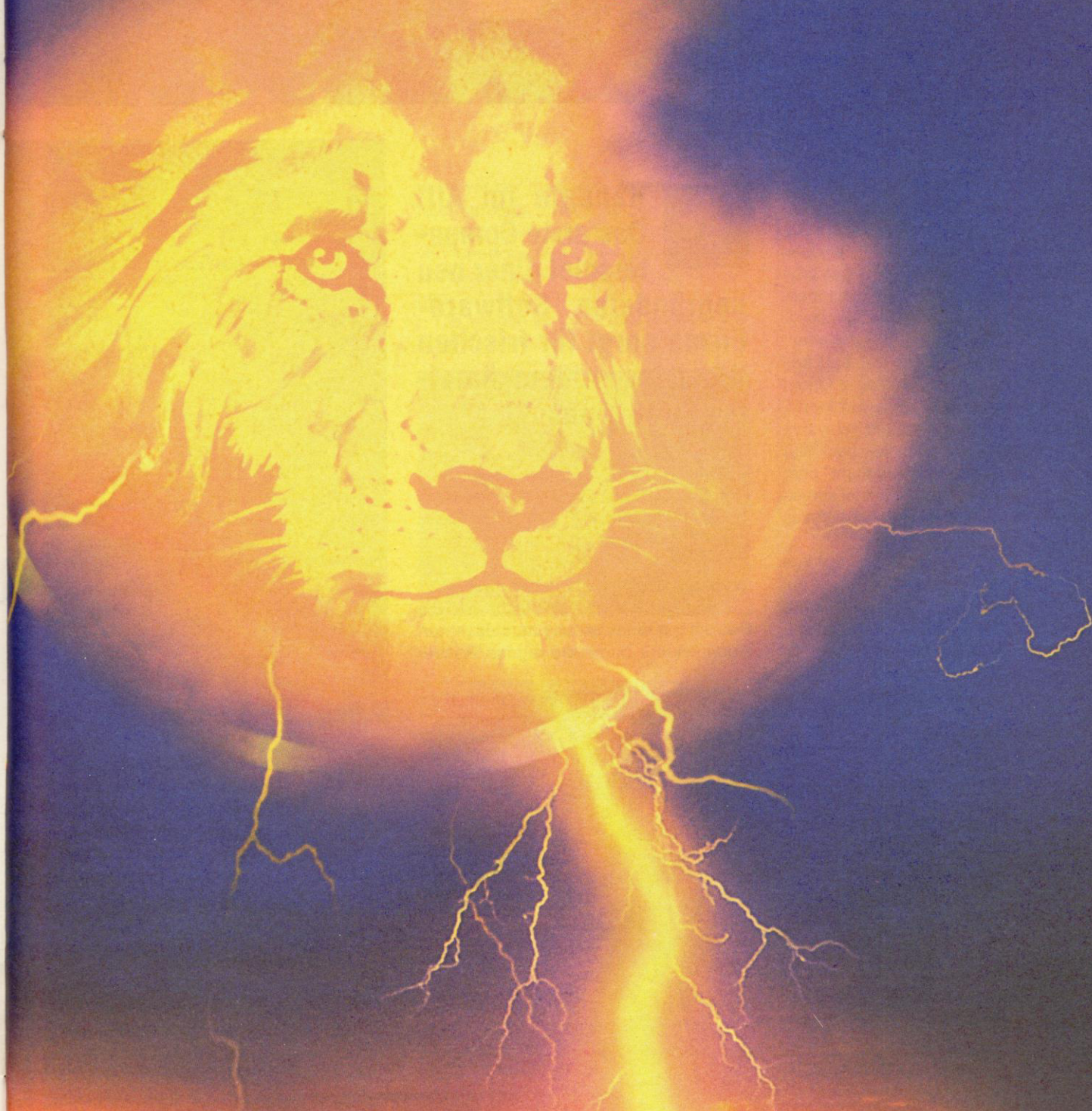
PP: Sind PC-Spiele mit Videosequenzen die Zukunft, oder werden sich Grafikadventures wie Full Throttle behaupten können?

CR: Grafikadventures sind unglaublich aufwendige Produktionen. Nehmt zum Beispiel Full Throttle: Ich liebe dieses Spiel, aber schon nach drei Stunden hatte ich es durchgespielt. LucasArts hatte aber mit den Grafiken einen Aufwand wie die Disney Studios, wenn sie einen abendfüllenden Spielfilm produzieren. Es ist also die Frage, ob Entwickler weiterhin bereit sein werden, diese finanziellen Risiken auf sich zu nehmen.

PP: Welche Projekte hast Du für die Zukunft geplant? Wird es Strike Commander 2 geben?

CR: Im Moment arbeiten wir mit dem britischen Fantasy-Autor Michael Moorcock an einem Action-Adventure namens "Silverheart". Der Spieler folgt ähnlich wie in WC 4 einer komplexen Story und muß sich mit diversen Monstern herumprügeln. "Silverheart" wird jedoch kein klassisches Rollenspiel sein, sondern es basiert auf Echtzeit-Action. Der geplante Erscheinungstermin ist Ende nächsten Jahres.

SMOKE ON THE WATER



GET THE TASTE



ASCEND

Keine Frage, Strategiespiele sind der Renner der Saison. Kaum ein Entwickler, bei dem nicht hartgesottene Robotkrieger in den Entwicklungsschubladen schlummern oder blutrünstige Super-VGA Orks über Hexfeld-Landschaften toben. Ein fester Nebenschauplatz dieses hochaktuellen Genres war und ist der Weltraum. Hier prügeln sich nicht erst seit "Spaceward HO!" oder "Master of Orion" die grünen, blauen und karierten Männchen um Sternkolonien und schwarze Löcher. Klassiker wie Paul Reiches "Star Control", Electronic Arts "Starflight" oder das selige "Star Fleet" von Interstel sorgen schon seit über zehn Jahren für Durchzug im Vakuum.

Wer nicht genug bekommen kann von Kabale und Liebe im All, der darf sich auf einen echten Strategie-Leckerbissen freuen. Das Erstaunliche dabei: "Ascendancy" wurde nicht etwa von einem etablierten Software-Haus ent-

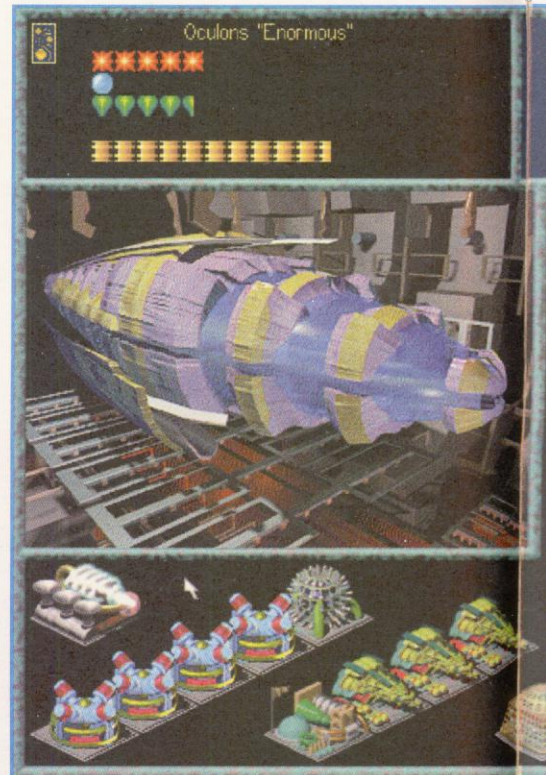
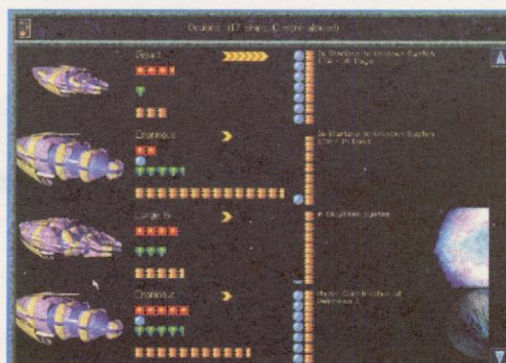
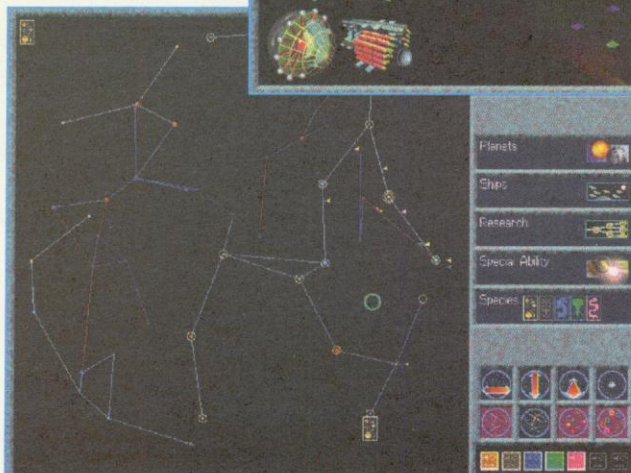
**Randale im All:
Das erste Computerspiel einer neu
gegründeten Software-
Firma sorgt für frischen
Wind im heißumkämpften
Strategiemarkt.**

wickelt, sondern von einer Newcomer-Firma, die sich erst Ende letzten Jahres in Texas gegründet hat: Logic Factory (siehe Kasten). Das Programm mit dem komplizierten Namen vereint in sich fast alle Tugenden der angesprochenen Klassiker.

Vorrangige Aufgabe ist in jedem Fall die Besiedlung eines anfangs unbekannten Raumsektors durch die eigene Rasse.

**Für den Anfang
nicht schlecht:
Die Industrie
unseres Heimat-
planeten boomt**

**Weißt Du wieviel
Sternlein stehn?
Der Spielekosmos in
Super-VGA.**



Schon hier dürfen wir aus dem Vollen schöpfen: Nicht weniger als 21 Völker stehen zur Wahl, wobei alle Rassen über unterschiedliche Fertigkeiten verfügen. So bringt etwa Rasse A besonders geschickte Diplomaten hervor, während Rasse B aus wieselflinken Erfindern besteht, oder Rasse C die geborenen Eroberer sind. Schon diese Vielfalt garantiert langanhaltenden Spielspaß. Steht die eigene Rasse fest, kann man zusätzlich noch bestimmen, wieviele Sonnensysteme in der Galaxis verteilt sind, wieviele Konkurrenzrassen sich in dem Gebiet tummeln, und ob

die allgemeine Stimmung eher friedlich oder aggressiv ist. Während man im ersten Fall in aller Ruhe seine Kolonien entwickeln kann, kleben im zweiten Fall gleich die Aggressoren in der Umlaufbahn.

Sind alle Voreinstellungen getroffen, starten wir unsere

ANCY



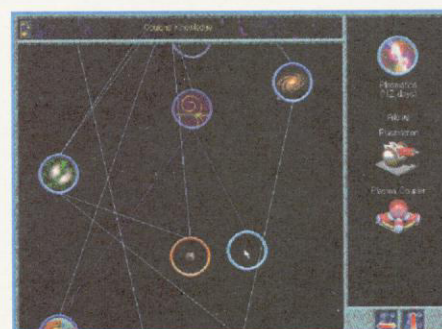
wenn wir der trockenen Theorie nicht die tatendurstige Praxis folgen lassen – Schließlich warten dort draußen Hunderte von unerforschten Sternen auf unsere Entdeckeraugen. Fazit: Ein Schiff muß her!

Die werden im Laufe des Spiels in vier Größen angeboten, wovon uns anfangs



Auf der Siegerstraße: Unsere Aliens liegen nicht schlecht im Rennen

Laufbahn auf einem einsamen Planeten irgendwo im Raum. Bevor der Siegeszug durchs All starten kann, müssen logischerweise die nötigen Ressourcen bereitgestellt werden. Jeder Planet bietet nur begrenzten Raum für unsere Expansionen, den wir deshalb möglichst sinnvoll nutzen sollten. Anfangs stehen dabei nur wenige Siedlungsprojekte, wie etwa Industrie-, Wohn-, und Forschungs-komplexe, zur Verfügung. Erst im Laufe der Zeit kommen neue Anlagen und effektivere Produktionsstätten dazu. Von entscheidender Bedeutung ist hierbei unsere Forschungsabteilung. Nachdem wir die einzelnen Projekte vergeben haben, wer- keln unsere Wissenschaftler automatisch los. Die zeitlichen Abstände zwischen den Entdeckungen hängen natürlich davon ab, wie viele Labors wir den Weißkitteln zur Verfügung stellen. Leider nützt der ganze Forscherdrang nicht die Raumbohne,



Hochtechnologie: Über hundert Maschinchen wollen entdeckt werden

Software-Hits

Die besten und neuesten Computer-Programme aus dem Weltmarktangebot an Shareware, Freeware und Testsoftware auf einer CD. CHIP-Spezialisten haben 500 Shareware-programme für Windows und 50 Spitzenprogramme für OS/2 heraus-gesucht. Ein komfortables und über-sichtliches Menüsystem macht das Starten und Installieren der vielfäl-tigen Programme kinderleicht. Auf 100 Seiten Text-Dokumentation werden Sie als Nutzer brandaktuell über alle wichtigen Windows-Neuerscheinungen informiert.



CHIP's HITWARE, Vol. 1
Mit CD-ROM
ISBN 3-8259-1356-2 DM 19,80

VOGEL

Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

BESTELLCOUPON

Bestellen Sie fix per Fax 0931/418-2120 oder Telefon 0931/418-2283

Ja, ich möchte das **CHIP's HITWARE, Vol. 1** (incl. CD-ROM) Best.Nr. **1356** zum Preis von DM 19,80 zzgl. Versandkosten-anteil DM 4,50 (Ausland DM 8,-).

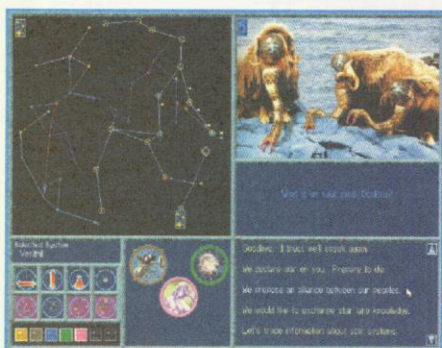
Bitte Absender nicht vergessen!

4598



Diplomaten unter sich: Wer schließt mit wem ein Bündnis gegen uns?

Reiche Beute: Unsere Kolonien können sich sehen lassen



Konversation im All: Die pelzigen Buben sind unsere Freunde

Flottenaufmarsch: Gleich kommt's zum Gefecht



nur kleine und mittlere Modelle zur Verfügung stehen. Sobald der erste Raumhafen um unseren Heimatplaneten kreist, und alle raumflugtauglichen Maschinen entwickelt wurden, können wir den ersten Kreuzer auf Kiel legen. Wird er zudem mit sogenannten "Colonizer"-Modulen ausgerüstet, dann steht einer Besiedlung des Alls nichts mehr im Wege.

Die einzelnen Sonnensysteme sind durch Hypersprung-Linien miteinander verbunden. In diese Wurmlöcher sollte sich nur wagen, wer schon über den entsprechenden Antrieb verfügt. Anderfalls kann es passieren, daß das mühsam aufgepöpelte Schiff auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Spätestens dann, wenn der

Sternenprospektor das heimatische System verläßt, stößt er auf Außerirdische, die je nach Spieleinstellung in unterschiedlicher Zahl durchs All düsen. Auf einem separaten Diplomatie-Bildschirm kann man mit den Aliens konferieren, ihnen Bündnisse anbieten, Wissen abschwatzen oder gleich die Pestilenz, sprich den Raumkrieg, an die biegsamen Tentakel wünschen. Wer sich unbedingt auf dieses Wagnis einlassen will, der sollte vorher in der Spionagezentrale vorsprechen und sich die geschätzten Flottenstärken aller potentiellen Gegner ansehen.

Kommt es zum Äußersten, ist es ratsam, die eigene Flotte für den Raumkampf umzurüsten. Das heißt raus mit den friedlichen "Colonizern" und rein mit den Laserbänken und Mega-Bomben. Kämpfe finden ausschließlich in den Sternensystemen statt. Geballert wird rundenweise, jeweils so lange, bis die Energie für den aktuellen Tag verbraucht ist. Will man einen gegnerischen Planeten erobern, dann müssen zuerst die orbitalen Verteidigungsstellungen beseitigt werden. Je nach Entwicklungsstand der Aliens treffen wir auf Orbital-Cloaker, Schutzschilde, Raketenstellungen und riesige Lasergeschütze, die durchs All schweben. Versteht sich von selbst, daß auch wir unsere Kolonien mit solchen Nettigkeiten schützen können.

Gespielt wird im wesentlichen auf einer frei zoom- und rotierbaren Sternenkarte und den System- und Planetenansichten. Zusätzlich bietet das Programm zahlreiche Infobildschirme, für den totalen Überblick. So darf man etwa auf Extraseiten seine Planeten und Raumern bewundern. Der ganze Spielverlauf unterteilt sich in einzelne Runden. Hat der Nachwuchs-Napoleon alle strategischen Entscheidungen getroffen, klickt er entweder zum nächsten Tag weiter oder läßt den Zähler gleich bis zum nächsten Ereignis durchlaufen. Leute, denen intensives Handbuchstudium ein Graus ist, werden sich über das On-Line-Tutorial freuen. Tauchen während des Spiels Fragen auf, dann sorgt eine exzellente Hilfsfunktion für den totalen Durchblick.

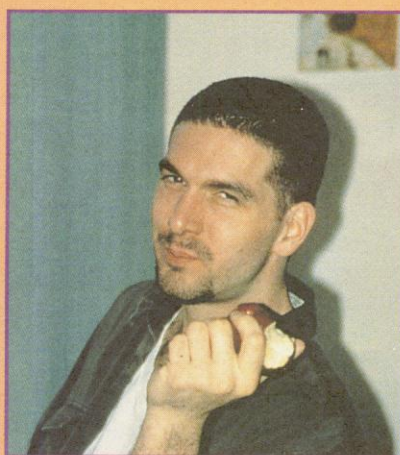
vw

Name:	Ascendancy
Hersteller:	The Logic Factory
Erscheinungstermin:	September 1995



THE LOGIC FACTORY

Die Gründungsmitglieder der "Logic Factory" dürften aufmerksamen Computerspielern keine Unbekannten sein. Fast alle kommen aus dem texanischen Origin-Stall und haben dort an der Entwicklung von bekannter Software mitgewirkt. So war z.B. Firmeninhaber Jason Templeman der Chefprogrammierer von "Strike Commander". Arthur N. Di Bianca sorgte für Teile des



Hat gut lachen: Jason Templeman freut sich über sein erstes eigenes Spieleprodukt

Designs bei "Strike Commander" und "Privatier" und Chefgrafiker Richard Mather lieferte das passende Bild bei "Ultima 8", "Bioforge" und "Wing Commander". Einen ganz dicken Fisch konnte man mit Dr. Dana Glover an Land ziehen. Von dem farbigen Musiker stammen fast alle Origin-Soundtracks der vergangenen drei Jahre. Er ist Mitbegründer der Nightshift Network, einer Gruppe von Komponisten, die während der letzten 15 Jahre als Ghostwriter für große Filmprojekte (Beetlejuice, Batman 1 und 2, Rain Man, Billy Bathgate und Robocop 2) komponierten. Selbstverständlich ist nun der geniale Soundtrack von "Ascendancy" von ihm. Man darf gespannt sein, was die Truppe aus Austin als nächstes Projekt ausbrütet.



Dynamisch: Ein Teil der Logic Factory-Belegschaft

Mike Singleton's
**LORDS OF
MIDNIGHT**

Der legendäre Spieldesigner
Mike Singleton hat in Zusammenarbeit mit Domark
das visuell beeindruckendste PC-Rollenspiel aller Zeiten
entwickelt. Das Ziel der Lords of the Midnight ist die
Schwarze Zitadelle von Boroth the Wolfheart, und Sie sind
der Anführer, wenn Sie an der Seite zahlloser interaktiver
Figuren in Echtzeit quer durch atemberaubend schöne
3D-Landschaften ziehen.

DOMARK

IMAGEWECHSEL

Sales Curve Interactive hat seit *Lawnmower Man* und *Cyberwar* nicht mehr den besten Ruf in der Branche. Mit neuer Manpower und einer frischen Produktpalette will man das schlechte Image wieder aufpolieren.



Posing:
Das SCI-Grafiker
Team gibt sich
optimistisch.

Seit einige SGI-
Indigo-Xtremes
in den Büros
landeten, will man
nur noch arbeiten
(unten)



XS: *Shield Up - Fight Back!* ist noch in einem sehr frühen Stadium. Bis jetzt stehen lediglich die Rendersequenzen. Bilder aus dem eigentlichen Spiel gibt's in der nächsten Ausgabe.



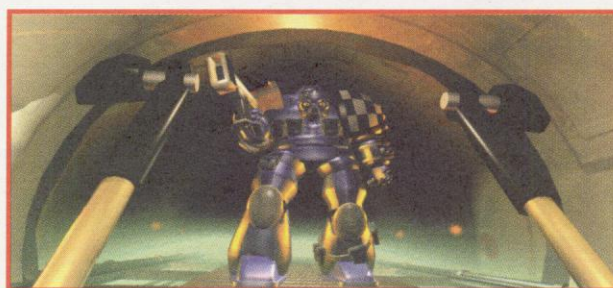
Einer der Feinde in XS: Diese Spinne will Euch das Leben "versüßen".

Vor einigen Jahren gehörte *Sales Curve*, damals noch unter dem Namen *Storm*, zu den besseren Spieleentwicklern. Mit Knallern wie dem legendären *Silkworm*, seinem Nachfolger *S.W.I.V.* und dem niedlichen *Rodland* heimste *Storm/Sales Curve* seinerzeit beste *POWER PLAY*-Wertungen ein. Doch dann wurde es eine lange Zeit ruhig um die kleine Firma. Mit *Lawnmower Man* und dem Nachfolger *Cyberwar* wollte man den "Pionier interaktiver Filme" spielen, doch man fuhr nur Verluste ein, die Spiele waren keine mehr, und wer einen Film sehen wollte, der ging lieber ins Kino. Sorgengeplagt setzte sich die Belegschaft zusammen und entschied, in Zukunft alles ganz anders zu machen. Erstes Ergebnis dieser Trendwende sind drei Titel, die alle noch im Oktober '95 erscheinen werden und endlich wieder zu alten Tugenden zurückführen sollen.

XS: Shield Up - Fight Back!

Highlight Nummer Eins nennt sich XS: *Shield Up - Fight Back!* und ist ausdrücklich kein Clone jenes ebenso oftzitierten wie indizierten *3D-Scrollers*. Ihr werdet in XS in die Rolle eines Spielers schlüpfen, der in einer Vektorgrafik-Arena gegen drei Gegner ums Überleben kämpft. In über

zwanzig Arenen müßt Ihr Euch an die Spitze aller Kämpfer schießen und der große Überkrieger werden. Mit bis zu drei Mitspielern, die bei Bedarf auch von einer komplexen Computerintelligenz gesteuert werden, geht's in den bis zu fünf Stockwerke hohen Arenen vor allem um taktisches Vorgehen. So fungieren zahllose Rampen und andere Objekte als Dekkung, die verschiedensten Waffen (Minen, geräuschlose Messer, etc.) erfordern



Klotz am Bein:
Dieser Geselle ist nur
einer von über sechzig
Kämpfern, gegen die
Ihr zu bestehn habt.



Crusade



Einfache Bedienung durch Icons



Stimmungsvolle Szenarien



Auf dem Weg zum Thron...



...nur nicht den Kopf verlieren



Karteneditor

- Schwierigkeit einstellbar
- Tag/Nachtwechsel
- Jahreszeitenwechsel
- Bis zu 4 Spieler möglich
- Modem/Nullmodemoption
- Bündnismöglichkeit
- Inklusive Einheiteneditor
- Inklusive Karteneditor
- Filmszenen mit echten Darstellern
- Digitalisierter Sound
- Sprachausgabe
- Komplett in deutsch



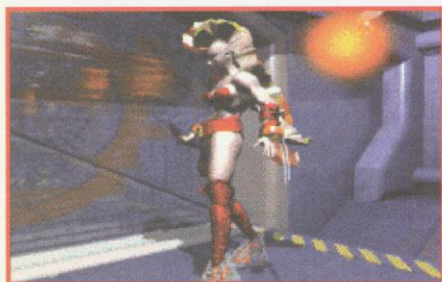
In einer Zeit, in der das Schicksal von
Vielen in den Händen von Wenigen liegt,
seid Ihr auserwählt, den Kampf um die
Macht zu entscheiden...
Crusade - das Strategie-Erlebnis

**CD-ROM
MULTIMEDIA**

**GREENWOOD
ENTERTAINMENT**

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax 02131/60711
Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax 0541/122470
Schweiz: ABC Spielpass AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax 081/7851222
Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax 05523/64794

unterschiedlichste Strategien und die über 60 Charaktere können natürlich kriechen, rennen oder springen. Stationäre Abwehrsysteme und Selbstschußanlagen sorgen für zusätzliche Gefahr. Dank der recht simplen Vektorgrafik läuft es nicht nur auf Pentiums ruckelfrei und könnte ein wirklich spannendes Shoot'em Up mit strategischem Touch werden.



Easy: Die Dame, unten ohne und oben mit Schild, läßt die Einfachheit der Vektorgrafik im Spiel errahnen

Name:	XS: Shield Up – Fight Back!
Hersteller:	SCI
Erscheinungstermin:	Oktober '95

Gender Wars

Dieses Spiel der *Heimdall*-Schöpfer ist XS spielerisch ähnlich, befaßt sich jedoch mit einem brisanten Thema: Frauen und Männer sind gnadenlose Gegner. Ihr kämpft entweder mit einem weiblichen oder männlichen Stoßtrupp gegen die andere Seite und beweist Euch in 32 Missionen. Dabei wählt Ihr zu Beginn



Typisch: Kein Schaufenster wird übersehen



Die Männer in Gender Wars stürmen das weibliche Hauptquartier

grundsätzlich vier Charaktere aus, bewaffnet sie und zieht in eine "isometrische" Schlacht. Optisch wird dieselbe Perspektive wie in *Heimdall* geboten, allerdings lassen sich dieses Mal alle verfügbaren Grafikauflösungen bis zu 800 x 600 Pixel einstellen. Im Verlaufe des Spiels lernen Eure Helden natürlich dazu, ihre Eigenschaften steigen rollenspielmäßig und schwerere Waffen, bis hin zu den Panzern, harren ihrer Benutzung.

Name:	Gender Wars
Hersteller:	SCI
Erscheinungstermin:	Oktober '95

Kingdom O'Magic

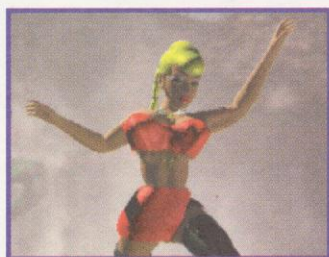
Das dritte Highlight ist ein Adventure der ganz anderen Art. Zwar sieht *Kingdom O'Magic* anfangs einem herkömmlichen Klick-Abenteuer sehr ähnlich, doch soll es das Genre auf besondere Weise revolutionieren. Das riesengroße Spiel (über 100



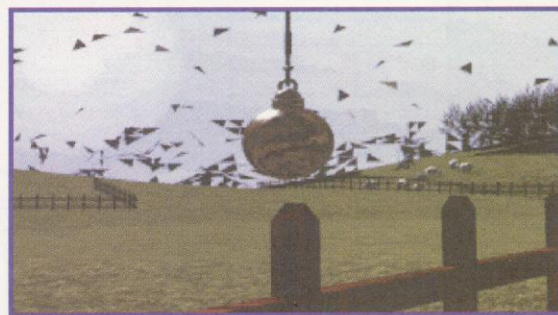
T-2000: In *Kingdom O'Magic* ist Mr. Terminator der Herr des Wassers

Locations) mit den 90 Charakteren kann mit zwei unterschiedlichen Charakteren gelöst werden. Aufgabe der beiden witzigen Helden ist es, den Dark Lord aus einem anheimelnden magischen Reich zu entfernen. Doch wie Ihr dies bewerkstelligt, ist allein Euch überlassen: Es gibt keine festgesetzte Strategie und keinen festgelegten Lösungsweg. *Kingdom O'Magic* gestaltet sich, dank der zahllosen Charaktere, die alle eine eigene künstliche Intelligenz und somit Einfluß auf das Spielgeschehen haben, derart unterschiedlich, daß kein Lösungsweg dem anderen gleicht. Je nachdem, was Ihr gerade tut, wen Ihr verprügelt, verzaubert oder verärgert, ändern sich die Aufgaben im Spiel und die Lösungen der Probleme. *Kingdom O'Magic* wird zudem mit einer komplett gerenderten Welt, zahllosen Zwischensequenzen und deutscher Sprachausgabe auf zwei CDs erscheinen. Ob das Spiel mit den chaotisch vielen Lösungswegen das hält, was es verspricht, erfahren wir in zwei Monaten. *kn*

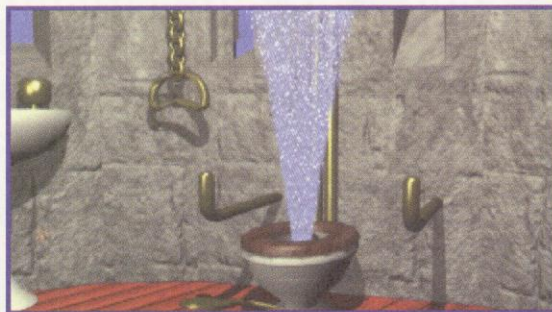
Name:	Kingdom O'Magic
Hersteller:	SCI
Erscheinungstermin:	Oktober '95



Dieses gutgebaute Mädel ist als Spielcharakter anwählbar und kann besonders gut zaubern



Der Gong leutet den Tag ein – die Nacht zersplittert



Witzig: Auf diesem Örtchen saß ein mieser Geselle



Der zweite anwählbare Charakter: etwas dumm, sehr groß und überaus kräftig

Wital

Versand Service GmbH

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
BINGO! KOMPL.DT. 3,5*	85,90
BRIDGE MASTER DT.ANL.	44,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	33,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5*	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISH 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 V2.0 3,5*	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET	89,90
HATTRICK - BL. MANAGER - KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5*	59,90
HUGO DT.ANL. 3,5*	59,90
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
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
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5*	45,90
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
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	49,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	45,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5*	89,90

Preishits PC Disketten

1342 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5*	29,90
ALIEN LEGACY 3,5*	39,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5*	29,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	35,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5*	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5*	29,90
CAMPAIGN 2 3,5*	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V /	59,90
ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA -V- 3,5*	29,90
DER BAUHAUSE KOMPL. DT.	29,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5*	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
D E S C E N T 3,5*	29,90
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5*	29,90
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 PLUS DT.HANDB. 3,5*	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5*	39,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5*	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	59,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5*	35,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5*	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5*	24,90
GOLDBLINS 2 KOMPL.DT.	24,90
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
ISAR III KOMPL.DT. 3,5*	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5*	24,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL.DT. 3,5*	34,90
MAGIC OF ENDOR KOMPL.DT. 3,5*	39,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5*	29,90
MONEY ISLANDS 2 VGA 3,5* KOMPL.DT.	49,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5*	34,90
POPQUEST 3,5*	39,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5*	24,90
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
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT.	24,90
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
STARLORD KOMPL.DT. 3,5*	39,90
STERNENSCHWEIF - DSA II - KOMPL. DEUTSCH	49,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5*	29,90
SUBWAR 2000 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5*	39,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5*	39,90
TEST DRIVE 3 3,5*	29,90
ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL.DT. 3,5*	39,90
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	29,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH WIZARD DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	29,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 /	89,90
SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	39,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPAEDIE	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 II & III KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK IV KOMPL.DT.	89,90
AMERICA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90

CD ROM Programme

ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS	59,90
CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
BT FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II CL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
SEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BINGI! KOMPL.DT. *	69,90
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BLITZKRIEG	19,90
BLOODWINGS / PUMPKINHEADS REV.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE -	79,90
BOLLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BRUTAL COMPILATION INKL. POPULOUS 1 & 2 /	59,90
POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	69,90
BUREAU 13	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 - 3 KOMPL.DT.	69,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	89,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	59,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION /	99,90
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 AIR PATROL KOMPL. DT.	59,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE /	35,90
CAMPAIN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COVER GIGS STRIP FOKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	39,90
CYBERIA	29,90
CYBERACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	45,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMIT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUG (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID ROWE - JUMP - WINDOWS	75,90
DER MEISTER KOMPL.DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESSERT STRIKE	35,90
DIE BOX COMPILE inkl. DYNATECH /	54,90
WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	69,90
DIE VERRUCKTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DISCOWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNROSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DRUMMER 3,5*	29,90
DUMONT REISEFÜHRER "PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER "VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
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
ELI SIEGE	29,90
ELI SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	29,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTASIA DT.ANL.	89,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	109,90
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (GOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL.DT.	69,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - 3 KOMPL.DT.	85,90
F17A NIGHTHAWK	39,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	39,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOULOUSE KOMPL.DT.	39,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PAQ 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER /	39,90
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	89,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM 5 SCENERY ENGL. 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
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	69,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 - 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FX FIGHTER DT. ANL.	79,90
GOLDBLINS 3 KOMPL. DT.	29,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	89,90
GREAT NAVAL BATTLES III	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOO 1 /	39,90
LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSSELL	24,90
GUILTY DT.ANL.	79,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK (KARLSEN) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT.	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	89,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖLLENWELT SAGA KOMPL.DT.	59,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	59,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	35,90
IRON ASSAULT	39,90

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

Neueröffnung ab 15.7.95

Fünfensterstraße 9 · KASSEL

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr

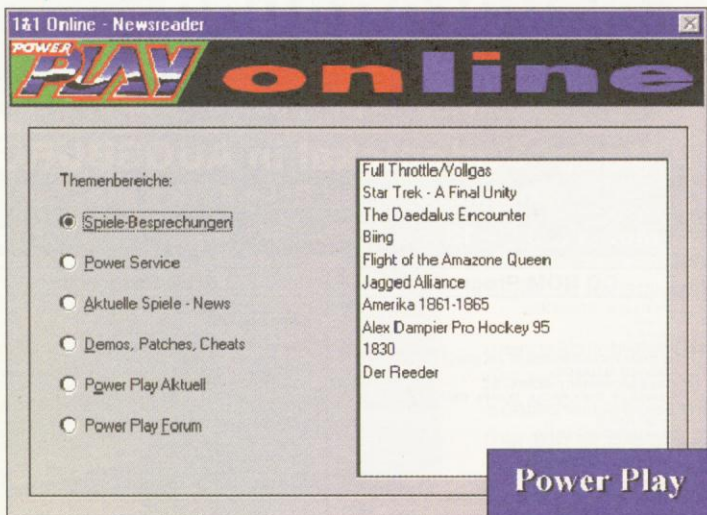
CD ROM Programme

IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISAR I	19,90
ISAR II	24,90
ISAR III	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALAN	69,90
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	69,90
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	79,90
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.	19,90
KINGDOM OF THE FAR REACHES	89,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 - PRINCELESS PRIDE -	39,90
INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYOKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	69,90
LEGEND OF KYRANIA & HOOK	65,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANIA 2 - HAND OF FATE -	39,90
KYRANIA 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 & 6 COLLECTION GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	79,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FUR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LEVIATHAN SUPER SOCCER K.D.	95,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 /	39,90
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI - THE PRINCE KOMPL. DT.	89,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	89,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	89,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	39,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS &	19,90
SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	69,90
MEGA RACE	35,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	59,90
MENZOBERZANZ (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	34,90
MICROCOSM	75,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	39,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTE PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTRALITZ /	19,90
BORDINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NASR STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCROTPOUS KOMPL.DT.	85,90
NORTH & SOUTH	19,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NH. DIE SCHOKK DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	85,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	69,90
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	79,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIOTZ KOMPL. DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	35,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH *	95,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.ANL.	89,90
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
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 /	34,90
MECHWARRIOR	39,90
POWERHOUSE - ENERGIENWIRTSCHAFT	59,90
SIMULATION KOMPL. DT.	79,90
POWER UP COMPI. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA	39,90
ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRINCE - SYMBOL OF INTERACTIVE -	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATER - CLASSIC -	29,90
PROJECT TODESPLADDE	85,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	29,90
PSYCHO PIRATES DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
QUANTUM GATE	29,90
QUANTUM GATE II - VORTEX - DT. ANLEITUNG	79,90
RAI TRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90

CD ROM Programme

RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET -	79,90
REBEL ASSAULT	39,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -	34,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES	65,90
OF PACIFIC - DT. II - ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - inkl. MAUSMATTE	29,90
SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF - DT. ANL.	79,90
SCRABBLE - CLASSIC FUN - DT.ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	65,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB.	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	29,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. *	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90</

Einstieg ins BTXplus

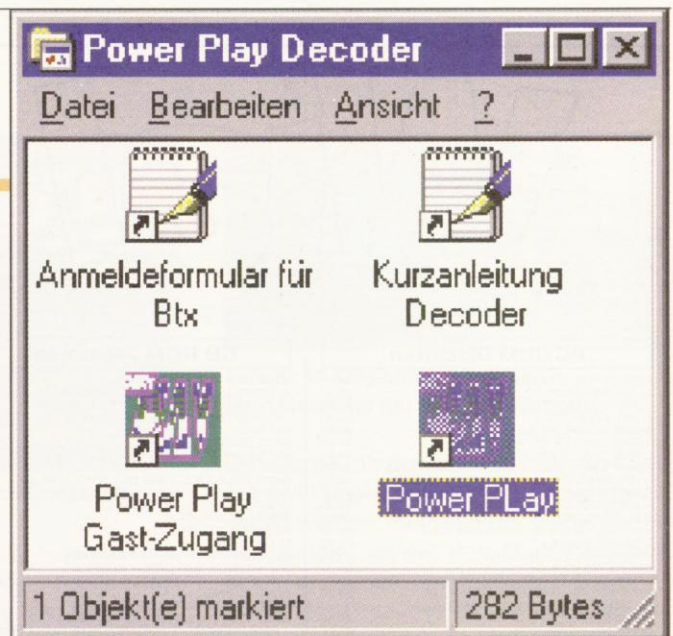


Power Play Online: Unser "News-Reader" mit allerlei Informationen

BTX ist Deutschlands ältester Online-Dienst. Und das merkt man ihm auch an: Blöckchengrafik wie zu frühesten C64-Zeiten, antiquierte Struktur und Übertragungsgeschwindigkeiten, die schon lange nicht mehr dem Stand der Modemtechnik entsprechen. Trotzdem ist das Angebot erfolgreich. Keiner der internationalen Online-Dienste hat auch nur annähernd so viele zahlende Mitglieder wie der des Kommunikationsmonopolisten. Damit sich das nicht ändert und man dem Anspruch, ein interessantes Angebot für alle bieten zu können, auch gerecht werden kann, sind tiefgreifende Veränderungen geplant. Alles soll nun neu und anders werden. War der Nutzer bisher bei



der Geschwindigkeit auf zwei Extreme, 2400bps oder gleich ISDN, beschränkt, sollen ab der Internationalen Funkausstellung (IFA) alle Ortszugänge auf 14400bps umgestellt werden. Nach den Planungen der Telekom sollen Ballungsgebiete zusätzlich schnelle Einwahlknoten mit V.34 (28800bps) bieten. Parallel zum bisherigen BTX (Datex-J) wird es den "Premium-Dienst" BTXplus (Telekom Online Plus) geben, der sich in wesentlichen Punkten



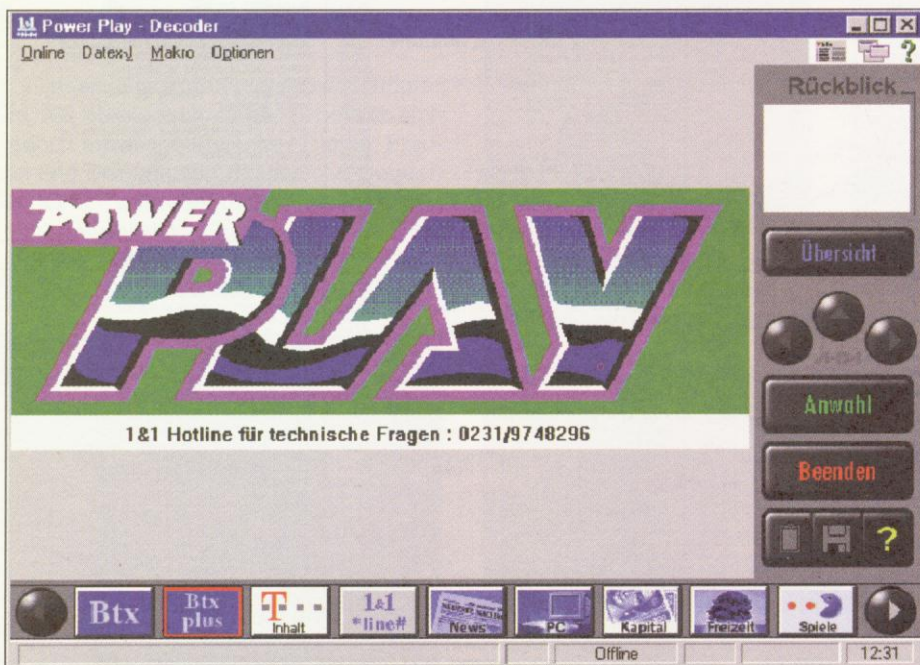
**Oben: Geschäft! Der Dekoder ist installiert und die Programmgruppe eingerichtet
Links: Die Installation des Online-Dekoders verläuft problemlos**

vom altbekannten CEPT-BTX unterscheiden wird: Einheitliche Preise (3,60 Mark pro Stunde unabhängig vom Angebot), Schwerpunkt auf Informations- und interaktive Kommunikationsangebote, Verzicht auf unseriöse Offerten (virtuelle Sexshops, Pornos, etc.).

Wichtigstes Merkmal von BTXplus wird jedoch seine grafische Oberfläche sein. Die Steuerung verläuft komplett über von Windows bekannte Elemente (Schaltflächen, runde "Radio-Buttons", Icons), Textaus- und -eingaben geschehen in proportionalen Zeichensätzen über gewohnte Fenster. Die Vorteile liegen auf der Hand: intuitive, komfortable Bedienung mit der Maus, Ausnutzung der Bildschirmgröße, einheitliches Erscheinungsbild und bessere Übersicht.

Erfahrene Datenreisende ahnen es vielleicht: All diese Verbesserungen können nicht mit herkömmlichen BTX-Dekodern benutzt werden. Benötigt wird dafür ein spezielles Programm – der 1&1-Online-Dekoder. Diese Software unterstützt den "KIT-Standard" (die grafische Oberfläche) und ist damit der unbedingt notwendige Schlüssel zur BTXplus-Nutzung. Aber keine Panik, niemand braucht für dieses Programm größere Summen zu investieren, der Online-Dekoder ist kostenlos zu haben. Eine ganz spezielle Power-Play-Version halten wir für Euch auf unserer Heft-CD parat.

Die Installation ist denkbar einfach: Startet von Windows aus das Setup-Programm und folgt den Anweisungen der Installationsroutine. Der Dekoder läuft übrigens unter allen Windows-Versionen (einschließlich Windows 95) fehlerfrei, Ihr braucht Euch also keine Gedanken über die Stabilität zu machen.



Der Dekoder im Power-Play-Outfit, wie Ihr ihn auch auf der CD findet

Und so einfach geht's

Habt Ihr den Online-Dekoder zum ersten Mal aufgerufen (habt Ihr noch keinen Datex-J-Zugang, könnt Ihr den Gastzugang benutzen), erspäht Ihr im Hintergrund das Power-Play-Logo. Spätestens jetzt solltet Ihr Euch heimisch fühlen. Bevor es losgehen kann, benötigt der Dekoder noch einige Angaben über Eure Konfiguration. Ihr kommt gleich nach dem ersten Start in die entsprechende Routine für die notwendigen Einstellungen. Dieser Vorgang verläuft weitgehend selbsterklärend bzw. wird unterstützt durch Hilfstexte.

Falls es dennoch zu Problemen kommen sollte, könnt Ihr die stets hilfsbereite Hotline von 1&1 Telekommunikation anrufen, deren Nummer Ihr im Bildhintergrund des Dekoders findet. Ist alles erledigt? Dann zuerst auf die "BTXplus"-Schaltfläche und danach auf den Spiele-Knopf (das ist das Icon mit dem kleinen Pac-Man) drücken. Jetzt seid Ihr online und bereit, die Power Play zu besuchen!

Auf der Online-Seite der letzten Ausgabe hatten wir Euch schon auf unsere

tollen Angebote in BTXplus hingewiesen. Da ist zum einen unser gutbesuchtes Power-Play-Forum, in dem PP-Leser und viele andere Spiele-Freaks angeregt und teilweise kontrovers über neue und alte, gute und schlechte Games diskutieren, neueste Tips austauschen und sich gegenseitig bei Problemen weiterhelfen. Natürlich mischt auch die Redaktion tüchtig mit! Für heiße Insider-Informationen, neuesten Klatsch und praktische Tips ist unser BTXplus-Forum also die beste Quelle überhaupt.

Übrigens, das Power-Play-Forum hat sich bereits nach wenigen Wochen seiner Existenz zu einem der meistbesuchtesten Treffpunkte in BTXplus gemauert! Unser Forum erreicht Ihr entweder über *34562144018# oder über das Spielmenü. Wer nicht nur diskutieren möchte, sondern knallharte Tests und Tips in geballter Form abrufen will, ist in unserem PP-Informationssystem (Newsreader genannt) richtig. Hier findet Ihr ständig wechselnde Spielebesprechungen, ausgewählte Komplettlösungen, Messeberichte und neueste Gerüchte

aus der Szene. Die Bedienung des Newsreaders ist schnell erklärt: Klickt einfach auf die Menüpunkte oder Listeneinträge, zu denen Ihr Texte abrufen möchtet. Das PP-Informationssystem könnt Ihr über *345629437# erreichen. Der langsamere Weg über das Spielmenü funktioniert auch hier wieder. Aller guten Dinge sind drei! Gemäß diesem strapazierten Sprichwort haben wir für Euch zusätzlich noch einen Power-Play-Konferenzraum eingerichtet. Jeden zweiten Freitag treffen sich hier Spiele-Fans, PP-Leser und Redakteure zum lockeren Live-Plausch zu allerlei interessanten Spiele-Themen. Reinschauen lohnt sich auf jeden Fall! Für den Konferenzraum gibt es im Moment noch keine eigene Nummer, aber Ihr findet ihn schnell über den Eintrag "Online-Treff" im BTXplus-Hauptmenü.

Nun wünschen wir Euch viel Spaß mit dem Dekoder und unserem fetzigen Online-Angebot. Falls es dennoch Fragen gibt, stehen wir Euch unter den bekannten E-Mail-Adressen zur Problemlösung zur Verfügung.

Einfach ausfüllen und einsenden an: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 57, 56409 Montabaur.
Oder faxen an 02602/1600-565. Bitte Absender und Telefonanschluß nicht vergessen!

DER BTX-ANSCHLUSS GEBEN

Ja, ich habe noch keinen Btx-Anschluß und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx nutzen. Bitte melden Sie mich kostenlos bei der Deutschen Telekom als Btx-Neuteilnehmer an (Ich spare DM 50,-!) und liefern Sie mir folgendes Produkt:

- ☐ das **1&1 Fax-Modem Touring 2.400** für Windows (5862) zum Preis von nur DM 69,-.
- ☐ das **1&1 Fax-Modem Speedster 14.400** für Windows (5863) zum Preis von nur DM 169,-.
- ☐ das **1&1 Fax-Modem Skyconnect 28.800 V.34** für Windows (5865) zum Preis von nur DM 269,-.
- ☐ Ich besitze bereits ein Modem. Bitte **senden Sie mir den kostenlosen Software-Dekoder** für Windows (5866), damit ich Btx nutzen kann.

Ich bestelle folgendes Zubehör:

- ☐ Adapter für Telefondose **1009** DM 12,40
- ☐ 5m Verlängerungskabel **1010** DM 9,60

Den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten bezahle ich:

- ☐ per beigefügtem Scheck
- ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Versandkostenpauschale:

bis DM 49,- Bestellwert: DM 14,-
ab DM 50,- Bestellwert: DM 7,-
ab DM 300,- Bestellwert: versandkostenfrei
Gratis-Dekoder: versandkostenfrei

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zum Btx zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom AG.

An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.

Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom AG kündigen.

Datum, Unterschrift des Auftragsstellers

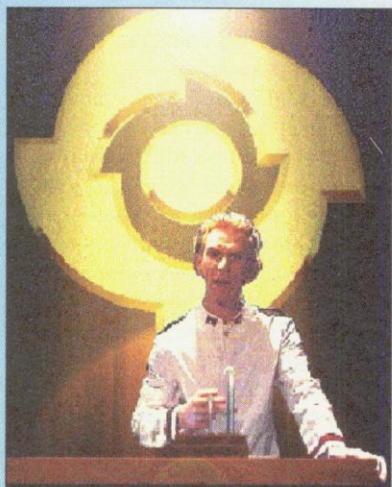
Kennziffer: **SPP 095**

BESTELLKARTE

Blauer Himmel bei Blue Byte

IM SCHATTEN DES IMPERIUMS

BATTLE ISLE 3



Strategen, das Warten hat ein Ende! Noch in diesem Herbst wird der Planet Chromos wieder von Kämpfen zwischen Drulls und Kais erschüttert. Weder der Imperator noch Titan-Net sind tot. Kämpft für die gute Sache! Doch an wessen Seite? Fragen, die erst Blue Bytes *Battle Isle 3* beantworten kann...

Wir schreiben das Jahr Zwanzig nach der Vernichtung Titan-Nets. Auf Chromos herrscht Frieden zwischen den Völkern der Drulls und der Kais. Val Harris, damals von der Erde entführt, hat sich aus dem Staatsrat zurückgezogen. Sein Sohn, Ben Harris, nutzt diese Situation, um als engstirniger und egoistischer drullischer Nationalist Unruhe in den Rat zu bringen. Als nach einer Eskalation im Rat das Flugzeug mit der Vertreterin der Kais - Caro - verunglückt, und nur Caro selbst überlebt, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Caro findet den mystischen und verschollenen Imperator Punt Vassius wieder und versucht mit seiner Hilfe Rache an den Schergen der Drulls zu üben und ein neues Imperium aufzubauen. Hier schreitet nun der Spieler zur Tat.

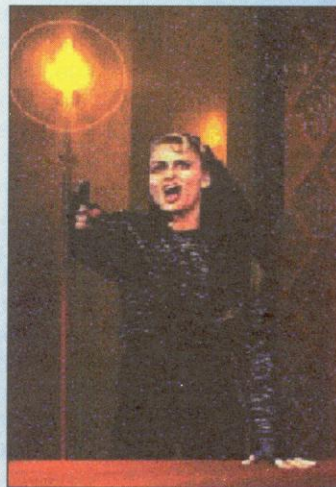
Ihr übernehmt in Blue Bytes Fortsetzung der *Battle Isle Saga* die Rolle eines Feldherren an Caros Seite. Erst im Verlauf des Spiels werden Handlung und Gesche-

hen der Vergangenheit klarer und Ihr erfahrt, auf wessen Seite Ihr überhaupt steht. *Battle Isle 3 - Im Schatten des Imperiums* schließt vom Plot her mit zwanzig Jahren Verzögerung an die Vorgänger an. Wer nun wissen will, was inzwischen alles passiert ist, kann dies im neuen Buch von Stefan Piasecki "Aristos Diener" nachlesen (jetzt im Bastei-Lübbe Verlag erhältlich).

Etliche Dinge im Spiel wurden aufgrund des enormen Feedbacks im direkten Vergleich zum Vorgänger verbessert oder

erneuert. *Battle Isle 3* wird für Windows, Windows NT und Windows 95 als echtes 32-Bit Programm entwickelt. Dadurch hat der Spieler die Möglichkeit, das Fenster-Layout individuell nach seinem Geschmack zu gestalten und braucht dank Plug & Play nicht herumzukonfigurieren. Besonders Besitzer hochgetunter Computer werden davon profitieren, denn von einer Auflösung 640 * 480 bei 256 Farben in SVGA an aufwärts ist alles möglich. Wer jetzt erwartet, daß sich die Chromos-Saga dadurch noch langsamer spielt als die Vorgänger, der irrt. Nach dem ersten Eindruck ist der Spielverlauf wesentlich schneller geworden, was sicher damit zusammenhängt, daß bei *Schatten des Imperiums* auf die grafische Darstellung der gegnerischen Züge völlig verzichtet wurde. Dieser Kampfverlauf wird nur noch statistisch erfaßt. Dadurch braucht der Computer nur ein Drittel der bisherigen Zeit.

Doch die Mannen um Projektleiter Patric Lagny haben nicht nur die Beuteroberfläche, die nun sehr komfortabel und



Die krachenden Kampfanimationen sind nun vollständig mit Texturen überzogen



Auf den ersten Blick zeigt sich BI 3 im alten Gewand. Doch dank Multi-Tasking lassen sich alle Fenster verschieben.

Sowohl Zwischensequenzen als auch die Kampfszenen haben an Klasse deutlich zugelegt



pool. Nach jeder erfolgreich absolvierten Campaign übernehmt Ihr alle intakten Einheiten mit zur nächsten Karte – Panzergeneral läßt grüßen. Sinnlose Materialschlachten gehören also der Vergangenheit an. Somit versuchen ausgekochte Zeitgenossen so viele Kampftruppen vor der Vernichtung zu retten, wie nur möglich. Außerdem lassen sich die vorgegebenen Namen der Einheiten so verändern, daß sie den eigenen Vorstellungen entsprechen. Neu ist auch die

gewichtigere Rolle der Ausbildungslager, die nun nicht nur aktiven Einheiten zu einem höheren Erfahrungswert verhelfen, sondern auch neuen Fahrzeugen gleich eine höhere Einstufung verpassen.

Als letzte, feine Neuerung wird es für *Schatten des Imperiums* eine sogenannte On-Line-Hilfe geben, die dem festgefahrenen Spieler mit nützlichen Hinweisen und Tips weiterhilft. Sollten Ihr dennoch eine Schlacht gegen den Computer verlieren, zeigt Euch ein Debriefing die Schwächen des absolvierten Spiels. Um die drei Schwierigkeitsstufen und einige unerwartete Wendungen im Verlaufe eines Spiels bestehen zu können, sollten selbst Hardcore-Strategen einige Tage auf Chromos verbringen können.

Erste Kontakte mit drüllischen Einsatzkräften sind ab September zu erwarten. Neben *Schatten des Imperiums* arbeitet das Team um Geschäftsführer Thomas Hertzler an zwei weiteren Titeln, die noch in diesem Jahr Eure Spielelust befriedigen sollen. Nachfolgend ein kurzer Einblick:



übersichtlich gestaltet ist, überarbeitet, sondern vor allem die dreidimensionalen Kampfsequenzen. Alle Objekte sind jetzt mit detaillierten Texturen überzogen und wirken bei weitem nicht mehr so plump und kantig wie im Vorgänger. Die Darstellung ist viermal so groß als noch bei *Battle Isle 2*. Die stimmungsvollen Musikarrangements und passenden Soundeffekte stammen erneut aus den Keyboards und Sythes von Haiko Ruttman, der in einem der bestausgestatteten Musikstudios deutscher Softwarehäuser arbeitet. So war er auch mitverantwortlich für die Dreharbeiten der Videosequenzen, die die Rahmenhandlung anschaulich weiterspinnen und vor jeder der zwanzig neuen Maps eine Art Briefing darstellen. Knapp 70 Minuten Videofilm – etwa 200

Sequenzen – werden am Schluß auf die beiden CDs gebrannt. Im Zeitalter von Multimedia sollen diese Videos jedoch nicht nur eine "Beigabe" zum Spiel sein, sondern im wesentlichen zur Handlung beitragen und optisch ansprechen. So sind nun auch die für Strategen sehr wichtigen Wetterberichte per Video zu sehen.

Am Spielprinzip wurden wesentliche Punkte aufgebessert. Zwar ziehen wir unsere Einheiten nach wie vor mit der Maus über 20 verschiedene Karten oder mindestens sechs Multiplayerlevel, doch warten nun 64 verschiedene Einheitentypen – von altbekannten Trollen bis zu neuen Golems – auf Einsatzbefehle. Insgesamt können 400 Waffengattungen gleichzeitig auf der Karte platziert sein. Wichtigste Neuigkeit ist der sog. Waffen-

SOFT✓
STORE

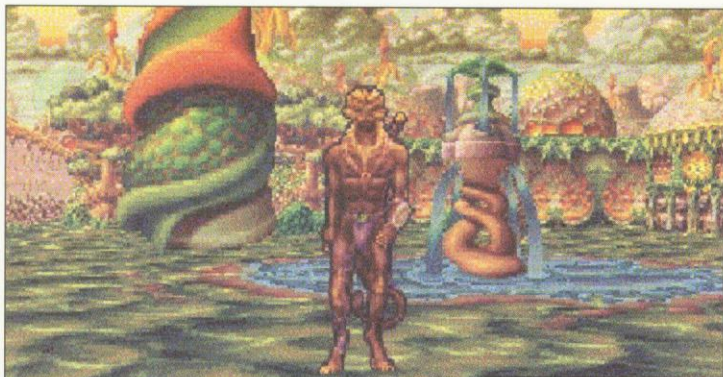
DER SPIELEPROFI
4x in Ihrer Region

Hansaring 34
Münster
Tel.: 0251/661208

Schloßhofstraße 1
Bielefeld
Tel.: 0521/138033

Heinrich-Heine-Straße 7
Osnabrück
Tel.: 0541/21230

Auf dem Thie 8
Rheine
Tel.: 05971/2219



Wunderschöne handgezeichnete Grafiken erfreuen unsere Augen auf dem Planeten Albion, wo in 2D oder 3D gewandelt wird



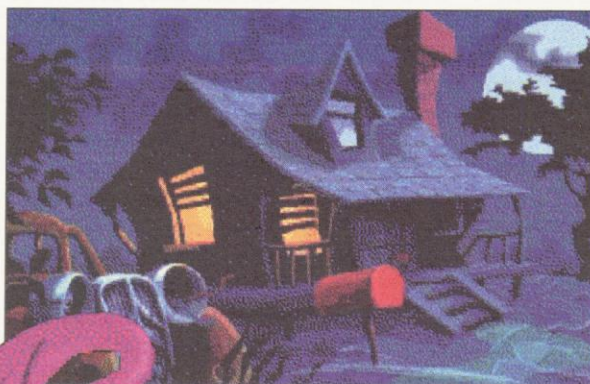
Albion

Projektleiter und Designer von *Albion*, Erik Simon, machte es sich zur Aufgabe, ein Rollenspiel/Adventure zu programmieren, das nicht in das typische "Ich-hetze-Monster-durch-wirre-Dungeons"-Klischee fällt. *Albion* spielt auf einem fremden Planeten, auf dem zwei irdische Wissenschaftler gestrandet sind. Die verschiedensten Völker des Planeten sind sehr menschenähnlich und fallen nicht in die Kategorien Orks, Elfen und andere Fantasiewesen. Zwar haben sich viele Kreaturen vom menschlichen Aussehen entfernt, aber ihre Charaktere sind nur zu humanoid.

Ihr steuert eine Party mit bis zu sechs Mitgliedern, wobei aber jeder eine Eigendynamik entwickelt. So können neugierige Partymembers schon durch ihren Leichtsinns die ganze Gruppe in Gefahr bringen, während der Angstphase recht schnell den Schwanz einklemmt. Hauptfigur und Leitfaden ist der Wissenschaftler Tom. Sein bisher namenloser Partner hat im Spiel keine eigentliche Aufgabe, doch fungiert er als eingebaute Hilfe-Funktion. Verrennt Ihr Euch in ein Rätsel, gibt er Euch Hinweise zur Lösung. Die Ansichten von *Albion* sind unterteilt in Ultima-ähnliche 2D-Ansicht und genreübliche 3D-Dungeons. Wesentlichste Neuerung wird jedoch die Dichte der Story sein. Nicht jede Aktion und jedes der Multiple-Choice Gespräche trägt zum weiteren Verlauf der Geschichte bei, lässt den Spieler aber immer tiefer in die eigene Welt von *Albion* gelangen. Dank Automapping wird in den Dungeons Kartenzeichnen entfallen. Trotz

der untergeordneten Rolle von Kämpfen in Dungeons haben die Grafiker um Erik Simon viel Wert auf optische Effekte bei Konfrontationen mit Gegnern gelegt. Ähnlich einem Schachspiel stehen sich Kämpfer und Magier Auge in Auge gegenüber. Erfolgt eine Aktion, wird der Verlauf grafisch ansprechend gezeigt. Effekte wie Flammen, Plasmakugeln und ähnliches sind beeindruckend. Die stimmungsvolle und passende Musikanterhaltung stammt von Matthias Steinmark.

Nach fast zweijähriger Entwicklungszeit wird *Albion* im November auf den Markt kommen und vom Umfang her eines der größten Rollenspiel/Adventures sein.



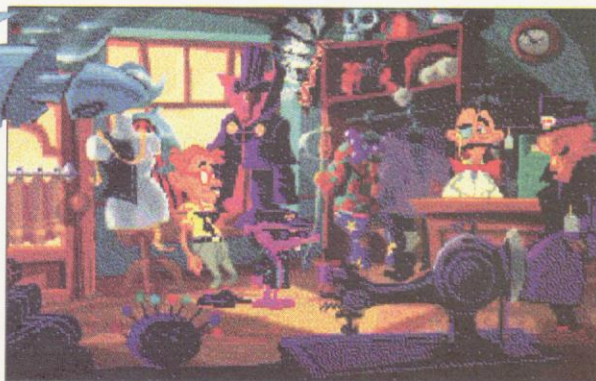
Das Haus dort oben kennen wir doch? Chewy in seiner vertrackten Welt.

Chewy

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft möchte Blue Byte ein reinrassiges Grafik-Comic-Adventure auf den Markt bringen. *Chewy* ist gleichzeitig Held und Titel des Spiels, das grafisch an *Manic Mansion 2 - DOTT* erinnert. In den 50er Jahren machten Bugs-Bunny-Vater Tex Every (vor kurzem verstorben) und Morris Noble diesen mittlerweile typischen Comic-Stil bekannt. Sowohl Lucasarts als auch Blue Byte legten ihre Adventures in diesen Szenarien an. *Chewy* spielt irgendwann in der Zukunft, und Eure Aufgabe ist es, logische und unlogische Comicpuzzles zu lösen. Ein intelligenter Mauszeiger lässt *Chewy* die üblichen Aktionen (Gehen, Nehmen, Benutzen usw.) ausführen.

Die Story und Grafik von *Chewy* hat Carsten Weiland entworfen. Er gehört zu Deutschlands Zeichnerelite, verewigte seine Pinselstriche in Comic-Filmen von Walt Disney und arbeitete an dem Edelcomic "Heavy Metal" mit. Im Verlauf des Adventures steht subtiler Toonhumor im Vordergrund. *Chewy* selbst lebt sein Leben auch bewußt als Zeichentrückfigur aus. Dies hilft ihm in vertrackten Situationen oft aus der Patsche. Die Gags werden vor allem Kennern des Adventuregenres des öfteren Lachtränen in die Augen treiben: Insider-Features wie Briefkästen oder Cola-Automaten dürften bekannt sein, auch die berühmte Kettensäge fehlt nicht. Hauptanliegen von Projektleiter Wolfgang Walk war es jedoch, ein Adventure herauszubringen, das sowohl gute Grafik als auch tiefe Story miteinander verbindet und

durch gute deutsche Sprachausgabe überzeugt. Sicherlich wird *Chewy* seinen Fankreis erobern, zunächst aber heißt es, auf den knuddeligen pinkfarbenen Typ noch ein Weilchen zu warten, denn vor Dezember – pünktlich zu Weihnachten – bringt Blue Byte sein vollständig mit deutscher Sprachausgabe versehenes Adventure wohl kaum auf den Markt. ih



DONNERNDE MASCHINEN. SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN. DIE MAXIMALE HERAUSFORDERUNG.

Terminal VelocityTM

SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH
IN DEUTSCH!

"DIE 3D-UMGEBUNGEN
SIND EINFACH ATEMBE-
RAUBEND... DIE WELTEN
SIND MIT NICHTS WAS MAN
IN ANDEREN COMPUTER-
SPIELEN GESEHEN HAT
VERGLEICHBAR."
COMPUTER PLAYER, APRIL '95

"TERMINAL VELOCITY
IST EINE MIXTUR
AUS SPANNENDER
ACTION UND FAST
FÜHLBARER
SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS,
MÄRZ '95

DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS
- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND
DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)
- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)

INFO:

DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

"DER
ZAUBER
DIESES SPIELES
SIND DIE RIESIGEN,
UMFANGREICHEN LEVELS,
DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND
DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD,
MAI '95

Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853

(0721) 972240
FAX
(0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Developed by Terminal Reality, Inc. Published by 3D Realms Entertainment. Published commercially by FormGen, Inc. 3D Realms Entertainment is a division of Apogee Software, Ltd. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD

Published by
FormGen
CORPORATION

3D REALMS

APOGEE

3D REALMS

CDV
Software GmbH

WHALE'S VOYAGE 2

Die Mannen der fliegenden Zigarre sind wieder da! Mit dem zweiten Teil der *Whale's Voyage*-Saga will NEO alles besser machen. **POWER PLAY wollte mehr wissen.**

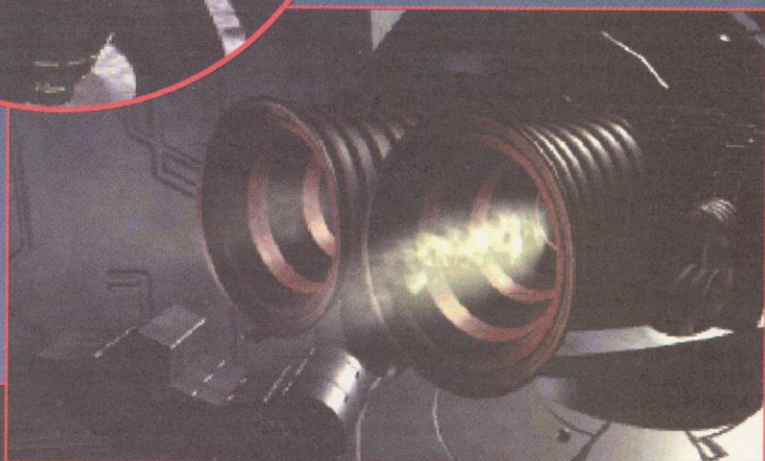
Vor schlappen zwei Jahren wollte das kleine österreichische Softwarehaus NEO das Rollenspielgenre revolutionieren. Mit einer ansprechenden Mischung aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Space Exploration stolperte man in einen Markt, der viel verlangte. Durch viele kleine Mißstände, einer nervtötenden Joysticksteuerung und veralteter Technik bemühte sich *Whale's Voyage* jedoch umsonst und konnte trotz aller Anstren-

gungen nichts revolutionieren. Jetzt ist man in Wien schlauer geworden und werfelt an einem zweiten Teil, der das Ziel des Vorgängers erreichen soll.

Geht es nach NEO, ist *Whale's Voyage 2* "eines der komplexesten Spiele dieses Jahres" und soll "die Genres Rollenspiel, Handelssimulation und Strategiespiel in einer noch nie dagewesenen Komplexität vereinen". Da warten wir doch mal bis zum Test in der nächsten Ausgabe! Fest steht jedoch, daß NEO dicke Geschütze auffährt, um die zweite Odyssee der Whale technisch feste zu unterstützen. Als erstes, und Ihr werdet es wohl kaum noch hören können, wurde gerendert, was die Maschinen hergaben. Nicht nur Intro und Zwischensequenzen leuchten mit Animationen im SGI-Format, nein, auch im eigentlichen Spiel findet der Abenteurer Rendereien ohne Ende. Ob Pflanzen, Ausrü-



Das haut uns aber glatt vom Hocker: NEOs *Whale's Voyage 2*-Rendereien zeigen sich von ihrer Sahneseite. Hier einige Bilder aus den Zwischensequenzen.



jetzt 4x in Berlin
 Neukölln – Jonasstraße 28/29
 Steglitz – Bismarckstraße 63
 Friedrichshain – Rigaer Str. 106
 Spandau – Nonnendammallee 82
 Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker

komplett in deutsch auf PC Disk
 zu unverschämten günstigen Preisen!

Police Quest 4
Gabriel Knight
 je 29,95

Sim City Enhanced

Das Kultspiel von Interplay
 jetzt zum Mitnahmepreis in zwei
 Versionen jeweils auf CD-ROM:

engl. Sprachausgabe 19,95
 dt. Sprachausgabe 29,95

Unser Tip des Monats

Star Trek total!

Star Trek TNG: Final Unity

mit deutschen Untertiteln 99,95
 Limitierte Special
 Collector's Edition (engl.) 99,95

Star Trek 25th Anniversary

Die Jubiläums-Ausgabe auf CD-ROM

29,95

Anstoss

incl. World Cup Edition
 zwei der besten Fußball-Manager
 auf einer CD-ROM!

29,95

Aces Collection

Red Baron
 Aces of the Pacific
 Aces over Europe

komplett auf einer CD-ROM
 incl. Missions zum ab-
 soluten Hammerpreis!

49,95

Bitte
 anschauen!

Hi-Octane

Bullfrog's 3D-Rennspiel gibt's
 jetzt und nur für kurze Zeit
 zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM 69,95

Terminal Velocity

Apogee präsentiert sein
 neuestes 3D-Action-Spektakel
 für CD-ROM und PC Disk

69,95

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1944 – Across the Rhine	99,95*	99,95*
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	69,95*	
Air Power (dt.)	89,95*	89,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	89,95	
Apache Longbow	99,95*	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asterix – Die große Reise (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)		59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	39,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Bling! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Bolo	59,95	
Burning Steel 3	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*
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPR.	79,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	59,95/69,95	
Discworld	89,95	79,95
Dungeon Master 2	89,95*	89,95*
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	89,95*	
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
FX-Fighter	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95*
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
Hi-Octane (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Jagged Alliance	79,95	69,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knight of Xentar	99,95*	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	komplett	89,95
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95*	

PC-Spiele

	CD	Disk
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
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
Mechwarrior 2	89,95*	89,95*
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	69,95*
Pinball Mania		49,95
Pinball Wizard 2000	69,95*	
Pizza Connection		89,95
PowerHouse (dt.)	59,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
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*
Silent Hunter	1.V.	
Sim City 2000 (dt.)	89,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95*	79,95*
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95*	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Unity Coll. Ed.	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95*	
SuperKarts AKTIONSPREIS	79,95	69,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Terminal Velocity	69,95*	69,95*
The Dig	1.V.	
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	
Under a Killing Moon	AKTION!	69,95

PC-Spiele

	CD	Disk
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95*	
Virtual Pool	89,95	
Voligas – Full Throttle (e.d.A.)	69,95	
Vortex – Quantum Gate 2	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95*	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibbe 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
1942 Pacific Air War	69,95	29,95
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	49,95	39,95
Battle Isle 2 – Scenery CD	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Blackhawk	AKTIONSPREIS	49,95
Burning Steel 2 (engl.)	29,95	29,95
Burntime	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	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
Die Siedler (dt.)	49,95	
Diggers	19,95	
Dune 2 (CD+dt./Disk+engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.	39,95	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)	29,95	
Goblins 2	19,95	
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	AKTIONSPREIS	39,95
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
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	19,95	
Master of Orion		29,95
Megarace	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.d.A.)	39,95/59,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Return to Zork	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (e.d.A./k.d.t.)	19,95/29,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	39,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	29,95	
Summer-Winter Challenge	29,95	
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	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Wizardry 6+7 (dt.)	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 "Firebird"	129,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
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: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
 Nachnahme: 9,95 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 Gültigkeits-
 datum 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



Hosen runter und rein ins Getümmel: Ein Planet wartet auf Euren Besuch

stungsgegenstände oder Raumstationen – alles dreht sich brav berechnet. Statt, wie in Teil 1, durch hüpfende Dungeons zu wetzen, wurde eine fein scrollende 3D-Engine integriert, in der flott gedreht und gezoomt wird. Der Bildschirmaufbau an sich blieb allerdings fast derselbe: In einem Fenster seht Ihr die Rollenspielumgebung, darunter die Namen Eurer vier Helden und auch das Automapping des Papas fehlt nicht.

Storytechnisch wird wieder Hausmannskost geboten: Die vier Kumpels haben die

verdiente Kohle aus dem ersten Teil verpraßt und versoffen – sitzen also mittlerweile auf dem Trockenen. Trotz Ruhm und interstellaren Ehren gibt auch keine Bank mehr Kredit und statt die alte Whale zu verkaufen, beschließen die vier Freunde, erneut auszuziehen, um ihr Glück zu suchen. Netterweise hat die Whale noch den sündhaft wertvollen Hyperantrieb im Heck, so daß Ihr diesmal nicht auf ein Planetensystem beschränkt seid, sondern durch eine ganze Galaxis düsen wollt.

Wie schon im alten *Whale's Voyage* darf der Spieler zu Beginn die vier Helden selbst zusammenstöpseln. Wieder werden die Ahnen ausgesucht und verschiedene Schulen oder Akademien besucht. Danach besteht Euer Hauptziel natürlich darin, so viel Kohle wie möglich zu sammeln, um Euren Liebling, die Whale, wieder zu dem zu machen, was sie vor zwei



Oben hat die Whale eine Raumstation im Visier, rechts der Ausrüstungsstand des geliebten Räumers



Wie gehabt werden zu Spielbeginn alle vier Charaktere erschaffen, benannt und einer jeweils anderen Ausbildung unterzogen. Wieder stehen Euch zahlreiche Berufe und Klassen zur Verfügung.



Quadratisch, praktisch, gut: Auf der Planetenoberfläche bewegt sich Eure Party per Pedes durch die scrollenden Gassen

Jahren war: Der Inbegriff modernster Waffen- und Verteidigungstechnik. Wie nicht anders erwartet, werden die Whale-Jünger in diverse Intrigen verstrickt und geraten auf der Jagd nach dem großen Geld dieses mal sogar in die dunklen Tiefen der Illegalität. Wollt Ihr Euer Glück nicht sofort in den Katakomben der Planeten versuchen, darf als Alternative gehandelt werden. So flitzt Ihr bei Bedarf von Planet zu Planet, von Sonnensystem zu Sonnensystem und durchforstet den Markt nach den profitabelsten Produkten. Doch lösen könnt Ihr *Whale's Voyage* nur, wenn Ihr auch die Städte infiltriert, die so manchen guten Tip, den einen oder anderen vollen Säckel oder auch unliebsame Bekanntschaften verbergen. Gekämpft wird übrigens in Echtzeit und gesteuert wird mit der Maus. In der nächsten *POWER PLAY* findet Ihr einen ausführlichen Test. *Whale's Voyage 2* wird für DOS, Windows und natürlich für Windows '95 erscheinen. Eine Audio-CD mit dem Soundtrack von NEO PROJECT und ein Papierrollenspiel wird ebenfalls erhältlich sein. *kn*

Name:	Whale's Voyage
Hersteller:	NEO
Erscheinungstermin:	3. Quartal '95

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 • 46485 Wesel

Außerdem Shops in: DORTMUND-Hörde • Fußgängerzone
Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße • Tel.: (02 31) 43 27 63
46483 Wesel • Dudelpassage • Tel.: (02 81) 2 59 22
61169 Friedberg • Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 • Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Software-Versand

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5 " A4 Network DV 87,99

Aces of the Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Alien Olympics	DA	62,99
Alienbreed 3	DA	57,99

Angebot Battle Isle 2 DV 39,99

Buing	DV	77,99
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.Manager Hattrik	DV	77,99
Colonization	DV	89,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
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

Angebot Die Siedler DV 49,99

Elite 3	DV	79,99
FIFA Soccer	DV	69,99
Flamingo Tours	DV	62,99
Flight Commander 2	DV	x68,99
Frontlines	DV	67,99
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Hokum KA - 50	DA	74,99
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	DA	32,99
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

Micromaschinen 2 DA 69,99

NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	DA	34,99
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Fantasies 2	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	64,99
Pyrotechnica	DA	49,99

Sensible Golf DV 59,99

Sim Tower	DV	79,99
Simon the Sorcerer 2	DV	x74,99
Silpstream 5000	DA	68,99
Star Trek 2	DV	82,99
Stone Racers	DV	67,99
Super Karts	DA	87,99

The Atlas DV 54,99

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
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. Upgradeklid u. B-Wing	DV	69,99

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

PC-CDRom PC-CDRom

1942Pacif.AirWarGold	DA	67,99
11th Hour	DA	x89,99
A4 Network	DV 87,99	
Aces o. t. Deep Data3,5"	DV	39,99
Aces of the Deep	DV	79,99
Across the Rhine	DV	x99,99

Action Soccer DV 74,99

Alex Damp. Eishockey	DV	59,99
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,99
Alien Olympics	DA	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99
Alone in the Dark 3	DV	87,99
Amerika	DV	84,99
Asterix die gr. Reise	DV	69,99
Battle Isle 2 +Data	DV	69,99
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Bling	DV	69,99

Roger Wilco läßt Grüßen!
Space Quest 6
CD-ROM deutsche Version **79,99**

BM. Hattr.Supporter	DV	47,99
Bolo	DV	49,99
Bioforge	DV	87,99
Bureau 13	DV	79,99
Chaos Control	DV	82,99
Chaos Engine	DA	59,99
Colonization + Civilizati	DV	89,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und		
10 Bonusmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Command & Conquer	DV	89,99
Creature Shock	DV	89,99
Cyberia dtisch.Sprache	DV	79,99

Daedalus-Encounter DV 89,99

Dark Forces	DV	94,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	DA	72,99

FX - Fighter DV 79,99

Command & Conquer
Deutsche Version
CD-ROM ca. mitte August **89,99**

PC-CDRom Angebote!

Master of Magic	DV	87,99
Mephisto Gen.Schach	DV	77,99
Micromaschine 2	DA 74,99	
Endlich Deutsch MYST	DV 69,99	
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
Navy Strike	DV	x99,99
NBA Life 95	DA	89,99
NHL Hockey 95	DA	77,99
Novastorm	DV	79,99

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

One Must Fall 2097	DV	69,99
Orion Conspiracy	DV	87,99
Perfect General 2	DA	79,99
PGA Golf 486	DA	89,99
Phantasmagonia	DV	x94,99
Pinb. Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Wizzard 2000	DA	x69,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99
Powerhouse	DV	62,99
Prisoner o. Ice	DV	87,99
Quantum Gate 2	DA	82,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Rebel Assault	DV	69,99
Saga of Aces	DA	69,99
Sam & Max	DV	78,99
Scrabble Classic	DV	59,99

Senible Golf DV 64,99

Sim City 2000	DV	82,99
Sim Tower	DV	79,99
Sim Town	DV	72,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Silpstream 5000	DA	69,99
Space Quest 6	DV	79,99
Sports Rugby	DA	82,99
Star Trek 1	DV	64,99
Star Trek Next Gen.	DV	99,99
Star Trek - Interactive -		
Technical Manuel	EV	69,99
Stonekeep	DA	x89,99
Superkarts	DA	89,99
The Atlas	DV	59,99
Temptation Sammlung		
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
US Navy Fighter	DV	89,99
USS Triconderoga	DA	x79,99
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas DV 84,99

Warcraft	DA	77,99
Warriors	DV	69,99
Wing Commander 3	DV	97,99
Woodruff and.....	DV	77,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing incl.Missionsdisketten und Ultima 8		
10 Bonusmissionen	DA	62,99

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei • Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel und Anleitung deutsch • DA = Anleitung deutsch
EV = voll englisch • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

Holzauge sei wachsam!

Balor of the Evil Eye

Zu ihren Mythen hatten die Iren schon immer ein sehr intimes Verhältnis. Ständig ist vom ultimativen Kampf von Gut gegen Böse die Rede, und beide Seiten haben einige illustre Gestalten hervorgebracht. Balor vom Bösen Auge zum Beispiel war wohl ein ganz schlimmer Finger, der als Erzscherke den letzten Zehnten aus der Bevölkerung preßte. Damit dies aber auf absehbare Zeit ein Ende hat, gibt Euch Göttin Danu den Auftrag, an Balors Stuhl zu sägen. In einem Auswahlmenü ganz zu Beginn stehen Euch eine Reihe von Helden zur Verfügung, denen jeweils eine unterschiedliche Zahl von Champions und Provinzen untergeordnet sind. Je mehr

ihr anfangs von beidem habt, desto besser natürlich. Nebenbei bemerkt, dürfte dieses Menü die einzige Möglichkeit sein, den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Ansonsten warten auf jeden Spieler dieselben Gegner und Schwierigkeiten. Sorgfältig streckt Ihr Eure Fühler zu den Nachbarprovinzen aus und versucht die jeweiligen Herrscher mit milden Gaben auf Eure Seite zu ziehen. Manchmal sind diese Lords jedoch störrischer Natur und wollen mit Euch nichts zu tun haben. Da Ihr aber das irische Volk einen müßt, bleibt Euch nichts anderes übrig, als die Keule auszupacken und den Feind mit Gewalt von Euren lauterer Absichten zu überzeugen. Entweder über-



Links: Nicht jedes dahergelaufene Kriegervolk läßt sich von uns anwerben. Meist sind sie einfach einige Klassen zu gut für uns

Rechts: Damit unsere Helden immer beschäftigt sind, teilen wir sie zur Produktion von Waffen und Zauberstäben ein



Geht so

Ich liebe Strategie- und Management-Epen, die im Spieler den General und Betriebswirt wecken – nun ja, normalerweise. Wenn aber die Funktionen und Aktionen so eingeschränkt sind, daß nur noch eine Rundenklickerei stattfindet, muß ich all jenen Recht geben, die Spiele dieser Art für verlorene Zeit halten. Und da können die Animationen auch noch so klein und niedrig sein: Letztendlich leidet nur die Übersichtlichkeit darunter. Selbst Lord Of The Realm von Impressions ist Balor hier eindeutig überlegen. Tiefpunkt des enttäuschenden Spiels dürfte aber das Erlernen der Zaubersprüche sein. Anstatt diese direkt zu inventarisieren, muß der Spieler zu Papier und Bleistift greifen und die Anordnung der Runen selbst festhalten. Was sich da die Damen und Herren von Koei gedacht haben, weiß wahrscheinlich noch nicht einmal Göttin Danu!



Ein detaillierter Blick auf unsere Bauten sagt viel über den Status unseres Stammes

Landluft macht frei: Größte Abwechslung ist immer noch der Kuh-Klau – oder ein Krieg

fallt Ihr sie gleich oder macht sie durch stetigen Kuh-Klau langsam müde, den sogenannten Cattle Raid und kassiert dann die Provinz mit einem finalen Militärschlag.

Liegen Euch schließlich nach zähem Ringen alle Stämme zu Füßen, geht es Balor in zwei Schritten an den Kragen. Die letzte Provinz steht nämlich unter Connans Kontrolle. Diesen unangenehmen Zeitgenossen hat Balor zu seinem Stellvertreter auserkoren, und dementsprechend herrisch führt sich der Schuftnik auch auf. Doch ausgerechnet Connan hat etwas, das wir unbedingt in unseren Besitz bringen müssen: einen Speer namens Gae Bolga. Denn nur mit ihm können wir Balor das Fell über die Ohren ziehen.

Doch bevor wir an die letzte Schlacht denken können, müssen wir unseren eigenen Stamm erst einmal in Ordnung bringen. Kuhhirten werden eingeteilt, es muß Holz geschlagen und nach Erzen gegraben werden, damit wir keine Nachschubprobleme bekommen. Im Heldenzelt haben wir mitunter die Gelegenheit, weitere Champions zu rekrutieren. Leider bewegen sich diese aber meist in solch hohen Hitpoint-Regionen, daß sie am Anfang unsere großzügigen Angebote dankend ablehnen. Gegen eine Bezahlung in Naturalien sind aber die Barden, Druiden und Krieger gerne bereit, schwächeren Mitgliedern Eurer Truppe Nachhilfeunterricht zu erteilen.

Wichtig ist vor allen Dingen eine gesunde Neugier. Deshalb solltet Ihr regelmäßig Kundschafter in angrenzende Provinzen schicken, um das Ohr am Puls der Zeit zu haben oder, um Euch nur dem Nachbarn vorzustellen. Ist die nötige Vertrau-

ensbasis vorhanden, können in schöner Regelmäßigkeit Waren ausgetauscht werden. Doch auch hier regeln Angebot und Nachfrage das Geschäft. Solltet Ihr also viel Holz besitzen, hat es keinen Zweck, jemanden mit noch mehr Holz den eigenen Vorrat aufzuschwatzen. Krieg sollte nur als wirklich allerletztes Mittel begonnen werden, weil er langwierig und nicht immer erfolgreich ist. Auf der anderen Seite ist er natürlich eine gute Übung für Eure Mannen, denn ohne eine hohe Kampfkraft, die Ihr nur durch stetigen Einsatz erlangt, braucht Ihr gar nicht erst zum letzten Gefecht anzutreten.

ps

MS-DOS

Hersteller:

Koei

Genre:

Strategie/Management

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

--

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: Super VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 42 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 52%
Sound: 41%

49%

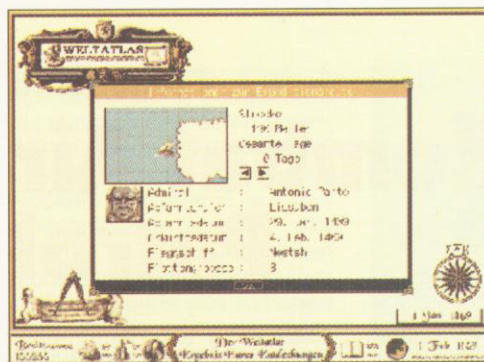
Kein Land in Sicht

Atlas

Im Jahre 1492 entdeckten die Indianer der Karibik die Europäer – ein Schock, von dem sie sich bis heute nicht erholt haben. Die Handlung von "Atlas" startet glücklicherweise schon im Jahre des Herren 1469. Unsere gefiederten Freunde aus dem Urwald dürfen also noch 23 Jahre in natürlicher Unschuld leben, bevor die Conquistadores ihre gierigen Finger nach ihnen ausstrecken. Wir steigen, wen wundert's, auf Seiten dieser skrupellosen Geschäftemacher in die Geschichte ein. Der König von Portugal hat uns dazu auserwählt, Schiffe in die entlegensten Winkel der Welt zu schicken, um dort Schätze und exotische Handelsüter zu finden, neue Handelsrouten aufzubauen und die unbekannten Gebiete zu erforschen. Besonders letzteres ist von elementarer Bedeutung für die seefahrenden europäischen

Nationen. Der Staat, der über die sichersten Seekarten verfügt, hat automatisch auch die besten Voraussetzungen im harten Kampf um die Herrschaft über die Weltmeere.

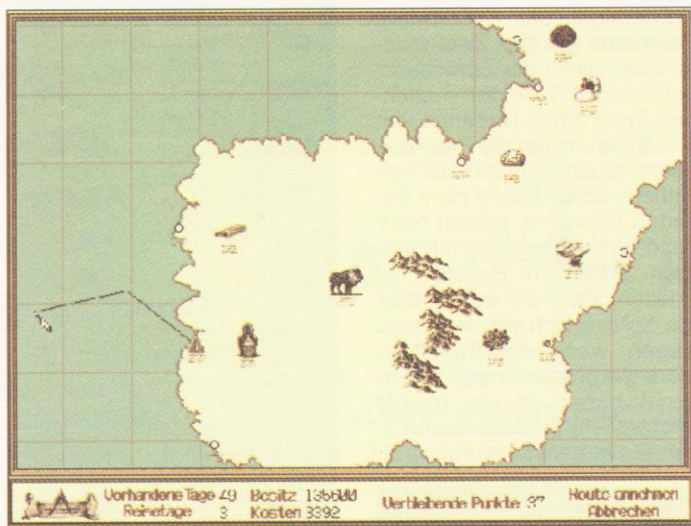
Hochmotiviert und mit einem Brief vom portugiesischen König in der Tasche, starten wir in Lissabon unsere Unternehmungen. Der Vertrag mit dem Königshaus garantiert dabei, daß wir in den nächsten fünf Spieljahren jeweils 10 000 Goldmünzen per anno bekommen. Als Gegenleistung müssen unsere Flotten mindestens 1000 Meilen unbekannter Meere erobern und Gebiete erforschen, und so den Einflußbereich der Krone mehren. Gespielt wird auf einer, in drei festen Zoomstufen dargestellten, Weltkarte. Dort ist anfangs nur der Mittelmeerraum abgebildet, sobald wir unsere ersten Expeditionsschiffe losgeschickt haben, mehren sich



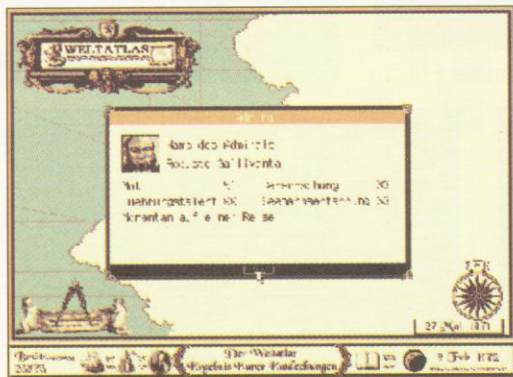
Der Computer berichtet von seiner letzten Entdeckungsreise – wir lauschen gespannt

Die Indianer würden noch heute im Baströckchen durch den Urwald toben, hätten Kolumbus und seine Teerjacken vor 500 Jahren "Atlas" gespielt. Spätestens auf halbem Seeweg wären die Pinta, Nina und Santa Maria vor Langeweile untergegangen. Artdinks Explorationsspiel mag zwar in Japan schon seit zig Jahren die PC-Spiele Hitparaden anführen, nur leider hat sich das Programm in dieser Zeit technisch und inhaltlich nicht weiterentwickelt. Wo vergleichbare Produkte, wie etwa "Machiavelli-The Prince" oder "Kolumbus" von Software 2000, reichlich Abwechslung bieten, dümpelt "Atlas" in der spielerischen Flaute: Außer der Planung von neuen Routen gibt's für den Computer-Kapitän nichts zu tun. Unbekannte Kontinente sind weiße Flecken, deren Geheimnisse sich dem Spieler auch dann nicht enthüllen, wenn er eine Landpartie zwecks Erkundung an fremden Ufern aussetzt. Städte existieren nur als Name und Tabelle, und selbst das Meer erscheint in seiner grüngrauen Unendlichkeit eher abschreckend. Fast könnte man meinen, daß sich Japan auf einem anderen Spieleplaneten befindet – was es tatsächlich auch tut, da dort Grafikarten für Home-PCs noch wenig verbreitet sind. Kurz resümiert: Genauso farblos wie die Grafik gibt sich das ganze Spiel. Abtakeln!

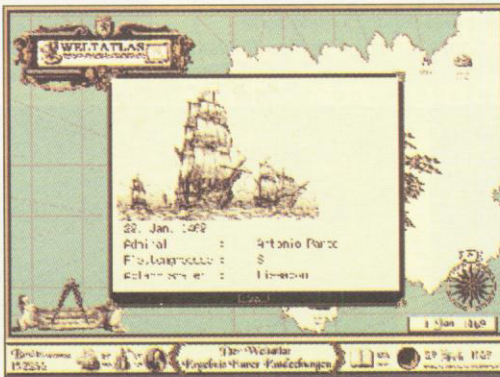
logischerweise die bekannten Gebiete. Stoßen wir zufällig auf eine neue Stadt, dann sorgen ergiebige Handelsrouten für monetären Nachschub auf unserem Konto. Ultimatives Ziel von "Atlas" ist logischerweise die Erforschung des gesamten Globus. Das funktioniert genretypisch nur, wenn unsere Unternehmungen Gewinn abwerfen. Also heißt es, möglichst lukrative Handelsrouten auszubaldern. Diese Schiffsfahrtswege unserer Gefährten werden mit der Maus auf der Weltkarte festgelegt, danach stechen die Schiffe automatisch in See und besuchen die ausgewählten Häfen. Alle von uns so entdeckten Städte, Lebewesen und Schätze werden vom Programm in einem elektronischen Logbuch verzeichnet, das wie ein Lexikon gegliedert ist. Je voller dabei das Büchlein wird, umso höher steigt unser Ansehen in maritimen Spielerkreisen. **vw**



In meiner Badewanne bin ich Kapitän: Der Globus als Computerkarte. Hier steuert Ihr per Maus Eure Schiffe.



Imperialisten: Dieser Herr wird die Ureinwohner sicher erschrecken



Flottenpolitik: In den Handelsstützpunkten werden neue Schiffe ausgerüstet

MS-DOS

Hersteller:

Sunflowers

Genre:

Wirtschaftsspiel

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

Zirka-Preis:

80 Mark

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

Grafik: 25%
Sound: 8%

30%

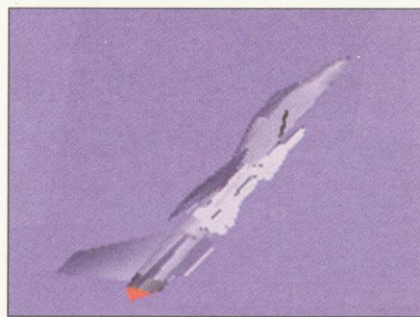


Flügelahm

Combat Air Patrol

In der Nacht zum 17. Januar 1991 starteten von dem amerikanischen Träger "Theodor Roosevelt" Jagd- und Bomber-Geschwader mit dem Ziel Kuwait-City. Nach monatelangem ergebnislosem Verhandlungsmarathon hatten sich die USA und Alliierte zu einem militärischen Schlag gegen Saddam Hussein entschlossen: Die Operation "Wüstensturm" hatte begonnen. Psynosis nutzt das authentische Szenario in *Combat Air Patrol* und tauscht somit das nervige Feindbild vom bösen Russen gegen das nicht weniger stereotype vom hinterhältigen Araber aus. Ihr findet Euch zu Beginn auf dem nuklearen Träger Roosevelt als unbeschriebenes Pilotenblatt wieder. Der Träger dient

gleichzeitig als Hauptmenü; hier entscheidet Ihr Euch zwischen "instant action", "single mission" und "campaign". Wählt Ihr die Campaign, dürft Ihr den gesamten Golfkrieg durchfliegen, wobei die Flugroutenplanung des jeweiligen Einsatzes in Euren Händen liegt. Als Arbeitsgeräte stehen dem Nachwuchspiloten die F14 als Abfangjäger sowie die F18 Hornet als Jagdbomber zur Verfügung. Vor jedem Einsatz müßt Ihr natürlich auch die Waffenzuladung festlegen, wobei der Computer Euch auf Wunsch die passende Kombination vorschlägt. Sowohl Luft-Luft- als auch Luft-Boden-Missionen dürft Ihr für Onkel Sam absolvieren, letztere allerdings nur in der F18. Einmal im Cockpit angelangt, blickt Ihr



Ready for Takeoff. Bedingt durch das maritime Szenario wird in *Combat Air Patrol* ausschließlich von Flugzeugträgern gestartet (unten)



auf eine recht trostlose Polygonenlandschaft, Gouraud-Shading oder gar Texture-Mapping sucht Ihr leider vergebens. Wenigstens bietet CAP die mittlerweile standardmäßigen Perspektiven wie Zielsicht, Trägersicht, etc. Auf andere Standards wie eine Zwei-Spieler-Linkoption oder Sprachausgabe, müßt Ihr leider verzichten. Trotz eines Umfangs von 17 MByte wollten die Programmierer Euch wohl mit solchen Nebensächlichkeiten nicht belasten. Wenn es jedoch noch nicht einmal möglich ist, seinem Wingman Befehle zu erteilen, kann der aufmerksame Spieler sich schon einmal fragen, wofür der Speicherplatz verbraten wurde. Vielleicht haben ja die (wenig effektvollen) Zwischensequenzen etwas damit zu tun... sg



Unsere Arbeitsplätze: die F14...

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Psynosis

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

90 DM

Grafik: VGA

Sound: Ultrasound

Soundblaster/AWE 32

Festplatte: 17 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur, Maus

Grafik: 38%

Sound: 10%

14%



Hilfe

Angehts von *Combat Air Patrol* muß man sich fragen, ob die Herren von Psynosis die letzten Jahre in der Kühlbox im Winterschlaf verbracht haben. Anders jedenfalls läßt sich diese "Flugsimulation" nicht erklären. Vielleicht sind es aber auch Nachwuchsprogrammierer mit Erstlings-Freischuß, die dieses Machwerk zu verantworten haben. Die Grafik reicht nicht einmal ansatzweise an Oldies wie *Strike Eagle III* oder *Gunship 2000* heran. Der Sound gibt sich sehr dezent, auf das Geräusch der eigenen Triebwerke müßt Ihr z.B. ganz verzichten, aber das ist alles nicht mehr so wichtig, wenn Ihr Euch erst mit dem bescheidenen Gameplay herumschlagen müßt. Über dem Meer beispielsweise fällt Ihr mit schöner Regelmäßigkeit ins Wasser, da der Horizont so gut wie unsichtbar ist. Was mich jedoch immer wieder aufs neue faszinierte, war die "Intelligenz" der Wingmen – ab und zu drehen die nämlich durch und rammen Euch mit tödlicher Präzision. Die Angabe von "über 1000 Zielobjekten" auf der Packung solltet Ihr ebenso wenig ernst nehmen, wie die angeblich "realistisch modellierten Landschaften", dafür entschädigt Euch aber die unglaubliche Vielzahl an Flugzeugen; es sind überragende neun (!) im gesamten Spiel, aber immerhin dürft Ihr zwei davon sogar selber fliegen. Wartet also lieber auf D.I.D.s Eurofighter, wenn Ihr auf der Suche nach wirklich guten Flugsimulatoren seid. Bleibt eigentlich nur noch der Dank an Psynosis für dieses fast schon nostalgische Spiel, es hat mit seiner unfreiwilligen Komik für einige deftige Brüller in der Redaktion gesorgt.

zichten, aber das ist alles nicht mehr so wichtig, wenn Ihr Euch erst mit dem bescheidenen Gameplay herumschlagen müßt. Über dem Meer beispielsweise fällt Ihr mit schöner Regelmäßigkeit ins Wasser, da der Horizont so gut wie unsichtbar ist. Was mich jedoch immer wieder aufs neue faszinierte, war die "Intelligenz" der Wingmen – ab und zu drehen die nämlich durch und rammen Euch mit tödlicher Präzision. Die Angabe von "über 1000 Zielobjekten" auf der Packung solltet Ihr ebenso wenig ernst nehmen, wie die angeblich "realistisch modellierten Landschaften", dafür entschädigt Euch aber die unglaubliche Vielzahl an Flugzeugen; es sind überragende neun (!) im gesamten Spiel, aber immerhin dürft Ihr zwei davon sogar selber fliegen. Wartet also lieber auf D.I.D.s Eurofighter, wenn Ihr auf der Suche nach wirklich guten Flugsimulatoren seid. Bleibt eigentlich nur noch der Dank an Psynosis für dieses fast schon nostalgische Spiel, es hat mit seiner unfreiwilligen Komik für einige deftige Brüller in der Redaktion gesorgt.



Vor jedem Start gilt es aus dem Arsenal des Trägers die richtige Kombination zu wählen



Der Ready-Room: Hier erhaltet Ihr in der Campaign eure Missionbriefings



...und die F18 Hornet. Beachtet die unglaublich detaillierte Grafik!

Die Sache mit dem Ei Rugby World Cup

Kein Spiel für Kinder von Traurigkeit – Rugby! Stämmige Iren, harte Australier und brutale Südafrikaner beherrschen dieses rauhe Spiel. Electronic Arts nahm sich nach bisherigen Erfolgsschlagern der EA-Sports-Reihe nun auch diesem in Deutschland kaum bekannten Sport an. Da keine Originalnamen genommen wurden, führt dies zum Beispiel bei der deutschen Mannschaft zu solch "unbekannten"

Spielern, wie Buchwald, Kohler oder Klinsmann! Die Grafiken stammen offensichtlich von FIFA Soccer, nur die Rugby-typischen Bewegungen wurden hinzugefügt. Aus den umfangreichen Spielmenüs können Freundschaftsspiele, Ligabetrieb oder die gerade beendete WM (Südafrika siegte) nachgespielt werden. Alle

vertretenen Länder besitzen ihre Stärken und Schwächen, die natürlich den realen Vorbildern nachempfunden wurden. Laufen unsere furchtlosen Recken erst einmal auf das Spielfeld, werden sie von einem typisch englischen Moderator begrüßt, der im Verlauf des Spiels alle Aktionen kommentiert und die Ballträger namentlich erwähnt. Vor allem bei deutschen und japanischen Namen ist die Aussprache unweigerlich komisch. In typischer EA-Sports-Manier funktioniert die Steuerung einfach, aber durchdacht. Nicht nur Pässe in beide Richtungen machen Rugby lebendig – auch die spektakulären Kicks aus dem Lauf sind mit dieser Steuerung leicht. Selbst an Details der Realität, wie die Strafen der Schiedsrichter, und auch an die schmerzhaften Tackles während der Partie, wurde gedacht. Rugby World Cup wird in Deutschland wohl kaum großes Publikum finden, wer jedoch Fan dieser Sportart ist, sollte auf jeden Fall zuschlagen. Bisher gibt es keine bessere und detailliertere Simulation der typisch englischen Sportart. ih



FIFA-Soccer-Grafik bestimmt den Spielverlauf, während die Menüs vor allem durch Schlichtheit "glänzen"

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

EA Sports

Genre:

Sportspiel

Schwierigkeitsgrad:

variabel

Besonderheiten:

Spiel zur WM

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: General Midi, Pro, Soundblaster

Festplatte: 15 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 8 MByte

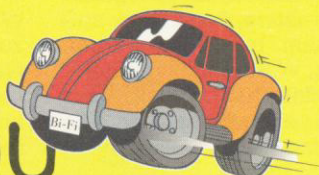
Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus, Pad

Grafik: 77%

Sound: 76%

73%

2 FAST 4 YOU



Das neue **Bi-Fi**
Computergame ist
Race-Fieber pur!

2 FAST 4 YOU ist ein Rennen gegen die Zeit, gegen die härtesten Hindernisse der Natur und natürlich gegen Gegner, die ihre Autos voll im Griff haben.



Go
for
Adventure!

Ruf an und gewinne!

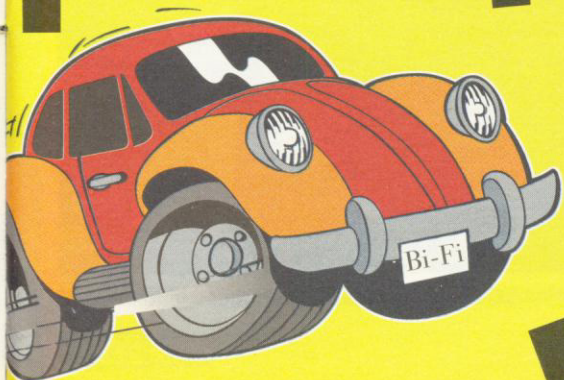
040/37 37 37

Täglich bis 30.9.1995 gewinnen 333 Anrufer

2 FAST 4 YOU

-das superheiße
Powerrace von **Bi-Fi**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!





Seek & Destroy

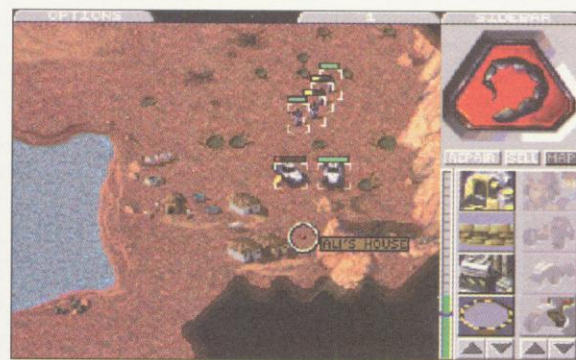
Command & Conquer



Neben den hier abgebildeten Kanonenbooten erhaltet Ihr auf Anforderung auch Unterstützung aus der Luft



Eine üppig ausgebaute GDI-Basis mit Orca-Heli-Landeplattformen



Oben: Auf der Nod-Seite kämpfend macht Ihr sogar vor der Plünderung von Zivilistenbehausungen keinen Halt

Links: GDI's Raketenwerfer sorgen für spektakuläre Explosionen

Strategie-Spiele schicken sich an, ihr trockenes Image abzuschütteln, das ihnen durch dicke Handbücher, beintrockene Grafik und kopflastiges Gameplay anhaftet. Generalstabsmuffel werden durch eine ansprechende Präsentation gelockt, sture strategische Denkaufgaben durch realitäts-

nah aufregende Echtzeitparts schmackhafter gemacht. Westwood, die auf dem Strategiesektor erstmals mit dem gelungenen *Dune 2* auf sich aufmerksam machten, werden nun zu Wiederholungstätern. Der flotte Genremix aus Action, einer Prise Strategie und einem Quentchen

Wirtschaftssimulation, bietet zudem eine aufregende Story: Gegen Ende unseres Jahrhunderts wird das Mineral Tiberium entdeckt, das für jede Menge Streitigkeiten sorgt. Die Zusammensetzung aus Metallen wie Chrom, Eisen, Beryllium und Uran wird schon bald zum begehrtesten Rohstoff unseres Planeten. Da sich das Hauptvorkommen auf Länder der dritten Welt konzentriert, gerät das ökonomische Gleichgewicht kräftig ins Wanken. Von machthungrigen Konzernen zermürbte Regierungen

sorgen mit unüberlegten Handlungen für eine neue Verteilung der Machtverhältnisse. Schon bald kristallisieren sich zwei Parteien heraus, die fortan für das "Gute" und das "Böse" dieser Welt stehen: Die den allgemeinen Interessen aller Nationen dienende GDI (Global Defense Initiative) und die niederen Instinkten wie Macht und Reichtum erlegene Brotherhood Of Nod. Das zu Beginn des Spiels noch recht ausgewogene Kräfteverhältnis beider Parteien läßt Euch die Entscheidung offen, auf wel-

Schon vor mehr als zwei Jahren von der Fachpresse grundlos unterschätzt, will sich auch jetzt noch keiner den Schuh anziehen, "Dune 2" damals einfach falsch beurteilt zu haben. Die Rede ist von den geradezu euphorischen Lobeshymnen auf "Command & Conquer", das ja sooo viel besser als der Vorgänger sei. Hiermit das aus dem damaligen Fehltritt resultierende schlechte Gewissen beruhigen zu wollen, ist schlichtweg unangebracht. Sieht man mal von der wesentlich

verbesserten Grafik und den wirklich spielspaßanhebenden Zwischensequenzen ab, präsentiert sich dem "Dune 2"-Fan ein nur unwesentlich anderes Spiel. Eine höhere taktische Anforderung wird nur durch die geschickt ausformulierten Mission-Briefings erzielt, im späteren Spiel bleibt davon außer bloßem "Seek & Destroy" nicht mehr allzuviel übrig. Eine verbesserte Gegner-AI entzog sich ebenfalls meiner auf diesen Punkt fixierten Aufmerksamkeit. Damit wir uns nicht falsch verstehen, "Command & Conquer" ist ein überlegendes Spiel, darf jedoch nicht als etwas anderes als der spätgeborene Bruder von "Dune 2" angesehen werden. Meiner Meinung nach mangelt es diesem Geschwisterteil sogar ein wenig an der Einheiten- und Gebäudevielfalt des Vorgängers. Zusammenfassend sei gesagt, daß "Command & Conquer" mit seiner ansprechenderen Grafik und der leicht reduzierten Objektvielfalt den Zugang für Strategie-Einsteiger erleichtert, die dieser actionlastigen Echtzeitvariante sicher mehr abgewinnen können, als trockenen Hexfeld-Zugzwangorgien. "Command & Conquer" trägt zu recht das Prädikat nach Hause, das "Dune 2" schon seinerzeit verdient hätte.



Das Eindringen in eine befestigte Basis der Brotherhood of Nod



Links:
Rambo ist ein Dreck dagegen – Euer Einzelkämpfer in seiner glorreichen Mission

Unten:
Command & Conquer bietet rund 60 Minuten an Zwischensequenzen

che Seite Ihr Euch schlagen wollt. Neben rein moralischen Aspekten ist diese Entscheidung von taktischer Tragweite. Nehmt Ihr auf Seiten der GDI eine eher defensive Position ein, bei der der Schutz der Zivilbevölkerung oberste Priorität hat, so dürft Ihr als skrupelloser "Nodler" selbst Dörfer unschuldiger Bürger brandschatzen. Jede Seite verfügt neben Standardtruppenteilen über unterschiedliche Einheiten. Neben Jeeps, Transportern, Panzern unterschiedlicher Stärke und Raketenwerfern, sind es vor allem die nicht zu unterschätzenden Bodentruppen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden können. Die heimtückischen Mechaniker, im Groben mit den Ordosaboteuren aus *Dune 2* vergleichbar, können unter Feuerchutz in ein Feindgebäude



eindringen und es im Handumdrehen zu einer eigenen Bastion machen.

Die gerenderten Landschaften, Objekte und Truppen stellen sich aus einer plastischen Sicht von schräg oben dar, wodurch die Szenarien aus einem realistischeren Blickwinkel wahrgenommen werden können, als ihn uns der streng isometrische Vorgänger *Dune 2* bot. Das zunächst noch in ungewissem Schwarz liegende Feindgebiet klärt sich mit dem Vorrücken Eurer Truppen nach und nach auf, bis Ihr schließlich die Feindbasis, in der Regel das Hauptziel Eurer Angriffe, ausfindig machen könnt.

Ohne Zweifel ist "Command & Conquer" der Titel des Sommers und hat auch uns nicht enttäuscht. Trotzdem hätten wir uns von einem würdigen "Dune 2"-Nachfolger etwas mehr versprochen. Die Abwechslung in den Missionen ist, trotz Rambo- und Kistenaufspureinlagen, etwas niedriger als erwünscht, die Grafik

recht nett, entspricht bis auf die Zwischensequenzen aber kaum heutigen Standards. Als drittes wird sowohl der Action- als auch der Strategie-Spieler leicht enttäuscht.

Actionfreunden verlangt Westwood viel taktisches Denken ab, Strategie-Fans murren angesichts fliegender Klick-Orgien und sehnen sich nach einem weniger actionlastigen Kampfsystem. Man merkt es "Command & Conquer" leider auch an, daß alles, aber auch wirklich alles auf "Dune 2" aufbaut und grandiose Innovationen fehlen. Westwood hätte ruhig auf die eine oder andere Zwischensequenz verzichten und dafür etwas mehr Manpower in die konzeptionelle Entwicklung werfen können. Alles in allem ist "Command & Conquer" der große Hit für "Dune 2"-Fans. Wer jedoch schon den Vorgänger nicht mochte, wird mit Westwoods Kriegs- und Strategiedrama leider auch nicht viel mehr Spaß haben.



Gut

Nach Missionen und an entscheidenden Stellen erwartet Euch eine Zwischensequenz aus dem 60-minütigen Film-Repertoire.

Der erfolgreiche Abbau der heiß umkämpften Tiberium-Felder garantiert den nötigen Geldvorrat zum Aufbau neuer Militärressourcen. Von Hub-schrauberplattformen über Panzerfabriken bis hin zu Raketen-silos und etlichen Gebäudevarianten reicht die Wahl, die Euch im Bauhof zur Verfügung steht. Den gerade vom Fließband kommenden Einheiten wird sogleich per Maus-klick ein Einsatzort vergeben. Dabei könnt Ihr nun auch

ganze Verbände in einem "Kommandofenster" zusammenfassen, die sich dann je nach Gelände und Fortbewegungsmöglichkeit ihren Weg zum Zielort bahnen. Taucht ein Gegner auf, verteidigen sich Eure Söldner von alleine, verharren allerdings brav und todesmutig an dieser Stelle, bis sie von Euch neue Marschbefehle erhalten. Um logistische Probleme wie Treibstoff- und Munitionsnachschub müßt Ihr Euch nicht kümmern, denn bei *Command & Conquer* wird bequ岸 gekämpft, mit Modem oder Nullmodemkabel sogar gegen einen anderen Feldherrn aus Fleisch und Blut. fh



Oben: Einzelne Mechaniker können ganze Gebäude einnehmen und "ummodellern". **Rechts:** Eine Wüstenbasis der Nod. Die Leiste rechts zeigt zu produzierende Einheiten.



Links:
Harte Zeiten für Muezzins – Das Minarett verliert seine Kuppel



Verzweifelt versuchen die Nod die fallende Basis zu reparieren



Auf der Landkarte wählt Ihr Euer neues Einsatzland

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:
Westwood/Virgin

Genre:
Strategie

Schwierigkeitsgrad:
mittel

Besonderheiten:
Modem-Zweispelermodus

Zirka-Preis:
100 Mark

Grafik: VGA
Sound:
Adlib, Soundblaster
Festplatte: ca. 30 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 71%
Sound: 74%

86%

Take off!

in die Amiga-Welt
1 Gratis-Heft + Geschenk abrufen!



**Erleben Sie die neue
Generation von Grafik
und Video.**

- ◆ Ausführliche Tips und Tricks.
- ◆ Exklusivberichte.
- ◆ Professionelle Tests.
- ◆ Die besten Spiele-Hits.
- ◆ Anwendungen u.v.m.

Coupon senden an: AMIGA-Magazin Abonnement-Service,
D-74168 Neckarsulm oder faxen: 071 32/95 92 44

Abruf-Coupon

☐ **Ja**, ich möchte AMIGA-Magazin gratis testen, senden Sie mir das aktuelle Heft. Wenn mir AMIGA-Magazin gefällt, brauche ich nichts zu tun, dann erhalte ich AMIGA-Magazin zum günstigen Jahresabo-Preis von nur 83,40 DM (109,20 DM Ausland) für 12 Ausgaben per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen. Im anderen Fall hören Sie von mir 8 Tage nach Erhalt der Gratis-Ausgabe.

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum

1. Unterschrift

2. Unterschrift

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

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

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 _____

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

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

enden!



reim eure unterschritt, können
wir nicht liefern!

Artikelbezeichnung	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe
The Klingon Dictionary	5-74559	20,00 DM		
The Star Trek Encyclopedia	S-66905	36,00 DM		
Rebel Base	TVM-8735	49,00 DM		
Aventurian: Das Lexikon	10058	89,00 DM		
Showdown V 2.01D	10700A	65,00 DM		
Strassensamurai 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		
Fredy Krüger Standup	STUP 26	49,80 DM		
Marcross Plus Part I	VID 148	29,95 DM		
Gaiaeth Stage 2	VID 131	39,95 DM		
Gaiaeth Stage 1	VID 107	54,90 DM		
Viktor Skoff	KC 001	29,80 DM		
U.S.S. Enterprise Poster	PTW 634	15,80 DM		
Der Schatten	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		

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 Hipparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

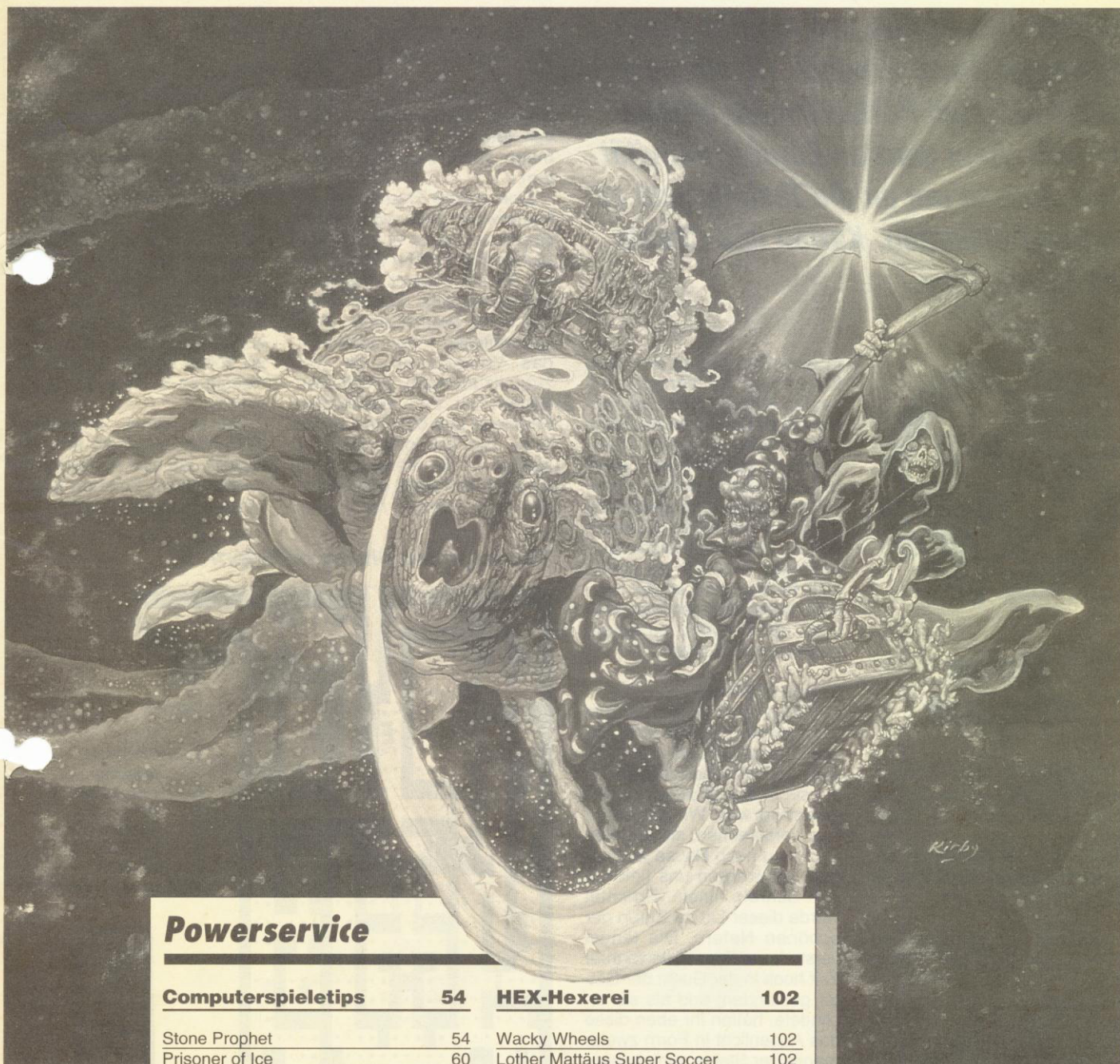
ake in die Amig
1 Gratis-Heft + Ges



**Erleben Sie die neue
Generation von Grafik
und Video**

- ◆ Ausführliche Tips und Tricks
- ◆ Exklusivberichte
- ◆ Professionelle Tests
- ◆ Die besten Spiele-Hits
- ◆ Anwendungen u.v.m.

POWER SERVICE



Powerservice

Computerspieletips	54	HEX-Hexerei	102
Stone Prophet	54	Wacky Wheels	102
Prisoner of Ice	60	Lothar Matthäus Super Soccer	102
NBA Live '95	63	Terminal Velocity	103
Tips und Tricks per Power-Post	64	DSA 2 – Sternenschweif	103
One must fall	66	Jagged Alliance	106
Warriors	67	Stone Prophet	106
Noctropolis	67	Hattrick	109
Der Reeder	101		

Power-Post 116

Kleinanzeigen 110 **Doc Düse** 113

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

Heft
9/95

Abgesahnt!

Nach einigen Ausgaben hat es wieder ein Leser geschafft! Eine POWER-PRÄMIE in Höhe von 777 deutschen Märkchen erhielt Martin Vollrath für seine tollen Karten und die Komplettlösung zu Stone Prophet. Ob wir auch in Zukunft zum Portomonnaie greifen können, liegt ganz an Eurer Kreativität. Also nix wie ran an die Tastatur und ab mit den Disketten, Karten und Cheats zur Power Play.



Stone Prophet

Die Party von Martin Vollrath aus Mainz stieg in die Gruften des Anketepot für Euch hinab, und heimste nicht nur diverse Schlüssel oder Heilränke ein, sondern auch unsere Prämie in Höhe von 777 Steinen.

Dies sind die Abenteuer von Mary J., der behenden Diebin und Tin van Mar, dem mächtigen Elfenzauberer. Aus der fernen Heimat wurden sie nach Har'akir gesandt, um das Land von dem Fluch des bösen Anketepot zu befreien. Hier sind die original Tagebucheinträge.

Har'akir

Unmittelbar nach unserer Ankunft fanden wir eine Vistani-Frau vor, gezeichnet von der Seuche, die die Bevölkerung dieses Landes dahinrafft. Kurz vor ihrem Tod erzählte sie uns von ihrem Bruder, der

in dem Dorf Muhar ein Haus bewohnte. Wir versprachen ihr, ihn aufzusuchen und nahmen ihren Dolch an uns. Nordöstlich trafen wir auf ein Haus, bewohnt von Min Deir, einer blinden und stummen Frau, die uns durch eine Zeichnung im Sand auf einen Brunnen östlich ihrer Wohnstätte aufmerksam machte. Es stellte sich heraus, daß es kein gewöhnlicher Brunnen war, sondern der Eingang zu einem vergessenen Schrein.

Shrine of Neferti

Gleich am Eingang fanden wir Sennef. Sie war eine Bewohnerin von Muhar und hatte sich den Knöchel verstaucht, als sie in den Brunnen hineingeklettert war. Wir gaben ihr das Versprechen, sie auf dem Rückweg nach Hause zu bringen und wagten uns tiefer in den Schrein hinein. Errichtet wurde dieser Ort zu Ehren der schönen Neferti. Die längst verstorbene Frau hatte zu ihrer Zeit hoch in der Gunst der Götter gestanden, und als sie erblindete, hatten ihr eben diese das Augenlicht in Form zweier magischer Steine zurückgegeben. Wir fanden nicht nur diese, sondern auch einen Helm der Telepathie und das erste Stück eines Siegels. Schließlich hielten wir unser Versprechen und geleiteten Sennef ins Dorf.

Village of Muhar

Besonders freundlich wurden wir nicht empfangen, die Bewohner sahen uns als Grund

ihrer Mißstände. Der einzige freundliche Mensch war ein kleiner Junge, von dem wir auch eine ausführliche Karte erhielten. Wir erfuhren, daß Har'akir von einer magischen Feuerwand, der Wand Ras, umgeben war. Es gab kein Entkommen aus dem verfluchten Land. Wir suchten Piotra, den Bruder der verstorbenen Vistani-Frau, in seinem Haus etwas außerhalb (südöstlich) des Dorfes auf. Wir überreichten den Dolch, lehnten jedoch sein Angebot sich uns anzuschließen ab, da wir keine rechte Verwendung für einen weiteren Dieb hatten. Im Dorf vermißte eine Frau ihren Ehemann samt Versorgungsgütern.

Eine andere Frau faselte im Fieberwahn etwas von einem singenden Geist nördlich von Muhar. Ihre Tochter Kineta hatten wir mit unserer Anwesenheit verängstigt, worauf diese das Weiße gesucht hatte. Dem verzweifelten Vater gaben wir das Versprechen, sie heil zurückzubringen. Im Norden fanden wir den sterbenden Ehemann und brachten seiner Frau die Versorgungsgüter zurück. In der Nähe konnten wir auch den Geist entdecken, der uns jedoch nicht nah

genug an sich heranließ, sondern verschwand.

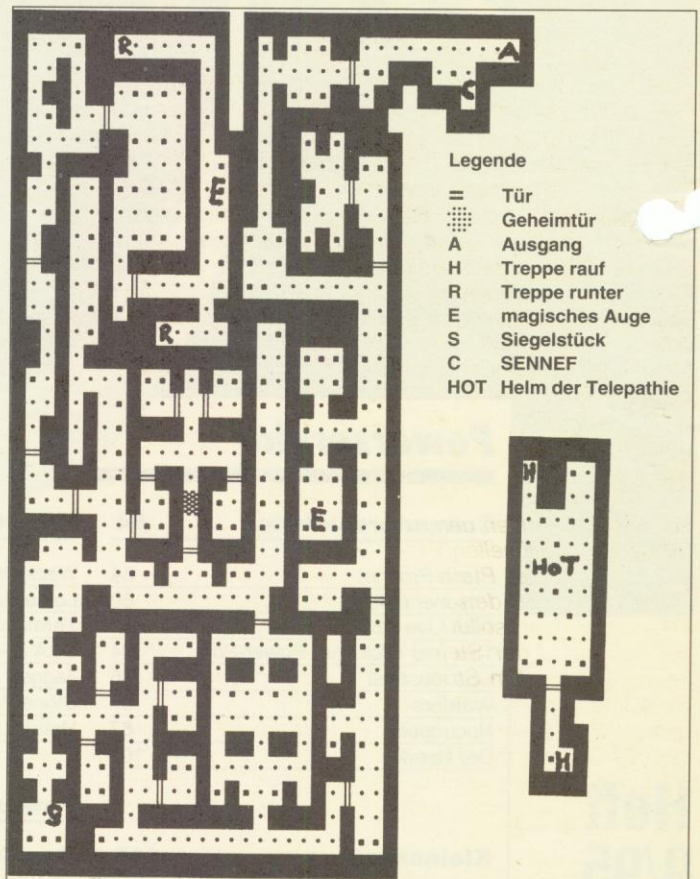
Das kleine Mädchen konnten wir leider nicht finden und so kehrten wir zu Min Deir zurück. Mit Hilfe von Telepathie konnten wir uns mit ihr verständigen und dank der beiden magischen Steine erhielt die alte Frau ihre Sehkraft zurück. Sie brachte uns sogleich mit einer Prophezeiung in Verbindung und drängte uns, sie zu einem Obelisken im Nordosten zu begleiten.

Obelisk

Als wir den Obelisken betraten, fanden wir eine Steintafel, in die die Prophezeiung in einer uns fremden und unverständlichen Sprache eingemeißelt worden war. Min Deir verabschiedete sich und wir machten uns daran, die drei übrigen Stockwerke nach Haltpunkten abzusuchen. Obwohl wir versuchten, dem Nahkampf mit den Skorpionmenschen auszuweichen, wurden wir immer wieder vergiftet. Die Keoghtom-Salbe wirkte wahre Wunder.

Neben einer magischen Schleuder fanden wir acht Kartenteile, die eine Auflistung der verwendeten Zeichen ergab. Tin zerbrach sich tagelang den

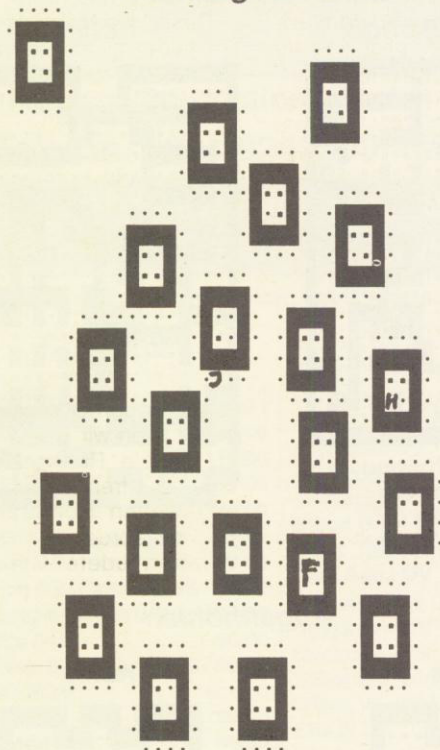
The forgotten Shrine of Neferti



Erdgeschoß

Keller

The Village of Muhar



J Junge
H Hausfrau
F Familie
P Piotra



Kopf und übersetzte schließlich die Voraussagung:

„...Heiße Stürme. Die Stände erheben sich. Fleisch fault und fällt ab. Dies sind die Zeichen ihres Kommens. Der Zorn von Anhktepót verbrennt das Land. Die, die herrschen wollen, müssen das Böse zu ihm locken. In den altertümlichen

hallen wartet die Wächterin des Tores der Toten. Sie soll sie urteilen nach beiden Taten, den guten und den bösen. Ihr Sohn spielte die liebliche Laute. Auf diese zärtliche Musik wartet der Geist. Dem Priester wird die mystische Urne überreicht. Der Tempel der Ernte soll wiederhergestellt werden. Hinter dem Tor der Toten wartet er. Die Seele und der Fremde kennen den Weg. Meister der beflügelten Winde. Drei Signale der Pfeife. Das vierte beschwört den Falken. Die acht Tränen sollen fallen. Ra weint und der Stein wird zerschmettert. Ein Stück des Siegels wird offenbart. Sie fangen die Sonne ein und bewahren Ras Macht in einem Kasten. Von diesem Licht wird die Seele und das Siegel befreit. Zwei Siegel in je vier Stücken. Stück für Stück die Siegel wiedervereint. Zwei Tore öffnen sich. Der Feind wird in den

Konflikt geleitet: Anhktepót und der andere. Wenn die Mauer Ras fällt, sind zwei Tore geöffnet. Der Weg nach Hause...“

Etwas unentschlossen und reichlich verwirrt machten wir uns so auf den Weg zu den Grabstätten im Nordosten des Landes.

Burial Catacombs

Unterwegs trafen wir auf den ausgestoßenen, verletzten Troll Anhk Krag (Kämpfer). Er grunzte ein Schmählid auf den Anführer der Trolle: Nhaghak, der ihm das angetan hatte. Aus Mitleid entschlossen wir uns, ihn mitzunehmen. Wir hatten zwar von der Abneigung der Trolle gegenüber Säure, Feuer und vor allem Wasser erfahren, zogen es jedoch vor, uns mit einer Handvoll Unsichtbarkeitspulver an den Trollen vorbei zum Eingang zu schleichen. Dieser verfehlte seine abschreckende Wirkung nicht: eine in den Felsen geschlagene Fratze, die man durch das weitgeöffnete Maul und die beiden Augenhöhlen betreten konnte. Im Erdgeschoss fand Tin den Zauberspruch „Fliegen“ und eine Laute. Wir begegneten Glorianta (Paladin), die aufgrund eines Fluches der Mumie Senmet ihr Dasein als

Spielregeln

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

Goldesel

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

Wohin mit dem Geld?

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

Abschreiben

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

Faxomanie

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

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. 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**

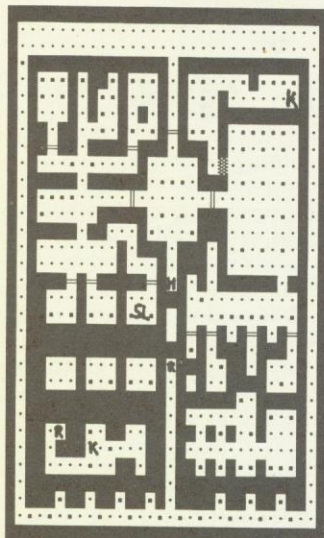
Tips & Tricks-Hotline

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.

The Obelisk: Lower Level 1



Legende

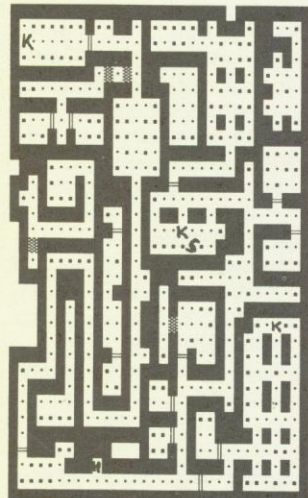
- = Tür
- Geheime Tür
- A Ausgang
- H Treppe rauf
- R Treppe runter
- K Kartenteil
- SL Schleuder der Suche

Chamber of the Prophet



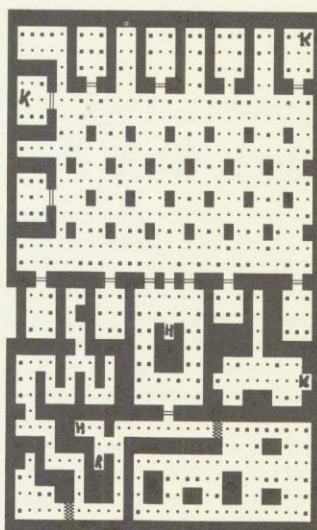
- A Ausgang
- P Prophezeiung

Lower Level 3



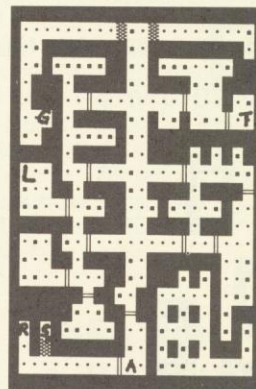
S Siegelstück

Lower Level 2



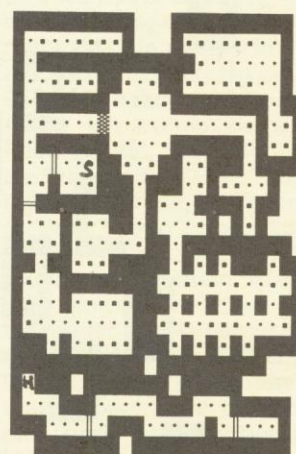
Burial Catacombs:

Erdgeschoß



- T Wemic-Trollrüstung
- L Tekhens Laute
- G Gloriantha
- SF Spruch "Fliegen"

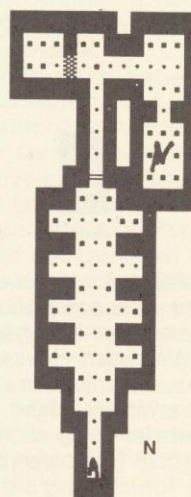
Keller



S Siegelstück

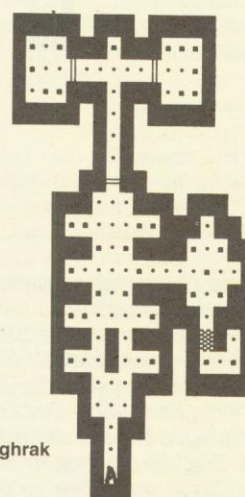
Augenhöhlen

links

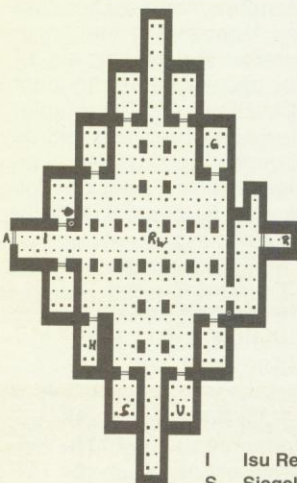


N Trollanführer Nhaghrak

rechts

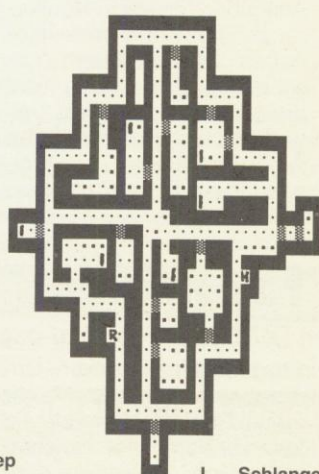


Erdgeschoß



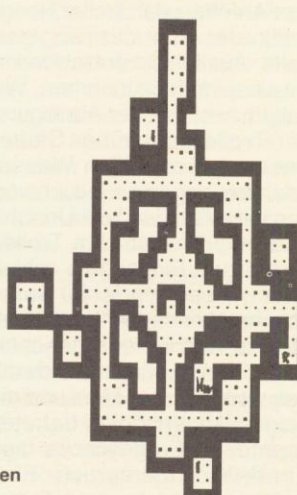
- I Isu Rehkotep
- S Siegelstück
- U mag. Wasserurne
- RW Ring der Zauberei
- G grüne Robe + 4

Erster Stock



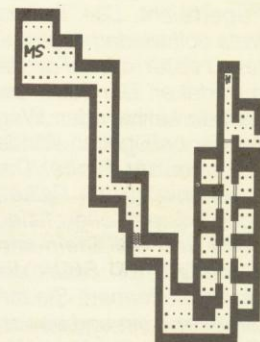
I Schlangenfiguren

Zweiter Stock



- HW Helm des wahren Blicks
- I Schlangenfiguren

Keller der Schlange



MS Mumie Senmet

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, EV = Engl. Version

Strategie

IBM DISKETTE:

1830 (Eisenbahn-Strategiespiel / Avalon Hill) US 99,00

5th Fleet US 119,00

Aid to Camp US 99,00

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

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

Napoleonics (Turcan) EV 29,00

Op. Europe (KOEI) US 89,00

Perfect General US 29,00

Perfect General II (QQP) US 89,00

Pure Wargame 1 (QQP) US 89,00

The Big Three US 79,00

Definitive Wargames

Sammlung mit 12 (ZWÖLF!) Strategiespielen von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II. Nur auf CD-ROM, US-Version, für schlappe DM 99,00

Rollenspiel & Adventure

IBM DISKETTE

Cobra Mission US 109,00

Dungeon Hack DV 39,00

Gateway II - Homeworld US 49,00

Knights 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

IBM CD-ROM

AI Quadim DV 69,00

Alien Logic DA 99,00

Amberstar DV 39,00

Blood Bowl US 99,00

Celtic Tales (KOEI) 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

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

Ravenloft DV 59,00

System Shock DV 69,00

Veil of Darkness DV 39,00

Warcraft DA 99,00

Wing Comm. Armada DV 59,00

Wizardry VI & VII DV 59,00

BattleTech Pack

Für jeden BattleTechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienenen BattleTech Computerspiele in einer Box. Disk o. CD-ROM US - Import nur 59,00

Gold Box

Die 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"-Disk 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

Die dritte Gold Box mit Gateway to the Savage Frontier, 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 nur 109,00

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

Three Worlds of AD & D

Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Qadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 89,00

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). 119,00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49,00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen. Unter anderem lieferbar: Kampfgruppe, Stellar Crusade, Star

Command, Battles of Napoleon, Antietam, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Second Front, Western Front, Wargame Construction Set. Pro Titel nur 29,00

Simulation

IBM DISKETTE

Aces of the Deep DV 99,00

Aces o. t. Deep Missions DV 59,00

Formula 1 Grand Prix DA 49,00

Subwar 2050 & Missions DV 89,00

TFX DA 59,00

IBM CD-ROM

Jam Pak US (Sammlung mit

PanzerGeneral, System Shock, Fleet

Defender, Indicar Racing) 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

Lösungshilfen

Autorisierte Lösungshilfen von verschiedenen Herstellern (z. B. SSI) lieferbar. Umfangreiche Hintbooks zu Simulationen und Strategiespielen. Fragen Sie einfach nach!

Mousepads

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:

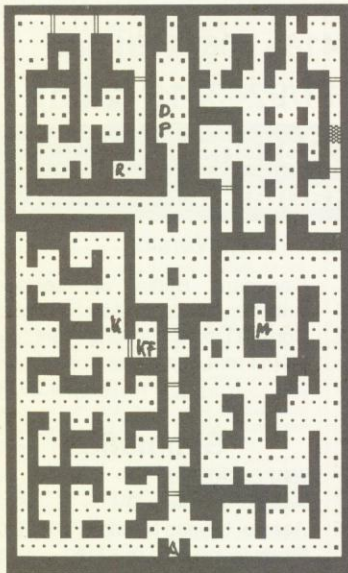
Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop
Ostwall 61
47798 Krefeld

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen

Fantastic Shop
Habsburgerring 18-20
(Rudolfpl.)-50672 Köln

Erdgeschoß

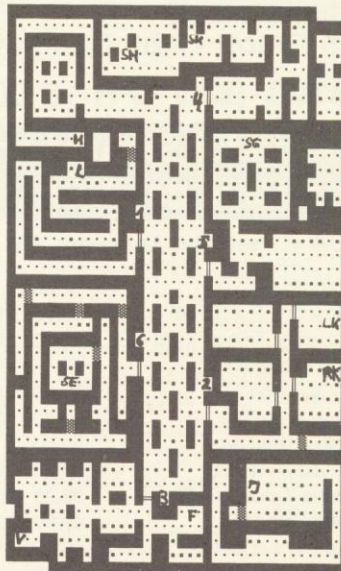


Temple of Harvest:

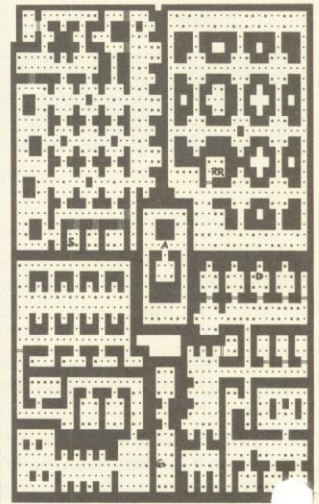
- K Katze
- KF Katzenfigur
- M Hathors Maske
- P Priester
- D Kineta

- Katze (1)
- L Löwin (2)
- J Schakal (3)
- F Falke (6)
- V Motte (4)
- SK Skorpion (5)
- RK Ras Kasten
- LK lange Kette
- SH Shabatis
- SG Säbel der Geschwindigkeit
- SE Sebmetspruch

Keller

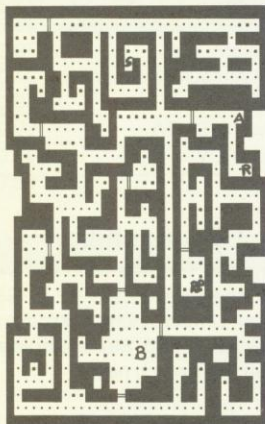


**Royal Burial Hall:
Stadt der Toten**



- S Siegelstück
- RR Ring der Regeneration
- D Dolch des Werfens
- G Wächterin des Tores

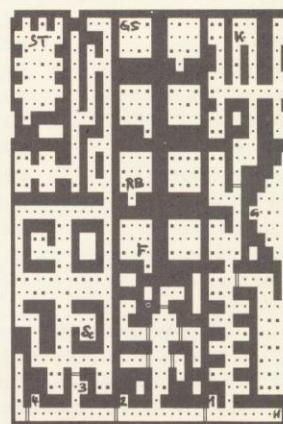
Halle der Einsicht



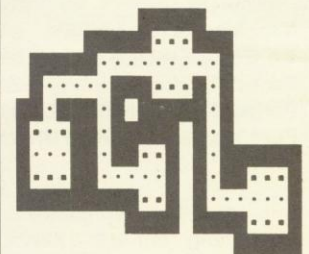
- B Gedankenflasche
- RP Ring des Schutzes + 4
- S Sethir Rha

- G Goldpfeife
- K Krokodilfigur (1)
- RB Rammbock (2)
- F Froschfigur (3)
- GS Großer Sack
- ST Spruch "Teleportation"
- SC Scarabäusfigur (4)

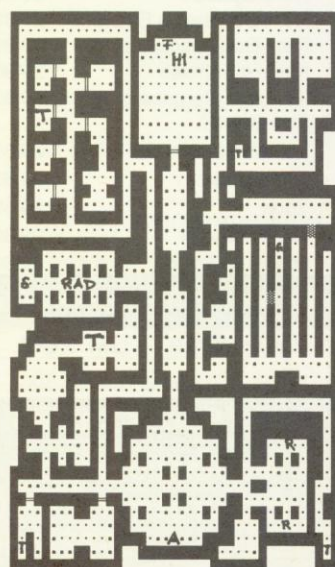
Labyrinth des Weisen



Keller



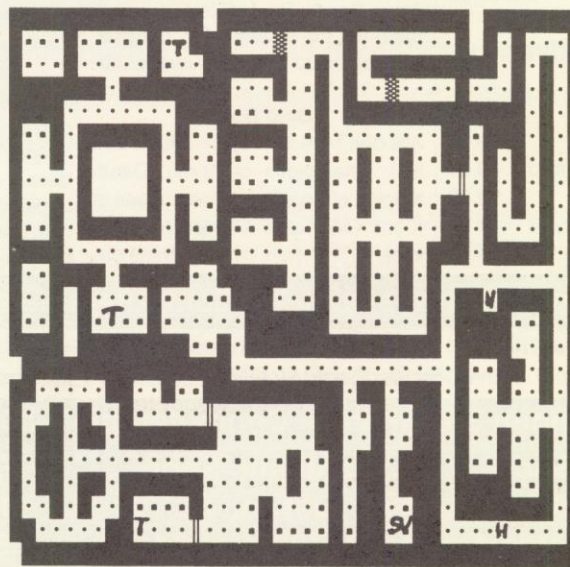
Erdgeschoß



Buried Temple of Ra:

- HI Hierophant
- F Siegefassung
- T Träne Ras
- RAD Ras Diener
- G Steingigant-handschuhe

Keller



- T Träne Ras
- SV Schwert der Wunden

Untote fristen mußte. Wir boten ihr an, der frechen Mumie kräftig eins auf die Bandagen zu geben und so schloß sie sich uns an. Für Anhg "Kofferkuli" Krag fand sich noch eine passende Rüstung. Im Keller ließ sich ein weiteres Siegelstück auftreiben. Mit Tins neuem Zauberspruch verschafften wir uns Zutritt zu dem oberen Stockwerk (beide Augenhöhlen), trafen den Anführer Nhaghak und schickten ihn in die ewigen Trolljagdgründe. Mit der Laute begaben wir uns zu dem Geist nördlich Muhars und erfuhren etwas über Tekhen, die Statue im Osten Har'akirs.

Temple of Set

Auf Glorianthas Drängen hin machten wir uns auf den Weg zum Set-Tempel. Unterwegs trafen wir auf Trajan Ket (Rang der uns von Senmet und Isu Rehkotep, der Priesterin, die ihn aus seinem Mumien-schlaf geweckt hatte, berichtete. Isu hatte die Gottheit Osiris gegen Set getauscht und war damit von der guten zur bösen Seite übergegangen. Trajans Angebot, sich uns anzuschließen, lehnten wir ab. Am Tempeleingang trafen wir prompt Isu an, die steif und fest behauptete, daß Senmet nicht mehr unter uns weilte. Glorianthas untoter Zustand enttarnte dies als feiste Lüge. Um Zutritt zu den Räumen im Erdgeschoß zu erhalten, suchten wir acht Schlangenfiguren in den darüberliegenden Stockwerken zusammen. Dabei stolperten wir über einen Helm des wahren Blickes, der seinen Träger befähigt Geheimtüren aufzudecken. Im Erdgeschoß fanden wir neben der magischen Wasserurne ein weiteres Siegelstück. Tin freute sich besonders über den Ring des Zaubers und die grüne Robe +4. Im Keller machten wir die Mumie Senmet ausfindig, konnten sie jedoch mit unseren Mitteln nicht vernichten.

Temple of Harvest

Mit Hilfe der gefundenen Maske Hathors konnten wir mit einer Katze kommunizieren, die zwar für ein Haustier seltsame Ansichten hatte, uns jedoch Zutritt zu einem Raum verschaffte, in dem wir eine Katzenfigur fanden. Wir fanden auch den Priester des Tempels und Kineta, das kleine Mädchen aus Muhar. Selbstverständlich brachten wir sie sofort zurück zu ihren Eltern. Wir erfüllten den sehnlichsten Wunsch des Priesters, als wir ihm die magische Wasser-

urne überreichten. Wie durch ein Wunder blühte sein vertrockneter Tempel auf. Zum Dank gab er uns den Schlüssel des zum Tempel gehörigen Kellers. Wir nahmen noch ein paar Luftsporen mit, in der Annahme, sie könnten uns in einer "atemberaubenden" Situation weiterhelfen. Im Keller stießen wir auf Riesenkatzen und Feuerkäfer. In dieser Reihenfolge übergaben wir die Figuren den Statuen: Katze, Löwin, Schakal, Motte, Skorpion und Falke.

Wir fanden auch den Kasten Ras, den wir Shabatis vorführten und dafür ein Siegelstück erhielten. Wir fanden eine lange Kette und steckten sie einfach ein. Wichtige Hinweise auf das Geheimnis der Sphinx gingen ein.

Außerdem ließ sich noch ein Säbel der Geschwindigkeit auftreiben und ein Zauberspruch, mit dem wir Senmet endgültig über den Jordan schicken konnten. Wenig später war es dann auch soweit und Har'akir wurde von der schmodrigen Mumie und Gloriantha von ihrem Fluch erlöst.

Sphinx

Niemand hätte gedacht, daß Vasendurchsuchen so gefährlich werden kann. Dennoch fanden wir wichtige Informationen: der geheime Zugang zum verschütteten Ra-Tempel, die doppelt versiegelte Verbindung von Pharaohs Rest und dem Ra-Tempel, die Geschichte vom Helden und seinem Falken. Durch eine Gedankenfläsche erfuhren wir von Hierophant, einer weiteren Mumie (Ex Ra-Priester), die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, Anhkotep aufzuhalten. Zu diesem Zeitpunkt schliefen beide den Schlaf der gerechten Mumie, doch Anhkotep verursachte große Schäden durch seine Träume. Der Kleriker Sethir Rha stieß zu uns und verblüffte Mary mit seinen Verwandlungskünsten. Im Labyrinth des Weisen fanden wir eine Goldpfeife, einen Sack mit enormem Fassungsvermögen und den Zauberspruch der Teleportation. Die Reihenfolge für die Statuen: Krokodil, Rammbock, Frosch und Scarabäus.

Royal Burial Hall

Die lange Kette wendeten wir bei Tekhen (der Statue im Osten) an. Imposant räumte sie uns den Eingang zur Stadt der Toten frei. Wir fanden den Dolch des Werfers, einen Ring der Regeneration und ein weiteres Siegelstück. Die Wächte-

Low Budget Software

ab 19,90 DM
Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

3,5" CD-ROM

King's Quest 7	DV	85,90
König der Löwen	DA	59,90
Last Dynasty	DV	84,90
Lost Eden	DV	79,90
Master of Magic	DV	74,90
NBA Live 95	DA	89,90
Prisoner of Ice	DV	84,90
Simon the Sorcerer II	DV	79,90
Star Trek - Final Unity	DV	89,90
Tank Commander	DV	69,90
Wing Commander III	DV	99,00
X-Com	DV	79,90

SOFT-PROFI

Spiele · Anwendungen · Multimedia

3,5" CD-ROM

Dragon Lore	DV	39,00
Dungeon Master II	DV	89,90
F-15 Strike Eagle III	DA	34,90
Simon the Sorcerer Q.	DV	79,90
Flight o.t. Amazon Q.	DV	49,00
Flight Unlimited	DV	89,90
Full Throttle (Vollgas)	DA	89,90
Hugo	DV	59,90

3,5" CD-ROM

11th Hour	DA	89,90
Action Soccer	DA	69,90
Aladdin	DA	59,90
Bling!	DV	74,90
Bioforce	DV	67,90
Bureau 13	DV	79,90
Crusade	DV	79,90
Command & Conquer	DV	79,90
Cyberwar	DV	79,90
Daedalus Encounter	DV	49,00
Dark Forces	DV	89,90
Die total verr. Rally	DV	99,90
	DV	79,90

Prof. Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

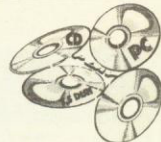
Telefon: 05 21/17 58 80

Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preisliste gegen
3,- DM in Briefmarken

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

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breile 38
34497 Korbach



BTX: ALTHOFF#

TEL: 05631-913191

FAX: 05631-913192

Preislste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks,
Soundkarten und Lösungshilfe

		3,5	CD
A IV Networks	D	84,90	83,90
Action Soccer	D		65,90*
Amerika 1861-65 Civil War	D		82,90
Bling!	D	73,90	66,90*
Bioforce	D		84,90
Brett Hull Hockey	H		75,90*
Command & Conquer	E		a Anfr
Dark Forces	D		79,90
Discworld	D	69,90	79,90
Elite 3 - First Encounters	D	75,90	76,90
Flight Unlimited	D		83,90
FX Fighter	H		79,90
Hardball 4	H		75,90*
Hattrick!	D	74,90	75,90
Hi-Octane	D		82,90
Jagged Alliance	D		86,90*
Last Dynasty	D		73,90
Micro Machines 2	H	63,90	69,90
Myst	D		67,90
NBA Basketball Live 95	H		85,90
Panzer General	H	71,90	66,90
Perfect General 2	H		74,90*
Phantasmagoria	D		89,90*
Psycho Pinball	H	62,90	69,90
Prisoner of Ice	D		82,90
Ravenloft 2: Stone Prophet	H		72,90
Simon the Sorcerer 2	D	78,90*	76,90*
Sim Tower	H	72,90	72,90
Space Quest 6	D		78,90*
Star Trek - A Final Unity	D		89,90
Terminal Velocity	H	63,90	71,90
The Lost Eden	D		78,90
Vinyl Goddesses from Mars	H		42,90
Vollgas	D		a Anfr.*
Wing Commander 3	D		89,90

* Bei Anzeigenschalt noch nicht lieferbar
E: englisch H: deutsches Handbuch D: deutsche Version
Nachnahme: +10,90 (+3,- Zahlkarte)
Vorkasse: +7,90
auf Rechnung: +8,50 (ab 2. Bestellung)
Annahmeverweigerung bestellter Ware: 15,- DM Unkostenstattung

Gamestorm

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

Armored Fist	DA	81,90	DA	76,90
Atlas			DV	59,90
Bioforce	DV	82,90		
Cyberia	DA	69,90		
Cyclones	DA	83,90	DA	83,90
Daedalus Encounter	DV	98,90		
Das schwarze Auge 2	DV	76,90	DV	76,90
Descent	DV	79,90	DV	77,90
Discworld	DA	84,50	DA	73,90
Earth Siege	DV	87,90	DA	84,90
Elite - First Encounter	DV	71,90		
Flight Unlimited	DV	89,90		
Freddy Pharkas	DV	81,90		
Great Naval Battle 3	EV	84,95		
Hi-Octane	DV	89,90		
Lode Runner	DV	69,90	DA	68,90
Mad News	DV	89,90	DV	79,90
Menzobranzan	DA	79,90		
Networks	DV	89,90		
Simon the Sorcerer 2	DV	89,90		
Space Quest 6	DA	85,90		
Tower Assault	DA	71,90	DA	69,90
Vollgas (Full Throttle)	DV	85,90		
Wacky Wheels	DA	68,90		
Warriors	DV	75,90		
Whale's Voyage 2	DV	84,95		
Wing Commander 3	DV	87,90		
Woodruff	DV	77,90		

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

Wir führen neben PC-Spielen auch Spiele und
Zubehör für Amiga, Nintendo und Sega.

Seit 08/95 gibt es im Großraum Hamburg
von uns einen PC-Notdienst.
Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl.
NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,- Ver-
sandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-
* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten.
Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- frankierten
DIN A4 Rückumschlag an.



rin des Tores der Toten war von unseren guten Taten so überwältigt, daß sie uns Zutritt gewährte. Wir unterhielten uns mit der Seele eines verstorbenen Helden. Er berichtete von seinem Ableben und der Möglichkeit, mit einem bestimmten Spruch Har'akir zu verlassen. Er sagte uns, die Spruchrolle sei östlich des Ra-Tempels inmitten der Mauer Ras.

Temple of Ra

Durch den geheimen Zugang verschafften wir uns Zutritt in den vergrabenen Ra-Tempel. Erst als wir die acht Tränen Ras bei seinen Dienern im Erdgeschoß eingesetzt hatten, kamen wir an das fehlende Siegelstück des Hierophant-Siegels. Nördlich fanden wir die Mumie im festen Schlaf. Wir fügten das komplette Siegel in die Fassung ein und öffneten damit das erste Tor. Nebenbei ließen wir noch ein Paar Steingigant-Handschuhe und das Schwert der Wunden mitge-

hen. Die Feuerelemente hielt Tin mit Kältekegeln und Eisstürmen in Schach.

Pharaos Rest

Nachdem wir erste Bekanntschaft mit den Steingolems gemacht hatten, stiegen wir die Treppe hinab in die Gruft der Kinder. Bei der Steinplatte mit dem Falken benutzten wir dreimal die Pfeife. Der Falke wurde heraufbeschworen und wir konnten ein paar Worte wechseln. Er besorgte uns das Herz des Helden. Im Erdgeschoß betraten wir alle Druckplatten und öffneten somit im Norden einen Durchgang. In der Gruft der Hohen Priester trafen wir erneut auf Isu Rehhotep. Das Schlagholz eigneten wir uns an. An der nördlichen Tür wendeten wir das Herz des Helden an und gelangten so in Besitz des letzten Siegelstücks. Das komplette Siegel fügten wir in die Fassung im Süden ein und stellten so die Verbindung zwischen dem Ra-Tem-

pel und der Ruhestätte des Pharaos her. Im Norden donnerten wir das Schlagholz gegen den Gong und weckten damit Anhktepots aus seinem Mumien-schlaf. Schritt für Schritt lockten wir den Ekelwurz Richtung Siegeltor. Ein gewisser Sicherheitsabstand war dabei nötig gewesen, um Anhktepots "Todesgriff" aus dem Weg zu gehen. Er folgte uns durch das Tor und stampfte dem gerade erwachten Hierophant direkt in die Arme. Ein Kampf entbrannte, daß die Erde bebte. Wir begaben uns an die Oberfläche und gingen östlich in die kurzzeitig geschwächte Mauer Ras. Bei den Überresten des verstorbenen Helden fanden wir den besagten Spruch des Zurückkehrens und wendeten ihn eilig an. Es öffnete sich ein Tor zu unserer Heimat und bevor wir Har'akir den Rücken zuwendeten, kam der kleine Junge aus Muhar auf uns zu und bedankte sich im Namen aller dafür, daß wir Anhktepots Fluch gebrochen hatten.

Prisoner of Ice

Einen kühlen Kopf beim Spielen von Infograms Prisoner of Ice bewahrte Jakob Schulz aus Konstanz. Damit bei Euch keine überhitzten Gehirnzellen absterben, stellen wir hier seine Lösung vor.

U-Boot

Nach dem Intro befindet man sich im Inneren des U-Bootes. Wenn man sich frei bewegen kann, spricht man mit dem Kapitän des U-Bootes. Nach Gesprächsende werdet Ihr von einem Schiff angegriffen. Nach dem Angriff trabt Ihr in den Laderaum. Nachdem der Sterbende untersucht wurde, schnappt sich ein Monster Kapitän Lloyd und man verriegelt die Tür. Jetzt nehmt Euch den Feuerlöscher von der Wand und löscht das Feuer. Nun nichts wie raus auf die Brücke,

dort wird die Schublade geöffnet. Darin findet sich ein Tonbandgerät, ein Codeheft und ein Schlüssel. Danach geht's durch die rechte Tür zu den Schlafkojen. Nehmt Euch die Axt und die St. Christophorus-Medaille, die rechts unten auf dem Bild ist. Unter der Liege (unten links) sind Eissporen und eine Schwimmweste. Danach geht man zu Hamsun und schickt Wayne weg. Benutzt die Medaille mit Hamsun und hypnotisiert ihn damit. Seine Worte werden auf Tonband aufgenommen. Wieder auf der Brücke kommt das Monster. Spielt das Tonband ab und der Prisoner ist gebannt. Jetzt spricht Ihr mit Driscoll und bekommt ein Funkgerät. Nach dem Stoß geht Ihr in den Maschinenraum. Schaltet den Hebel auf "ein" (er befindet sich links neben dem Kettenzug) und funkt Driscoll an. Stanley wird daraufhin befreit. Nehmt Euch den Engländer, der unter den Maschinen liegt, vor. Wieder auf der Kommandobrücke wird die Axt geschwungen und zwar auf den Schaltkasten. Mit den Schaltern müssen die defekten Stellen umgangen werden. (siehe Abbildungen)

Unterm Periskop ist eine Tür, an der ein Metallrad befestigt ist – löst es mit dem Engländer aus. Der Torpedoraum befindet sich unter dem Raum mit den Betten. Im Torpedoraum wandert die Signalarakete ins Inventar und wird mit dem Rad und dem Loch (rechts) benutzt, wenn sich das Rad dreht, läuft das Wasser ab. Nun geht Ihr wieder in den Laderaum und zieht dort die Eissporen an. Benutzt den Schlüssel mit dem Kasten, so erhaltet Ihr eine Signalpistole. Auf der Brücke benutzt das Codebuch mit dem Funkgerät, fragt Stanley nach der Frequenz und sendet auf dieser Frequenz den Notruf. Erkundigt Euch bei Driscoll nach der Oberfläche. Mit diesem Wissen lauft zum Torpedoraum und öffnet den Torpedo "C 26" und das Abschußrohr vor ihm. Jetzt müßt Ihr nur

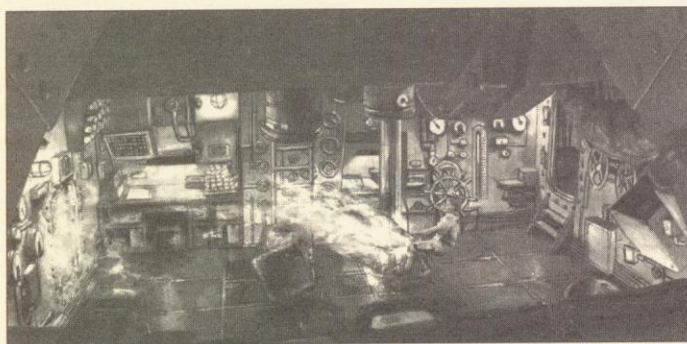


noch Driscoll per Funk Bescheid geben und ab in die Freiheit!

Basis Edwards

Wir befinden uns in Sears Büro. Nachdem wir mit Sears gesprochen haben, geht er und wir können die linke Schublade (im Schreibtisch neben der Tür) öffnen und einen Zettel an uns bringen. Auf dem Schreibtisch befindet sich noch eine Karteikarte und eine Schachtel Zigaretten. Quincy kommt rein und gibt uns einen Tagesbefehl. Nach dem Alarm nimmt den Film vom Schreibtisch und geht zum Funkraum (durch die Tür zwischen Bild und Lampe). Im Funkraum angelangt benutzt Ihr die Karteikarte mit dem Wasserkessel und löst somit das Bild von Ryan ab. Danach geht raus und dreimal

und ab ins Tiefgeschoß. Dem Wachposten zeigt Ihr den Passierschein und gelangt ins Wachlokal, wo Ihr durch die mittlere Tür marschiert. In der Abstellkammer schnappt Ihr Euch die Dose, die im linken Regal steht. (Schaut mal in die Truhe neben dem Regal.) Raus zu den Wachen und in die untere Tür gekrochen. Bei der Schwester bekommt Ihr einen Arzttermin und gelangt in sein Büro. Gaukelt dem Arzt Magenbeschwerden vor, gebt ihm die Konservendose und er verschwindet für ein paar Augenblicke, die genutzt werden, um die Montageanleitung vom Schreibtisch zu nehmen. Nun läuft man wieder ins Wachlokal und klopft diesmal an der obersten Tür. Ein Mann erscheint, dem Ihr die Anleitung gebt. In



durch die jeweils rechte Tür. Im Filmraum unterhaltet Euch mit glen und gebt ihm die Zigaretten und den Film – genießt den Film. Nach der Vorführung geht zu dem Regal, das sich unter dem Bild befindet. Ihr findet ein einzelnes Buch, das genau anschaut wird. Benutzt den zerissenen Zettel mit dem Buch und schon erhaltet Ihr eine sechsstellige Zahl (die man sich unbedingt aufschreiben sollte!). Danach geht's wieder in den Funkraum und Shawn bekommt die Nachricht. In Sears Büro ist jetzt keiner mehr da und deshalb kann das Bild hinter dem Schreibtisch von Sears geöffnet werden. Um in den Tresor zu gelangen, gebt die Zahl ein, die Ihr Euch merken solltet. Man erhält Lloyds Schlüssel und einen Stempel. Auf Sears Schreibtisch befinden sich Papiere, die mit seinem Bild und dem Stempel vervollständigt werden. Mit diesem Passierschein geht's zum Fahrstuhl

diesem Raum wird zuerst einmal der Feuerlöscher entwendet und dann die Zigarette. Mit dieser Zigarette zündeln wir am Papierkorb und rennen so schnell wie möglich in die "dunkle Ecke". Nachdem alle verschwunden sind, spielen wir Feuerwehr. Geht zum Karterraum (linke Tür) und seht in die Schublade. Irgend jemand hat die Karteikarten gestohlen. Ab ins Wachlokal, wo Ihr einem Mann alles erklärt.

U-Boot 2. Teil

Nun befindet Ihr Euch wieder auf dem U-Boot. Dort gelangt rechts unter dem Geschütz das Kabel in unsere Taschen und gleich darauf an die Stange. Jetzt können wir über den verbleibenden Teil des U-Boots gehen, ohne gleich auszuruftreten. Ganz am rechten Ende der Victoria befindet sich eine Truhe, in der sich zwei Metallgegenstände befinden. Diese zwei Sachen werden verbunden und ein Marineschlüssel entsteht.

Okay Soft AM Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

Spiele auf 3.5" Disk

Acas of the Deep	DV 82.90	Das Amt	DV 87.90
Mission Disk	DV 42.90	Das schwarze Auge 2	DV 72.90
Atlas	DV 55.90	Deadalus Encounter	DV 97.90
Bing	DV 73.90	Der Patriarch	DV 43.90
Der Meister	DV 55.90	Der Reeder	DV 75.90
Descent	DV 45.90	Descent	DV 82.90
Die Siedler	DV 71.90	Discworld	DV 81.90
Discworld	DA 62.90	EA Sports Rugby	DA 78.90
Disneys Aladdin	DV 72.90	Earthsiege	DV 82.90
Doppelpass	DV 74.90	Einige kurze Geschichte der Zeit	DV 79.90
First Encounters/Elite 2	DV 69.90	von Stephen Hawking	DV 76.90
Flugsimulator 5.1 engl.	DV 69.90	Flight Commander 2	DV 65.90
Fußball Total	DV 75.90	Command & Conquer	DV 87.90
Harpoon 2	DV 69.90	Star Trek: A Final Unity	DV 89.90
Hattrick (ikarion)	DV 82.90	GRAVIS Ultra-sound ACE	179.90
Hugo	DV 61.90	ORCHID SoundDrive 16 EZ	93.90
König der Löwen	DA 65.90	Wingman EXTREM 85.90	93.90
Legiones	DA 72.90	Total Control 85.90	85.90
Lothar M. Super Soccer	DV 65.90	Flight o. Amazon Queen	DV 79.90
Master of Magic	DV 82.90	Flight Unlimited	DV 87.90
Micro Machines 2	DA 61.90	Flugsimulator 5.1	69.90
Nascar Track Pack	DA 34.90	Full Throttle engl.	82.90
Nectaris	DA 68.90	FX Fighter 1st Edition	DA 71.90
Panzer General	DA 47.90	Great Naval Battles 3	DA 82.90
Pinball Fantasie 2	DA 62.90	Hattrick (ikarion)	DV 82.90
Pyrotechnica	DA 69.90	Hi Octane	DV 84.90
Sim Tower	DV 76.90	Hollywood Pictures	DV 75.90
Simon the Sorcerer 2	DV 76.90	Inca Collection	DV 67.90
Super Street Fighter 2	DV 92.90	Indy Car Racing	DA 24.90
Tie Fighter	DV 92.90	Jagged Alliance	DV 87.90
Warcraft	DA 75.90	Kaiser Deluxe	DV 59.90
Warriors	DV 67.90	Kingpin	DA 32.90
Wolf	DV 68.90	Kings Quest 7	DV 82.90
		Kyrandia 3	DV 82.90
		Last Dynastie	DV 75.90
		Little Big Adventure	DV 82.90
		Links Devils Island	DV 51.90
		Lost Eden	DV 82.90
		Machiavelli the Prince	DV 95.90
		Magical Carpet Plus	DV 85.90
		Master of Magic	DV 82.90
		Micro Machines 2	DA 68.90
		Myst	DV 68.90
		Nascar Track Pack	DA 45.90
		Navy Strike	DV 95.90
		NBA 95 Live	DA 84.90
		Oldtimer	DV 37.90
		One must Fall 2097	DV 66.90
		Cyberia	DV 77.90

Spiele auf CD ROM

11th Hour	DA 95.90	Der Schatz der Zwerge	37.90
A-IV Networks	DV 82.90	Mathem. Denkaufgaben	66.90
Across the Rhine	DV 96.90	Der Zauberpinsel	52.90
Action Soccer	DV 72.90	Das magische Alphabet	59.90
Alien Breed: Tower Ass.	DA 57.90	Im Land der Wörter	66.90
Alone in the Dark 3	DV 78.90	Was gehört zusammen	45.90
Battle Isle 2 Bundle	DV 65.90	Die Welt in Rätseln	66.90
Beneath Steel Sky	DA 24.90	Grundwissen	99.90
Bling	DV 73.90		
Bioforge	DV 82.90		
Burning Steel 3	DA 75.90		
Chaos Control	DV 80.90		
Chaos Engine	DA 57.90		
Civil War (Amerika.)	DV 82.90		
Command + Conquer	DV 87.90		
Combat Air Patrol	DV 59.90		
Cyberia	DV 77.90		

Sonderpreise CD:

Dark Forces	DV 79.90
Star Trek: A final un.	DV 89.90
Virtual Pool	DA 75.90
Wing Commander 3	DV 89.90
X-Com: Terror form.	DV 72.90

dt. Lernsoftware:

Der Schatz der Zwerge	37.90
Mathem. Denkaufgaben	66.90
Der Zauberpinsel	52.90
Das magische Alphabet	59.90
Im Land der Wörter	66.90
Was gehört zusammen	45.90
Die Welt in Rätseln	66.90
Grundwissen	99.90

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

Soundblaster 16 Valie Ed./IDE	169.-	Toshiba XM 3601B (4-fach)	589.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE/CSP	269.-	Aztech CDA-031-SE (2-fach)	165.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	219.-	Sony CDU 76 E (4-fach)	369.-
Gravis Ultrasound MAX	225.-	Sony CDU 76 S (4-fach)	479.-
Gravis Ultrasound ACE	295.-	CREATIV CD Rom-Upgrade (2-fach)	179.-
ORCHID Wavebooster 4FX	179.-	JAZZ Port of Entry	659.-
ORCHID SoundDrive 16 EZ	329.-	JAZZ Port of Entry	249.-
ORCHID SCSI-Kit mit Toshiba 5301B	93.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Mitsumi FX 400 (4-fach)	699.-	GRAVIS Analog PRO	59.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	299.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	379.-	CH-Products - Virtual Pilot Pro	175.-
	329.-	THRUSTMASTER - Game Card	59.-

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

POWER PLAY

480.000 LESER pro Ausgabe der POWER PLAY AWA '95

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

Quelle AWA '95

Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

46 13-3 05 Carolin Gluth PLZ 1-5

46 13-3 13 Natalie Regnault PLZ 6-0, A, CH

46 13-3 33 Peter Kusterer ANZEIGENLEITUNG

MagnaMedia Verlag Hans-Pinsel-Straße 2 85540 Haar bei München

Auf der Basis herrscht mittlerweile völliges Chaos. Mit dem Doc geht's in sein Büro, wo er Euch die Blutprobe von Hamsun zeigt. Nachdem die Schwester schreiend hereinkommt, lauft Ihr zu Hamsun, der vor Euren Augen von einem Prisoner verschlungen wird. Malt schnell ein Banungssymbol, und das Monster kann sich nicht mehr bewegen. Nach dieser Aktion geht's wieder zurück in das Arztbüro und man nimmt sich dort die Nadel, die auf dem Schreibtisch liegt.



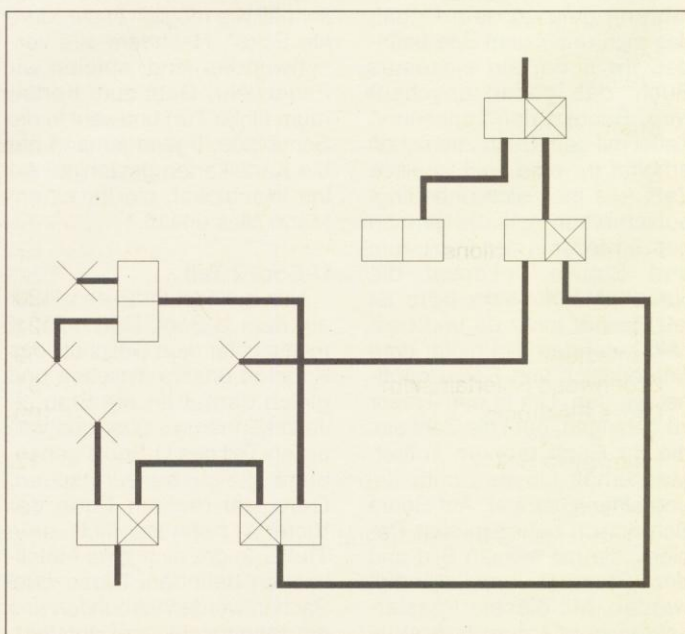
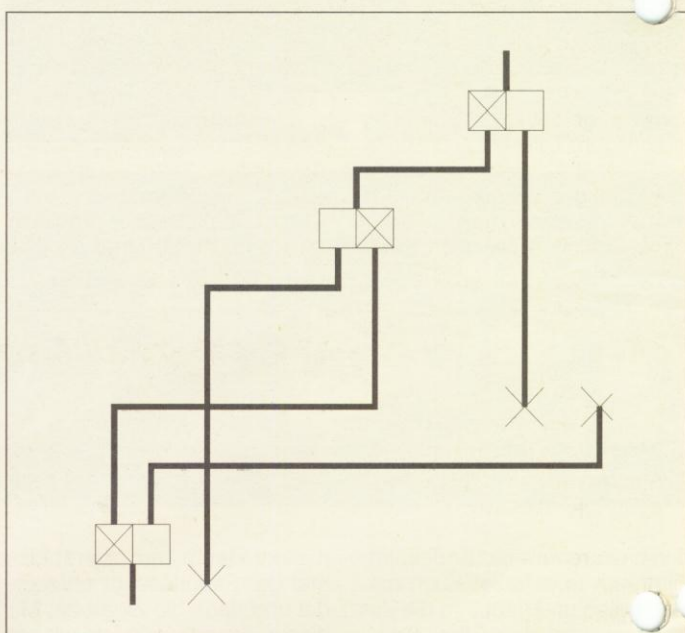
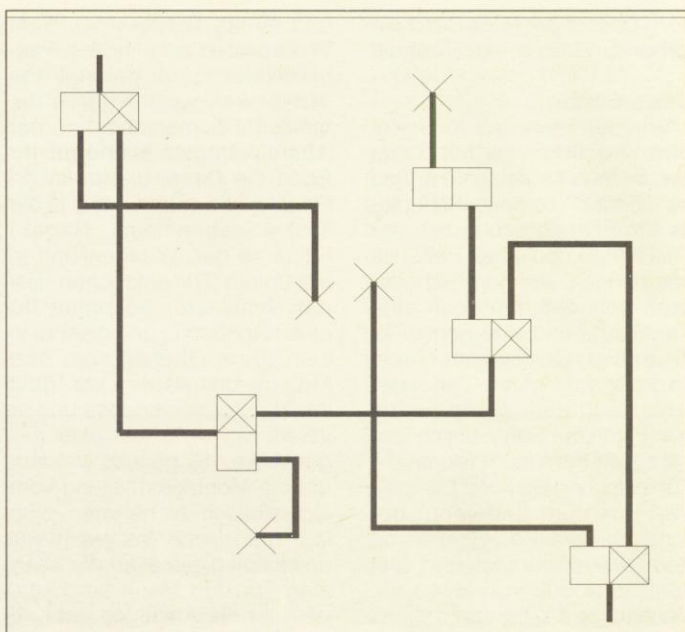
Mit der Nadel bewaffnet marschiert Ihr in das Büro von Sears. Da benutzt Ihr die Nadel mit der Südpolkarte. In dem erscheinenden Geheimfach befinden sich: ein Stein und ein geheimer Bericht. Jetzt begeben Ihr Euch wieder zu dem Prisoner und bannt ihn mit Hilfe des Steines. Nun könnt Ihr Euch ungestört an der Karteikarte vergehen (unter dem mittlerem Bett).

Erkundigt Euch bei dem Mann in der Mitte des Raumes nach dem Buch und geht mit der Frau in das Zimmer nebenan. Dort solltet Ihr mit dem alten Mann sprechen. (Jetzt könnt ihr Euch zurücklehnen und die Show genießen). Nachdem das Versteck aufgegeben wird, geht's in die Eingangshalle und durch die Glastür. Neben der Tür liegt ein Stoß Bücher, den Ihr untersucht. Die drei Bücher nehmt

Ihr, genauso den Blindenstock hinter dem Stoß. Neben dem großen Stapel Bücher befindet sich ein einzelnes Buch, das einen Geheimgang öffnet, durch den wir gehen. Der Blindenstock muß mit der Leiter benutzt werden. Voilà – 2.Stock. Oberhalb der Leiter, etwas links, sind leere Plätze. Dort platziert Ihr die drei Bücher. Von links nach rechts: Sophokles, Shakespeare, Goethe. 3. Stock: Am rechten Rand geht's weiter – auf die rechte Statue klicken und aus dem Versteck den Schlüssel für die Tür nehmen. Auf der Terrasse troten wir nach rechts und schauen uns die Wurfscibe an. Auf zur Venusstatue, dann zur Jupiterstatue und jetzt auf die Wurfscibe klicken. Leider kommen ein paar verrückte Nazis und wir werden in der Basis Schloß Adler gefangengenommen.

In der Zelle nimmt sich unser Held das Eßgeschirr und schabt mit dem Löffel die linke Wand auf. Man muß sich nach jeder Unterhaltung von der

Wand entfernen, sonst wird man abgeführt und erschossen. Jetzt nehmt Euch den Hocker von der Wand und wartet auf den Verrückten Dietrich. Mit dem erhaltenen Blatt Papier verstopft Ihr das Waschbecken (Zac McKracken läßt grüßen!). Ein Soldat kommt rein, der aber mit dem Hocker ruhiggestellt wird. Mit dem verlorenen Schlüssel schließt Ihr die Zellentür ab. Danach schiebt Ihr den Tisch um und stellt den Hocker darauf. Mit dem Löffel läßt sich das Gitter öffnen und der Lüftungsschacht lockt zur Flucht. Krabbeln rechts weiter und ab in die Lavagrotte, wo Ihr den rechten Stalagmiten bewegt. Zwei Edelsteine nehmen wir mit, bevor wir sie rechts in den Kopf einstecken. Durch die Nase geht's weiter. Es befindet sich, wenn wir ganz nach rechts gehen, in der Lore ein Brecheisen. Mit diesem Eisen popelt Ihr einen Stein unter der Lava



ab. Wenn das Eisen die Lava berührt, wird es heiß und das Eis am Rand der Lohre wird geschmolzen. Erst jetzt kann die Lohre weggeschoben werden und das Tor auf der rechten Seite geht auf. (Beeilt Euch mit dieser Aktion, den sonst wacht der Prisoner auf und schlachtet Euch). Mit dem Brecheisen blockieren wir den Ventilator und kommen so weiter. Nach wieder einer kleinen Showeinlage klicken wir auf das Gitter und springen raus.

sen die Einzelteile einer Waffe aufgesammelt werden – sie liegen verstreut im Raum. Im Inventar muß sich befinden: ein Lauf, ein Kolben und die Stickstoff-Ladungen. Auf dem Computer hinter dem Sonnentor liegt eine Batterie, die in den Slot geschoben wird, der sich am Scanner befindet. Mit dem roten Knopf aktiviert man den Bildschirm. Nun schieben wir die Einzelteile in den Bildschirm. Jetzt haben wir eine F.N.D., mit der wir den Stein-

nach benutzt Ihr die Scheibe und gelangt mit ihr wieder zu Euren Freunden. Mit dem Zettel lähmt Ihr wieder das Monster und spricht mit Diane. Der Bösewicht wird eliminiert, indem Ihr – am besten mit der Mega-Pistole – auf ihn schießt. In der Höhle am Ring ziehen und ein Relief erscheint. (Kleiner Tip: Monster oben und ihre Elemente unten) Danach befestigt Ihr den Stein am Buch und zwei Personen erscheinen, mit denen prompt gesprochen wird. Achtung: das Necronomicon nicht vergessen. Mit dem Boot fahrt Ihr nach rechts und begegnet Sears. Mit ihm spricht Ihr zweimal über Parker und dann über die "Großen Alten", kappt das Seil hinter Euch und peng! alles steht in Flammen. Die Flammengrube überwindet Ihr am leichtesten, indem das Schwert in die rechte Maske gesteckt wird. Unten am Bild befindet sich eine Steinplatte auf die unvorsichtigerweise getreten wird. Der Gang durch den Schädel ist jetzt offen. An der Kultstätte begegnen wir zwei alten Freunden. Die Zaubersprüche können mit dem Schwert abgefangen werden – dazu klickt mit

dem Schwert auf Ryan. Nachdem Dietrich auf seine Knie gefallen ist, werft das Necronomicon auf den mittleren Stein. Jetzt könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr zurückkommen wollt (links) oder nicht (rechts). Wieder einmal ist die Welt vom Bösen gerettet worden, und Ihr könnt in Ruhe schlafen.

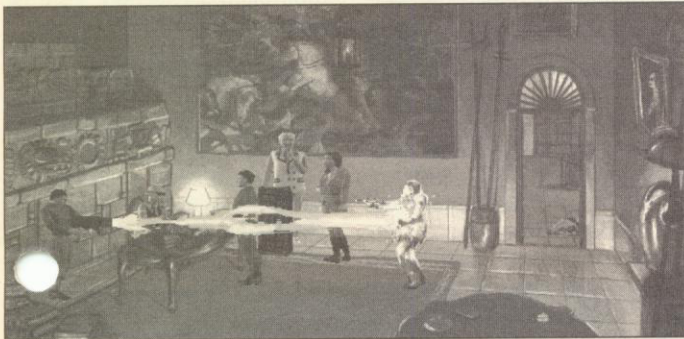
NBA Live 95

Gott sei dank! Sebastian Wolfgarten aus Kaarst hat sich EAs Basketballknüller mal genauer angesehen und stellt hier nun seine Tips zur allgemeinen Verfügung. Nun sollte es ohne weiteres möglich sein, einen Championring zu erspielen und den Gegnern möglichst viele Körbe zu verpassen.

Hilfe, welches Team?

Wenn Ihr noch nicht so gut spielt (im Rookie Modus) nehmt Ihr eine dieser Teams, um Erfolg zu haben:

ORLANDO MAGIC, CHARLOTTE HORNETS, HOUSTON ROCKETS, NEW YORK KNICKS, SEATTLE SUPERSONICS oder die UTAH JAZZ.



Uns begrüßt das Monster, durch den Zettel aus dem Inventar läßt sich aber der Prisoner bändigen. Ein Jahrhundert später kommt man wieder nach Schloß Adler. Dort müs-

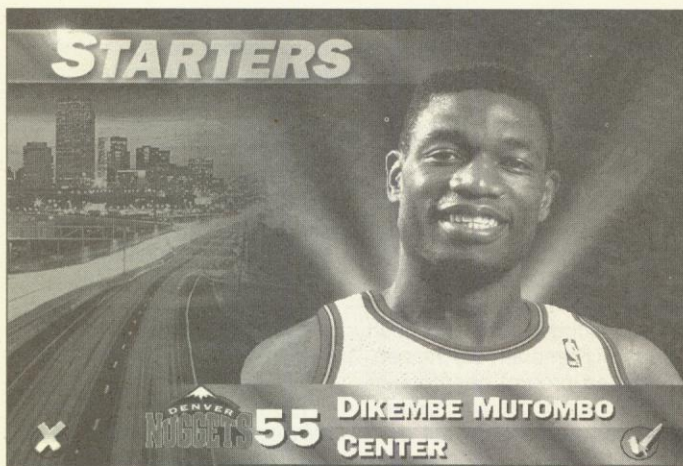
brocken vor dem Schrank zu Leibe rücken. Im Schrank liegt ein Stein und eine Scheibe, die aufgesammelt werden.

Nun schaut Euch die Story im Computerterminal an. Da-

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	4	Media Point Rose	41
AHA CD-ROM-Spiele	139	Micro Fun	103
Althoff	59	Microprose	29,123
AZTECH Systems	131	Mirox Communication	19
Softwareversand Bachler	115	Multimedia am See	151
Bomico	168	Multimedia Soft	109
Bankmann Niemeyer	25	Okay Soft	61
Call and Play Geratz	43	P.S.C.T.	139
CDV-Software	39	Philip Morris	167
Coktel Vision	133	Playcom Software	159
Creative Labs	2/3	PROFI Vertrieb	59
Douwe Egbert Agio	13	Quadral	19
ESCOM Computer Vertrieb	154/155,157	Reemtsma	9
Familysoft	142	Schafft Fleischwerke	47
Fantasy Productions	57	Soft & Sound	143
Galaxy Software	120	Softsale Computersoftware	104/105
Game it!	21	Softstore Schwietz	38
Gamestorm	59	Traumfabrik Spiele	125
Greenwood Entertainment	31	Versand 99	11
Gross Electronic	109	Vogel Verlag	27
Highway to Hell	17	Vokinger Consulting	67
Karosoft	65	WIAL Versand	33
Kelterbaum PC-Spieleversand	103		
Magic Line	103		

Der gesamten Auflage wurde ein Mittelhefter der Firma Pearl Agency beigeheftet (Seite 69 – 100). Teilen dieser Auflage liegen Prospekte von Interdiscount Serce (Schweiz) sowie von Interest Verlag (Deutschland, PLZ 9) bei.



Wenn Ihr im Rookie Modus erste Erfolge erzielt, solltet Ihr den Starter Modus ausprobieren und ein nicht ganz perfektes Team, wie z.B. CHICAGO nehmen. Weitere Teams mit denen man sich durch den Starter Modus kämpfen kann:

CHICAGO BULLS, CLEVELAND CAVALIERS, LOS ANGELES LAKERS, WASHINGTON BULLETS, PHOENIX SUNS, SACRAMENTO KINGS, MINNESOTA TIMBERWOLVES, INDIANA PACERS, GOLDEN STATE WARRIORS, DENVER NUGGETS, DALLAS MAVERICKS, SAN ANTONIO SPURS, PHILADELPHIA 76ERS, NEW JERSEY NETS, MILWAUKEE BUCKS, DETROIT PISTONS oder ATLANTA HAWKS.

Mit den folgenden Teams sollte nur ein Profi spielen (All Star Modus), da deren Spieltechnik gravierende Mängel aufweisen und Ihr Euch ganz schön anstrengen müßt, um gegen Teams wie z.B. CHARLOTTE zu gewinnen.

LOS ANGELES LAKERS, MIAMI HEAT, BOSTON CELTICS, PORTLAND TRAILBLAZERS

Hilfe, welche Taktik?

Hier eine Liste von Teams mit – laut Handbuch – nicht immer optimalen Taktiken, sowie deren Vor- bzw. Nachteilen:

ATLANTA HAWKS: INSIDE TRIANGLE, BOX

Nachteile: BOX ist ausrechenbar, d.h. der Gegner weiß, wie die taktischen Spielzüge dieser Taktik verlaufen, wenn man diese das ganze Spiel lang benutzt. Deshalb sollte man eigentlich bei den Hawks BOX nicht benutzen, da die zwei starken – für diese Taktik unbedingt notwendigen – Positionsspieler bei den ATLANTA HAWKS einfach nicht vorhanden sind. **NUR NACHTEILE!!!**

INSIDE TRIANGLE ist bei den ATLANTA HAWKS eine der besten Taktiken, da durch einen Block ein Innenspieler isoliert wird. So kommt dieser oft frei zum Schuß.

BOSTON CELTICS: SIDELINE TRIANGLE, ISOLATION

Nachteile: SIDELINE TRIANGLE ist eine Taktik, bei der ein Schuß eines Innenspielers treffen muß, denn offensives Rebounden ist stark eingeschränkt.

Vorteile: SIDELINE TRIANGLE ist durch das ständige

Bewegen aller aller Feldspieler sehr schwer zu verteidigen.

ISOLATION ist die beste Angriffstaktik der BOSTON CELTICS.

CHARLOTTE HORNETS: MOTION, ISOLATION

VORTEILE: Die oben genannten Taktiken sind die besten, die es für die CHARLOTTE HORNETS gibt, denn durch MOTION und ISOLATION werden für die CENTER der HORNETS (MOURNING, PARISH) sehr gute Schußpositionen herausgearbeitet. Da ist dann auch mal ein Dunk drin. Außerdem kann man auch mal einen schwachen Abwehrspieler zum Zuge kommen lassen.

Nachteile: MOTION ist ähnlich wie BOX leicht erkennbar. Folge: Der Computer stellt sich auf MOTION ein.

SIDE TRIANGLE, ISOLATION
Mit diesen Taktiken kann man durchaus gewinnen.

DENVER NUGGETS: HIGH POST, SIDELINE TRIANGLE

Besonders empfehle ich die HIGH POST-TAKTIK, da bei dieser Variante der Star der DENVER NUGGETS (Dikembe Mutombo) sehr nahe am Korb steht und entsprechend viel punktet. Mit dieser Taktik gewinnt man auch gegen die vermeintlich besseren Teams, wie z.B. ORLANDO.

DETROIT PISTONS: BOX, ISOLATION

Durch diese Taktiken wird GRANT HILL gewiß durch gutes Anspielen viele Punkte machen. Allerdings würde ich die Taktik ISOLATION vorziehen, da ein besseres FANS

KLARTEXT: WENIGER PUNKTE!!!

CHICAGO BULLS: SIDELINE TRIANGLE, ISOLATION

Nachteile: Mit diesen beiden Taktiken wären die BULLS sofort Champion, wenn "his Airness" dabei wäre, denn bei diesen Taktiken haben die Bulls, durch ständiges Isolieren von MJ, zwei Meisterschaften gewonnen.

Da aber MJ noch nicht bei NBA LIVE '95 dabei ist, schlage ich vor, die SIDELINE TRIANGLE-TAKTIK zu benutzen, denn wenn man Scottie Pippen einen Block stellt, punktet er fast so effektiv wie Jordan. Nachteile dieser Taktik siehe BOSTON CELTICS.

CLEVELAND CAVALIERS: MOTION, BOX

Gute Taktiken für die CLEVELAND CAVALIERS. DALLAS MAVERICKS: IN-

gegen EINS-SPIEL gegeben ist. Darin ist GRANT HILL besonders gut.

GOLDEN STATE WARRIORS: HIGH POST, ISOLATION

Wenn man mit der HIGH POST-OFFENSE spielt wird LATRELL SPREWELL durch Blocks oft frei zum Wurf kommen und garantiert oft treffen.

HOUSTON ROCKETS: INSIDE TRIANGLE, ISOLATION

Die Taktik ISOLATION ist besser, wenn man mit HOUSTON spielt, denn so wird OLAJUWON immer nahe am Korb stehen und für HOUSTON punkten. Ab und zu sollte ROBERT HORRY einige Dreier schießen.

INDIANA PACERS: BOX, MOTION

Mit der Taktik BOX kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Der TopScorer wird mit ziemlich großer Wahrschein-

Tips und Tricks per Power-Post

Immer wieder erreichen uns Anfragen, ob man denn nicht diese oder jene Komplettlösung oder einen ganz bestimmten Spieletip aus einer vergangenen Ausgaben bekommen kann. Jetzt bieten wir Euch einen leistungsfähigen neuen Service: Wir verschicken Tips direkt! So geht's: Pro gewünschter Komplettlösung oder Tips/Cheats-Sammlung steckt Ihr 5 Mark (Bar oder Scheck) in einen Umschlag und schickt diesen an die untenstehende Adresse. Gebt bitte genau an, zu welchem Spiel Ihr Material benötigt. Ihr erhaltet postwendend die entsprechende Spielhilfe in gedruckter Form (einschließlich Karten) per Post zugeschickt. Wichtig: Zu indizierten oder beschlagnahmten Spielen verschicken wir grundsätzlich keine Hilfe – auch nicht an Leser über 18. Eine Gesamtübersicht aller Spiele, zu denen wir Hilfen im Fundus haben, könnt Ihr zu den gleichen Konditionen bestellen.

Power Play
Tips & Tricks Service
Postfach 2
67483 Edesheim

lichkeit REGGIE MILLER werden.

LOS ANGELES CLIPPERS: MOTION, ISOLATION

Sind am brauchbarsten, aber trotzdem ist es mit dieser "No-Name"-Mannschaft relativ schwer Champ zu werden.

MIAMI HEAT: MOTION, BOX

Durchaus brauchbare Taktiken, um unter den ersten zehn Teams der NBA zu kommen.

MILWAUKEE BUCKS: HIGH POST, BOX

Wenn man mit der HIGH POST-Taktik spielt, steht GLENN ROBINSON nahe am Korb. Das bedeutet Gefahr für die gegnerische Verteidigung sowie den TopScorer-Titel für GLENN. Fröhliches dunkeln.

MINNESOTA TIMBERWOLVES: SIDELINE TRIANGLE, MOTION

Diese Taktik ermöglicht es ISIAH RIDER besonders gute Wurfpositionen zu erhaschen. Laßt aber auch mal andere ran!

NEW JERSEY NETS: MOTION, ISOLATION

MOTION sorgt für ausgeglichene Verhältnisse auf dem Platz. Ob man damit gegen SHAQ gewinnt? Eher gewinnt man mit ISOLATION.

NEW YORK KNICKS: BOX, ISOLATION

Spielt ISOLATION und gebt EWING unter dem Korb den Ball. Das wird SHAQ eine Lehre sein.

ORLANDO MAGIC: MOTION, ISOLATION

Laßt SHAQ durch DUNKS, DENNIS SCOTT durch Dreier und ANFERNEE HARDAWAY sowie HORACE GRANT durch FELDWÜRFE die Punkte machen.

PHILADELPHIA 76ERS:

SIDELINE TRIANGLE, HIGH POST

SHAWN BRADLEY durch die HIGH POST-Taktik nah unter dem KORB postieren, um die gegnerische Defense ins Schleudern zu bringen.

PHOENIX SUNS: MOTION, ISOLATION

Für die PHOENIX SUNS gilt das gleiche, wie für die MILWAUKEE BUCKS. Doch hier spielt Sir Charles BARKLEY eine große Rolle.

PORTLAND TRAILBLAZERS: HIGH POST, ISOLATION

Mit der ISOLATION-Taktik wird PORTLAND ein PLAY-OFFPLATZ-Anwerter.

SACRAMENTO KINGS: MOTION, BOX

Ich würde mit der BOX-Taktik spielen. Doch dazu sollte man sich besser ein anderes Team nehmen.

SEATTLE SUPERSONICS: MOTION, ISOLATION

Entweder muß man, vorausgesetzt man will NBA CHAMPION werden, die 3-POINT-Taktik nehmen, denn mit DETLEF SCHREMPF haben die SONICS einen guten Dreierschützen in ihren Reihen. Allerdings sollte man SHAWN KEMP einige DUNKS machen lassen, denn sonst wird es langweilig.

UTAH JAZZ: HIGH POST, ISOLATION

Bei UTAH ist es egal, welche der beiden Taktiken man nimmt, denn zum punkten kommt man entweder durch Dreier von STOCKTON oder HORNACEK. Natürlich dunkt der Mailman KARL MALONE auch ein ums andere Mal.

WASHINGTON BULLETS: MOTION, BOX

Durch die BOX-Taktik wird GHEORG MURESAN in der Zone durch gute Anspiele zu Punkten (Dunks) kommen.

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	97,50	Phantasmagoria, deutsche Version	97,50
1942 Pacific Air War Gold, Handb. deutsch	72,50	Pinball Dreams De Luxe, Handb. deutsch	77,50
A IV Networks, komplett deutsch	89,90	Pinball Fantasies De Luxe, Anleitung deutsch	71,50
Aces of the Deep, komplett deutsch	89,00	Populous II u. Powermonger, Anlgt. dt.	37,50
Aces of the Deep Mission Disk 3.5"	47,50	Prisoner of Ice, komplett deutsch	83,50
Acres Collection, Handbuch deutsch	71,50	Privateer incl. Mission, Handb. deutsch	37,50
Across the Rhine, komplett deutsch	97,00	Psycho Pinball, Anleitung deutsch	69,90
Action Soccer, komplett deutsch	69,90	Rebel Assault, deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Alien Breed: Tower Assault, kpl. deutsch	62,50	Renegade, Anleitung deutsch	86,50
Alien Breed: Tower Assault, Anlgt. deutsch	64,00	Retribution, Anleitung deutsch	76,50
Alone in the Dark 3, komplett deutsch	93,50	Ring der Nibelungen, komplett deutsch	a.A.
Amerika 1861-1865, komplett deutsch	89,90	Shadow Caster, Anleitung deutsch	37,50
Apache Longbow, Handbuch deutsch	93,50	Silent Hunter, Handbuch deutsch	a.A.
ATARI 2600 Action Pack, dt. Version	59,90	Sim City 2000 incl. Data, kpl. deutsch	92,50
A.T.P. incl. USA-West u. East	134,50	Sim Tower, deutsche Version	89,90
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00	Sim Town, komplett deutsch	89,90
Battle Isle Scenery "Das Erbe des Titan"	55,00	Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Bling, komplett deutsch	74,50	Slipstream 5000, Anleitung deutsch	69,90
Bio Forge, komplett deutsch	97,50	Space Quest 6, deutsche Version	86,50
Burning Steel I + Miss., dt. Vers. + Gravis Gamepad	69,00	SSN 21 Seawolf, komplett deutsch	37,50
Burning Steel II, komplett deutsch	89,00	Star Trek Tech Manual	99,00
Burning Steel III, Handbuch deutsch	82,50	Star Trek: Next Generation, dt. Version	97,50
Chaos Control, Handbuch deutsch	82,50	Stephen Hawking "Eine kurze Geschichte d. Zeit"	85,00
Colonisation, komplett deutsch	97,00	Stoneprophet (Ravenloft II), Handbuch dt.	82,50
Comanche incl. Miss. + Gravis Analog pro, kpl. dt.	93,50	Stonekeep, Handbuch deutsch	89,90
Command & Conquer, komplett deutsch	93,50	Striker 95, Handbuch deutsch	64,90
Command & Conquer, amerik. Version	29,95	Strike Commander, Handbuch deutsch	37,50
Conspiracy, komplett deutsch	84,50	Super Karts, Anleitung deutsch	89,90
Cyberia, Handbuch deutsch	93,50	Syndicate plus, komplett deutsch	37,50
Cybermage, deutsche Version	93,50	System Shock, komplett deutsch	89,00
Dark Forces, komplett deutsch	99,00	Tank Commander, komplett deutsch	89,90
Das Amt, komplett deutsch	44,00	Temptation (7 Guest, Indy Car m. Zusatzkursen,	97,00
Das Schwarze Auge 1, kpl. deutsch	89,00	L. of Lore und Hand of Fate), Anleitung dt.	97,00
Das Schwarze Auge 2, "Sternenschweif"	89,00	Theme Park, komplett deutsch	89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00	Transport Tycoon, komplett deutsch	92,50
Der Coach (Stefan Effenberg), kpl. deutsch	74,90	Transp. Tycoon World Editor, kpl. dt. (nur 3,5")	39,90
Der Meister, komplett deutsch	79,50	UFO u. Master of Orion, deutsche Version	72,50
Der Reeder, komplett deutsch	89,00	Under a Killing Moon, Texte dt., Speech engl.	99,00
Descent, Handbuch deutsch	89,00	Unnessey Roughness, deutsche Version	79,90
Disworld, deutsche Untertitel	79,50	US Navy Fighters, komplett deutsch	97,50
Die verrückte Rallye, komplett deutsch	64,00	USS Ticonderoga, Handbuch deutsch	82,50
Doppelpass, Anstoß u. World Cup Ed., kpl. dt.	42,50	Virtual Pool, Handbuch deutsch	96,50
Dune II, komplett deutsch	89,00	Vollgas, komplett deutsch	85,50
Dungeon Master II, komplett deutsch	93,50	Vollgas, engl. Version, Anlgt. dt. m. Update-Option	72,50
Earthsiege, komplett deutsch	59,50	Vortex, Quantum Gate 2, Anlgt. deutsch	83,90
Earthsiege, Erweiterungs-CD, kpl. deutsch	69,90	Warcraft, Handbuch deutsch	89,00
Epic Pinball, komplett deutsch	72,50	Warriors, komplett deutsch	79,50
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	79,50	Wing Commander II, Handbuch deutsch	37,50
Flight of the Amazon Queen, kpl. deutsch	87,00	Wing Commander III, komplett deutsch	112,50
Flight Unlimited, komplett deutsch	59,00	Wings of Glory, komplett deutsch	86,50
Flight 5 u. ATP - Scenery München, deutsch	69,90	Wolf, komplett deutsch	72,50
Flight 5 Scenery "Las Vegas", Anlgt. dt.	69,90	Woodruff, Schnibbel of Azimut, kpl. deutsch	89,00
Flight 5 Scenery "British Isles", Anlgt. dt.	54,00	World Cup Golf, komplett deutsch	82,50
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt. Vers.	86,50	X-Wing incl. aller Missions, komplett deutsch	76,50
Future Dimension, komplett deutsch	83,90		
FX-Fighter, Handbuch deutsch	74,50		
Gabriel Knight, Sprache engl./Texte deutsch	79,50		
Hammer of the Gods, kpl. deutsch	42,50		
Hand of Fate, deutsche Version	82,50		
Hattrick (IKARION), komplett deutsch	95,00		
Heroes of Might & Magic, kpl. deutsch	89,90		
High Octane, deutsche Version	69,90		
High Seas Traders, kompl. deutsch	89,00		
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch	79,50		
Hollywood Pictures, kompl. deutsch	69,90		
Indiana Jones, Audio CD, komplett deutsch	29,95		
Indy Car Racing, incl. 8 Tracks, Handb. dt.	86,50		
International Tennis Open, kpl. deutsch	82,50		
Iron Assault, deutsche Version	89,90		
Jagged Alliance, komplett deutsch	69,90		
Jazz JackRabbit, komplett deutsch	76,50		
Joy of Sex, Anleitung deutsch	93,50		
Kings Quest 7, komplett deutsch	93,50		
Klick'n Play, komplett deutsch	42,50		
Lands of Lore, deutsche Version	82,50		
Larry III, III u. V u. VI, deutsche Anleitung	84,50		
Last Dynasty, deutsche Version	89,00		
Legend of Kyrandia III, Spr. engl., Texte dt.	69,00		
Lemmings III, Anleitung deutsch	72,50		
Links pro Super Pack, incl. Harbour Town & Belfry	49,00		
Links Course "Prairie Dunes"	97,50		
Links Course "Devil's Island"	86,50		
Little Big Adventure, komplett deutsch	89,00		
Lode Runner, komplett deutsch	105,00		
Lords of Midnight, kompl. deutsch	89,90		
Lucas Arts Classics, komplett deutsch	39,90		
Mad News, komplett deutsch	89,90		
Mad News Extrablatt, komplett deutsch 3.5"	59,90		
Magic Carpet plus (incl. Hidden Worlds), kpl. dt.	75,00		
Magic of Endoria, komplett deutsch	97,00		
Marco Polo, Handbuch deutsch	74,50		
Master of Magic, komplett deutsch	77,50		
Micro Machines II, Handbuch deutsch	72,50		
Monkey II, Day of Tentacle, Indy IV, kpl. dt.	86,50		
Myst, komplett deutsch	46,50		
Nascar Racing, Handbuch deutsch	89,90		
Nascar Racing Track Pack, Anlgt. dt.	86,50		
Navy Strike, deutsche Version	79,50		
NBA Live 95, Anleitung deutsch	52,50		
NHL 95, Handbuch deutsch	82,50		
Novastorm, Handbuch deutsch	74,90		
Oldtimer II incl. Mousepad, kpl. deutsch	99,00		
Orion Conspiracy, deutsche Version			
Panzer-General, Handbuch deutsch			
Perfect General II, deutsche Version			
PGA - Tour Golf, Anleitung deutsch			

3,5"

Aces of the Deep, komplett deutsch	86,50
Aladdin, Anleitung deutsch	67,50
A.T.P. Scenery "Italien", Handb. deutsch	61,50
Battle Bugs, komplett deutsch	64,00
Bling, komplett deutsch	76,50
Colonisation, komplett deutsch	97,00
Comanche, incl. Mission Disks, kpl. deutsch	69,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Die Siedler, komplett deutsch	69,00
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	69,50
Flight Commander 2, komplett deutsch	69,90
Flight Sim. 5.1	76,50
Scenery Europe 1 f. FS 5, Handbuch deutsch	64,00
FS 5 Scenery "Japan" und "Caribbean", je	54,00
FS 5 Scen. "San Francisco" u. "Washington", je	49,00
FS 4 u. 5 Scen. "Salz/Wien/Tyrol/Kärnt.", je	64,00
Fritz 3 (Schach), komplett deutsch	139,50
Frontlines, komplett deutsch	72,50
Hattrick (IKARION), komplett deutsch	82,50
Harpoon II 2.0	72,50
Harpoon II 2.0 Battleset "Coldwar"	47,50
Harpoon II 2.0 Battleset "Westpac."	47,50
HUGO, komplett deutsch	64,00
König der Löwen, Anleitung deutsch	67,50
Lemmings III, Handbuch deutsch	64,00
LinksCou, CastlePines/BigmHorn/PrairieDune	je 49,00
Lode Runner, komplett deutsch (WINDOWS)	64,00
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch	79,50
Nascar Racing Track Pack, Handb. deutsch	37,90
Panzer General, Handbuch deutsch	82,50
Psycho Pinball, komplett deutsch	64,90
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Sim City 2000 Datadisk, komplett deutsch	39,90
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	+ 86,50
Space Simulator, 1.0 engl./kpl. dt.	99,00/134,50
Theme Park, komplett deutsch	79,50
Tie Fighter, deutsch + Gravis Analog pro	93,50
Tie Fighter Mission Disk, kpl. deutsch	39,90
Wolf, komplett deutsch	72,50
Soundblaster AWE 32 Value Edition, Hdb. dt.	339,00
Soundblaster AWE 32, Handbuch deutsch	499,00
Duales Joystickkabel f. Soundblaster	29,00
SBS Aktivboxen, Creative/Yamaha	219,00
Gravis-Gamepad	47,50
Gravis Joystick Analog pro	54,90
CH-Flight Stick pro	149,95
CH-Virtual Pilot pro	189,50
CH-Pro-Rudder-Pedals	189,50
CH-Gamecard Automatic 3	84,50
Phoenix-Flugjoystick	177,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,90 • UPS-NACHNAHME 17,- • POST-NACHNAHME 9,90
AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:

☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN



Hilfe, wer kann was?

DUNKINGS: Shaqattack (Magic), Mourning (Hornets), Malone (Jazz), Wilkens (Celtics), Kemp (Sonics), Spreawell (Golden State), Webber (Bullets), Rider (Wolves), Ewing (Knicks), Miner (Heat) "The Glide" Drexler, "The Dream" Olajuwon (beide Rockets), Hardaway (Magic), Hill (Pistons), Kidd (Mavericks). Natürlich können noch andere dunklen, aber nicht so schön.

Defensefouls, aber mehr Steals)

Vorteile der HIGH POST-Offense:

Sobald ein Spieler der EAST ALL STARS in die Zone eindringt, wird er sofort gedoppelt, d.h. zwei Gegenspieler verteidigen ihn. Deshalb muß man durch einen geschickten Paß einen Mitspieler, der an der Dreipunktlinie steht, anspielen. Nun dürfte es kein Pro-

ebenso wie viele Konter durch diese Art der Verteidigung geboten.

Nachteile der FULL COURT PRESS-Defense:

Da man über das ganze Spielfeld eine äußerst enge Manndeckung spielt, kann die eigene Verteidigung, wenn man nicht aufpaßt, noch in der gegnerischen Spielhälfte, durch weite Pässe ausgespielt werden.

Zu den Spielern beider Teams ist zu sagen, daß es eigentlich egal ist, wen man aufstellt. Allerdings sollte jeder auf seiner Position spielen (kein Pointguard als Center). Doch wenn man ein ALL STAR TEAM zusammengestellt hat, sollte man nicht nur Leute aufgestellt haben, die nur dunken können. Also in die Mannschaft nicht nur z.B. O'NEAL, HILL, PIPPEN, MOURNING, EWING nehmen, sondern auch Leute wie HARDAWAY, DUMAS oder sogar BARRROS sollten in einem EAST ALL STAR TEAM spielen, um Dreier zu schießen.

Im WEST ALL STAR TEAM ist das Verhältnis von Kameraden, die nur dunken und nur Dreier schießen können, ausgeglichen sein. Das WEST ALL STAR TEAM hat einen Spieler in ihren Reihen, der weder in den Spielerlisten vorhanden ist, noch ein Portrait hat. Er hat die Nummer 99 und heißt Center, All Star. Wer das wohl sein kann? Die Antwort weiß nur die Air.

One must fall

Haben Eure Cyborgs und Roboter eine Schraube locker? Werden die Metallkolosse zu schnell von den Gegnern zerpfückt? Dann hilft Euch vielleicht die Auflistung der Special-Moves zu Epics "One must fall"-Prügelorgie, die wir Oliver Schwarz aus Bad König zu verdanken haben.

Nun müßt Ihr wirklich keine Probleme mehr haben, Euren Gegner zünftig eins auf die Mütze zu geben!

Jaguar

Gehirnkanone:
hinten + unten – hinten – Punch
Überkopfwurf:
über den Gegner springen – unten + Punch
Jaguarsprung:
vorne + unten – vorne – Punch

Jaguarsprung EXTRA:
Halbkreis unten (zum Gegner) – Punch

Shadow Shadow Punch:

hinten + unten – hinten – Punch
Shadow Slide: hinten + unten – hinten – Punch
Schattengriff:
unten – unten – Punch

Thorn

Spikerun: vorne – vorne – Punch
Speedkick:
vorne + unten – vorne – Kick

Pyros

Superschubangriff:
vorne – vorne – Punch
Feuerkreisel:
unten – unten – Punch

Nova

Minigrante:
unten + hinten – hinten – Punch
Raketenwerfer (Sprung):
Sprung – unten – vorne + unten – vorne – Punch
Raketenwerfer (Boden):
unten – unten + vorne – vorne – Punch
Earthquakesmash:
unten – unten – Punch

Flail

Power Punch:
hinten – hinten – Punch
schwingende Ketten:
unten – unten – Punch

Shredder

Kopfstoß:
unten + vorne – vorne – Punch
Kopfstoß Extra:
Halbkreis unten – Punch

Katana

Rasierklingspin:
unten + vorne – vorne – Punch
Turbineblätter zum Gegner:
unten + vorne – vorne – Kick
Turbineblätter nach hinten:
unten + hinten – hinten – Kick

Chronos

Teleportation:
unten – unten – Punch
Gefrierbrand:
unten + hinten – hinten – Punch

Electra

Elektroball:
hinten + unten – hinten – Punch
Elektrokugel:
vorne – vorne – Punch

Gargoyle

Stoßende Klaue: unten + vorne – vorne – Punch
Fliegende Klaue: vorne – vorne – Punch
Flügelstoß: über den Gegner springen – unten – Kick



FREIWÜRFE: Price (Cavs), Barros (76'ers), Miller (Pacers), "Maxi" Bogues (Hornets), Hornacek (Jazz), Armstrong (Bulls)

DREIER: Kerr (Bulls), Schrempf (Sonics), Barros (76'ers), Davis (Knicks), Stockton (Jazz), Burrell (Hornets), Smith (Rockets)

FELDWÜRFE: Gatling (Warriors), Shaq und Grant (Magic), Davis (Pacers), Mureson (Bullets), Mutombo (Nuggets), Kemp (Sonics), Manning (Suns) und Mourning (Hornets)

REBOUNDS: Rodman (Spurs), Mutombo (Nuggets)

Das All-Star-Game

Wenn man die EAST ALL STARS genommen hat, sollten man folgende Taktikeinstellungen benutzen:

Offense: HIGH POST
Defense: QUARTER
COURT oder FULL COURT
PRESS
PRESSURE: HIGH (mehr

blem mehr sein, den Dreier ungehindert zu treffen. Manchmal kann der in der Zone angespielte Center auch durch eine Drehung um den Gegenspieler einen Dunk machen.

Nachteile der HIGH POST-Offense:

Offensives Rebounden ist sehr schwer.

Vorteile der QUARTER COURT-Defense:

Der Gegner kommt fast nie zu einem freien Schuß. Man bekommt gute Reboundpositionen. Allerdings sollte man diese Taktik erst anwenden, wenn man mit ca. 12 Punkten vorne liegt, da ab diesem Abstand die WEST ALL STARS probieren, Dreier zu werfen. Trifft ein Dreier nicht, bekommt man durch die oben erwähnten Reboundpositionen den Ball. Nachteile gibt es eigentlich nicht.

Vorteile der FULL COURT PRESS-Defense:

Temporeiches Spiel wird

Warriors

Viel Prügel hat Kai Richter aus Groß-Gerau für Euch bezogen, um an die "Secret Way" Codes von Warriors zu gelangen. Na denn: Haut rein in die Tasten.

Beim Eingeben der Codes müßt Ihr darauf achten, daß das Keyboard von Spieler 2 auf Konfiguration 1 eingestellt ist. Eventuell müßt Ihr auch statt des Y ein Z eingeben, je nach Tastatur.

ELEVENTH – Master
GARDENER – Tom Teck
DUNK – Scott
PAM – Pamela
NUMBERONE – Captain Warriors
CIRCUS – Arena-Szenario
NOGAIN – keine Waffen
T. JON – keine Specials
NOGAIN – keine Entwaffnung
WOO – unendlich Special-energie
NBK – nur eine Runde
FINALFIVE – 5 Kampfrunden
SNOWWHITE – kleinere Kämpfer
EVILDEATH – Gore Mode (sehr blutig)
FORQA – Developmet Tools
EASYSPECIALMOVES – leichtere Special Moves

Die Moves sind nun relativ leicht durchzuführen:

1. Vor, Vor, Schlag
 2. Vor, Vor, Tritt
 3. Zurück, Vor, Schlag
 4. Zurück, Vor, Tritt
- (nur beim Master gibt es 4 Moves)

Noctropolis

Aus der Spreestadt Berlin kommt Dennis Wittig all den Darksheere-Ersatzhelden zur Hilfe, die bei Electronic Arts Comicadventure nicht mehr weiter wissen.

Der Buchladen

Zu Beginn seht Ihr Euch die Gegenstände und Türen im Laden an, zu der Ihr dann auch geht. Die Gegenstände im Raum und auf dem Tisch werden selbstverständlich genauer untersucht, daraufhin schnappt sich Peter den Sweepstakes-Brief vom Tisch und Notizen unterm Tisch. Auch die Papiere in der unteren rechten Ecke sollten nicht im Raum liegen gelassen werden. Ein kleiner Blick ins Darksheer Comicbuch und

schon gelangt Peter in das Reich der Träume. Wenn die Türklingel läutet, geht Ihr in den Buchladen, wo geradewegs zur Vordertür getrabt wird, um im anschließenden Gespräch mit den Antworten 2-1-4 zu reagieren. Das erhaltene Paket inspiziert Ihr höchst genau, bevor es ins Inventar wandert. Aus selbigem benutzt Peter anschließend die silberne Münze.

Noctropolis – Hauptstraße

Die Antworten 1-2 lassen beim Zeitungsmann auf Neuigkeiten schließen. Um jedoch an eine Zeitung zu gelangen, muß das Comicbuch verkauft werden. Erst dann sollte nach Vater Desmond und der Kathedrale gefragt werden, wohin auch direkt mit Hilfe der Karte gefahren wird.

Kathedrale

Das Mammutgespräch mit dem Jungen beantwortet Ihr immer mit der ersten Phrase. Den Draht und den Pfahl an der linken Seite nehmen wir auch sofort an uns. Nachdem die Platte am rechten Lampenpfahl geöffnet wurde, benutzt den Draht und dann den Pfahl um den herbeieilenden Gargoyle zu töten. Wieder zurück in die Kathedrale zum Beichtstuhl links oben. Mit Vater Desmond unterhält man sich am besten mit den Sätzen 2-2-1-1-1, schließlich gibt er uns dadurch einen Kieferknochen. Anschließend fragt nach Stiletto, wohin auch sofort Reise geht.

Stiletto's Apartment

Hier führt Ihr nur ein Gespräch an der Haustüre mit den Antworten 1-2-1, bevor es uns wieder zur Hauptstraße zurückführt.

Hauptstraße

Schnurstracks zieht es uns in die Hall of Records, wo Clerk (oben am Bildschirm) schon auf uns wartet (1-1-1). Der von Vater Desmond geschenkte Kieferknochen kommt nun zum Einsatz. Auf die Frage nach Ben Hutchins können wir zur nächsten Szene gelangen, dem Mausoleum.

Mausoleum

Die nette Leiche wird bewegt um an den Schlüssel zu gelangen. Erst nach einem Blick auf das Schild am Sarg erscheint das Bornick Mietshaus auf unserer Karte. Die Öffnung und Besteigung des Sarges ist notwendig um Succubus zu treffen (4-3-2). Nachdem sie fertig

• 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 Vorkasse –
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

mit uns ist, bewegt ihr die Statue. Erst dann geht Ihr zu Den und schaut Euch die Gegenstände genauer an. Bewegt das Kissen und schaut das Tagebuch an. Der gefundene Speer wird sofort seiner Bestimmung übergeben, bevor uns der Weg wieder in die Kathedrale bringt.

Kathedrale

Das Kissen vor den Altar schreit förmlich danach bewegt zu werden, woraufhin die Sprengkapsel aufgenommen wird. Nehmt die mittlere Statue vor dem Altar an Euch, hebt den Abendmahlskelch vom Altar auf, und nehmt Euch das Weihwasser links oben. Während Stiletto mit Succubus kämpft, schreit Sie nach Hilfe. Das Weihwasser ist hier der Retter in der Not.

Schattenlager

Nachdem Ihr wieder aufwacht, redet mit Stiletto (1-2-2-4-2-1-1). Dann fragt Ihr Sie über alles aus, öffnet die Platte in der Säule und nehmt die Darksheer Geschichte. Jetzt hebt Ihr auch noch die Noctrolyphen auf, um schließlich das Fach rechts vom Brunnen zu öffnen und das Kostüm herauszunehmen. Reist dann zum Bornick Mietshaus.

Bornicks Miethaus

Hier angelangt geht Ihr zur Tür und redet mit der Frau (1-2-3-3-2-1).

Dann fragt Sie über alles und nichts aus und ab zum Sunspire Hochhaus.

Sunspire Hochhaus

Den Truck sehen wir uns natürlich genauer an, um dann das Gewächshaus anwählen zu können. Solange mit dem Wächter plaudern bis er den Namen Sam Jenkins erwähnt. Im Gespräch mit Stiletto Antwort 3 auswählen, sonst wird der Wächter nicht abgelenkt. Durch das kleinen Ablenkungsmanöver gelangen wir zur Baustelle und lassen dort gleich den Glasschneider auf dem Holz mitgehen. Mit dem Lift kommen wir ein Stockwerk höher, um die Glasscherbe aufzunehmen. Nun aber nichts wie los zu Cygnus Errichtung.

Cygnus Errichtung

Nachdem wir in das Gebäude eingetreten sind, schnappen wir uns den Liftpaß neben dem Schreibtisch vom Boden. Die Sekretärin wird mit 2-1-2-1 angemacht. Ab zur rechten Tür und mit Leon geredet. Dasselbe nochmal nur mit Stiletto, damit sie mit Leon spricht. Wir

ziehen den roten Schalter, um die Klimaanlage einzuschalten. Nachdem wir wieder hinausgegangen sind, reden wir mit der Sekretärin, um Sam Jenkins zu besuchen. Wir gehen hinein, halten ein Schwätzchen mit Sam, fühlen ihm so richtig auf den Zahn und gehen schließlich wieder unseren Weg. Die Sekretärin wird in eine Unterhaltung verwickelt, damit sie abzieht. Im Fahrstuhl schließlich hilft uns der Paß weiter. Nach der Unterredung mit Ms. Shoto (1-1-1-2) geht es wieder abwärts, um nach unten zu kommen und zur Hauptstraße zu fahren.

Hauptstraße

In der Hall of Records plaudern wir eine Runde mit Clerk und fragen ihn über das Gewächshaus aus – dorthin begeben wir uns dann auch.

Gewächshaus

Am Truck wandert die Weinsaat und die Schnellwachsmittel in unsere Taschen. Im Gewächshaus benutzen wir den Glasschneider. Die Unterhaltung mit Greenthumb (1-2) bringt nicht viel neues. Die Liquidark Granate bekommt er um die Ohren, wenn er das Gewächshaus verläßt. Nehmt Stiletto und reist sofort ins Schattenlager, um zu baden.

Hauptstraße

Zurück in der Hall of Records wenden wir uns wieder an Clerk und fragen ihn über das Opernhaus aus.

Opernhaus

Geht durch die Tür und rede mit Tophat (1-2), bevor Ihr zum Observatorium reist.

Observatorium

Die Noctrolyphen helfen uns, um an den Kameras vorbei zu kommen. Nun zur Tür und die Weinsaat benutzen. Durch das entstandene Loch kommen wir weiter. In den Scheinwerfern erkennen wir vier blinde Punkte, wenn wir hineinschauen. Wir schnappen uns den Schraubenzieher in der Nähe der Wand und die Öllampe. Hin zur Plattform in Bewegung gesetzt. Öllampe und Schraubenzieher benutzen, um die Linse zu bekommen. Nehmt das Logbuch von der Plattform und nehmt denselben Weg, um zum Ausgang zu gelangen und von dort wieder zum Opernhaus zu kommen.

Opernhaus

Nach dem etwas unglücklichen Verlauf des Gespräches

mit Tophat müssen wir uns mit dem alten Mann gutstellen (2-1), um freizukommen. Im Schattenlager sollte sich unser Held mit der Heilung besser beeilen. Hat dies funktioniert, geht es zurück ins Opernhaus, um Stiletto zu finden. Im Gebäude nehmen wir das Messer vom Boden und benutzen den Ziegel, um den Schalter zu bewegen. Das Make-Up-Kit und der Schmuck wandern ins Inventar. Die Kleider im Hintergrund zur Seite bewegen und durch die Tür treten. Nehmt den Schraubenzieher vom Dampfrohr ganz links und benutzt ihn mir der Tür. Wir öffnen das Wasserventil über dem Schlauch und spritzen mit dem kühlen Naß umher. Durch die Öffnung gehen, und mit den Typen sprechen (2-3-1-2). Das Messer schenkt man ihnen (2-3), ebenso den Schmuck, bevor man erfährt, wo Stiletto ist. Zurück zum Umkleideraum und den gleichen Weg zurück, bevor der Hebel gedrückt wird, und wir endlich wieder auf der Hauptstraße landen.

Hauptstraße

Mit dem Zeitungsmann unterhalten wir uns über den Fleischer und setzen uns dann in Richtung Hall of Records in Bewegung. Mit Clerk über den Flüstermann geredet und ab zum Fleischerladen.

Der Fleischerladen

Nach der Unterredung mit dem Fleischer (3-2-1-1) verkaufen (!) wir ihm die Zeitung gegen eine Wurst. In der Tiefkühltruhe liegt ein Fleischerhacken, den wir kurzerhand einsacken. Wenn wir das dritte Beefsteak zur Seite bewegen, öffnet sich eine Geheimtür und wir treffen auf Meister Macabre.

Meister Macabress Labyrinth

Wenig Ergebnisse brachte die Unterhaltung mit Macabre. Wenn wir nun aufwachen, sollten wir über alles reden. Die Säureflasche, zwischen Dir und Stiletto, wird bewegt und auch die Karte beim Tablett. Wir nehmen einen leeren Becher aus dem rechten Regal und gehen durch die Tür in den nächsten Raum. Dort schnappen wir uns die grüne Säure vom Boden und treten durch die rechte Tür und den Ventilator. Das rechts liegende Radventil wandert in die Inventory, bevor unsere Glasscherbe zum Einsatz kommt. Dadurch gelangen wir an das Seil und können zurück zum Ventilator-

raum. Dort benutzen wir das Seil und gehen durch die Passage. Hier nutzen wir die Säure, gehen durch die Türe und dann durch die erste der Türen. Wir nehmen den Gegenstand vom Boden auf und verlassen den Raum. Benutzt den Gegenstand und geht durch die Tür am Ende hindurch. Hier verwenden wir das Radventil. Zurück zum Raum, wo Ihr den Gegenstand her habt. Nun können wir den Tunnel betreten und zum nächsten Raum gelangen. Mit dem schreckhaften Mann unterhalten (1-3) und ihm das Make-Up-Kit geben (2-2). Wir entschlüsseln das Rätsel an der Tür, um freizukommen:

Rätsellösung

Alle blauen Bälle müssen auf der unteren Linie stehen. Weiße Bälle links oben – roten Palle rechts oben. Rechts unten befindet sich eine freie Stelle. Dort beginnt man. Bewegt nun die Bälle in folgender Reihenfolge: 9-2-6-3-8-5-2-8-4-1-9-10 – dann sollte sich eine Türe öffnen, Ihr solltet vorher unbedingt abspeichern, da man bei abgelaufenem Zeitlimit stirbt. Durch die Türe gehen und ins Schattenlager reisen. Dort erneut möglichst schnell von den Strapazen heilen und mit dem Träumer reden, um zum Traumpark zu gelangen.

Traumpark

Den Farbeimer links von Funhaus stecken wir ein. Durch den Mund des Clowns gelangen wir in einen zweiten Spaßvogel, den wir ebenfalls durch den Mund verlassen. Nun schnappen wir uns die Zahnstocher und gehen zurück zum Funhaus. Dort benutzen wir den Zahnstocher und gehen hinein. Ein Streichholz hat noch niemandem geschadet, also immer eingesteckt. Geht zurück und durch den Mund des Clowns. Durch die Tür im Turm hinten marschieren und die Öllampe aufnehmen. Wieder hinaus und den Bildschirm links vom Clown bewegen. Ab durch die Türe und das Streichholz angesteckt. Den Eiersack eingesackt und das Netz aufgewetzt. Zurück durch die Turmtür und dort den Eiersack nutzen. Nehmt Euch den Diamanten und geht zu Jacks Funhaus. Dort den Diamanten benutzen und durch die Öffnung gehen. Bewegt den Pfefferschüttler und nehmt Euch etwas Pfeffer. Und wieder ab durch die beiden Mün-

Fortsetzung auf Seite 101

Fortsetzung von Seite 68

der Clowns. Benutzt schließlich den Pfeffer und dann den Farbpinsel.

Durch die gerade entstandene Tür gehen wir weiter. Das Netz seiner "typischen" Bestimmung übergeben und den Turm hinaufklettern. Dort den umherliegenden Schlüssel nehmen und benutzen. Mit dem Träumer unterhalten wir uns, um schließlich wieder aufzuwachen. Mit Stiletto schwätzen (1-2) und schon stehen wir vor dem Grande Finale.

Finale

Zum letzten Gefecht geht es nun in Cygnus Errichtung. Dort gelangen wir in den Fahrstuhl mit unserem Paß. Ms. Shoto weiß einiges zu erzählen (1-1-1-3), bevor wir vor die Errichtung zum Lampenpfahl gelangen. Nehmt Euch den Schaft und geht zum Loch. Benutzt den Schaft und steigt dann hinab in die "Gruft".

Die drei Stücke vom rechten zerbrochenen Stuhl lassen wir nicht so einfach umherfliegen und verwenden den Knopf, um die Ofentür zu öffnen. Hier nehmen wir keine Hexe, sondern die Stuhlteile und gehen schließlich hinunter. Wir flüstern mit dem Flüstermann (3-1-4-1-1-1-1-2-1-1) und gehen zurück zum Lift in Cygnus Errichtung.

Dieses Mal verwenden wir das Logbuch, um zum Dach zu gelangen. Der Fleischerhacken wird geschwungen, um zum Sunspire Hochhaus zu kommen. Hier nehmen wir uns die Kassette und die Seilrolle und gelangen über die Treppen hinauf und spielen Hausfrau mit dem Besen. Die Treppen immer weiter hinauf, bis uns schließlich ein äußerst rüddiger Köter den Weg versperrt. Zunächst wird unsere Wurst zum Köder für den Köter und dann das Seil zur Falle.

Die Wurstkombination tötet den Hund und die Treppe ist frei. Weiter oben zunächst die Kassette und dann den Besen verwenden.

Die Fleischerhackenkombination benutzt Ihr nun auch fürs Dach. Ein letztes längeres Gespräch mit Lumisheer (2-2-2-1-1-1-1-1-2-1) und die goldene Münze verwenden. Nun könnt Ihr Euch in aller Ruhe zurücklehnen und zusehen, bevor Ihr als allerletzte Tat mit 1-1 antwortet.

Voilà – rienne vá plus! Veni, Vidi, Vici!

Der Reeder

"Schiff Ahoi" sagte sich Hans-Ulrich Trapp aus Salzhemmendorf und schickte allen verzweifelten Schiffseignern und denen, die es werden möchten, einige Hinweise zu Software 2000s Wassersimulator.

Wenn Ihr schon immer mal eine Lizenz zum Gelddrucken haben wolltet, bitte sehr:

Bei den einfacheren Schwierigkeitsgraden stehen dem Spieler zu Beginn zwei nagelneue Schiffe zur Verfügung. Das teurere davon wird erstmal sofort verkauft. Von dem Geld baut Ihr zuerst die Lagerkapazitäten (nur Lager, keine Tanks) voll aus (auf 500.000 Tonnen). Das kostet zwar bis zu \$ 25.000.000, doch das fällt ja laut einem Herrn K. (Vorstandsvorsitzender einer deutschen Bank) in die Kategorie "Peanuts". Die Lager, die genau wie die Schiffe unverzüglich versichert werden, dienen zur Deckung auftretender Kosten wie Hafen- und Liegegebühren etc. Nun geht's daran, auch das zweite Schiff zu verkaufen (jaja, Ihr lest schon richtig; das Spiel heißt zwar "Der Reeder", doch das meiste Geld kann man an der Börse verdienen). Dorthin geht es auch als nächstes. Zuerst stellt Ihr einen Anlageberater ein. Sein Gehalt ist, genau wie der Versicherungsbeitrag, vernachlässigbar gering. Nun geht es ans Kaufen. Dabei gilt:

1. Alles Geld, außer ca. \$1.000.000 investieren (ist das Girokonto leer oder sogar belastet, ist man schnell Pleite, da laufende Kosten, wie Versicherung oder das Gehalt für den Anlageberater nicht bezahlt werden können).

2. Jeweils nur Aktien einer Gesellschaft kaufen.

3. Nur Aktien von Gesellschaften kaufen, deren Tendenz (++) anzeigt oder die in der Börsenzeitung als "klare Kaufposition" hingestellt werden. Die Aktien solltet Ihr so lange behalten, bis sie "kippen", d.h. bis die Tendenz (+) oder (-) / (-) anzeigt.

Schon mindestens jeden zweiten Tag nach den Kursen schauen, wobei Ihr Euch bei einer positiven Tendenz nicht davon irritieren lassen solltet, wenn die Aktie kurzfristig etwas an Wert verliert (1-4 \$).

Zu den rentablen Aktien (Kursgewinne bis zu 125%!) gehören (der Rendite nach abwärts sortiert):

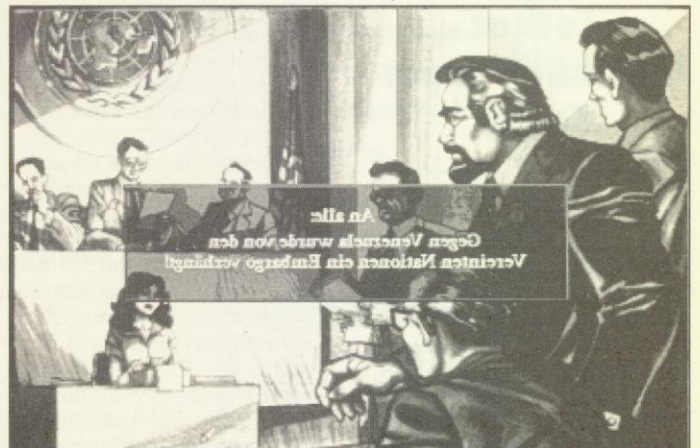
Kaufhaufen, Hai Bank, Karstenstadt, Dt. Woodcock, Deut-

sche Kasse, HBSC Sportartikel, Volksauto, Motorenwerke, Linse.

Bedenkt dabei: Je billiger eine Aktie ist, desto mehr kann man davon kaufen und desto höher fällt dann der Gewinn aus. Wenn Ihr das Ganze etliche Male wiederholt, so könnt Ihr es allein durch Aktienspekulationen innerhalb von acht Jahren auf schlappe 2,5 Milliarden \$(2.500.000.000) bringen. Wenn man genug Kohle gescheffelt hat, geht's langsam zum eigentlichen Sinn dieses Spiels: dem Herumschippern.

Die rentabelsten Schiffstypen sind Fahrgastschiffe und Riesentanker. Die vorgegebenen Standardschiffe taugen nichts. Deshalb solltet Ihr bei der Werft die Pläne für die Schiffe in Auftrag geben (Motto: nicht kleckern, sondern klotzen!). Ergo: Überall die höchsten Werte eintragen. Ein großes Schiff ist immer rentabler als ein kleiner Seelenverkäufer. Auf die paar Millionen mehr oder weniger kommt es

schen bedeutenden oder wichtigen Häfen (bringt am meisten Geld), z.B. London – New York oder London – Sydney (aber das Tanken nicht vergessen) und laßt das Schiff zwischen diesen beiden Häfen pendeln. Mit dem Riesentanker transportiert am besten Öl vom Persischen Golf bis nach Kalkutta (das ist so ziemlich mit die effizienteste Route für Öl). Es gibt dort zwar ab und zu ein paar Stürme und Unwetter, die jedoch selten größeren Schaden anrichten. Die restlichen Schiffstypen (bis auf Container) sind reine Spielerei. Bei mehreren Schiffen bleibt einem nicht mehr viel Zeit für die Börse. So bleibt einem nichts anderes übrig, als sein Geld bei der Bank anzulegen (am besten gleich 500 Millionen Dollar). Zusätzlich könnt Ihr noch in jedem Hafen, der besucht wird, Lagerhallen und Tankanlagen bauen. Sie bieten auch eine gute Rendite, wenn sie nicht gerade abbrennen. So fallen auch die laufenden Ko-



ja nun auch nicht mehr an. Es sei noch zu beachten, daß bei Auftragsbestätigungen bis zu 7,5 Millionen Dollar Honorare fällig werden ("Peanuts").

Wenn nach ein paar Wochen die Pläne fertig sind, kann das entsprechende Schiff beim Makler in Auftrag gegeben werden. Vorsicht: Die Kaufsumme, die bis zu 360 Millionen Dollar betragen kann, wird sofort vom Konto abgebucht. Wenn Ihr nach Monaten oder Jahren langen Wartens (bis zu 30 Monate) dann endlich stolzer Besitzer eines Fahrgastschiffes seid, so solltet Ihr es zuerst wie alle Schiffe, Lager und Tanks versichern (ein Schiff mit einem Zustand von unter 50% kann ganz schön schnell absaufen und die regelmäßigen Brände vernichten nur zu gern Lagerhallen und Tankanlagen). Dann gönnt Euch eine Route zwi-

sen wie Gehalt, Treibstoff, Hafengebühren etc. kaum ins Gewicht.

Und noch einige Tips: Termin- und Frachtgeschäfte werden somit eigentlich überflüssig. Es lohnt sich übrigens auch nicht, irgend welche Waren einzulagern, da sich die Gegebenheiten (Preise, Mengen) in einem Hafen kaum ändern. Immer erst an Reparatur denken, wenn der Zustand zwischen 50-60% beträgt, da eine Reparatur immer sehr kostspielig ist und auch sehr lange dauern kann. Den Antrieb der Schiffe solltet Ihr spätestens alle 1 bis 2 Jahre warten lassen, da sonst größere (recht teure) Schäden entstehen können. Bei einer Geschwindigkeit von 75% fahren Eure Kähne am ökonomischsten. Die Schiffe sollten der Übersichtlichkeit halber immer nur zwischen zwei Häfen pendeln.

Terminal Velocity

Auch in den Nachbarländern sind handfeste Action und rasante Flugkünste angesagt. Erik Simons aus der niederländischen Stadt Tilburg schwebt über den Wolken unbekannter Planeten und hat einige Codes für Terminal Velocity herausgefunden, die einfach während des Fluges eingetippt werden. Viel Spaß beim Fliegen! Diese Codes sind auch bei der Sharewareversion gültig.

TRIGODS unzerstörbar
TRTIFIR9 unzerstörbar
TRIFIR0 unzerstörbar
TRISHIELD volles Schutzschild
TRINEXT nächster Level
TRIHVR Hoverpad aktiv
IBURN Afterburner
ANIACS Afterburner
TRIFIR8 Afterburner
3DREALM Smokin! ...
TRIFRAME Frame Rate setzen
TRISCOPE Oscilloscope aktiv
TRIFIR1 bis die Waffen von
TRIFIR7 1-7

DSA 2 - Sternenschweif

Tsa sei Dank, die Gebete von vielen aventurischen Helden wurden von Traviag gestreut. Diener Sönke Kaufmann aus Bremen erhört. Er sandte uns eine Liste aller potentiellen Kampfgegner und Gesandten Borons, die im Verlaufe der Suche nach der mystischen Axt Sternenschweif im Wege stehen.

So ist es Eurer mehr oder weniger magiebegabten Party vergönnt, Astralenergie zu sparen, da Sie nicht mehr die kraftraubenden "Eigenschaften seid gelesen" Sprüche zaubern muß. Hier noch schnell die Erklärung der Abkürzungen:

Stufe = Abenteuerstufe
AT = Attackewert
PA = Parawert
RS = Rüstungsschutz
MR = Magieresistenz
Angriffe = Anzahl der Angriffe
TP = Trefferpunkte
LE = Lebensenergie
AE = Astralenergie

Das Schwarze Auge Sternenschweif

Rasse	Stufe	AT	PA	RS	MR	Angriffe	TP	LE	AE
Aventurier	3	11	9	3	-3	1	5-10	37	0
Baron von Meeresfeld (Ritter)	14	16	12	8	8	1	7-17	75	0
Bettler	6	13	11	0	0	1	5-10	40	0
Büttel	3	10	11	2	3	1	5-10	35	0
Deregon von Donnerbach	10	16	14	3	6	1	7-12	58	0
Druide	2	8	7	2	4	1	4-9	34	27
Druide	3	8	7	2	5	1	4-9	38	27
Edelmann	8	14	11	2	3	1	5-10	50	0
Elf	4	12	9	3	4	1	5-10	40	20
Elfenkrieger	10	15	15	3	14	1	7-12	57	90
Erholt von Tiefhusen (Krieger)	10	16	14	3	6	1	7-12	58	0
Gardehauptmann	9	15	14	3	2	1	8-13	50	0
Gardist	3	10	10	3	0	1	5-10	40	0
Gargoyle	1	10	5	6	12	1	7-12	60	0
Ghul	1	10	9	3	15	1	5-10	40	0
Goblin	1	7	6	2	0	1	3-8	13	0
Goblin	3	13	9	2	2	1	4-9	29	0
Golem	2	6	4	8	20	1	7-22	100	0
Grimwolf	3	10	4	2	0	1	2-7	25	0
Harpyie	1	15	10	2	10	1	5-10	40	0
Heshtoth	2	15	9	0	10	2	2-12	30	0
Hexe	10	15	13	3	13	1	4-9	50	157
Hohepriester	6	4	4	2	10	1	4-9	46	39
Hohlenspinne	2	8	8	1	6	1	4-9	25	0
Hohlenspinne	3	8	8	1	6	1	4-9	35	0
Jäger	10	15	12	2	3	1	9-14	64	0
Kampfhund	3	15	5	1	0	1	4-9	20	0
Kampfmagier	14	15	15	5	15	1	4-9	30	135
Kaufmann	7	11	15	1	5	1	3-8	48	0
Krieger	1	9	9	3	-1	1	5-10	30	0
Krieger	12	17	14	6	10	1	9-14	90	0
Kriegshund	3	15	5	3	0	1	4-9	20	0
Kriegsoger	13	17	14	6	0	1	8-18	60	0
Kultist	3	11	8	3	-1	1	5-10	36	0
Kultist	4	12	11	3	2	1	5-10	46	0

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 od. 2
Alone in the Dark 1, 2 od. 3
Al Quadim
Amberstar od. Ambergold
Beneath a steel Sky
Big Red Adventure
Bioforge
Bureau 13
Betrayal at Krondor
Day of the Tentakel
Death Gate
Discworld
Don Lore
Dunweb
Estatica
Elder Scrolls: Arena
Erben der Erde
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3
Flight of the Amazon Queen
Gambit Knight
Goblins 2, 3 od. 4 (Woodruff)
Guilty
Hexx
Heimdall 1 od. 2
Höllenswelt, die
Inca 2
Indiana Jones 3 od. 4
Innocent until caught
Ishtar 1, 2 od. 3
King's Quest 5, 6 od. 7
Lands of Lore
Leisure Suit Larry 6
Legacy
Legend 1 od. 2
Legend of Kyandia 1, 2 od. 3
Little Big Adventure
Lost Eden
Menzoberranzan
Might and Magic 3, 4 od. 5
Monkey Island 1 od. 2
Myst
Necropolis
Police Quest 3 od. 4
Quest for Glory 3 od. 4
Ravenloft 1 od. 2 (Stone Prophet)
Return to Zork
Sage von Nietoom, die
Sam & Max
Simon the Sorcerer
Space Quest 4 od. 5
Star Trek 1 od. 2
Sternenschweif 24,80 DM
Superheroleague of Hoboken
Under a killing Moon
Universe
Ultima 7, 7.2 Teil od. 8 (Pagan)
Ultima Underworld 1 od. 2
Wizardry 6 od. 7
Volgas
Neuheiten
Last Dynasty
Orion Conspiracy
Prisoner of Ice
Simon the Sorcerer 2
Star Trek: Next Generation

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 1,5 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.

Magie Line c/o Markus Müller Nordbahnstraße 11 13409 Berlin Tel/Fax: 030/4911785 oder Tel: 0172/391072

Reinhard Kelterbaum Bergstr. 14 D-88267 Vogt

CompuGame

PC-Spiele Versand

Spiele

A-4 Networks DV 88,95
Command & Conquer DV 93,95
Earth Command DA 78,95
FX Fighter 85,95
H-Octane 90,95
Machiavelli the Prince DV 91,95
Phantasmagoria DV 95,95
Prisoner of Ice DV 89,95
Sim Tower DV 89,95
Vollgas DV 83,95
Spiele die nach dem 16.7. erscheinen anfragen

CD

Spiele CD

Chaos Control DA 84,95
Last Dynasty DV 90,95
Micro Machines 2 DA 75,95
Perfect Oinball DA 39,95
Powehouse DV 64,95
Simon the Sorc. 2 DV 85,95
Virtual Pool DA 88,95

ANGEBOT

DARK FORCES DV JE 85,95
STAR TREK TNG DV JE 85,95
WING COMMANDER 3 DV

Neuheiten

Preisänderung

Sa. und So.

Vom Anruf-

beantworter

LÖSUNGSHEFTE 19,95 zB. Star Trek TNG / BIOFORGE/ u.v.m

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an

Vers.kosten ab 220.-frei/Vork. 7.-zzgl.Gebühr / NN 9.- zzgl.Gebühr
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten aktuelle Preisliste vom 16.07.95

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

MicroFun

Unterhaltungssoft- und -hardware

SIMM
1 MB 70ns 61,40
4 MB 60ns 220,10
PS2 - 4 MB 227,50
PS2 - 8 MB 435,20
PS2 - 16 MB 819,40
PS2 - 4 MB EDO 300,40
PS2 - 8 MB EDO 592,30

Festplatten

Seagate 540 MB IDE, 12ms 264,00
Western Digital 540 MB IDE, 11ms 379,00
Western Digital 850 MB IDE, 10ms 441,00
Western Digital 1080 MB IDE, 10ms 619,00
Western Digital 1200 MB IDE, 10ms 661,00
Conner 850 MB IDE, 12ms 327,00
Quantum 548 MB IDE, 12ms 297,00

Tagespreise erfragen

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 400 4-fach IDE 260,00
Toshiba XM 5302 B 4-fach IDE 275,00
Toshiba XM 3601 B 4.4 SCSI 545,00
Sanjo 254 S SCSI-2 4-fach 325,00

VGA-Karten

VLB oder PCI
Hercules Stingray Pro 1 MB 169,95
Hercules Power Dynamite 2 MB 309,95
Matrox Millennium 2 MB 499,95
Matrox Millennium 4 MB 739,95
Miro Crystal 20 SD 2 MB 302,95
Miro Crystal 22 SD 2 MB 288,95
Number Nine Vision 330 1 MB 224,95
Number Nine Vision 330 2 MB 331,95

Controller

Enhanced VLB-IDE 32,95
4 IDE, 2 ser, 1 par, 1 Game

MPEG - Board

Orchid Kelvin MPEG 1 MB 638,95
Orchid Kelvin MPEG 2 MB 718,95
Creative VideoBlaster MP400 499,95
JAZZ Jakarta MVGA-Karte 717,95

CPU

AMD 486DX4-100 Mhz 165,45
Intel 486DX4-100 Mhz 325,95
Intel Pentium 60 Mhz 359,95
Intel Pentium 75 Mhz 371,95
Intel Pentium 90 Mhz 517,95
Intel Pentium 100 Mhz 719,95
Intel Pentium 120 Mhz 1.314,95

Joystick

Gravis Phoenix 199,95
Pro Pedals 175,95
Virtual Pilot Pro 177,95
Flightstick Pro 148,95
Logitech CyberMan 173,95
Logitech Wing Man 59,95
Logitech WingMan Extrem 84,95

Motherboard

PCI-486Board-256 KB Cache-2VLB, 3PCI 179,95
PCI Pentium Board incl. Pentium 60 Mhz 454,95
Intel Zappa PCI Pentium Board i. P75, P90, P100, P120 251,95
Intel Zappa PCI incl. Pentium 90 Mhz 738,95
Intel Zappa PCI incl. Pentium 100 Mhz 947,95
Intel Plato PCI Pentium Board i. P75, P90, P100 378,95
Intel Plato PCI incl. Pentium 75 Mhz 745,95
Intel Plato PCI incl. Pentium 90 Mhz 884,95
Intel Plato PCI incl. Pentium 100 Mhz 1.086,95
Asus PCI Pentium Board CPU 75 - 150 mögl. 461,95
Asus PCI Pentium Board CPU 75 - 133 mögl. 452,95
Gigabyte PCI Pentium Board Triton, bis 166 Mhz 390,95

Wave Table

Orchid WaveBooster2 189,95
Orchid WaveBooster4 259,95
Orchid WaveBooster4fx 349,95
Creative WaveBlaster II 257,95
Gravis Ultrasound ACE 179,95

Soundkarten

Sound Blaster 16 Pro Value Ed 172,95
Sound Blaster 16 Pro 219,95
Sound Blaster 16 Pro ASP 269,95
Sound Blaster AWE 32 Value Ed 329,95
Sound Blaster AWE 32 399,95
Gravis Ultrasound Max 295,95
Orchid GameWave 32 plus 258,95
Orchid SoundWave 32 pro 344,95
Orchid SoundWave 32 pro SCSI 448,95

Versand: Heimgartenstr. 40 85221 Dachau

Phone: 08131/55128 Fax: 08131/55218

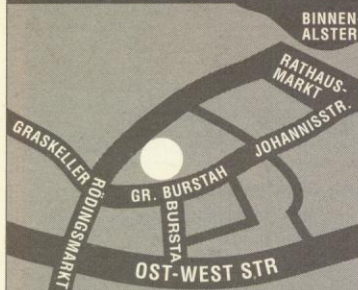
BTX: Microfun#

Nachnahme 10,00 DM
Vorkasse 5,00 DM
Ausland 20,00 DM



7th Guest	DA 24.900M	Formula 1 Grand Prix 2	DVin Verb.	Red Ghost	DVin Verb.	Caribbean Desaster	DV 79.900M	Networks	DV 79.900M	Stone Racers	DV 69.900M
7th Guest of Mendor	DA 69.900M	Freddy Pharkas	DA 44.900M	Renegade	DA 79.900M	Chaos Engine	DA 54.900M	Oldtimer	DV 49.900M	Street Fighter 2	DA 34.900M
10 Jahre Interplay	DA 89.900M	Freddy Pharkas	DA 44.900M	Retribution	DA 69.900M	Chartbreaker	DV 69.900M	Outpost	DV 69.900M	S.U.B.	DA 69.900M
11th Hour	DA 89.900M	Frontlines	DA 89.900M	Reunion	DA 74.900M	Christoph Columbus	DV 64.900M	Planet Pack	DVin Verb.	Subwar 2050	DA 39.900M
1830	EAin Verb.	Full Throttle	DA 69.900M	Rings of Medusa Gold	DA 79.900M	Civilization	DA 79.900M	Overdrive	DA 39.900M	Superfrog	DA 39.900M
1942-Pacific Air War	DA 69.900M	Future Dimension	DA 64.900M	Rise of the Robots	DA 84.900M	Civilization Multi-Player	77in Verb.	Overlord	EA 79.900M	Superkarts	DA 84.900M
1944-Air, the Rhine	DV 89.900M	FX Fighter	DA 69.900M	Rivers of Dawn	DAin Verb.	Colonization	DV 89.900M	Panzer General	DA 74.900M	Super Street Fighter 2 T.	DV 69.900M
Absolute Zero	DV 89.900M	Gabriel Knight	DA 79.900M	Robinsons Requiem	DA 79.900M	Comanche-Data 1 & 2	DV 64.900M	Pinb. Dreams-Fantasies	DA 64.900M	System Shock	DV 79.900M
Aces Collection	DA 69.900M	Golden 7	DA 84.900M	Saga of Aces	DA 69.900M	Dark Sun II	DA 79.900M	Pinball Illusions	DA 69.900M	Task Force 1942	DA 39.900M
Aces of the Deep	DA 84.900M	Golden 10	DA 84.900M	Sam & Max	DV 99.900M	Das Amt	DV 79.900M	Pinball Mania	DA 69.900M	Theme Park	DV 79.900M
Across the Rhine	DVin Verb.	Grandest Fleet	DA 79.900M	Scavenger	DAin Verb.	Bavaria Light	DVin Verb.	Pirates Gold	DA 34.900M	The Fighter	DV 89.900M
Acropolis	DA 69.900M	Great Naval Battles III	DA 79.900M	Screamers	DAin Verb.	Das Dschungelbuch	DAin Verb.	Pirates Gold	DA 69.900M	mit Gravis Analog Pro	DV 39.900M
Aegis-Guardian of F.	DA 94.900M	Gunsling 2000	DA 39.900M	Sensible World of Soccer	DV 69.900M	Das schwarze Auge	DA 44.900M	Pizza Connection	DV 84.900M	Defender of the Empire	DA 39.900M
Air Superiority	DAin Verb.	Hammer of the Gods	DA 79.900M	Sensible Golf	DAin Verb.	Das schwarze Auge 2	DV 79.900M	Police Quest 4	DV 69.900M	Tower Assault	DA 54.900M
Aquila Warrior	DAin Verb.	Hand of Fate	DA 39.900M	Seventh Sword of M.	DA 69.900M	Speech	DA 39.900M	Populous II	DV 79.900M	Transport Tycoon	DV 89.900M
Albion	DVin Verb.	Hardball 4	77in Verb.	Shadowcaster	DA 34.900M	Speech	DA 39.900M	Psycho Pinball	DA 64.900M	World Editor	DV 84.900M
Alien Alliance	DAin Verb.	Harrier Jumpjet	DA 39.900M	She Queen	DAin Verb.	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M	Ran Trainer	DV 79.900M	Ulturan 2	DA 69.900M
Alien Breed 3	DA 64.900M	Hattrick	DA 79.900M	Silent Hunter	DAin Verb.	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M	Reunion	DV 74.900M	UFO	DV 89.900M
Alien Legacy	DA 69.900M	Heart of Darkness	DVin Verb.	Sim City	DV 24.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M	Rings of Medusa Gold	DV 79.900M	Ultima 7	DV 39.900M
Alien Logic	DA 69.900M	Hell	DA 79.900M	Sim City 2000	DV 24.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien Olympics	DA 69.900M	Heroes of Might & M.	EA 74.900M	Sim City 2000 URK	DV 39.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien Hollywood	DA 69.900M	Heroes of Might & M.	EA 74.900M	Sim City 2000 Coll.	DV 39.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien Quad	DA 69.900M	Hi-Octane	DA 44.900M	Sim City 2000 Coll.	DV 39.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien in the Dark	DA 39.900M	High Seas Trader	DA 79.900M	Sim City 2000 Coll.	DV 39.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien in the Dark 2+1	DA 64.900M	History Line	DA 49.900M	Sim Tower	DA 74.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien in the Dark 3	DA 84.900M	Hollywood Pictures	DA 79.900M	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Alien 1861-1865	DA 84.900M	Hoops	DA 49.900M	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Apache Longbow	DAin Verb.	Inca	DA 29.900M	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Archon Ultra	DA 74.900M	Inca Collection	DA 69.900M	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Archon Ultra	DA 74.900M	Indy Car Racing	DA 24.900M	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV 44.900M				
Armored Fist	DA 84.900M	Enhanced	DVin Verb.	Sim Tower	DA 79.900M	Das schwarze Auge 2	DV				

HAMBURG



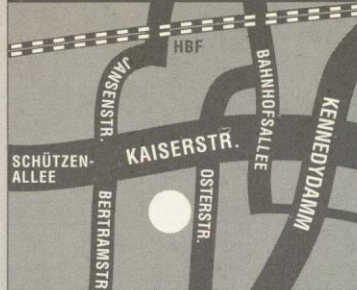
Großer Burstah 50-52

HANNOVER



Marktstr. 47

HILDESHEIM



Osterstr. 24

NIEENBURG



Schlossplatz 19

Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM
LOGITECH	
Wingman	64,90DM
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

Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Companions of Xanth	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantment	13,90DM
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Das schwarze Auge	24,90DM
Das schwarze Auge 2	24,90DM
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 Nictom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM

Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Land of Lore	13,90DM
Larry 6	13,90DM
Laura Bow	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyandia	13,90DM
Legend of Kyandia 2	13,90DM
Leistest du 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
Menzoheranzen	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
Myrt	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Pagan-Ultima 8	13,90DM
Prisoner of Ice	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 Nebula	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
Simon the Sorcerer 2	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 72 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Univers	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

Lost Vikings	13,90DM
Lothar Matthäus	13,90DM
Lothar Matthäus II	13,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	13,90DM
Lucas Classic Adv.	13,90DM
MT Tank Platoon	13,90DM
Mad News	13,90DM
Extrablatt	13,90DM
Master Ave	13,90DM
Micro Machines	13,90DM
Monkey Island	13,90DM
Mr. Nutz	13,90DM
Oldtimer	13,90DM
Overlord	13,90DM
PGA Euro Tour	13,90DM
Pinball Edition	13,90DM
Pirates	13,90DM
Pizza Connection	13,90DM
Primal Rage	13,90DM
Quarter Pole	13,90DM
Rain Trainer	13,90DM
Reunion	13,90DM
Rings of Medusa Gold	13,90DM
Rise of the Robots	13,90DM
Roadkill	13,90DM
Robinsons Requiem	13,90DM
Russelsheim (Detroit)	13,90DM
Ruff & Tumble	13,90DM
Sensible Golf	13,90DM
Sensible World of Soccer	13,90DM
Seventh Sword of M.	13,90DM
Shadow Fighter	13,90DM
Shaq Fu	13,90DM
Sierra Soccer	13,90DM
Sim Classics	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Software Manager	13,90DM
Space Academy	13,90DM
Speris Legacy	13,90DM
Star Crusader	13,90DM
Stardust Spec. Edition	13,90DM
Starlord	13,90DM
Street Fighter 2	13,90DM
SUB	13,90DM
Syndicate	13,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	13,90DM
Theme Park	13,90DM
Tiny Troops	13,90DM
Tornado	13,90DM
Tower Assault	13,90DM
Triple Fun	13,90DM
Turrican 3	13,90DM
UFO	13,90DM
Vital Light	13,90DM
Virocop	13,90DM
Wing Commander 1	13,90DM
World Cup Year	13,90DM
Worms	13,90DM
WWF European Ramp	13,90DM
Zeewolf	13,90DM
Zeppellin	13,90DM
Zool	13,90DM
Zool 2	13,90DM

Arcade Pool	13,90DM
Banshee	13,90DM
Bling	13,90DM
Bloodnet	13,90DM
Brutal	13,90DM
Bund. Man. 3	13,90DM
Chaos Engine I	13,90DM
Chaos Engine II	13,90DM
Christopher Columbus	13,90DM
Civilization	13,90DM
Das Dschungelbuch	13,90DM
Der Clou	13,90DM
Profidekette	13,90DM
Der Meister	13,90DM
Der Schatz im Silbers.	13,90DM
Doppelgänger	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dschungelbuch	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Elite 3	13,90DM
Fields of Glory	13,90DM
Frontlines	13,90DM
Gunsling 2000	13,90DM
Hanse-Die Expedition	13,90DM
Hattrick	13,90DM
High Seas Trader	13,90DM
Jungle Strike	13,90DM
Classic Park	13,90DM
König der Löwen	13,90DM
Legends	13,90DM
Lemmings 3	13,90DM
Lion King	13,90DM
Lords of the Realm	13,90DM
Marvin Marv. Adventure	13,90DM
NBA Jam Tournament	13,90DM
Oldtimer	13,90DM
PGA Euro Tour	13,90DM
Pinball Fantasies	13,90DM
Pinball Illusions	13,90DM
Pussies Galore	13,90DM
Reunion	13,90DM
Rise of the Robots	13,90DM
Roadkill	13,90DM
Robinsons Requiem	13,90DM
Russelsheim	13,90DM
Shadow Fighter	13,90DM
Shaq Fu	13,90DM
Sim City 2000	13,90DM
Sim City 2000	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Skeleton Krew	13,90DM
Star Crusader	13,90DM
Star Trek	13,90DM
SUB	13,90DM
Subwar 2050	13,90DM
Super Stardust	13,90DM
TFX	13,90DM
Theme Park	13,90DM
Top Gear 2	13,90DM
UFO	13,90DM
Virocop	13,90DM
Vital Light	13,90DM
Zool	13,90DM
Zool 2	13,90DM

Emerald Mines	13,90DM
Evasive Action	13,90DM
Extractors	13,90DM
Fields of Glory	13,90DM
Final Over	13,90DM
Formula One GP	13,90DM
Guardian	13,90DM
Gunsling 2000	13,90DM
Jungle Strike	13,90DM
Kingpin	13,90DM
Legends	13,90DM
Lost Vikings	13,90DM
Mega Race	13,90DM
Oldtimer	13,90DM
PGA Euro Tour	13,90DM
Pinball Fantasies	13,90DM
Pinball Illusions	13,90DM
Pirates 1 Gold	13,90DM
Player of the Year	13,90DM
Pussies Galore	13,90DM
Rise of the Robots	13,90DM
Roadkill	13,90DM
Simon the Sorcerer	13,90DM
Simon the Sorcerer 2	13,90DM
Skeleton Krew	13,90DM
Soccer Kid	13,90DM
Space Academy	13,90DM
Speedball 2	13,90DM
Speris Legacy	13,90DM
Star Crusader	13,90DM
Subwar 2050	13,90DM
Super Stardust	13,90DM
Syndicate	13,90DM
Theme Park	13,90DM
Tiny Troops	13,90DM
Top Gear 2	13,90DM
Tower Assault	13,90DM
Ufo	13,90DM
Ultimate Body Blows	13,90DM
Vital Light	13,90DM
World Cup Golf	13,90DM
Worms	13,90DM
Zool	13,90DM
Zool 2	13,90DM

Hardware CD 32

Honey Bee Gampad DA 39,90DM

Kein
Auslandsversand
Indizierte Spiele ver-
treiben wir weder in
unseren Shops noch
im Versandhandel!

Typisch Softsale:
Immer die
Top-News.
Trotzdem
gnadenlos
günstig!

Wir spüren jede Neuheit für
Sie auf und kämpfen um
jeden Pfennig — darauf
können Sie sich verlassen.

JOYSTICKS QJ PC

SV 201 Mission	24,90DM
SV 204 Trackstick	79,90DM
SV 205 Optix	34,90DM
SV 206 Raider	49,90DM
SV 207 Commander	49,90DM
SV 208 Optix Trackstick	24,90DM
SV 209 Gamecard	39,90DM
SV 211 High Speed Card	29,90DM
SV 215 PC Flight Pro	39,90DM
SV 230 PC Propad	39,90DM
SV 231 PC Propad 4	39,90DM

MÄUSE

SV 703 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

Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Ecstacy	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
Flight of the Amazon Queen	13,90DM
Freddy Pharkas	13,90DM
Full Throttle	13,90DM
Gabriel Knight	13,90DM
Goblins 2	13,90DM
Goblins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Hand of Fate	13,90DM
Heimdall	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
Land of Lore	13,90DM
Larry 6	13,90DM
Laura Bow	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyandia	13,90DM
Legend of Kyandia 2	13,90DM
Leistest du 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
Menzoheranzen	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
Myrt	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Pagan-Ultima 8	13,90DM
Prisoner of Ice	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 Nebula	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
Simon the Sorcerer 2	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 72 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Univers	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

JOYSTICKS QJ AMIGA	9,90DM
SV 119 Junior	14,90DM
SV 121 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 713 AMIGA-Maus	149,90DM
Speed-Maus	39,90DM
Speich. AS00 auf 1MB	29,90DM
	49,90DM

AMIGA 1200/4000

1889	13,90DM
1890	13,90DM
1891	13,90DM
1892	13,90DM
1893	13,90DM
1894	13,90DM
1895	13,90DM
1896	13,90DM
1897	13,90DM
1898	13,90DM
1899	13,90DM
1900	13,90DM
1901	13,90DM
1902	13,90DM
1903	13,90DM
1904	13,90DM
1905	13,90DM
1906	13,90DM
1907	13,90DM
1908	13,90DM
1909	13,90DM
1910	13,90DM
1911	13,90DM
1912	13,90DM
1913	13,90DM

Das Schwarze Auge Sternenschweif

Rasse	Stufe	AT	PA	RS	MR	Anacke	TP	LE	NE
Magier	6	10	10	2	10	1	4-9	37	35
Mumie	1	7	7	2	15	1	5-10	35	0
Mumie	2	7	7	2	15	1	6-11	40	0
Oger	1	9	3	3	-1	1	8-18	47	0
Ork	1	9	5	2	-12	1	3-8	16	0
Ork	3	14	10	2	-1	1	3-8	30	0
Ork	10	18	14	2	10	1	10-15	50	0
Orkveteran	11	14	12	3	-3	1	6-11	42	0
Orkveteran	12	15	12	3	-1	1	7-12	50	0
Priester	2	8	7	2	4	1	4-9	34	26
Priester	3	8	7	2	5	1	4-9	36	29
Räuber	8	15	12	3	5	1	7-12	52	0
Räuberhauptmann	8	15	12	3	5	1	7-12	59	0
Ritter	12	15	12	7	7	1	6-16	70	0
Säbelzahniger	1	15	7	1	-2	2	5-20	59	0
Schlinger	1	17	10	5	15	2	9-19	126	0
Schröter (groß)	1	8	2	3	10	1	2-7	30	0
Skelett	6	9	8	1	12	2	4-14	45	0
Skelettkrieger	18	15	13	4	8	1	6-16	70	0
Streuner	12	14	11	3	8	1	6-11	75	0
Steppenhund	1	5	2	1	-2	1	1-6	11	0
Stumpfranze	1	8	6	3	4	1	5-20	40	0
Thorwaler	6	13	10	4	0	1	5-10	47	0
Troll	1	12	8	3	8	1	8-23	65	0
Valpor H. von Kuslik (Krieger)	10	16	14	3	6	1	7-12	62	0
Waldlöwe	1	11	6	1	4	2	5-10	40	0
Wadschrat	1	14	6	6	12	1	7-12	28	0
Waldspinne	1	9	0	1	7	1	2-7	17	0
Zauberer	6	10	10	2	10	1	4-9	49	37
Zombie	8	12	4	0	15	1	6-16	60	0
Zwerg	4	13	11	4	6	1	7-12	60	0
Zwerg (untot)	8	15	11	3	5	1	7-12	40	0
Zwergenveteran	10	16	15	4	8	1	9-14	80	0

Jagged Alliance

Stefan Sobek aus Nettetal war so nett – zusätzlich zu unserem letzten Hex-Cheat (8/95) – den Jagged Alliance-Söldnern und -Recken die Ausrüstung nach eigenem Belieben aufzustocken und so nahezu unsiegbare zu machen. Viel Spaß bei der nun vollkommen ungehemmten Santinohatz!

Schnappt Euch einfach den abgespeicherten Spielstand, wo schon Charaktere enthalten sind. Mit einem Blick auf unsere Tabelle (auf dieser Seite rechts) erkennt Ihr, welche Gegenstände verhext werden sollen.

Vorgehensweise:

Ein Gegenstand besteht IMMER aus drei Adressen. Als Beispiel eine M16 = B 14 64 – die erste Adresse bestimmt den Gegenstand, die zweite die Anzahl an Schüssen und die dritte den Zustand in Prozent (hier 100 Prozent).

Möchtet Ihr nun zwei Gegenstände miteinander kombinieren (mit Schalldämpfer), so schreibt Ihr den zweiten Gegenstand direkt hinter die drei Paare. Beispiel eine M16, 20 Schuß, 100% mit Zielfernrohr, 100%: 0B 14 64 42 01 64! Mit dieser Methode könnt Ihr auch

Unmögliches möglich machen, z.B. ein M16 mit Schalldämpfer ausrüsten (0B 15 64 5B 01 64)

Hier noch eine kleine Auflistung der Gegenstände, die Euer Super-Hero am besten tragen sollte.

Primäre Hand: Modified M16 mit Sniper Scope

Sekundäre Hand: Combat Knife

Kopf: Trt. Kavlar Helmet

Gesicht: Sun Googles

oder Gas Mask

Funkanlage: Radio oder

Extended Ear

Brust: Trt. Spectra Shield

Weste: Ultra Shield Vest oder

Pocket Vest

Stone Prophet

Wem unsere prämierte Komplettlösung in dieser Ausgabe nicht ausreicht, der kann sämtliche Gegenstände (auf den folgenden drei Seiten), die er nicht finden kann, ganz einfach mit dem Hex-Editor aufsummeln.

Dank dieser tatkräftigen Unterstützung von Uwe Streich aus Weil am Rhein, müßte es nun wirklich kein Problem mehr sein, aus den Verließen und Dungeons lebendig herauszukommen.

Jagged Alliance

Hex	Beschreibung des Gegenstandes	Hex	Beschreibung des Gegenstandes
1.	38 Revolver	45	Wall Probe
2.	45 Colt	46	Camera
3	9mm Baretta	47	Camouflage Kit
4.	357 Magnum	48	Compound 17
5	Modified Colt .45	49	First Aid Kit
6	Modified 9 mm Baretta	4A	Medical Kit
7	Modified .357 Magnum	4B	Tool Kit
8	.12 G Shotgun	4C	Locksmith Key
9	.12 G Rifle	4D	Metal Detector
0A	M14 Rifle	4E	Gas Detector
0B	M16 Rifle	4F	Six Pack Beer
0C	Modified .12 G Rifle	50	Mine Marker
0D	Modified M14 Rifle	51	Pomillia Flowers
0E	Modified M16 Rifle	52	Plastic Bag
0F	Knife	53	Gas Can
10	Combat Knife	54	Glass Jar
11	Mine	55	Rag - Piece of Cloth
12	Enemy Mine (Bug)	56	Oil Can
13	Flagged Mine (Bug)	57	Key
14	Smoke Bomb	58	Key
15	Eagle Smoke Bomb	59	Nachricht
16	Tear Gas	5A	Nachricht
17	Eagle Screamer	5B	Silencer Schalldämpfer
18	Stun Grenade	5C	Bra with Blood
19	Eagle Silencer	5D	Rock
1A	Mustard Gas	5E	Antidote
1B	Eagle Dog	5F	Nachricht
1C	Grenade	60	"
1D	Molotov Cocktail	61	"
1E	Eagle Fearball	62	"
1F	Live Explosives	62	"
20	Live Plastics	64	"
21	Plastic Explosives	65	"
22	Explosives	66	"
23	Helmet	67	"
24	Trt. Helmet	68	"
25	Kevlar Helmet	69	"
26	Trt. Kevlar Helmet	6A	"
27	Sun Googles	6B	"
28	Gas Mask	6C	"
29	Unused Face (Bug)	6D	"
2A	Radio	6E	"
2B	Extended Ear	6F	Money
2C	Unused Radio (Bug)	70	Unused
2D	Kevlar Vest	71	"
2E	Trt. Kevlar Vest	72	"
2F	Spectra Shield	73	"
30	Trt. Spectra Shield	74	Nachricht
31	Ultra Shield Vest	75	Fish Bones
32	2 Pocket Vest	76	"
33	3 Pocket Vest	77	Crowbar
34	4 Pocket Vest	78	Tombstone
35	5 Pocket Vest	79	Radio Clock
36	.38 Revolver Ammo	7A	Micro Purifier
37	.45 Colt Ammo	7B	Blouse
38	9mm Baretta Ammo	7C	Destroyed Sapling
39	.356 Ammo	7D	Destroyed Journal
3A	Rev? Ammo (Bug)	7E	Glass with Oil
3B	.12 G Shotgun-Rifle Ammo	7F	Glass with Gas
3C	M14 Rifle Ammo	80	Glass with Cloth
3D	M16 Rifle Ammo	81	Glass with Gas and Oil
3E	Rifle? Ammo (Bug)	82	Glass with Gas and Cloth
3F	Unused Ammo (Bug)	83	Glass with Oil and Cloth
40	Detonator	84	Gas Can with Gas
41	Canteen	85	Gas Can with Gas and Cloth
42	Sniper Scope	86	Gas Can with Oil and Gas and Cloth
43	Steel	87	Lab Coat
44	Locator Strobe (Bug)	88	Nachricht (11-5-2)

	1.Person	2.Person	3.Person	4.Person
Adress.	376A - 3781	3B86 - 3B9D	3FA2 - 3FB9	43BE - 43D5

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
00 00	Pouch	20 00	Spear
01 00	Sack¹	21 00	Throwing Knife
02 00	Chest	22 00	Composite Bow
03 00	Sling Pouch	23 00	Sling
04 00	Ivory Scroll Case	24 00	Lock Picks
05 00	Key Ring	25 00	Light Pellet
06 00	Quiver	26 00	Mage Book
07 00	Bag Of Holding	27 00	Book
08 00	Scimitar	28 00	Mage Scroll
09 00	Cross Bow Bolt	29 00	Cleric Scroll
0A 00	Pick Axe	2A 00	Parchment
0B 00	Scroll - Recipe For Mummyfication	2B 00	Arrow
0C 00	Sling Of Seeking	2C 00	Sling Bullet
0D 00	Javelin Lightning	2D 00	Potion Of Jump
0E 00	Dagger Of Throwing	2E 00	Potion Of Extra Healing
0F 00	Axe Of Hurling	2F 00	Potion Of Fire Resistance
10 00	Shield of Lightning	30 00	Potion Of Giant Strength
11 00	Shield	31 00	Potion Of Healing
12 00	Shield	32 00	Potion Of Speed
13 00	Shield	33 00	Oil Of Fiery
14 00	Shield	34 00	Kheogtoms Ointment
15 00	Shield	35 00	Ring Of Feather Fall
16 00	Battle Axe	36 00	Ring Of Fire Resistance
17 00	Mace	37 00	Ring Of Free Action
18 00	Quarter Staff	38 00	Ring Of Protection
19 00	Short Sword	39 00	Ring Of Regeneration
1A 00	Long Sword	3A 00	Ring Of Wizardy
1B 00	Broad Sword	3B 00	Potion Of Flying
1C 00	War Hammer	3C 00	Rod Of Anti-Levitation
1D 00	Dagger	3D 00	Wand of Enemy Detection
1E 00	Two-Handed Sword	3E 00	Wand of Fireballs
1F 00	Halberd	3F 00	Wand of Frost

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
80 00	Chain Mail	A0 00	Thought Bottle
81 00	Elven Chain Mail	A1 00	Calcite Wishing Cup
82 00	Bronze Plate Mail	A2 00	Large Chain
83 00	Banded Mail	A3 00	Special Scroll of Retirement
84 00	Plate Mail	A4 00	Stone Good Luck
85 00	Plate Mail	A5 00	Signet Of Dying Villager
86 00	Adamantite Chain Mail	A6 00	Air Spore
87 00	Adamantite Plate Mail	A7 00	Powder Of Coagulation
88 00	Gold Plate Mail	A8 00	Dust Of Disappearance
89 00	HarAkiri Light Armor	A9 00	Shrine Of Neferti Teleport Key
8A 00	HarAkiri Heavy Armor	AA 00	Village Of Muhar Teleport Key
8B 00	HarAkiri Red Robe	AB 00	Obelisk Teleport Key
8C 00	HarAkiri Light Helm	AC 00	Temple Of Set Teleport Key
8D 00	HarAkiri Heavy Helm	AD 00	Temple Of Harvest Teleport Key
8E 00	Mask Of Hathor	AE 00	Temple Of Ra Teleport Key
8F 00	Helm Of Telepathy	AF 00	Sphinx Teleport Key
90 00	Helm Of True Seeing	B0 00	Pharaohs Rest Teleport Key
91 00	Helm Of Brilliance	B1 00	Burial Catacombs Teleport Key
92 00	Gold Whistle	B2 00	Royal Burial Hall Teleport Key
93 00	Eye of Neferti	B3 00	Gem Of Seeing
94 00	Special Scroll Of Return	B4 00	Periapt Of Wound Closure
95 00	Feline Figurine	B5 00	eriapt Of Proof vs. Poison
96 00	Falcon Figurine	B6 00	Periapt Of Health
97 00	ackal Figurine	B7 00	Vistani Dagger
98 00	Lioness Figurine	B8 00	Empty Water Skin
99 00	Scorpion Figurine	B9 00	Full Water Skin
9A 00	Vulture Figurine	BA 00	Canopic Jar
9B 00	Scarab Figurine	BB 00	Iron Set Idol Key
9C 00	Ram Figurine	BC 00	Bracers Of Archery
9D 00	Frog Figurine	BD 00	Short Sword Of Quickness
9E 00	Crocodile Figurine	BE 00	Scimitar Of Speed
9F 00	Magical Watering Urn	BF 00	Sword Of Wounding

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
40 00	Wand of Magic Missiles	60 00	Gold Key With Black Gem
41 00	Wand of Paralyzation	61 00	Gold Key With Green Gem
42 00	Bracers of Defense	62 00	Iron Circle Key
43 00	Gauntlets of Dexterity	63 00	Iron Shield Key
44 00	Stone Giant Gauntlets	64 00	Demon Key
45 00	Coin	65 00	Dragon Tooth Key
46 00	Letter	66 00	Thorn Key
47 00	Stone	67 00	Tree Key
48 00	Magical Stone	68 00	Serpent Key
49 00¹	Empty Bucket	69 00	White Circle Key
4A 00	Bucket of Water	6A 00	Helm Of Disguise
4B 00	Torch	6B 00	Leather Helm
4C 00	Torch Burning	6C 00	Padded Helm
4D 00#	Hände	#6D 00	Ring Helm
4E 00#	Hände	#6E 00	Scale Helm
4F 00#	Hände #	6F 00	Chain Helm
50 00#	Hände #	70 00	Elven Chain Helm
51 00#	Hände #	71 00	Bronze Helm
52 00#	Hände #	72 00	Banded Helm
53 00#	Hände #	73 00	Plate Helm
54 00#	Hände #	74 00	Adamantite Chain Helm
55 00#	Hände	#75 00	Adamantite Plate Helm
56 00#	Hände #	76 00	Gold Plate Helm
57 00#	Hände #	77 00	Blue Robe
58 00	Silver Circle Key	78 00	White Robe
59 00	Silver Clover Key	79 00	Green Robe
5A 00	Silver Star Key	7A 00	Cloak Of Protection
5B 00	Silver Moon Key	7B 00	Leather Armor
5C 00	Silver Axe Key	7C 00	Padded Mail
5D 00	Gold Circle Key	7D 00	Ring Mail
5E 00	Gold Key With Red Gem	7E 00	Scale Mail
5F 00	Gold Key With Blue Gem	7F 00	Chain Mail

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
C0 00	Staff Of Thunder And Lightning	E0 00	MSO Protection From
C1 00	Staff Of Swarming Insects	E1 00	MSO Shield
C2 00	HarAkiri Battle Axe	E2 00	MSO Shocking Grasp
C3 00	Khopesh Sword	E3 00	MSO Spook
C4 00	HarAkiri Shield	E4 00	MSO Agannazers Scorch
C5 00	HarAkiri Shield	E5 00	MSO Blur
C6 00	Tekhens Lute	E6 00	MSO Detect Invisibility
C7 00	Coffer Of Ra	E7 00	MSO Flaming Sphere
C8 00	Ring Of Protection	E8 00	MSO Ice Knife
C9 00	Ring Of Protection	E9 00	MSO Improved Identify
CA 00	Periapt Of Proof vs. Poison	EA 00	MSO Knock
CB 00	Periapt Of Proof vs. Poison	EB 00	MSO Levitate
CC 00	Periapt Of Proof vs. Poison	EC 00	MSO Melfs Acid Arrow
CD 00	Water Skin	ED 00	MSO Stinking Cloud
CE 00	MalletEE	00	MSO Summon Swarm
CF 00	Wemic Armor	EF 00	MSO Wizard Lock
D0 00	Troll Armor	F0 00	MSO Dispel Magic
D1 00	Wemic Quiver	F1 00	MSO Fire Ball
D2 00	Fire Beetle Gland	F2 00	MSO Flame Arrow
D3 00	Map Of HarAkiri	F3 00	MSO Fly
D4 00	Tear Of Ra	F4 00	MSO Haste
D5 00	Heros Heart	F5 00	MSO Hold Undead
D6 00	Villagers Sack²	F6 00	MSO Hold Undead
D7 00	Gold Ankhpot Key	F7 00	MSO Invisibility
D8 00	Gold Sun Key	F8 00	MSO Feather Fall
D9 00	Ring Of Protection	F9 00	MSO Jump
DA 00	Scroll Of The Sage	FA 00	MSO Light
DB 00	Scroll - On The Desert Troll	FB 00	MSO Magic Missile
DC 00	MSO ArmorFC 00MSO Lightning	DD 00	MSO Burning Hands
FD 00	MSO Protection From Evil 10	DE 00	MSO Chill Touch
FE 00	MSO Slow	DF 00	MSO Detect Undead
FF 00	MSO Vampiric Touch		

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
00 01	MSO Venom Bolt	20 01	CSO Draw Strength
01 01	MSO Acid Bolt	21 01	CSO Flame Blade
02 01	MSO Detect Scrying	22 01	CSO Hold Person
03 01	MSO Enchant Weapon	23 01	CSO Slow Poison
04 01	MSO Ice Storm	24 01	CSO Speak With Animals
05 01	MSO Remove Curse	25 01	CSO Spiritual Hammer
06 01	MSO Stone Skin	26 01	CSO Cure Disease
07 01	MSO Wizard Eye	27 01	CSO Dispel Magic
08 01	MSO Cloud Kill	28 01	CSO Magical Vestment
09 01	MSO Cone Of Cold	29 01	CSO Negative Plane Protection
0A 01	MSO Hold Monster	2A 01	CSO Prayer
0B 01	MSO Teleport	2B 01	CSO Remove Paralysis
0C 01	MSO Claws/Umber Hulk	2C 01	CSO Summon Insects
0D 01	MSO Death Spell	2D 01	CSO Cause Serious Wounds
0E 01	MSO Disintegrate	2E 01	CSO Cure Serious Wounds
0F 01	MSO Dragon Scales	2F 01	CSO Fortify
10 01	MSO Lich Touch	30 01	CSO Free Action
11 01	MSO Freezing Sphere	31 01	CSO Neutralize Poison
12 01	MSO True Seeing	32 01	CSO Protection From Evil 10
13 01	CSO Bless	33 01	CSO Cause Critical Wounds
14 01	CSO Cause Light Wounds	34 01	CSO Cure Critical Wounds
15 01	CSO Create Water	35 01	CSO Flame Strike
16 01	CSO Cure Light Wounds	36 01	CSO Raise Dead
17 01	CSO Detect Evil	37 01	CSO True Seeing
18 01	CSO Detect Magic	38 01	CSO Fire Seed
19 01	CSO Detect Pits	39 01	CSO Heal
1A 01	CSO Invisible To Undead	3A 01	CSO Harm
1B 01	CSO Light	3B 01	CSOp1- Guide To Ancient Dead
1C 01	CSO Magical Stones	3C 01	CSOp2- Guide To Ancient Dead
1D 01	CSO Protection From Evil	3D 01	CSOp3- Guide To Ancient Dead
1E 01	CSO Aid	3E 01	CSO Handwritten Scroll
1F 01	CSO Draw Dexterity	3F 01	CSO Chain Mail

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
80 01	Book Of Arcane Items	A0 01	War Hammer
81 01	Book Of Isu And Senmet	A1 01	Dagger
82 01	Staff Of Thunder And Lightning	A2 01	Dagger
83 01	Staff Of Thunder And Lightning	A3 01	Two-Handed Sword
84 01	Staff Of Swarming Insects	A4 01	Halberd
85 01	Staff Of Swarming Insects	A5 01	Halberd
86 01	Wand Of Enemy Detection	A6 01	Spear
87 01	Wand Of Enemy Detection	A7 01	Throwing Knife
88 01	Wand Of Fireballs	A8 01	Arrow
89 01	Wand Of Fireballs	A9 01	Sling Bullet
8A 01	Wand Of Frost	AA 01	HarAkiri Battle Axe
8B 01	Wand Of Frost	AB 01	HarAkiri Battle Axe
8C 01	Wand Of Magic Missiles	AC 01	Khopesh Sword +
28D 01	Wand Of Magic Missiles	AD 01	Khopesh Sword +
38E 01	Wand Of Paralyzation	AE 01	Shield +
18F 01	Wand Of Paralyzation	AF 01	Shield +
290 01	Battle Axe	B0 01	Shield91
01	Battle Axe	B1 01	Leather Helm +
192 01	Maze	B2 01	Leather Helm+
293 01	Maze	B3 01	Leather Helm
94 01	Maze	B4 01	Padded Helm
95 01	Quarter Staff	B5 01	Ring Helm +
296 01	Quarter Staff	B6 01	Scale Helm
97 01	Quarter Staff	B7 01	Chain Helm
98 01	Short Sword	B8 01	Plate Helm
99 01	Short Sword	B9 01	Plate Helm +
29A 01	Short Sword	BA 01	Gold Plate Helm
9B 01	Long Sword	BB 01	Leather Armor +
19C 01	Long Sword	BC 01	Leather Armor +
29D 01	Broad Sword	BD 01	Padded Armor
9E 01	Broad Sword	BE 01	Ring Mail +
19F 01	War Hammer	BF 01	Ring Mail

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
40 01	Pouch	60 01	Sling Pouch
41 01	Pouch	61 01	Chest ⁸
42 01	Pouch	62 01	Bag Of Holding + 8 Water Skin
43 01	Pouch	63 01	Ivory Scroll Case
44 01	Pouch + 8 Water Skin	64 01	Ivory Scroll Case
45 01	Chest + 8 Extra Healing	65 01	Ivory Scroll Case
46 01	Chest + 8 Water Skin	66 01	Ivory Scroll Case
47 01	Sack	67 01	Ivory Scroll Case
48 01	Sack	68 01	Ivory Scroll Case
49 01	Sack	69 01	Quiver
4A 01	Sack	6A 01	Scroll Mask Of Hathor
4B 01	Sack	6B 01	Scroll Gifts
4C 01	Chest ⁸	36C 01	Key Ring
4D 01	Chest ⁴	46D 01	Scr Anhktepots Touch Of Death
4E 01	Chest ⁴	56E 01	Sack + 5 Water Skin, 3 Ointment
4F 01	Chest ⁸	66F 01	Vistani Womans Clothing
50 01	Cht SP Parchment Fragment (R)	70 01	Scroll Hierophants Tale
51 01	Cht SP Parchment Fragment(G)	71 01	****#
52 01	Cht SP Parchment Fragment (R)	72 01	****#
53 01	Cht SP Parchment Fragment (G)	73 01	****#
54 01	Cht SP Parchment Fragment (R)	74 01	****#
55 01	Cht SP Parchment Fragment (G)	75 01	Quiver
56 01	Cht SP Parchment Fragment (R)	76 01	Quiver
57 01	Cht SP Parchment Fragment (G)	77 01	Quiver
58 01	Pouch ⁷	78 01	Quiver
59 01	Chest + 8 Green Robe	79 01	Quiver
5A 01	Sling Pouch	7A 01	Quiver
5B 01	Sling Pouch	7B 01	Quiver
5C 01	Sling Pouch	7C 01	Quiver
5D 01	Sling Pouch	7D 01	Quiver
5E 01	Sling Pouch	7E 01	Book Nature Of Set
5F 01	Sling Pouch	7F 01	Book Nature Of Ra

HEX	Gegenstand	HEX	Gegenstand
C0 01	Chain MailE	0 01	Scroll Gateway Of Temple Of Ra
C1 01	Chain Mail	E101	Scroll Dreams Of Anhktepots
C2 01	Bronze Plate Mail	E2 01	SP Parchment Fragment (Red)
C3 01	Banded Mail	E3 01	SP Parchment Fragment (Red)
C4 01	Plate Mail	E4 01	SP Parchment Fragment (Red)
C5 01	Gold Plate Mail	E5 01	SP Parchment Fragment (Red)
C6 01	Cloak Of Protection	E6 01	SP Parchment Fragment (Green)
C7 01	Cloak Of Protection	E7 01	SP Parchment Fragment (Green)
C8 01	Blue Robe	E8 01	SP Parchment Fragment (Green)
C9 01	White Robe	E9 01	SP Parchment Fragment (Green)
CA 01	Green Robe	EA 01	Anhktepots Seal Quarter
CB 01	Scimitar	EB 01	Anhktepots Seal Half
CC 01	Two-Handed Sword	EC 01	Anhktepots Seal Three Quarter
CD 01	Cloak Of Protection	ED 01	Anhktepots Seal Whole
CE 01	Arrow	EE 01	Hierophant Seal Quarter
CF 01	Shield	EF 01	Hierophant Seal Half
D0 01	Ancient Elven Plate Helm	FO 01	Hierophant Seal Three Quarter
D1 01	Arrow Of Slay Undead	F1 01	Hierophant Seal Whole
D2 01	Ancient Elven Plate Mail	F2 01	Scroll Awakening Anhktepots
D3 01	Ancient Elven Shield	F3 01	Book Wall Of Ra
D4 01	BaAl Verzi Dagger	F4 01	Scroll Secret Of The Sphinx
D5 01	Ancient Elven Sword	F5 01	Wand Of Enemy Detection
D6 01	Paladins Sword	F6 01	Wand Of Fireballs
D7 01	Paladins Dagger	F7 01	Wand Of Fireballs
D8 01	Scroll Of The Beauty Of Neferti	F8 01	Wand Of Fireballs
D9 01	Scroll Of The Tragedy Of Neferti	F9 01	Wand Of Fireballs
DA 01	Scroll Of Sacrifice	FA 01	Wand Of Fireballs
DB 01	Scroll Tears Of Ra	FB 01	Wand Of Frost
DC 01	Scr 1 The Hero And The Falcon	FC 01	Wand Of Frost
DD 01	Scr 2 The Hero And The Falcon	FD 01	Wand Of Frost
DE 01	Scroll Teleportation in HarAkiri	FE 01	Wand Of Magic Missiles
DF 01	Scr Gateway Of Pharaohs Rest	FF 01	Wand Of Paralyzation

HEX Gegenstand

00 02 Map Of Obelisk

01 02 Map Forgotten Shrine Of Neferti

- 1) Stone Prophet (SP) Parchment Fragment
- 2) 5 Water Skin; Kheogtoms Ointment; Dagger; Ring Of Fire Resistance
- 3) 4 Extra Healing
- 4) Blue Robe; Chain Mail; Chain Helm; CSO Heal; 2 CSO Cure Serious Wounds; Maze
- 5) 2 MSO Disintegrate; 5 Water Skin; 2 Potion Of Fire Resistance
- 6) 2 CSO Heal; 2 CSO Raise Dead; Potion Of Speed; 3 Oil Of Fiery
- 7) 2 Potion Of Healing; Potion Of Extra Healing; Potion Of Speed; 2 Water Skin
- 8) Gold Plate Mail; Gold Plate Helm; War Hammer; CSO Summon Insects

CSO = Cleric Scroll Of

MSO = Mage Scroll Of

Cht = Chest

Scr = Scroll

SP = Stone Prophet

HEX Gegenstand

02 02 Map Buried Temple Of Ra

Hattrick

Einmal König Fußball! Einmal hilft Frank Gienau aus Langwedel bei Ikarions Hattrick aus.

Um an viel Kleingeld zu kommen, startet mit zwei Teams, wobei das zweite Team als Lieferant für Geld und Spieler benutzt wird. Bei Eurem Hauptteam sucht Ihr Euch den schwächsten Spieler heraus und setzt ihn auf die Transferliste. Als nächstes wechselt Ihr zum zweiten Team. Dort nehmt Ihr von der Bank einen Kredit über 1 000 000 DM auf. Jetzt solltet Ihr hier 1 750 000 DM auf dem Konto haben. Als nächstes in den Transfermarkt wechseln und den Spieler, der vom Hauptteam auf den Transfermarkt gebracht wurde, auswählen. Die Ablösesumme stellt Ihr nun auf 1 750 000 DM und macht Euer Angebot.

Danach verläßt man das zweite Team, und startet das erste Ligaspiel. Nach dem ersten Spieltag erhält man die Meldung, daß einige Mannschaften an dem Spieler interessiert sind. Also ab in den Transfermarkt und das Angebot der zweiten Mannschaft annehmen. Wenn das erledigt ist, wechselt Ihr wieder zum zweiten Team. Im ersten Team wählt Ihr aus den Spieloptionen "Neuer Manager", sucht eine Mannschaft aus und beginnt das Spielchen von vorne.

Dieses macht Ihr sooft Ihr wollt, bis Ihr genügend Geld auf dem Konto habt, um Eure Hauptmannschaft zu verstärken. Damit Euch nicht die Spieler ausgehen, schaut Euch beim zweiten Team die Mannschaftsliste an. Der eine oder andere Spieler wird hier dabei sein, der eine höhere Spielstärke hat und das Hauptteam

durchaus verstärken könnte. Also beim zweiten Team diesen Spieler auf die Transferliste setzen und den Spieltag abschließen.

Vom Hauptteam aus macht Ihr nun ein Angebot. Die Ablösesumme setzt Ihr auf 1000 Mark und das Monatsgehalt auf 100 Mark. Dies ist zwar geizig, aber für die Vereinsfinanzen sehr gut. Vom zweiten Team aus nehmt Ihr dieses Angebot an. Im Laufe der Saison werden die Spieler der anderen Mannschaften immer stärker, manchmal wurde sogar ein "Starspieler" verpflichtet, den Ihr dann für'n Appel und 'n Ei dem Verein abluchsen könnt.

Noch ein Tip zu den Talentsuchern:

Ein Talentsucher lohnt sich eigentlich immer. Wenn Ihr ihn beauftragt "Internationale Stars" zu suchen, kommt es schon mal vor, daß er einen Spieler ausfindig macht, der die Spielstärke 80 oder höher hat und noch nicht einmal 600 000 Mark kostet.

Noch ein Tip zu den Gehältern der Spieler:

Bei Beginn der 2. Saison solltet Ihr einmal versuchen den Spielern 2-Jahresverträge zu schlechteren Konditionen anzubieten. Ein Spieler mit dem Monatsgehalt von 12 000 Mark sagt dann schon mal ja, wenn er nur noch 9 000 Mark verdient. Aber man sollte es nicht übertreiben, denn einige Spieler sind dickköpfig und nicht mehr zu Verhandlungen bereit, und das kann in die Hose gehen.

Nun sollte es eigentlich kein Problem mehr sein, in kürzester Zeit den heißersehten Aufstieg zu schaffen und im internationalen Fußballgeschäft mitzumischen.



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

**MultiMedia
Soft
Computerspiele**

**Online - Cafe &
Spielebibliothek**

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

**Info ☐ Info ☐ Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner**

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

**MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50**

**MultiMedia Soft
finden Sie in:**

**NEU! NEU! NEU!
09111 CHEMNITZ
Elisenstraße 7**

**15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595**

**15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888**

**22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426**

**31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11 Tel. 05121-130614**

**35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056**

**39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146**

**41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951**

**NEU! NEU! NEU!
47167 DUISBURG
Otto-Hahn-Straße 7 Tel. 0203-585777**

**47441 MOERS Online Cafe
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704**

**48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001**

**49078 OSNABRÜCK
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792**

52349 DÜREN Online Cafe

**BATTLETECHZENTRUM
GAMES WORKSHOP
Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100**

**56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320**

**75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275**

**81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556**

**96052 BAMBERG
GAMES WORKSHOP
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210**

**99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe**

**MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020**

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

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

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 11/95** (erscheint am 11. Oktober '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 05. September '95 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 12/1995** (erscheint am 15. November 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

Verkaufe C 128D mit 1084S Monitor, 2 Joysticks, Spielen, Maus, Mauspad und Leerdisketten. Zusätzlich mit Power Cartridge. Tel. 0721/483045 Preis: 100 DM, ab 18h

Verk. L. of Blacksilver, B.T. 2+3, Phantasie 2+3, Enchanter, Cuthroats, Kaiser, Elite, Dragon Wars, PSI 5, Wizards Crown, Eicolon, Ultima 3+4, u.v.m. Tel. 0721/31748

Suche günstig original C 64 Handbücher und Action Replay oder Final Cartridge 3 Modul. Melden unter Tel. 04321/53386 oder Fax 04321/5972 (Philip)

Verkaufe: Giga-CAD 64 + Fontmaster 128 + High-Screen-CAD 128 + Buch „Alles über Geos 128 + IRQ-Basic 64 + Flight-Teacher 64 für FS-2! Tel. 0451/493306

Amiga

Verk. A500 mit 1,5 MB, KS 1.3, Joystick, Monitor (Stereo) 2. Laufwerk, TV-Modulator plus diverse Orig. Soft- und Bookware für 650 DM. A. Sananikone Tel. 06202/51456

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, Maus und Farbdrucker Star LC 100 mit Original-Spielen und Joystick VB 650 DM, Tel. 07234/7090

Verk. A500 mit Drucker, 2 Joysticks 1 MB u. Spiele, Preis nach Vereinb. Auch einzeln zu kaufen! Tel. 08344/1431. 86869 Oberostendorf Kardinalstr. 4

Verkaufe Amiga 500 1 MB + Drucker Star LC-10 + Original Anwendersoftware + Original Spiele Silent Service 2, Elite 2 u.a. Preis: VHB. 06123/2857 Oliver

Verk. je 20,- Piracy, B.C. Kid, Rome A.D. 92, Goal, Manch. United Europe, für je 30,-, Might & Magic 3, Lemmings, Oh no more Lemmings, Red Baron, Hexuma. Tel. 04361/1238

Verkaufe Amiga 500 inkl. 1 MB, Zweitlaufwerk Stereomonitor 1084S, original Spiele, TV-Modulator, Preis 800 DM. Fax/Tel. 04161/63875

Achtung! Verk. A500, 1 MB, Philips Monitor, TV-Tuner, 2 LW, Action-Cardridge „Super 4“, 320 Disk, Maus, Pad, 3 Joysticks, Bücher, 40 Power Play nur VB 700,- DM. 0341/6016353

Verkaufe Amiga Zubehör, wie z.B. viele Spiele, Maus, 2. Laufwerk, Mauspad, Mega-Byte usw. - alles für nur ... 160 DM!! Tel. 07744/5187 - auch einzeln!!

Verk. Arthur, Spellbreaker, Phantasie 3, Starflight, Moebius, Bloodwych + Data, Chaos Striker b., Guild of Thieves, Dragonflight, Starfleet Pirates uvm. 0721/31748

Superbase Prof. Entwickler-Paket 150,-, Hothelp 30,-, Tome IV 60,-, Gravis-Analog-Joystick 50,-, 05303/5435

A1200 HD, 200 MB, 6 MB RAM, 25 MHz, 4x 3,5" Laufwerke, 150 Disks mit Spielen u. Programmen, 100 Leerdisk, Joystick, Flystick, Bücher, Tips, VB 1799 DM. Tel. 02981/2137

Verk. CD32 m. 3 Joyp. + 15 Spielen (Littl Divil, Roadkill, Super Stardust,...) für DM 550,-. Ruft an 08638/881136 ab 18 Uhr (nach Markus fragen)

Verk. Amiga CD32 mit 9 Top-CD's (UFO, Rise of the Robots, Fields of Glory usw.) für nur 349,-. 08145/5237 Abends.

MS-DOS

Verk. 386 mit 40 MHz 8 MB RAM Double Speed CD-ROM SB16, 2 Festpl. 128 MB und 168 MB, Tastatur, Bildschirm, Maus, Joystick SVGA um 17000-18000S Tel. 06219/7876

Verkauf! Rebell A., Kyrandia 2-3, Dott Comanche, Underworld 2, Magic Carpet, LBA, Preise von 20-90 DM. Tel. 030/6520213 fragt nach Jan!

Verk. od. Tausche: Klik+Play, Buzz A., Elite 2, Colonization, Indy 4, Siedler, Empire D., The Lords of Power, Sam + Max, BMH, Chas E., Theme P., ab 19 Uhr 06621/62494

486 DX2/66, 8 MB RAM, 270 MB, 1 MB Graphikkarte 14" Monitor 3 Jahre Garantie, Microphone div. Software 2300,- VB. Tel. 08042/4438

Suche für CD-ROM: Bioforge, Mechwarrior 2, Apache Longbow, Navy Fighter, Sim Tower, Prisoner of Ice, Nascar Track Pack, NBA-Live, B2-Erbe Titan, Tel. 06405/3538

Verk. PC 486DX2/66 VLB, Big Tower, 8 MB RAM, CD-ROM LW DS, Softw., 14" Monitor, Mouse, 250 MB HD, 3,5" u. 5,25" Disk LW, 1 MB VGA VLB, Soundk. DM 2.200. 03943/21849

Nascar Racing CD 60 DM, Battle Bugs 40 DM, Front Page Sports Football, Eye of the Beholder 1, The Humans je 30 DM. Tel. 0711/8876218

Achtung! Originalverpackte Spiele z.B. Cyberia, Inferno, Systemshock u.s.w. Tel. 08862/6446 frage nach Michael ab 15 Uhr bis 18.30 Uhr

Suche virenfreies DSA 2 (3,5") und Aufösungen von DSA 1+2. Suche CD-ROM Laufwerk (Quadro Speed) und weitere Rollenspiele. Zahle gut. 06126/91474 (Anna)

i486SX 25, 250 MD HDD, Monitor, Tastatur, CD-ROM, Soundkarte, auf 8 MB RAM Erweitert, inkl. MS-DOS 6.0 & Win 3.1 & MS-Works 2.0 für 1600,- VB. 06173/1748

Verk. 486DX2-66, 256 KB Cache, 8 MB RAM, HD 270 + 120 DM, VLB-Contr., VLB-SVGA 2 MB VRAM, 2xCD-ROM, Streamer 250 MB, Modem, Drucker, Soundbl. Pro, Monitor 1900 DM. 0209/65908

PC Orig. + N.N. Battle Isle 2 CD 50,- Out Post 50,- Zeppelin 60,- FS 5 Scenery: Rally 50,- Mega Race CD 50,- Aeces of t. Deep 50,- Epic 40,- u.a. 02822/52415

Verk. Orig. Kpl. dt. Klik + Play, Inferno, Navy Fighers, System Shock, Battle Bugs, L.B. Adventure je 50 DM. Tel. 08453/8879

Verkaufe Original Castles 1+2 The Blue the Gray je 30 DM, PowerMonger und Rings of Medusa 2 je 15 DM. Tel. 09129/7185

Biete War in Russia und Caw-Contr.-Kit, beides Neu. 05744/874

Verk. Ultima 7 (20,-) U.-underworld 1+2 (CD, 45,-) od. Tausch geg. U8 (CD), Theme Park (CD!) oder DSA2. Verk. auch OS/2 (70,-) Tel. 0711/579456, abends

Verk. 2 Profex 486DX2/66 Mini Tower VLB SVGA mit Double Sp. CD-ROM Joyst. u. Mouse 350 MB HD, 8 MB RAM SB-Pro Preis VB Blum Sven Gemeindehaus 46, 96197 Wonnees

Verkaufe Hattrick von Ikarion für 70 DM VB. Verkaufe auch Fields of Glory für 30 DM VB. Beide zusammen für nur 90 DM. Tel. 02841/46947, Christian. Ab 15.00

Suche Kompsys. mit mind. 286 AT, 50 MB HDD, 1 MB RAM, VGA 1 MB, 14" Mon., Mouse, 3,5" Fl., DOS 5.0, Zahle i.n. Aus. 200-300 (MR a 80 DM + Anz.) 08505/860

Verkaufe BMH + Editor 50,-; Clou 50,-; Swot! 20,-; Lords of Power (Spielesammlung) 40,-; Pirates Gold 20,- zusammen für 150,-; 07973/6266 Ralf ab 18 Uhr

Verk. Auster Cit 2 15,-; Ambush at Sorinor, Bandit Kings of Ancient China, Darklands, EOB III 30,-; Warcraft 45,- ab 17.00 Uhr, André 0711/8873187

Verkaufe: X-Com CD, Tie Fighter, Tie Mission, Panzer General, X-Wing, Ultima Underworld Cd, Wacky Wheels CD,... Tel. 05472/1300 (Sven Luke)

Suche Steel Empire und Dune 2 je 10 bis 20 DM. Tel. 05603/4528

Command & Conquer 65,- High Octane 60,- Descent 47,- Sim Tower 45,-; Suche Star Trek Final u. 08814/40612

CD-ROM Kyrandia III, Lucas Art (5 Sp.) KQ VII, je DM 60,-. Tel. 040/2998676

Verkaufe Battle 1+Disk, Burntime, L. of Lore, Privateer, Starlord je 25 DM, Master of Orion, Ufo, Syndicate+America, Magic of Endoria je 30 DM (DV+DA) Tel. 07244/2578 18-19 Uhr

Verk. f. CD-ROM: Dark Forces 60 DM, Der Planer 25 DM, Rebell Assault 40 DM, Kyrandia 3 50 DM, FIFA Soccer 45 DM. Tel. 06405/3538

Verk. PC-CD: Inferno, Rice of the R., Bureau 13, Iron Helix, Shadow Worlds, Outpost, Disk: Another World, DSA, Elite 2, Inca 2. Tel. 08341/965220

Stop! Verkaufe: Vollgas (58), Theme Park (40), Day of the Tentacle (30), Tornado (20), Eishockeym. (10). Tel. 089/933872 (Markus)

Verk. D/Generation, Elite Plus, Populous Rings of Medusa je 20 DM, Ultima 4-6 40 DM, SSI Award W. War G. 45 DM, Lucas Arts Air Combat C 45 DM, 0421/2239229

486DX 50, 8 MB RAM, 256 KB Cache, 1 MB Festplatte, 2 Laufwerke, 2xCD-ROM, Soundblaster, VGA-Monitor, VGA-Karte (TSV-GA) für 1800,- DM. Tel. 09181/20796

Orchid Soundwave 32 Pro Wavetable, GM, MT-32, DSP, Q-Sound, noch 3 Jahre Garantie, DM 259. Orchid CD-ROM Double Speed DM 159,-. Alles neuwertig, Orig. Verp. 06431/44096

Suche Original-Handbuch von Transartica oder komplett Transartica-Spiel, aber nur mit Original-Handbuch. Tel. 0201/511741 ab 17 Uhr

Wegen Systemwechsel verkaufe ich meine gesamte Software (neueste Spiele & Tools) auf Disk und CD zu billigt! Preisen: Rene Weiss A-5033 SGB. PF. 129

WC3 Special Edition 120 DM, Stronghold, EOB je 40 DM, Sim City 2000, Colonization je 50 DM. Tel. 09779/777 Abends ab 18 Uhr bei Michael

2 x 4 MB RAM-Erweiterung (72 Pin, am besten für Pentium geeignet) zu verk. Zusammen in ungebrauchtem Zustand (8 MB) NP 600,- sFr. 390,- sFr. CH-031/8693078

Sternenschweif (dt.) + Lösungsbuch DM 40,- Menzoberranzan AD&D Rollensp. (CD-ROM) 40,-. Tel. 089/6913418

Tausche Rise of the Robots (unbenutzt) oder Ecstasia gegen Tie Fighter Tausche SNES-Spiele. Tel. 06222/54168 nach Nachmittag anrufen

Descent, Magic Carpet, Wing Commander 3, System Shock, TFX, je DM 50,- ab 18.00 04791/3302 Christian

486DX2/80, 4 RAM, PCI, 850 MB HD, QuadroSpeed, 64Bit PCI 1 MB Grafikk., Mouse Keyboard, 14" Monitor, OS/2 Warp etc. Nagelneul Hammerpreis: 2550,- DM 0491/67351

CD-ROM: Myst, Creature Shock, WC3, Amoured Fist je 60,- Disk: DSA2, Lord of the Realm, Colonization je 55,- Links Pro 45,- + div. Course je 25,-. Tel. 02102/5977

Suche Laufwerke, Festplatte, CD-ROM, ISA Steckkarten, SVGA Monitor, Spiele u. Programme möglichst Billig u. ganz. Schenk 05624/2499 34305 Niedenstein

Verk. CPU DX2/66 + Board, 4xSimm, VL-Gratik Ecstasia, Armored Fist, Combat Classics 3, Battle Isle 2, Earth Siege, X-Wing + Mis., Day of Tent., Works 2.0 06621/15845 Daniel

Verk. Magic Carpet, Creature Shock, Hurra Deutschland, 7th Guest, Police Quest 4, Winter Olympics, Tornado je 50,- Tel. 06203/83604 o. 06203/82473

PGA Tour Golf, NBA 95, Flight of the Amazon Queen, Warriors, Day of the Tentacle, Lamborghini, alle CD-Version. Tel. 07231/67180

Verk. Bioforge und Thunder Board (Soundk.) je 50 DM. Tel. 02802/2089 San Aumann

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

Verk. Falcon 3, Gunship 2000, Battle Team, Day of the Tentacle, Monkey Island 2, Ultima Underworld 1, Frontier, 40 DM. Tel. 02653/6860 Christian

Vertausche: BMH, Sim Farm, Subwar 2050, Theme Park u.a.; Suche: WC3, Warcraft, X-Com, Biling, Mad-News, Outpost, Sim Tower, UFO, Tel. 09274/219

Verk. Orig. Battle Isle 2 40 DM, B12 Scenery 25 DM, Creature Shock 35 DM, Warcraft 35 DM, Temptation 35 DM. Tel. 03735/65531

Verkaufe PC. !! Extra Billig!!! Einen 486/33 mit Intel, Lautsprecherboxen (ohne Soundkarte), Software u.v.m. VB 800,- DM. Tel. 0511/781476, Jens verl.

Verkaufe 486/33 RAM, 3,5" + 5,25" LW, VGA 1 MB, 2x Speed CD-ROM, 14" Farbmonitor, Joystick, div. Softwarezubehör VHB 1900,-, Tel. 040/598276

Verk. 486/33 MHz incl. 170 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, 14 Zoll Monit., 8 MB RAM, 10 Spiele, Soundblaster (orig.), Tastatur u. Windows + DOS 6 für 2000 DM. 06034/4395 (Marco)

Verkaufe 486/DX33 mit 255 MB, 8 MB RAM, Mitsumi Double-Speed-CD-ROM, SVGA-Karte, Monitor, Soundblaster, 3,5" LW, Maus und Nov.-DOS 7 für 1600,-, Tel. 0211/552215

Biete: Imperium, Lemmings 1+More+2, Lilit Divil, MM 3+4, Hurra D., Buck Rogers, Death Knights (TS), Ultima 6, Veil of D., Dungeon Hack je 35,-; CD: Wizardry 6+7 45,-; 02327/73161

Strike Com. CD 70 DM, X-Wing 50 DM, Battle of the Cosmic Forge dt. 35 DM, Shadow Assault 40 DM, Land of Lore 35 DM, Conquest of Longbow 45 DM, F15 3 CD-ROM 35 DM. 09264/1467

Verk. DSA 2 50; Colonization 50; Lands of Lore 30; Fields of Glory 30; Ufo 30; Privateer 40. Tel. 05448/8345

Verk. PC CD-ROM: Full Throttle, Sim Tower und Hollywood Pict. für je 60 DM + Porto, NN. 06034/4395 (Marco)

Spielefreak verk. seine Sammlung, fast alles CD-ROM: WC3, Creature Shock, Nascar, Myst, X-Wing Collec., Thrustm. Flightstick u.v.m. bei Alf Tel. 0281/43721 (bis 21 Uhr)

Stop! Verk. Orig. System S. Enh. (CD) d. 35; Megar. 25; F-14 (d.) 25; Harrier A. 20, Pro Tennis 20, World Atlas (neu) 45; Comanche + Data 2 45; Tel. 02129/50909

Dark-Forces 45, Wings of Glory 35, Cyberia 45 (kpl. dt.) 1 MB S-VGA PCI Grafikkarte DM 80, sehr schnell!!! Tel. 06751/7540 ab 20.00 Uhr

Verkaufe Intel 486 33 MHz Prozessor für 80 DM und tausche Nascar gegen Biling o. Hattrick (nicht BMH) nur CD-ROM. Tel. 0231/410512 (Steffen)

Suche Warcraft und Theme Park. Peter Oppelaar, Ruetherbahn 12, 29303 Bergen

Itemenschweif (CD-ROM) 40 DM und Sim City, Comanche, Ultima 7 (Teil 1+2) zusammen 60 DM oder auch Einzel. Tel. 04154/6448

Verk. CD: Temptation, WC3, Kyr 3, B12 (60), Sp. Hulk, Wiz. 6+7 (45) alles DV! Disk: (DV), DSA2 (DV) (45), U8 (DV) B. Steel (DV) Strike C. (DA) C. Engine (DA) (30); 094161057

Verk. CD-ROM Spiele Descent NBA Live, Panzer General, Amazonas Queen, Creature Shock, Preise auf Anfrage ab 18 Uhr Ralf 0621/544410

Auf CD Cyclemania 50,-, DSA2 50,-, OS/2 80,-, Lotus Smartsuite OS/2 200,-, Diskette Theme Park 40,-, Might & Magic 4+5 zus. 70,-, Tel. 0721/562716

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel. 0171/4143520, Fax 0751/61396

Verk. supergünstigen Multimedia-PC: 486DX2/66, 4 MB RAM, 14" SVGA-Mon., SVGA-Grafikk., Soundk., Spitzenboxen, CD-ROM, Gamecard, Joyst. Erst 6 Mon alt. VB 2200 DM. 0171/4143520

Verkaufe 386/SX 33 4 MB RAM 40 MB Festpl. + Monitor + Drucker (Star LC/10) VB. 700 DM. C. Bering. Tel. 02382/4074 bis 19.00h

Löse meine gesamte Softwareammlung (neueste Spiele & Tools, auch CDs) ab sofort auf. Verkaufe alles zu billigsten Preisen: Petra Koch, A-5026 Aigen, PF. 52

Alone in the Dark 3 CD-ROM dt. Version 50,- DM. 04342/87047

Verkaufe Noctropolis CD 40 DM, Bloodnet CD 30 DM, Dreamweb CD 40 DM, Demonstage CD 30 DM, Privateer 30 DM, System Shock 30 DM, Rott 50 DM. Tel. 02623/4455

Verk./Tausche: Bioforge, Discworld, Dark Forces, Sam + Max, Ecstasica u.a.; Suche Vollgas, NBA Live 95, SQ 6, Stone Prophet etc. sowie Rollenspiele ab: 030/8555909

Verkaufe Originale: NBA 95, US Navy Fighters, Dark Forces, Aces of Deep, Tie Fighter, Battle Isle 2 je 40,- DM zzgl. NN. Tel. 07191/23627 ab 18.00 Uhr

Megabilig! Topspiele zu Spotpreisen! LBA 35, Fifa 25, Arena 25, S. Shock 35, AitD 2 22, Alone + Jack CD 29 + vieles mehr (Liste anf.) 0821783271

PC-Originale ab 20 DM: Siedler, Dune, Tie Fighter, Colonization, Theme Park. Liste gg. RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin. Tel. 030/3041503

Billigst! Ravenloft 29, Shadow C. 29, Monkey 1+2 CD dt. je 29 zus. 49, viele weitere Topspiele, bei 5 Spielen 109, Liste mit 40 Sp. bei 0821783271 Gorl

Verk. 70 originalverpackte PC-Spiele wie z.B. Syndicate, Comanche, Strike Com., Populous 2 etc. für nur 499 DM. (Nur komplette Sammlung). Tel. 0209/9332004

Zu verkaufen System Shock, Dept Dwellers, Hocus Pocus, Indy Car, Inspektör Zebok, Littel Big Adventure. Tel. 08459/2376

Verk. WC3 60, Siedler 30, Inferno 15, MM2 CD 25, Megarace 30, Theme CD 30, Rebel Assault 30, SQ5 15, Allegro 2.0 50, Com. 20, Tel. 08745/7178, alles Originalverpackt

Verk./Kauf PC Spiele alt und neu. Tel. 0221/256977

Verk. Orig. Earthsieg zu 40,- DM u. Dark Forces u. Kyandia 3 zu je 55,- DM sowie für Amiga 19 u. Battle Chess II zus. 20,- DM. Tel. 06241/74726

Verk.: T. Park 40 DM, Hannibal 25 DM, X-Wing 30 DM, Bwing 15 DM, T. Fighter 40 DM, UFO 35 DM, Burntime 35 DM, X-Com 40 DM, Star Trek J.R. 30 DM, alles 3,5 Manuel 02261/26559

Verk./Tausche Full Throttle 55, Little Big Adv. 55, King's Qu. VII 55, Kyandia II 15 DM, Ultimas IV-VI (5,25") 15 DM inkl. Vers. Alfred Hoefs, 05824/1894

HD Quantum 170 MB, IDE, 170 DM; 486/SX33 MB, 256 KB Cache, 3x VLB, für Simm + PS/2, 170 DM; VLB-Contr., 4 HD, 2 FD, 25 (16550) 1P 1G, 35 DM; Klaus Loedel, 08208/670

Verk. 14" SVGA-Mon. 150,-, CPU i486DX33, Sony CD-ROM CDU 31, zus. 200,-, X-Wing 3,5" 30,-, FPS Footb. 3,5" 30,-, T. Blodau Ober Millerfeld 6, 87437 Kempten

Verk. 850 MB Festplatte Cat-Bugs von Maxtor, Fast neu. Tel. 04561/4294

Verkaufe Larry 6 40,-, Steel Sky 30,-, Der Clou 40,-, Inca 1 30,-, Höhlenweltsaga CD 40,-, Tel. 09188/3186

Achtung!! ca. 60 Original-Games für PC zu verkaufen! Alles sehr aktuelle Top-Titel! Liste von: Thomas Brunner, Birkenstr. 39, 82377 Penzberg

Verk./Tausche BMH, SC 2000, U. a. k. Moon, USNF Nascar, Compilation (Aces of P., R. Assault, Space Q. 5, Incre. Machine 1) alles Original 101% OK, Tel. 0841/64891 Martin

486-DX-40 mit CD-ROM, 243 MB Festplatte, 8 MB RAM, Soundblaster 16, Drucker SL96, Color Komplet mit Anwendungsprogramme für 3000 DM VHB, 1 Jahr guter Zust. 06261/18628

Verk. PC-Orig. Jagged Alliance CD 60,-, Dark Forces CD, Descent CD, Stone Prophet CD je 50,-, Warcraft CD 40,-, Panzer General CD 30,-, Tel. 07034/20119

Suche gut erhaltene Alte u. Neue PC-Spiele, 5, 25, 3,5 u. CD mit Anl. u. Verp., sowie Complet u. Vollvers. von Sharew. verk. ältere Spiele ab 10,-, Tausche. Tel. 0711/7970285 ab 20 Uhr

Verk. 2 x Speed CD-ROM + Ecstasica CD-ROM + Day of the Tentacle 3.5 für 200 DM 0911/605206 nach Thomas fragen ab 15.00h

Warnung!!! Tausche Originale Accolade Stratego Spiel z.B. gegen Tie Fighter, Strike C., Battle I. 2 oder gegen andere gute Spiele, keine CD, Tel. 0212/815108

Verk. The Compilation mit Dune, Floor 13, Lure of the Temptress, Ghostbusters 2 50,-, Plan 9, Out of other Space 20,-, Tel. 06203/83604 o. 06203/82473

Verkaufe CD-ROM: Höhlenwelt Saga, Kings Quest 7, Disk: Sam+Max R.O.M Gold Alone in the Dark 2, Quest for Glory Hexuma VHB Tel. 07682/6572

Suche für PC: F16, Leadbetters Golf, Nick Falto Golf. Ab 19 Uhr. 09132/60349

Verk./au. CD: WC3, Day of Tentacle, Empire Deluxe, Indycar, Disk: Ultima 8, System Shock, Master of Orion, X-Wing, Tie Fighter, Pirates Gold, 07461/3976

Verk. für PC 3,5": Tie Fighter (dA.), Sam & Max (us) für je 55 DM; X-Wing u. Simon T.S. (us/dt.) je 35 DM; Indy 4 25 DM. Auf CD: Kyandia 3 60 DM. 08141/72194

Verk. Armored Fist CD (neu) für 60 DM. Tel. 03447/839874

Terror, From t. Deep (CD), Earthsieg (CD), Aces o.t. Deep, Wing Com. 3, Armada, System S., Battle Isle, Magic Carpet, Dark Forces, First Enc. 2. Tel. 0221/239656

Verk. CD-ROM, Prisoner of Ice 70,-, Bioforge 70,-, Novastorm 60,- jeder Käufer erhält eine Überraschung CD-ROM. Tel. 0385/613044

Verkaufe Creatix SG144 14. 400 bald Modem 2 Mon. alt incl. Fax und Terminalprogramme für Windows, alles zusammen für nur 169,-, Tel. 07251/62981 Dominik verl.

Verk. für PC: Jagged Alliance CD-ROM 50,- Panzer General CD-ROM, SVGA 50,- System Shock 3,5" 40,-, Space Hulk 3,5" 30,-, Subware 2050 3,5" 30,-, T. 09131/56614

CD-ROM orig.: Lost Eden (DV) 60 DM, Prisoner of Ice (DV) 60 DM, Flight of Am. Queen (DV) 60 DM, Bioforge (DV) 60 DM, Disk: Tie F. incl. Extramiss. (DV) 60 DM. 05175/7606

Verkaufe (je 40,- DM): BMH, Dark Forces, Magic Carpet, Underworld 2, Stronhold, bei: Heiko Ehrhardt, 02639/1090

VK CD (49): Aegis, Dawn Patrol; Disk (29): P. Strike, Privateer, SCTO1; CD (19): M1 Tank Platoon, 1869; Amiga: F-15 S.E. 2 = 19,-; Tel/Fax 09771/97942

Verk. Birds o. Prey 10 DM, TFX 40 DM, SSII 30 DM, X-Wing Upgr. 30 DM, Falcon+Miss. 1+2 60 DM, F-14 Fl. Def. 80 DM, Str. Com.+Sp. Pack+Miss. Disk 70 DM. Tel. 07123/71108 Bernd verlangen

Verk. Police Quest 4 (Disk) 35 DM (DV), Pirates Gold (Disk) komplett dt. 20 DM. Tel. 02181/42192

Verk.: Prisoner of Ice 50 DM, Full Throttle 50 DM, Jagged Alliance 50 DM, WC3 50 DM, T. Tycoon 50 DM. Tel. 09261/91356

Verk. Sam + Max, Beneath a Steel Sky, Sim City 2000, Gobins 3, Rally, Colonization, UFO, PG, MS Flugsim. 5 u.v.m. VB pro Spiel 60 DM. Tel. 08856/2110

Verkaufe Atari 2600 Action Pack für 35,- DM. Tel. 02505/5135

Verk. OS/2 Warp V 3.0 auf CD-ROM, außerdem für OS/2: IBM Works, Access, Fax Works, Internet Connection, Multimedia Viewer... Tel. 07195/67610 Frank

Verk. Pentium Motherboard PCI, ISA, VLB, 256 KByte Cache, für P75/90/100, best. mit PS/2 Modulen, Opti Chipsatz, für nur 195 DM!! Tel. 07195/67610 Frank

CPU: AMD 486-DX2: 66 MHz DM 190! Speicher: 4 MB PS/2 DM 250! CD-ROM: Mitsumi, Double-Speed DM 180! Festplatte: Seagate 204 MB DM 200! Tel. 06271/71348

3D. Konstruktionkit + VHS-Kassette, Flight, Sim, Toolkit, Silent Service 2, Astrologie 1+2, Wiso-Steuern! Sofort Anrufen: 0451/493306

Verk. orig. Lemmings 2, Prince 2, Pirates Gold, NFL C.C. Football, Freddy Pharkas je 35 DM; CD: Planer 45 DM, R. Assault 50 DM, SC + Privateer 60 DM; Tel. 030/9227038!!

Verk. Preisgünstig: Harpoon 2 (Disk), Aegis Guardian of the Fleet, Rebel Assault oder Tausch Prisoner o. Ice. Tel. 05931/14383 ab 16 Uhr

Verk. Burntime 20 DM Ufo 2 50 DM WC3 50 DM Transport Tycoon 50 DM Full Throttle 55 DM B12 40 DM Scenery CD 25 DM. Tel. 09261/91356

Battle Isle 2, Das Erbe des Titan CD je 40,- Dark Forces, Theme Park, LBA alles CD je 50, Shanghai 20,-, 8 MB Simms je 50,-, Frank Reif 02263/60773 ab 17.30 Uhr

Verkaufe Dune, Ishar 2, Spelljam., History 14-18, Quest-Glory 3, Indiana Jones 4, Wizardry 6, Populous 1 u. Planet Edge je 20 DM. (alle DV). Tel. 07244/2578 zwischen 18-19 Uhr

Verk. VLB-Motherboard incl. DX4 Prozessor + Lüfter 400,- VLB Grafikkarte Hercules Power Dyn. 2 MB 200,-; Ralf Lupp Tel. 0621/544410 ab 19.00 Uhr

PCI-Board + 486DX33 280,- PCI-VGA 1 MB Advance-L. 90,- Soundblaster Pro 4.0 90,-, Soundbl. 2.5 65,-, CD Kings Q. 7, Cyberia je 50,-, 07644/6208 ab 17 Uhr

Loth. Matth. Super Soccer 50,-; U8-Pagan CD 70,-; Lands of Lore 40,-; Sensible Soc. 20,-; Tie Fighter 50,-; Dark Legions 50,-; 05303/5435

Verk. Strike Com. + Speech (50 DM), Indy 4 (40 DM), Comanche (40 DM) ab 19 Uhr. Tel. 0711/412565

Verk. Ultima und 2., Day of the Tent., Wizardry 7 zu je 25,- DM und Strike Commandert Speech für 40,- DM. Tel. 04754/6739

Verkaufe: 1,44 MB, Disks, 100% Fehlerfrei 50 St. = 25 DM; Mainboard 386DX33 = 80 DM; Sim City 2000 = 25 DM; Shadow Caster = 30 DM; Tel. 0221/7004412 ab 19h

Verk. alte + neue Software für PC oder CD-I auch Tausch. Schreibt für Info an: Henry Fagge, Pepynstr. 35, 61332 EL Sittard Holland. Tel. 046/522598

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).

MS-DOS

Verk./Tausch: CD Killing moon, Inferno, Wing C. 3, Bioforge, NBA Live, Dark Forces, Vollgas, Battle Isle 2-Data (habe noch andere Topspiele: nachfragen) 07685/439

Verkaufe: 486er 33 MHz Desktop 2,6 Jahre alt + Hewlett Packard Drucker 500C + Mitsumi CD-ROM 4x Speed + 14" Color-Monitor + Logitech MouseMan für 1950 DM VB. 0619227534

486DX 50 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 4x, Soundblaster Pro, Drucker, Windows, DOS, PC Tools, Ways, 20 Games, VHB 2000 DM. S. Tschöcke, 04567 Kitzscher, Pappelstr. 9

Wing-Commander-Fan sucht: Die zwei Zusatzmissionsdisks für WC I oder WC II kompl. mit Zusatz (Engl. Version). Ruft an bei Marco. Tel. 06221/781743

Verk. 386SX-PC mit Anwendersoftware u. Spielen! Festplatte 60 MB, 15 MHz, 1 MB Speicher. Tel. 0511/511675 ab 14h (VB 600 DM)

Verk: CD: Michael Jordan 20 DM, Wing Comm. 1+2 35 DM Disk: Eye of the Beholder 1 25 DM, Sensible Soccer 30 DM, Microprose Soccer 10 DM. 09923/1828 ab 15 Uhr

Verk.: Disk: Great Courts 2 25 DM, Hardball 3 30 DM, Anstoss 40 DM, Tausche auch gegen Mad News! 09923/1828 ab 15 Uhr. Alle Original + Nachnahme

Verkauf: (CD) Dark Forces DM 70, Decent DM 60, Tel. 02261/49675

!!Verkauf!!: CD-ROM LW (Single); 5,25" LW und Spiele: SQ4 (30,-), Vision, Zool (je 20,-) und außerdem noch vieles mehr! Preis NVB Mark Baum, Am Willer 9, 40667 Meerbusch

Atari ST

Verk. SW-Monitor 50 DM, 2 Joysticks gute Qualität 40 DM für Bastler: Atari 1040 STFM mit Defekt + Maus 40 DM. Tel. 02653/6860 Christian

Verkaufe 23 Originalspiele für Atari ST. Liste bei Marcus Lauterbach, Rupprechtstr. 17, 95444 Bayreuth, Tel. 0921/61645

NES

NES mit 20 Spielen, 2 Joypads, und 1 Joystick für 216,- DM zu verkaufen. 02041/92673

Mega Drive

Verk. Mega Drive & ca. 40 Spiele z.B. Warsong, Shining I+II, Dragons Fury, usw. evtl. auch Tausch gegen PC-Spiele Tel. 03691/216720 nur abends, Michael verlangen

Zu verk.: MD, 2 Joyp., 6 Spiele (Lemmings, Dragons Fury, etc.) auch Einzelverkauf. Zusammen: 250 DM. Adr.: Patrik Schuler, Bismarkstr. 9, 78120 Furtwangen

Game Boy

Verk. Gameboy in Originalschachtel mit kompletten Zubehör und 4 Batterien + 2 Spielen (Robin Hood und Spiderman) um 1200 S (evtl. weniger). A-07667/8277

Verk. Game Boy in Topzustand incl. Mario Land 2, Chopflifer 2, Top Gun und Tetris, VB, Tel. 07162/4916. Frag einfach nach Johannes

PC Engine

Verk. Joystickkarte + Joystick f. 35 DM neup. 50 DM u. suche Bling auf CD (günstig) Tausche gegen Vision 2. Tel. 08241/2750, Martin verlangen

Verkaufe akt. PC-Software. Liste Telef. anfordern bei: A. Weber, Tel. 02173/17409

Verk. PC 486DX2-80, VESA + VLB, 8 MB RAM, 420 MB Festpl., 3,5 Laufw., Mozart, für 1850,- DM. Mit CD-ROM 2 x + 150,-. Tel. 04956/4528

Kaufe und tausche PC-Spiele. Liste gratis anfordern oder schicken an: Nico Winkelhaus, Kreuzkamp 34, 48683 Ahaus. Tel. 02561/67743

SNES

Verk: SNES + 7 Spiele (Starwing, Populous, Fatal Fury, F-Zero, Mario Paint, Turtles 4, Super Soccer) + Tasch u. Reinigungsset. Auch einzeln VB: 420 DM. Tel. 08074/762 ab 19h

Verkaufe SNES + 4 Spiele (Aladdin, Super Street Fighter 2, Stunt Race FX und Donkey Kong Country) u.v.m. VB 430,- DM. Tel. 0511/781476

Verkaufe Turtles Tournament Fighters für 55 DM bei Kauf Strike Commander PC NAT. Original Gratis dazu. Außerdem Super Mario World für 25 DM. 07452/4321

Diverses

Verkaufe für MAK folgende Platinen: 1942, Gold Medalist, Tribbel Fun, Hit The Ice, Super World Court, World Cup 90, Arcanoid Amidar, Asterix, Bank Panik. Tel. 09561/90847

Bombjack, Bucky O'Hara, Cabal, Captian silver, Chopflifer, Dig-Dug, Double Dragon, Donkey Kong, Dungeons & Dragons, Elevator Action, Final Fight, Tel. 09561/90847

Galaga, Gals Panik II, Jump Bug, Gohst'n Goblins, Hammerin Harry, Hook, Hyper Olympics, Hyper Sports, Jungel King, In The Hunt, Jump Bug Tel. 09561/90847

Lady Bug, Last Duell, Last Mission, Le Backnard, Legendary Wings, Moon Patrol, Monsterland, Mr. Do, Mr. Do's Castel, Mr. Helli, Mystic Warriors, NBA Jam, Tel. 09561/90847

New Fantasia, Open Golf Champions-ship, Pooyan, Popey, Psychik 5, R-Type-Lex, R-Type, Raiden II+Dx, Roller Aces, Shinobi, Rolling Thunder, Scrambel. Tel. 09561/90847

Silk Worm, Sunset Raiders, Superdogg Ball, Super Quix, Tetris, Supermann, Time Pilot, Super Volleyball, Tera Cresta, Twin Cobra, Thunder Hoop, Vendetta, Tel. 09561/90847

M.A.K., Ultimate Tennis, Violent Storm, Vanguard II, Vator, Wardner, Western Express, Wiz, Wonderboy, World Rally, Xaind Slena, XX Mission, usw. Tel. 09561/90847 (Timo)

Verk. MD: Tazmania + Sonic 1; PC: Star Trek 25th CD 50,- Star Trek 2 60,- Tausche geg. Alien 3 (MD) Frank Polster, Am Schlossberg 18, 91257 Pegnitz

Verk. Discworld 3,5"-Disk. DM 40,-. Tel. 07664/7959

Suche MS-DOS: Darklands, Drakkhen, Savage Empire, Amberstar CD, Turm & Trolls, Amiga: Dragonflight, Chaos Str. Back, Verk: Leg. of Val, Term. Ramp. Tel. 07161684772 Maik

Suche günstig ein Europäisches 3 DO mit oder ohne Spielen. Schickt Eure Angebote bitte schnell an Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Tausche/Verkaufe SNES f. Mega Drive Spiele, Biete z.B. Final Fantasy 3, NHL 95, NBA T.E., Syndicate usw. ca. 80 Spiele. Listen bei Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche dringend für Sharp MZ700 Spiel „Yatzee“ (Kniffel) auf Kassette! A. Kekedi, Wolgograder Allee 6, Chemnitz. Tel. 0371/2600777

CD-ROM: OS/2 Warp (120) Buch Data Becker (35) Lotus SmartSuite f. OS/2 (230) Hardball 4 (65) Hatrick Ikarion (65) Panzer Gen (55) SC2000 (60) 0341/5642929 vom 20.8.-29.8

One Must Fall, Fifa Intern. Soccer CD, Total Ver Rally, Goal Kick Off 3, Wing Commander 3, Zool, Fire and Ice. Tel. 07231/67180

Trading Card Games: Magic + Star Trek! Viele Einzelkarten zu tauschen/verkaufen. Listen an/von: Iwan Tan, Helmstedter Str. 25, 38102 Braunschweig

Power Play Stck. 4,- DM 1991: 1,2,3,5,6,10, 12; 1992: 11,12; 1993: 1,2,3,9; 1994: 1,2,3,5, 9; 1995: 4,6; 1990: 3,4,5,6,7,8,11,12; PC Player 1993 nur kompl. 60,-. 02822/52415

Verkaufe Soundblaster Pro 90 DM; 486DX33 CPU 95 DM; S/W-Drucker 50 DM; Grünmonitor 50 DM; Amigazubehör (300 Spiele + Maus + mehr) 150 DM. Tel. 07744/5187

Achtung Star Wars Fans! Verkäufe umfangreiche Sammlung. Nur komplett gg. Höchstgebot! ca. 80 Fig. u. 10 Fzg. Liste unter 05571/6911

Verkaufe SB-Pro: 90 DM. Tausche MD + 9 Games gegen CD32 o. PC-Engine. Tausche PC & Jaguar-Spiele (Menzoberranzan, Lords of Lore, Kasumi...) Tel. 07744/5187

Verkaufe Komplettlösungen zu vielen alten und neuen Spielen. Liste geg. 1 DM bei Patrick Badent, Goethe 2, 88281 Schlier. Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Verk. oder Tausche Jagged Alliance CD, Elite CD System Shock CD gegen gleichwertige Software in beliebiger Einzelkonstellation. Tel. 0611/603788 Nuno

Kontakte

KOMET - BBS - Super-DFUE Mailbox 28.800 Baud 24h, 1 GB sucht neue User! - ANSI - N, 8,1 06721/36822 +49-6721-36822

Wer hat einen PC + Super-NES, würde gerne Spiele tauschen. Auch Amigaspiele im Tausch gegen PC-Spiele 2:1, nur Originale. Suche auch alte Spiele auf 5,25". Tel. 09264/1467

CMP-Club aus Berlin sucht Mitglieder! Informationen bei: Martin Nonnenmacher, Hermsdorfer Str. 100, 13437 Berlin

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

DOC DÜSE HILFT

Grundlagen- forscher

Zwar besitze ich noch keinen PC, habe aber vor, mir bald einen zu kaufen. Ich habe zum PC aber noch einige Fragen:

1. Was sind die Aufgaben einer VGA- und SVGA-Karte? Sind diese Karten extra Karten, sind diese Karten auf einer Grafikkarte gleich drauf?

2. Was ist ein Motherboard? Und was bedeutet ISA, VLB und PCI?

3. Was sind Pixel? Und wozu braucht man sie?

Philipp Nachev, Frankfurt

1. Eine Grafikkarte ist im Normalfall immer eine VGA- bzw. SVGA-Karte. Kaufst Du Dir einen neuen PC, ist meistens eine Grafikkarte eingebaut, die den heutigen Standards entspricht, also VGA- und SVGA-kompatibel ist. Die Grafikkarte übernimmt dabei natürlich eine bedeutende Aufgabe. Sie bestimmt die Grafikausgabe auf Deinen Monitor.

2. Ein Motherboard ist nicht etwa ein Surfboard, das nur gestandene Mütter benutzen dürfen, sondern die Hauptplatine, auf der sich alle wesentlichen Teile des Computers befinden. Auf dem Motherboard "sitzen" neben allerlei Funktionsbausteinen (Takt-Quartz, BIOS, etc.) die RAMs, der Hauptprozessor und das Bussystem. Letzteres bietet mehrere sog. Slots, in die die nötigen Karten gesteckt werden (Grafikkarte, Controller, Soundkarte, etc.). Standard und in jedem Rechner zu finden, ist der ISA-Bus, ein 8 oder 16 Bit breites Bussystem. Dieser meist mit 12 MHz getaktete

Bus ist heute nur noch für Karten zu empfehlen, die keinen großen Datendurchsatz benötigen wie zum Beispiel Soundkarten. Seit zwei Jahren existieren neben dem älteren EISA-Bussystem zwei neue Systeme, die eine Busbreite von 32 Bit bieten. Am häufigsten verwendet wird heute der PCI-Bus, der immer mit 33 MHz getaktet wird und beste Datentransferraten bietet. So gibt es heutzutage fast ausschließlich PCs zu kaufen, die über PCI-Grafikkarten und -Controller verfügen.

Ein weiterer Standard ist der Vesa Local Bus (VLB). Dieses Bussystem ist ebenfalls 32 Bit breit und wird stets so schnell getaktet wie der Prozessor, was zum Beispiel bei 50 MHz-Prozessoren zu einer besseren Busleistung führen kann, als bei PCI-Systemen, wobei diese hohen Taktfrequenzen nicht von allen Karten vertragen werden.

Als Standard hat sich aber die Kombination aus PCI- und ISA-Bus durchgesetzt. Dabei steckt auf dem PCI-Bus die Grafikkarte, auf dem ISA-Bus die Soundkarte und der Fests-

platten-Port-Controller ist meist sogar auf dem Motherboard integriert, was noch einmal einen Leistungsschub bedeuten kann.

3. Pixel sind alle Bildpunkte, die Du auf Deinem Bildschirm siehst – die kleinste auf dem Monitor darstellbare Einheit. Vor 20 Jahren bei Pong waren die Pixel fast fingernagelgroß, heute sind sie bei hohen Grafikauflösungen kaum noch erkennbar. Jede Grafik, jedes Windows-Fenster und sogar Computerspiele bestehen aus nichts anderem als aus Pixeln!

Doublenet

Ich besitze einen 486 DX-2 mit 4 MB RAM, 66 MHz und 210 MB auf der Festplatte. Ich hätte da ein paar Fragen und Probleme:

1. Ich möchte gern ins "Internet" oder "WWW"; weiß aber nicht, was für ein Modem und welche Computervoraussetzungen ich dafür brauche. Dann will ich noch wissen, was man noch alles mit Modems machen kann. Ich habe davon gehört, daß

man Briefwechsel mit Modembesitzern aus aller Welt halten kann. Mit welchem Preis oder Modellen ist man gut beraten?

2. Wenn man im MS-DOS in "DoubleSpace" geht und dort etwas eingibt, kann man die Speicherkapazität verdoppeln. Welche Nachteile hat das? Ich habe gehört, daß der Computer dann nicht mehr richtig funktioniert bzw. anfälliger für Viren werden würde. Stimmt das?

Ludwig Langwieder, Teisendorf

1. Mehr zum Thema Internet und WWW findest Du auf jeden Fall auf der CD-ROM der POWER PLAY 10. Als Modem empfehlen wir Dir ein 14.400-Baud-Modem, das es heute eigentlich an jeder Straßenecke gibt, und deren Güteklassen zum Glück nicht mehr so stark variieren, wie in der Vergangenheit. Mit 200 Mark kann man sich schon ein gutes Modem zulegen. Damit kannst Du dann Mailboxen anwählen (Nummern in Fachmagazinen) oder Online-Dienste in Anspruch nehmen (BTX, CompuServe, Internet).

2. Das seinerzeit von Staker gepopste "DoubleSpace" ist ein Komprimier-Programm, das Deine Festplattenkapazität theoretisch verdoppelt. Neben Geschwindigkeitseinbußen (die Festplatte ist "subjektiv" nicht mehr so schnell), kannst Du allerdings Probleme mit zahlreichen Spielen bekommen. Das System selbst ist bei Festplatteneingriff nicht mehr so leistungsfähig, es ist etwas absturzgefährdeter. In vielen Spiele-Handbüchern wird vor Inkompatibilitäten mit DoubleSpace gewarnt. Virenanfälliger ist Dein Rechner dadurch jedoch auf keinen Fall.

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 hand-

schriftlich 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**

Reißwolf

Ich bin Besitzer eines 386/33, mit dem ich nicht mehr viel "reißen" kann. Ein Neuer muß her.

1. Alle Welt spricht vom Power PC. Lohnt es sich, darauf zu warten?

2. Kann ich einen PC durch den Kauf eines neuen Motherboards beliebig erweitern? Ich habe vor, einen Großteil meiner Ersparnisse in den neuen "Wunderkasten" zu investieren, da muß der Computer lange vorhalten!

3. Kann ich auch die Taktfrequenz nachrüsten?

4. Welches Betriebssystem würdet Ihr mir empfehlen?

MS-DOS, OS/2 oder NOVELL-DOS? OS/2 bin ich eigentlich abgeneigt, doch ich bin, falls es der "Crack" ist, lernwillig. Würde es sich lohnen, auf Windows '95 zu warten?

5. Ich hatte vor, mir einen Skytower von Vobis zu kaufen, doch der Vergleichstest in PP 8/94 machte mich dann doch stutzig. Nun, ein Jahr ist in der Hardwarezene sehr viel Zeit und außerdem ging es da um Fertig-PCs.

Würdet Ihr mir vom Kauf eines auf meine Wünsche zurechtgeschraubten Vobis-Computers abraten? Wenn ja, nennt mir doch bitte eine gute Computerfirma im Essener Raum!

6. Vom Kauf einer sehr großen Festplatte habt Ihr abgeraten. Was wäre eine sinnvolle Größe?

Benjamin Herten, Essen

1. Du brauchst nicht zu warten! Den Power PC (Power Mac) gibt's schon seit einiger Zeit, jedoch ist er zum Spielen denkbar schlecht geeignet. Wenn, dann solltest Du Dir den Power PC6160 mit 486er-DOS-Karte zulegen, mit der Du dann auch PC-Spiele mit einer annehmbaren Geschwindigkeit spielen kannst. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist für einen Spieler jedoch ausgesprochen ungünstig. Kannst Du auf Mac- und Power-PC-Anwendungen verzichten, kauf Dir für das Geld lieber einen "echten" PC.

2. Klar. Mit dem Kauf eines ordentlichen Motherboards (am besten mit Pro), kannst Du Deinen PC erheblich beschleunigen. Richtig liegst Du mit einem Pentium-Rechner mit mindestens 90 MHz Taktfrequenz. Ein 486er Prozessor lohnt nur, wenn es ein DX4 100 oder 120 ist. Die entschei-

dende Power kriegt Dein Rechner aber erst, wenn Du ihm eine gute Grafikkarte mit schnellem Bussystem spendierst (meist PCI- oder VL-Bus).

3. Nein, eigentlich nicht. Es sei denn – und dies tun nur Fanatiker – Du tauschst den Quartz, der die Taktfrequenz angibt und riskierst einen defekten Rechner. Diese Aktion sei absoluten Experten oder Masochisten vorbehalten.

4. Am besten wartest Du auf Windows '95, das sich höchstwahrscheinlich als neuer Standard etablieren wird. Als purer Spieler sollte es aber immer noch MS-DOS tun.

5. Beim Kauf der Computer von Escom oder Vobis kann man eigentlich keine Probleme erwarten, es sei denn, man bedenkt, daß die Preise dieser Hersteller vor allem damit erreicht werden, daß nicht die leistungsfähigsten Komponenten benutzt wurden. Es gibt ebenso viele Leute, die gute Erfahrungen gemacht haben, wie schlechte. Zusammengebaute Rechner von Systemhäusern und Fachhändlern sind meist teurer, bieten im Nachhinein allerdings einen sehr guten Service und bringen meist auch sehr gute Leistung. Die Entscheidung hierin können wir Dir aber nicht abnehmen.

6. Eine Festplatte kann eigentlich nicht groß genug sein (wir empfehlen eine E-IDE-1 GB-Platte, die Begründung würde den Platz sprengen). Je größer die Platte, desto schneller ist sie meist, und desto teurer wird sie auch. Eine 300-MByte-Platte tut's zum Spielen jedoch ohne weiteres.

IBM Kompatibel?

Ich habe einen IBM PS 1000 "Blue Lightning" mit Soundblaster 16, aber kaum ein Spiel funktioniert bei mir mit Sound. Diverse Hotlines haben mich aufeinander verwiesen und ich sitze nun auf meinen Spielen, die ich ohne Sound nicht spielen kann. Woran liegt das und was kann ich tun?

Klaus Scheffel, Frankfurt

Das Problem ist IBM natürlich bekannt. Hier handelt es sich um ein Hardwareproblem, das mit dem Chipsatz des "Blue Lightning" zusammenhängt. Dieses Chipset von Future (Future Techn. Typ 82C3481-82) produziert beim Spielen mit Sound einen DMA-

Konflikt, der unumgänglich ist. Hierzu müßten einige Chips auf den Boards umgetauscht werden. Man arbeitet bei IBM und Future Technologies angeblich schon daran. Genauer über dieses Problem erfahren "Blue Lightning"-Besitzer bei Herrn Polster in Rottgau (Telefon:06106-893850). Die rechtliche Situation (Geld zurück oder ähnliches, lag bei Redaktionsschluß noch im Dunkeln).

Schön und intelligent?

Hallo Doc, ich habe mir kurz nach Weihnachten bei ESCOM (großer Fehler) ein Mitsumi FX 400 zugelegt.

Ich war ziemlich stolz auf meine Anschaffung, bis es an's Einbauen ging. Ich und ein Freund von mir (er hat sein Double Speed selber eingebaut) haben es dann reingehängt.

Doch dann haben wir es ausprobiert und ich war ziemlich schockiert, denn das Quadspeed war langsamer als ein Singlespeed und ist öfter abgestürzt (bei vielen Dateien kommt "Lese-fehler auf Laufwerk D:"). Bei meinem Freund passiert dies bei den Dateien nicht. Ich bin zu ESCOM gegangen und habe dem Techniker alles geschildert, und er meinte, ich hätte es falsch angeschlossen (was aber nicht stimmt). Nun, einige Tage später bin ich mit meinem Computer zu ESCOM gegangen und habe sie gebeten, mir mein CD-ROM einzubauen, aber sie meinten, sie dürften meinen PC nicht annehmen, weil es wegen der Garantie und der Versicherung nicht machbar wäre.

Nun habe ich im Hinterzimmer mein CD-ROM ausgebaut und zum checken dangelassen, als ich es nach ca. 2 Wochen wiederbekommen habe, meinten sie, daß es einwandfrei funktionieren würde. Als ich es dann zuhause eingebaut habe, wurde es noch schlimmer, auf einmal machte es merkwürdige Kratzgeräusche und stürzte immer noch ab. Dann bin ich wieder zu ESCOM gefahren und habe es ihnen gesagt, sie meinten, sie würden es nochmal kontrollieren.

Als ich es nach zwei Wochen abholen wollte, meinten sie, sie hätten es zu Mitsumi geschickt und ich sollte in

einer Woche nochmal wiederkommen. Gesagt, getan. Ich fuhr wiedermal zu Escom und wollte es abholen, aber sie meinten, es wäre noch nicht da. Als ein Verkäufer mir anbot, daß ich ein neues CD-ROM bekommen würde, sagte ich sofort zu, aber Pech gehabt, sie hatten keine Triple oder Quad Speed mehr da. Er sagte, ich solle in drei Tagen wiederkommen, weil dann die nächste Lieferung kommen würde. Also ging ich drei Tage später wieder hin – und auf einmal war mein CD-ROM angekommen, und sie hatten es umgetauscht. Ich baute es ein und es funktioniert immer noch nicht. Nochmal die Fehlermeldung "Lese-fehler auf Laufwerk D:"

Unter Windows stürzt der PC ab, wenn Soundblaster & CD-ROM gleichzeitig laufen.

Wing Commander 3: (Bei den Zwischensequenzen bricht der PC ab, Lese-fehler auf...). Hartnäckige Knarr-Geräusche

Markus Sauer, Bonn

Natürlich haben wir für Dich Erkundigungen eingezogen und können Dir soviel verraten: Ist Dein Laufwerk wirklich kaputt und schreddert es akustisch vernehmbar auf eingeleiteten CD-ROMs hin und her, hilft tatsächlich nur das Einsenden an Mitsumi. Dies muß über den Fachhändler realisiert werden, der bei Dir ja eine Escom-Filiale ist. Escom ist verpflichtet, Dir das CD-ROM wieder funktionstüchtig zurückzugeben. Bestehe auf einem Test vor Ort. Sollte es allerdings nicht kaputt sein, also wenn Du CD-ROMs unter DOS problemlos lesen kannst, liegt es vielleicht an Deinem veralteten Laufwerks-Treiber (mit dem WC3 übrigens nicht vernünftig funktioniert!). Aktuell ist die Version 1.35. Mit Wing Commander 3 problemlos läuft die Treiber-Version 1.33. Beziehen kannst Du die Treiber entweder aus der Mitsumi-Mailbox (02405-92199) oder direkt von der Mitsumi-Hotline (02405-18026). Hier bekommst Du auch ein Benchmark-Programm (CDC Pro), das anzeigt, was Dein CD-Laufwerk wirklich leistet. Alte Benchmark-Programme arbeiten besonders bei sehr schnellen Laufwerken nicht fehlerfrei, womit Dein Problem des Single-Speed-Effekts erklärt werden könnte. Ansonsten solltest Du versuchen, das Laufwerk nicht über den externen Controller

laufen zu lassen, sondern direkt an den IDE-Controller der Festplatte zu hängen. Hier kannst Du das FX 400 zum Beispiel an den zweiten Anschluß des Festplatten-Kabels hängen. Dazu muß Du allerdings das CD-Laufwerk auf "Slave" jumpern. Wie dies funktioniert, erfährst Du im Handbuch oder von einem der wirklich freundlichen Herren der Mitsumi-Hotline, die Dir weiterhelfen werden.

Doch nicht DOSKEY

Ich habe da noch eine kleine Ergänzung zu dem Brief von Nico Hagen in der Ausgabe 7/95 zum Thema "Doskey". An seiner Stelle würde ich den Command.Com-Ersatz 4DOS vorziehen. Dieses Programm ist als Share-ware überall erhältlich und bietet gegenüber der Vollversion nur den Nachteil eines "Shareware-Delays". Es hat schon als Standardprozedure die Sache mit den Cursor-tasten, man kann aber zusätzlich in einer Batch-Datei eigene Befehle definieren.

Torsten Kretschmer, Wassenberg

Unprotected Mode

Könnten Sie mir bitte möglichst schnell die folgende Frage beantworten und mir zurückschreiben? Kann ich "Legend of 'Kyrandia 1'" und "Legend of Kyrandia 2" auch auf meinem PC mit einem 286er Prozessor spielen? Es würde mich freuen, bald von Ihnen zu hören.

Florian Heinz, Jembke

Natürlich sagen wir es Dir, aber zunächst lohnt beim Kauf ein Blick auf die Spiele-Aufkleber und in die (demnächst noch ergiebigeren) Wertungskästen der **POWER PLAY**, wo diese besprochen werden. Auf den Aufklebern findest Du immer die Mindestkonfiguration, also ob Du einen heute veralteten AT oder 286er benutzen kannst, oder ob das Spiel einen 386er oder 486er benötigt. Generell laufen alle Spiele auf 286ern, die nicht im "Protected Mode" laufen und keinen 32-Bit-Code beinhalten. Und leider laufen alle drei Kyrandia-Teile unseres Wissens im Protected Mode und benötigen mindestens einen 386er.

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.
Baldies /dt	69,95	69,95
Battle Isle 2 /dt	79,95	81,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	49,95
Bling! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	—	89,95
Bundesliga Manager Hatrick /dt	74,95	—
Bundesl. M. Hatrick 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.
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	—	64,95
X-Com /dt	89,95	89,95
X-Wing Compilation /dt	73,95	66,95
Zorro /dt	—	69,95

02871 / 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

können 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

Das berühmte schwarze Sommerloch, in das bekanntlich jegliche Art von Motivation und Produktivität fällt, sollte Euch nicht davon abhalten, Eure grauen Zellen ein wenig anzustrengen: Wir würden gerne von Euch wissen, wie Ihr Euch eine Rubrik "Von Lesern für Leser" auf unserem CD-ROM vorstellt.

Eure Urk.



Droste, hörst Du mich?

Ich habe mir einen PC gekauft (486 DX4/100, Double-speed CD-ROM, 540 HD, 4MB RAM, Sound ISA Blaster Media Concept 16 von Microsoft), um damit mehr oder weniger professionell Musik (Techno) zu machen. Ist meine Soundkarte dazu geeignet? (Es muß ja nicht gleich die Überqualität sein!)

Welche Programme könnt Ihr mir empfehlen? (Ich dachte da an was, was leicht zu bedienen ist und wo man keine sonstigen Komponenten braucht wie ein Musik-keyboard oder sowas. Außerdem sollte es erschwinglich sein, also hohe Qualität zu niedrigem Preis! Wo bekomme ich ein solches Programm her?)

Was könnt Ihr mir an Literatur zu diesem Thema empfehlen? Ich hab' schon einiges über Sound gefunden, aber dort beschränkt man sich auf Soundkarten und sonstige Hardware.

Thorsten Jakob, 79664 Wehr

Für den Anfang reicht Deine Soundkarte sehr wohl aus. Das beste Preis-Leistungsverhältnis bietet Dir unserer Meinung nach der X-Tracker von D-lusion, der auch von Creative Labs empfohlen wird. Der X-Tracker ab Version 2.0 bietet Dir 32 Stimmen gleichzeitig, 8 und 16 Bit Samples (CD Qualität) von 4 - 44,1 kHz, das Einlesen von sämtlichen Formaten und eine einfach zu bedienende, übersichtliche Oberfläche. Ein integrierter Sample-Editor macht zusätzliche Software überflüssig. Instrumente können in

Bibliotheken organisiert werden. Den X-Tracker kannst Du zum Preis von 39 Mark (Diskette) oder 49 (CD-ROM) bei der Heidelberger Firma "The Bletcherley Group", Postfach 101545, beziehen. Literatur zum Thema wird überflüssig, da Dich das leicht verständlich abgefaßte Handbuch behutsam Schritt für Schritt in die Materie einführt.

Kriminelle Schreiberlinge?

Reine Neugier treibt mich zum Schreiben dieses Briefes. Hier die Frage, die mir so auf der Zunge brennt: Warum wurde Eure vorletzte Ausgabe (6/95) von der Kripo beschlagnahmt? Ich habe in Heft 7/95 vergeblich nach einer Antwort gesucht (vielleicht habe ich was übersehen?). Außerdem habe ich die beschlagnahmte Ausgabe nach kriminellen Schreibereien durchkämmt. Das war aber wenig befriedigend, da ich ja letztenendes nie sicher wußte, ob meine Vermutung stimmt. Also lüftet bitte das Geheimnis! Bestimmt sind auch andere Leser daran interessiert, obwohl ich glaube, daß die meisten das wohl gar nicht mitbekommen haben.

Regina Grill, 94526 Metten

Leider gibt es immer wieder Anzeigenkunden, die entweder aus purer Unwissenheit oder aus berechnender Absicht indizierte oder gar beschlagnahmte Spielertitel in ihre Anzeigen aufnehmen. Unsere Dispo- und Anzeigenabteilung muß monatlich einen ungeheuren Aufwand betreiben, um diese "Kuckuckseier" ausfindig zu machen.

Im Falle der Ausgabe 6/95 war das eine Anzeige, in der in winzig kleiner Schrift ein verbotenes Prügelspiel beworben wurde. Die Sensibilität der Schutzbehörden hat gerade nach jüngsten (realitätsfernen) und imageschädigenden Reportagen in Magazinen und Fernsehsendungen empfindlich zugenommen. Zu allem Unglück gibt es gerade in unserem Bezirk einen sehr regen Staatsanwalt, der solche "Patzer" besonders engagiert verfolgt. Wir wollten Euch nicht übermäßig mit dieser Problematik belasten, zudem die Diskussion um indizierte Spiele an einem toten Punkt angelangt ist.

Leser testen?

Jeder versucht auf seine Weise, dem Markt gerecht zu werden und schießt sich auf den PC als DIE Spielmaschine überhaupt ein, zumal hier die CD-ROM-Produkte alles andere in den Schatten stellen. Insofern begrüße ich Eure geplante Neugestaltung. Wovor mir jedoch wirklich graut, ist die ungeheure Flut an CD-ROMs. Auf nahezu jedem Mag klebt jetzt schon eine Scheibe, wobei der Inhalt oft mehr schlecht als recht ist. Natürlich begrüße ich die Möglichkeit, neueste Demos ausprobieren zu können, immer aktuelle Patches und Shareware zu haben, doch wünsche ich mir mehr Eigenproduktionen. Worauf ich hinaus möchte, ist fol-

gendes: Der CD-ROM-Markt ist alles andere als tot, aber irgendwie ziemlich satt. Neue Techniken stehen unmittelbar bevor, bis diese aber marktreif und bezahlbar sind, müssen wir uns mit der 650-MB-Scheibe zufrieden geben. Ich würde mich über frischen Wind und Mut zum Risiko auf diesem Sektor sehr freuen. Wie wäre es z.B. mit Leserprogrammen auf Eurem CD-ROM? Ich kenne einige Leute, die kleine, aber feine Batches, Utilities oder auch andere selbstgeschriebene Programme in ihrer Schublade haben, die für viele Leser bestimmt interessant wären. Man könnte dort auch eine Rubrik "Leser testen Spiele" oder so was einrichten. Vielleicht auch Tips und Tricks von Lesern, auch zu auf fallenden oder älteren Spielen.

Überhaupt fände ich es sehr wünschenswert, Eure Leser mehr an Eurem Mag teilhaben zu lassen (schließlich finanzieren wir Euch).

Olaf Schuck, 21031 Hamburg

In der Tat haben wir bereits bei der Neugestaltung unseres CD-ROMs an eine Rubrik gedacht, in der sich unsere Leser verstärkt einbringen können. Schließlich wurde diese Art "Leserservice" schon auf unseren allerersten CD-ROMs betrieben, auf denen Du von Lesern geschriebene Programme und Spiele bewundern konntest. Wie genau diese Rubrik in Zukunft aussehen wird, hängt natürlich stark von Eurem Interesse und Euren Einsendungen ab. Gebt uns doch mal einige Anregungen und teilt uns Eure Wünsche zu diesem Thema mit!

**Preisvorteil
nur mit dieser
Karte!**

mit Power Play!

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in



WICHTIG: Ab 1. Juli 1995 verlieren die „alten“ Geldscheine ihre Gültigkeit und können nicht mehr als Zahlungsmittel akzeptiert werden!

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
☐ DM 5,— liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**
- ☐ Diverses

[illegible]

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

Datum
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Ort

Unterschrift

enden!

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

100% PC DAS COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER



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

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

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen) ☐ Bequem durch Bankinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer Geldinstitut

PDH 795

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

Antwort - Postkarte

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

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

Mein Themewunsch 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?

Antwortkarte

Bitte im
Kuvert
verschicken!

Absender:
Name/Vorname: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

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

Take

in die Amiga
1 Gratis-Heft + Ge



Erleben Sie die ne
Generation von Gra
und Vid

- ◆ Ausführliche Tips und Tricks
- ◆ Exklusivberichte
- ◆ Professionelle Tests
- ◆ Die besten Spiele-Hits
- ◆ Anwendungen u.v.m.

Replay

Power Play - die zweit Schönste 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!**



5 Stühle, eine Meinung?

Als ich letztlich die Power Play 7/95 las und mir die "5 Stühle eine Meinung"-Tabellen anschaute, fand ich, daß die Gesamtwertung im Vergleich zu den Einzelmeinungen unlogisch war. Bei Vollgas haben 4 von 5 Redakteuren 100% gegeben nur Peter Schwindt gab 90%. Die Gesamtwertung war jedoch nur 88%. Keine der Wertungen liegt unter 90% und außerdem müßte sie aus dem Durchschnitt ergründet 98% lauten. Was die Sache noch unlogischer machte, als sie schon war, war die Tabelle von Warriors, wo drei Redakteure gerade mal 40%, Frank Heukemes nur 10% und nur Volker Weitz 50% gab, die Gesamtwertung jedoch bei 50% lag. Ist nur die Bewertung von "vw" etwas wert? Genauso schwachsinnig war die Tabelle von Hatrick, Der Reeder, Hollywood Manager und Precision Approach! Selbst wenn man stark auf- oder abrunden würde, würde es noch keinen Sinn ergeben! Wenn

bei den Bewertungen vielleicht ein 6. Wert eine Rolle spielt, würde ich diesen gerne erfahren! Könntet ihr bitte mal den Lesern der POWER PLAY erklären, wie diese Bewertungen zustandekommen?

Jochen Pohlmann, 22041 Hamburg

Wie der knappe Einleitungstext zu unserer Statistik andeutet, handelt es sich bei den HIER widerspiegelten Meinungen der Redakteure um ganz persönliche Vorlieben oder Abneigungen. Daraus die Gesamtwertung zu errechnen wäre töricht, denn bei den Einzelmeinungen, die wir in der Wertungskonferenz zum Ausdruck bringen, handelt es sich um unsere subjektiven Meinungen. Ein Beispiel: Frank ist kein Fußballmanager-Fanatiker, von da her wird ein solches Spiel von vornherein keinen extensiven, subjektiven Wertungsbalken von ihm erhalten. In der Wertungskonferenz wird von den Redakteuren allerdings eine möglichst objektive Meinung verlangt, die der des potentiellen Käufers entsprechen soll. Die neben den Balken stehende Gesamtwertung dient also nur zum Vergleich.

Teuflische Hexereien

Ich nehme mir immer die Hexcodes aus der POWER PLAY zu Hilfe. Das hat alles prima funktioniert, bis ich auf einen "den-muß-ich-einfach-ausprobieren"-Code in einer anderen Zeitschrift gestoßen bin. Jener klang sehr vielversprechend, so daß ich gleich den besten Spielstand dafür geopfert habe. Später lud ich das Spiel, dann das Savegame. Doch da, was war das? Das Savegame hatte sich verflüchtigt! Ich brauchte Tage, bis ich wieder dort angelangt war, wo ich einst abgespeichert hatte. Damit mir so etwas nicht nochmal passiert, frage ich Euch, was für eine Garantie man hat, daß die Hex-Cheats einwandfrei sind; und wenn nicht, wen man dafür zur Rechenschaft ziehen kann, bzw. muß?

Christoph Tomassek, 67459 Böhl-Iggelheim

Wir können keinerlei Garantie übernehmen, da wir einfach nicht die Zeit aufbringen können, jeden Code selbst auszuprobieren, bevor wir ihn abdruck-

ken. Wir können nur Stichproben machen und verwenden nebenher einige Codes aus Selbstinteresse. Einsender kannst Du nicht zur Rechenschaft ziehen, das würde jeglicher rechtlichen Grundlage entbehren. Da hilft nur eins: Unbedingt vor jedem Rumpfriemeln eine Kopie des Spielstandes anfertigen, dann kann Dir im Falle des Nichtfunktionierens nichts mehr passieren.

Urban Decay

Könnt ihr mir sagen, wo es die "Urban Decay"-Demoversion zu bestellen gibt oder, wenn ihr sie habt, würdet ihr sie mir auf Diskette schicken?

Stefan Besser, 69214 Eppelheim

Von Urban Decay, das wie im Artikel erwähnt, erst für 1996 geplant ist, ist noch kein Demo erhältlich. Die Redaktion hatte lediglich die Gelegenheit, auf der E3 einige fertige Sequenzen (aus denen auch die gezeigten Screenshots stammen) anzuspüren. Sobald wir eine Demoversion zur Veröffentlichung erhalten, wirst Du und die anderen Leser sie auf unserem CD-ROM finden.

GALAXY

PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

3DO NTSC 599.-
NTSC-PAL Wandl. 129.-
Joypad 6-Button 99.-
Need for Speed 99.-
Return Fire 109.-
Road Rash 99.-
Theme Park 99.-

3DO

Hell 79.-
Panzer General 99.-
Slam'n Jam 109.-
Space Ace 109.-
Space Hawk 119.-
Syndicate 99.-
Wing Command 3 99.-

Soundbl.AWE 449.-
Soundbl.AWE Val. 349.-
Soundbl.16 Val. 189.-
Gravis Phönix 189.-
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 Pro158.-
Thrustm.Forn.T1 309.-
Thrustm.F16 FCS 289.-
Thrustm.Weap.C2 249.-

CD ROM:

AIV Network kd 99.-
Amerika Civil War d 99.-
Blind kd 99.-
Dark Forces kd 99.-
Flight Unlimited kd 99.-
FX Fighter d 99.-
Hatrick kd 99.-
Hi Ozone d 99.-
Jagged Alliance 89.-
Magic Carpet Data 39.-
NBA Live d 99.-

IBM

Panzer General d 99.-
Perfect General 2 99.-
Psycho Pinball d 79.-
Sim Tower d 99.-
StarTrek F.Unity d 119.-
Sup.Streetfight 2 d 89.-
Terminal Velocity 89.-
US Navyfighter kd 99.-
Virtua Pool d 89.-
Volgas d 79.-
Warcraft kd 99.-
X-Com kd 99.-

Im August voraussichtl.:

Across t.Rhine d 109.-
Simon t.Says 2 kd 99.-
Space Quest 6 kd 109.-

Im August voraussichtl.:

Action Soccer 99.-
Comm.&Conquer 99.-
Dungeonmaster 2 99.-

Computer Exhibit
Bahnhofstr.3
73033 Göppingen
Ladepreise variieren

Friendly Space Stations

Space Invader
Rosenheimerstr.28
83278 Traunstein
Ladepreise 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 Anteil
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

Zeichen Setzen...



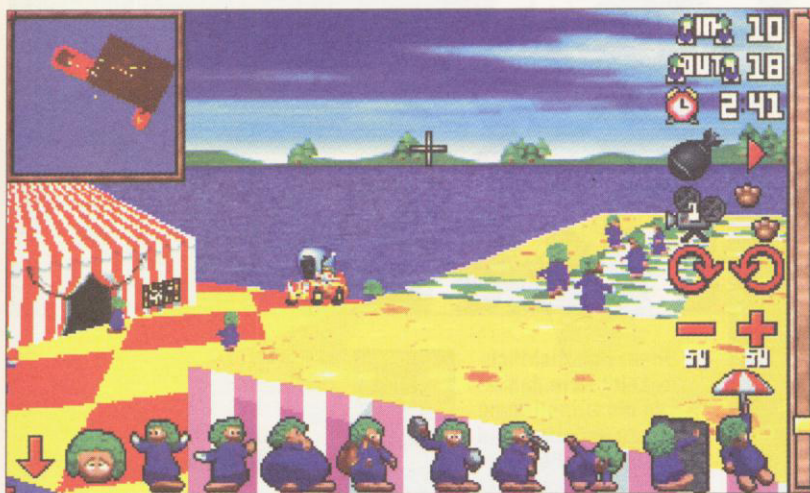
Sportabzeichen – im Verein am schönsten.

Wer abtaucht, wenn's um Leistung geht, kommt nie zum Zug. Beim Sportabzeichen beweist man sein Können! Das Faltblatt „Sportabzeichen – erleben was ich kann“ mit der Übersicht der geforderten Leistungen und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund

Fliegendes Suizidkommando

Lemmings 3D



Eines der neuen Elemente im Einsatz. Dank Trampolin erreichen die Nager ungeahnte Höhen.



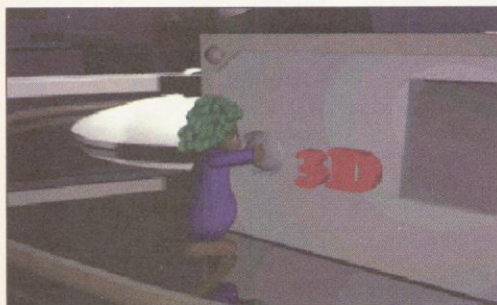
Alles wie gehabt: Das Hauptmenü von Lemmings 3D stammt direkt von Teil eins ab

Drei D und kein Ende: Während andere Softwarefirmen immer wieder neue Helden auf mehr oder weniger blutige Monsterhatz in dreidimensionalen Dungeons oder Raumstationen schicken, bedient Psygnosis mit dem neuesten Aufguß der Lemmings-Saga die eher friedliebenden Naturen unter den PC-Spielern. Am Spielprinzip hat sich seit Teil 1 nicht viel geändert: noch immer müßt Ihr die suizidgefährdeten kleinen Viecher

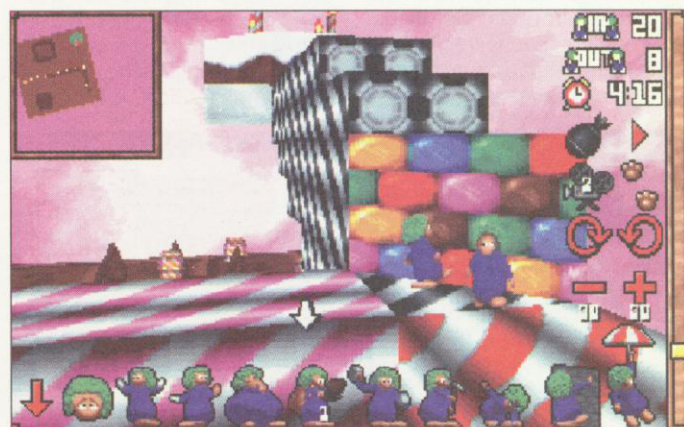
auf ihrem Trip nach Hause vor tödlichen Fehlern bewahren. Hierfür bedient Ihr Euch der aus dem ersten Nager-Epos bekannten Fähigkeiten, von den Tribes und ihren abgedrehten Spezialisten haben sich die Briten verabschiedet. Bevor Ihr jedoch loslegt, gilt es noch im Hauptmenü den Schwierigkeitsgrad nach altbewährtem Muster einzustellen. Von Practice (sehr empfehlenswert für 3D-Neulinge) bis Mayhem sind wieder alle Ab-

stufungen aus Teil 1 vertreten. Im Übungslevel erwartet Euch eine Einführung in alle neuen Elemente des Spiels wie z.B. Seilbahnen, Trampoline und "rutschige" Blocks. Was den Spieler nach Klick auf den

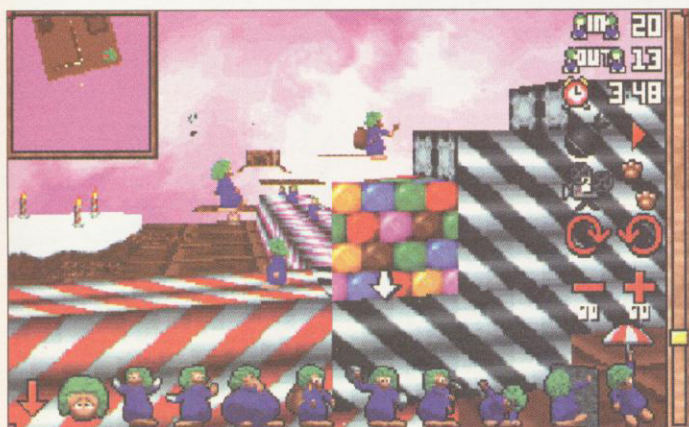
Play-Button erwartet, ist auf den ersten Blick recht verwirrend (auf den zweiten übrigens auch), da es, vor allem in höheren Levels, zunächst nicht ganz klar wird, wo die grünhaarigen Biester herkommen



Das Intro stimmt Euch auf das ein, was Euch im Spiel erwartet: 3D total!



Short 'n' Sweet: Der Tortenlevel gehört zu den einfacheren Übungen



Die korrekte Platzierung der "Builder" erfordert etwas Training

Was zuviel ist zuviel! Der dritte Teil von Psygnosis' unendlicher Geschichte ist trotz (oder gerade wegen) neuer Perspektive nicht der beste in der Serie. Auf den ersten Blick sieht Lemmings 3D wirklich beeindruckend aus: die Akteure sind niedlich animiert (und sehen zum erstenmal so aus wie auf der Packung), die Level sind ebenfalls sehr schön und einfallsreich gestaltet. Der Haken jedoch liegt schon in der Konzeption des Spiels: In 3D verlangt Lemmings dem Spieler

Unmenschliches ab, will er die Übersicht behalten. Ohne ständiges Unterbrechen der Handlung ist es kaum möglich, auch nur im Fun-Modus in höhere Level vorzudringen. Konntet Ihr Euch in den ersten beiden Teilen noch voll auf die Rätsel konzentrieren, schlägt Ihr Euch jetzt erstmal mit der Bedienung herum, was auf die Dauer sehr ermüdend ist. Technisch gesehen ist Lemmings 3D wahrhaftig nicht schlecht, aber die unmögliche Bedienung ließ in mir nach einer Weile den Wunsch nach einem Button zum Umschalten auf die gute alte 2D-Perspektive aufkommen.

Geht so





Armageddon! "Völkermord" à la Lemmings



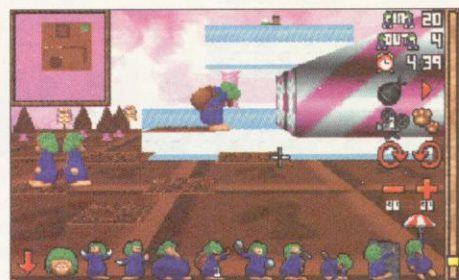
Im Practice-Mode findet sich ein Level für jeden Spezialisten

und wo sie hinmüssen. Dem "Pause"-Icon kommt somit in Lemmings 3D eine spielentscheidende Funktion zu, da sich meist nur durch ständiges Unterbrechen die nächste, günstige Perspektive finden lässt. Apropos Perspektive: Die Le-

vel lassen sich aus je vier vordefinierten Kameras betrachten, die Ihr jedoch nach Lust und Laune in allen drei Ebenen verschieben könnt. Außerdem gibt es noch die originelle (aber wenig hilfreiche) "Virtual Lemming"-Option, mit der Ihr

Oben: Übersichtlichkeit? Nein danke! Um die Orientierung zu behalten sind ständige Perspektivenwechsel unerlässlich

Rechts: Die einzelnen Fähigkeiten sind liebevoll animiert



Der "Turner" (hinten links) ist der einzige neue Spezialist



Geht so

Frei nach dem Motto "Wie presse ich eine exzellente Spielidee bis auf den letzten Tropfen aus" zeigt Psygnosis kontinuierlich, wie ein Klassiker zu Tode geritten wird. Hatten die ersten Lemmings noch einen überbordenden Niedlichkeitsfaktor und eine vorbildliche Übersichtlichkeit, sind den Entwicklern der 3D-Version doch ein wenig die Pferde durchgegangen. Ist es notwendig, bei einem Denkspiel dieser Art auch noch mit variablen Perspektiven zu arbeiten, oder schießt man

sich dabei nicht selbst ins Knie, da der Spieler mit der Zeit doch ein wenig den Faden verliert? Von den alten Lemmings, die mit wipender Tolle roboterhaft über Berg und Tal marschierten, ist jedenfalls nicht mehr viel übriggeblieben. Schade!



Polonäse auf dem Eis. Auf "Slippery Blocks" rutschen die Nagetiere in den Tod.



Kill 'em all-let God sort 'em out. Wenn alles nichts mehr hilft, bleibt nur noch das Nuke-Icon



Gag am Rande: die Paßworteingabe via Lemmings-Akrobaten

spektive zeigt. Sind genügend Lemmings sicher heimgekommen, erhaltet Ihr ein Paßwort, und das Programm speichert automatisch Euren Erfolg ab, so daß Ihr auf das ewige Code-Eingeben vergangener Tage verzichten könnt. sg

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:
Psygnosis

Genre:

Geschicklichkeit

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

automatisches Speichern

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: General Midi,
Soundblaster

Festplatte: 1 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 71%
Sound: 66%

48%

Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten kämpften - dies ist ihre Geschichte.

ERLEBEN SIE SIE SELBST!

Sie haben die volle Kontrolle über Ihren Einsatz - vom einzelnen Panzer bis hin zum gesamten amerikanischen oder deutschen Bataillon.

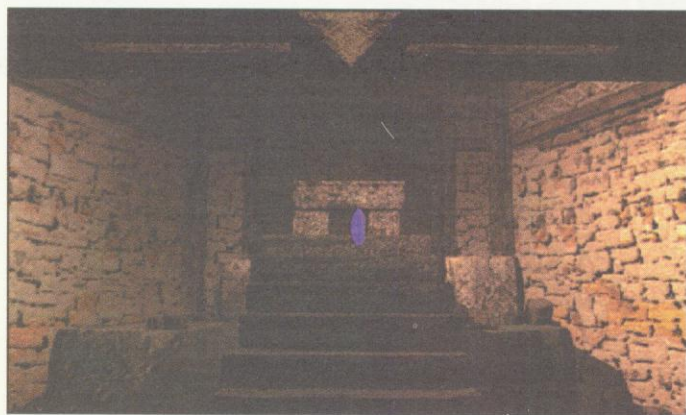


Die Panzergefechte vom D-Day bis zum Zusammenbruch des Dritten Reiches.

MICRO PROSE

Für IBM PC und Kompatible

Jewels of the Oracle



Ab zum Altar: Hat der gewitzte Spieler doch einen Juwel ergattert, geht's zum Altar, auf dem der Stein abgelgt wird. Erst wenn alle Steine beisammen liegen, öffnet sich das Tor zu Nisus.

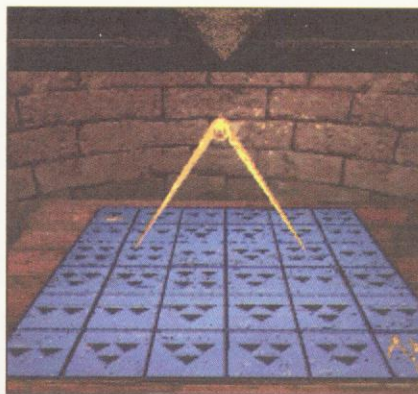
Was Geschichtsschreiber uns schon immer zu vermitteln suchten, will der amerikanische Multimedia-Neuling Discis mit einer CD-ROM vollbringen: In Wahrheit sind die alten Kulturen der Römer, Ägypter und Griechen nur Fiktion – geprägt hat die Menschheit nur eine Kultur. Und dies ist die verlorene-

glaubte Zivilisation der Stadt Nisus, die schon vor tausenden von Jahren so zivilisiert war, daß sie ausstarb. Doch dank Discis holen wir uns, zivilisiert wie wir sind, die uralte Zivilisation auf den Bildschirm und dürfen die komplett gerenderte Stadt Nisus betrachten, wie nur unsere Urururrahnen es taten. Vor den Genuß hat man

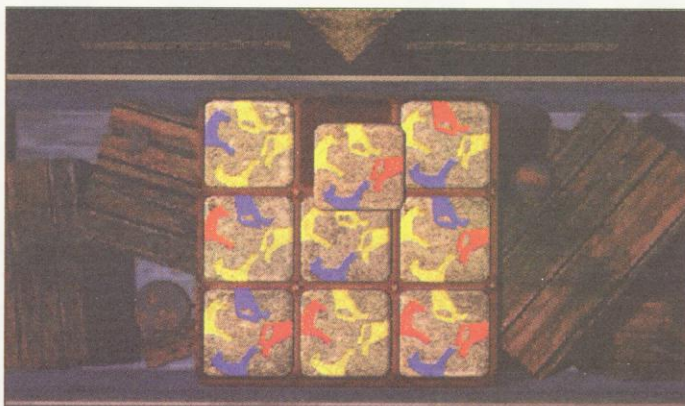
jedoch auch bei Discis den
Schweiß gesetzt, und so plat-
zen Euch vorerst Hunderte
grauer Zellen, bevor die Stadt
auf der Mattscheibe schillert.

Mit dem sinnbildlichen Schweiß sind hiero satte 24 Rätsel gemeint, die, jeweils in einer eigenen Räumlichkeit angesiedelt, ein Juwel verbergen. Dieses wandert in Eure Tasche, sobald Ihr die Aufgabe gelöst habt. Sind zu guter Letzt alle 24 Edelsteine auf dem Altar verewigt, gibt's eine Nisus-Freikarte und Ihr habt gesiegt. Doch obwohl die aufmerksamen Programmierer zwei Schwierigkeitsgrade anlegen, fallen fast alle Rätsel in die Kategorie "Witzig, aber nicht streßfrei lösbar". Doch da wartet ja noch unser Freund und Helfer, das Orakel. Dieses gibt Tips (wenn auch nutzlose) und weist Euch durch die Rätsellandschaft. Die Knobelaufgaben werden übrigens entweder eine nach der anderen gelöst oder sie lassen sich in

einem Schicksalsbrunnen frei anwählen. Mit etwas Glück findet Ihr auch in einigen Räumen Tips zu Rätseln in anderen Räumen. Übrigens: Ein Zeitlimit existiert in *Jewels of the Oracle* ebenso wenig wie ein böser Obermوت. Spielstände dürfen selbstverständlich gespeichert werden. **kn**



Der Zirkel des Grauens:
Mit ihm müßt Ihr das
guldene Feld unten links
erreichen. Dabei dürft
Ihr stets nur einen so
großen Schritt machen,
wie das Feld, auf dem
Ihr steht, anzeigt.

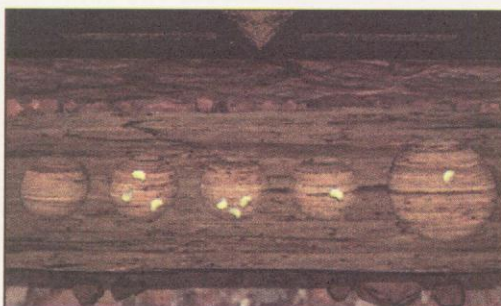


Ob "Jewels of the Oracle" als direkter "7t Guest"-Konkurrent geplant wurde, erfahren wir wahrscheinlich nie, doch eines ist klar: Das Discis-Produkt ist in vielerlei Hinsicht schlechter als der CD-ROM-Rätsel-Klassiker. Zwar vereint die Juwelenschatzkarte 24 Puzzles in sich, doch im Endeffekt wird meist arg probiert, da die Logarithmen für Mathematiker nach einigen Minuten verständlich sein mögen, für Otto Normalverbraucher allerdings ein unnötiges Maß an Selbstbeherrschung voraussetzen.

Eventuell versteckte Tips wollen auch nicht helfen, da diese so gut codiert sind, daß sie selten entschlüsselt werden können, und das Orakel ist ein gut gemeinter Witz. Grafisch nett, aber technisch überholungsbedürftig, bietet "Jewels of the Oracle" nichts als pure, teils nervenaufreibende Rätselei. Puzzlefanatiker, Mathematiker mit Freizeit und rüstige Rentner dürfen zulegen, alle anderen spielen besser richtige Spiele oder kaufen sich einen großen Rätselband.



Tief und unwirtlich präsentiert sich der Rätsel-Brunnen, der als Tor zu den Puzzles dient.



Seltsam und nicht nachvollziehbar: In diesem Rätsel müßt Ihr in drei Zügen Bohnen sortieren.

WINDOWS

CD-ROM

Hersteller:

Discis

Genre:

Denkspiel

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

Rätselbuch auf CD-ROM

Zirka-Preis:

120 Mark

Grafik: SVGA

Sound: alle Windows-kompatiblen Soundkarten

Festplatte: 130 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 8 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 61%

Sound: 45%

43%

Go, Speedracer!

Lamborghini

Im Hauptmenü wählt Ihr Euren nächsten Kurs



Die ehrwürdige Traktorenfabrik Lamborghini S.p.A. beschert Autofanatiker in aller Welt seit Jahrzehnten schlaflose Nächte. Bei einem Neupreis von über 300 000 Mark wird die neuste Kreation der Italiener, der Diablo, für die meisten von uns wohl auch auf ewig ein Traum bleiben. Computerspiele-Fanatiker mit Benzin im Blut dürfen mit *Lamborghini American Challenge* jedoch wenigstens virtuell den Asphalt zum Glühen bringen.

Die im Stil von Gremlins Lotus gehaltene Benzinverschwendung besteht aus 60 verschiedenen Kursen, auf denen Ihr Euch gegen gleichgesinnte Asphalt-Raser be-

leben. Lamborghini jedenfalls ist ungefähr vier Jahre zu spät dran; das haben wir doch alles schon einmal in nett gesehen! Der Sound verabschiedet sich nach einigen Spielsekunden verschämt, um irgendwann wieder aufzutreten. Die Grafik lockt nicht einmal ST-Jünger hinter dem Ofen hervor, und der "Management-Teil" verbreitet ebenfalls gepflegte Langeweile. Zudem ist das Spiel auch noch so schwierig geraten, daß selbst Lambo-Enthusiasten nach zwei Rennen genervt das Handtuch werfen. Tut Euch also selbst einen Gefallen und fahrt einen großen Schlenker um dieses "Meisterwerk"! sg



Outrun meets Lotus: Innovatives sucht Ihr bei Lamborghini jedoch vergebens

haupten müßt. Wie so oft im Leben, dreht sich auch bei *Lamborghini* alles um das liebe Geld. Schließlich kostet jedes Rennen eine gewisse Startsumme. Überdies läßt sich der Diabolo gegen harte Dollars in mehreren Stufen auch noch tunen. Um die Sache zu erschweren, müßt Ihr Euch auf der Straße mit dem Wetter, Baustellen und natürlich der lieben Polizei herumschlagen.

Im Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen (für eine Null-Modem-Unterstützung hat bei Titus das Geld wohl nicht gereicht) dürft Ihr Euch auch mit einem Freund um den Sieg balgen. Wie sagte schon einst Herr Gorbatschow: "Wer zu spät kommt, den bestraft das

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Titus

Genre:

Rennspiel

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

2-Spieler-Option

Zirka-Preis:

90 Mark

Grafik: VGA

Sound: Adlib,

Soundblaster

Festplatte: -

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 640 KByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur

Grafik: 19%

Sound: 9%

13%

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK

Das Original

SPIELE GMBH

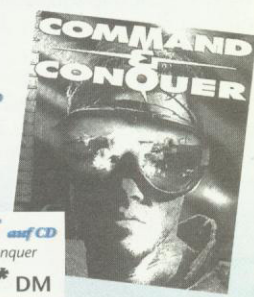


Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD	Artikel	3,5"	CD
11th Hour	99,95*		Front Page Sports Baseball '95	89,95	99,95	Phantasmagoria		109,95*
1830 Railroads & Robberbarons	89,95		FS 5.0 Div. Sceneries	ab 49,95		Pinball Fantasies Deluxe		69,95
1944 Across the Rhine	99,95*		FS 5.1	89,95	89,95	Pinball Illusions	79,95*	79,95*
Aces of the Deep	99,95		Full Throttle (Volgas)		89,95	Power House	79,95*	79,95*
Aces of the Deep Mission	49,95		Gadget		89,95	Prisoner of Ice		99,95*
Action Soccer		i.V.	Goblins 4 (Windows)		89,95	Privateer + Strike Commander		99,95*
Alien Logic - Jurne 1	89,95	89,95	Hammer of the Gods		89,95	Psycho Pinball	79,95*	79,95*
Alone in the Dark 3		99,95*	Hardball 4		89,95	Ravenloft II (Stone Prophet)		89,95*
Amerika 1861-65 (Civil War)		99,95*	Harvester		99,95*	Rebel Assault		59,95*
Apache-Longbow		99,95*	Heart of Darkness		i.V.	Renegade		89,95*
Aztec: Empires of Blood		99,95*	High Octane		99,95	Sam & Max	89,95*	89,95*
Battle of the Evil Age		i.V.	Hollywood Pictures		89,95	Sim City 2000	99,95*	109,95*
Battle Isle 2	89,95	89,95	Inferno		49,95	Sim Tower	89,95*	89,95*
Battle Isle 2 Data		i.V.	Iron Assault		89,95	Simon the Sorcerer 2		89,95*
Battlecruiser 3000		i.V.	Jagged Alliance		89,95	Slip Stream 5000	79,95*	79,95*
Bazooka Sue	89,95*	89,95*	Jewels of the Oracle		i.V.	Space Quest Deluxe (1-5)		99,95*
Biograf	89,95	89,95	Journey Man Project II		89,95*	Space Quest 6		99,95*
Blood Bowl	89,95	89,95	KA-50 Hukom	89,95		Stalingrad	99,95*	99,95*
Brett Hull Hockey		89,95*	Kaiser Deluxe		69,95	Star Trek - Interactive Guide		99,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95	Kingdom - the far Reaches		99,95	Star Trek - "A Final Unity"		99,95*
Bundesliga M. 3 Supporter	59,95	59,95	Kings Quest Deluxe (1-6)		89,95	Star Trek - Collectors Edition	auf Anfrage	
Bureau 13		99,95*	Kings Quest 7 (Windows)		99,95	Star Wars Screensaver	69,95*	89,95*
Burning Steel 3	89,95*	89,95*	König der Löwen	79,95		Steel Panthers	89,95*	89,95*
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*	Knights of Xentor		i.V.	Super Karts		99,95*
Chaos Control	89,95	89,95	Lands of Lore 2		i.V.	Striker '95	79,95*	79,95*
Clockwerk		i.V.	Larry Deluxe (1-6)		99,95	Super Streetfighter II Turbo	79,95*	89,95*
Combat Air Patrol	79,95	79,95	Last Dynasty		99,95	System Shock	89,95*	89,95*
Colonization		99,95*	Legend of Kyandia 3		89,95	Tank Commander		89,95*
Command & Conquer		99,95*	Little Big Adventure		99,95	Terminal Velocity (Full Version)	79,95*	79,95*
Creature Shock		109,95*	Lords of the Realm	79,95		Theme Hospital		i.V.
Cyberia		89,95*	Lost Eden		89,95	Theme Park	89,95*	89,95*
Cybermage		99,95*	Macchiavelli - The Prince		99,95	Thunder Scope	89,95*	89,95*
Daedalus Encounter		99,95*	Magic Carpet inkl. Data		39,95	Ticardoraga		99,95*
Damocles		89,95*	Magic Carpet 2		99,95*	Tie Fighter	89,95*	i.V.
Dark Forces		99,95*	Magic the Gathering		i.V.	Tie Fighter Data		39,95*
Dark Sun 2	89,95	89,95	Marco Polo		79,95	Tony Larussa Baseball 3		i.V.
Death Gate		89,95*	Master of Magic	99,95	99,95	Lower Assault	69,95*	69,95*
Der Reeder		89,95*	MechWarrior 2	99,95*	99,95*	Transport Tycoon	99,95*	99,95*
Descent		ab 69,95	Menzoberranz		99,95*	Transport Tycoon Editor	39,95*	
Die total verrückte Rallye		79,95	Might & Magic Heroes		99,95*	Ufo + Master of Orion		89,95*
Discworld	79,95	89,95	Monthly Python's...		89,95	Under a Killing Moon		109,95*
Dominus	79,95	89,95	Myst		99,95	Uratsukidori		59,95*
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95	Nascar Racing	89,95	89,95	US Navy Fighters		99,95*
Dungeomaster 2	99,95*	99,95*	Nascar Racing Trackpack	49,95	49,95	US Navy Fighter Data		i.V.
Earth Siege	99,95	99,95	Navy Strike	99,95*	99,95*	Virtual Pool		99,95*
Earth Siege Data	59,95	59,95	NBA Live		99,95	Volgas (Full Throttle)		89,95*
Estetica	89,95	89,95	Need for Speed		i.V.	Warcraft	89,95*	89,95*
Elisabeth		89,95*	NHL Hockey 95		89,95	Werewolf vs. Comanche		89,95*
Elite 3	89,95	89,95	Nibelungen	89,95*	89,95*	Weird War III		99,95*
Eye of Beholder Deluxe (1-3)		99,95	Noctropolis (EA)		99,95	Wing Commander 1+2 Deluxe		79,95*
Exploration		i.V.	Novastorm (Scavenger 4)		89,95	Wing Commander 3		119,95*
FIFA Soccer	79,95	89,95	Operation Europe		89,95	Wings of Glory		69,95*
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95	Panzer General	89,95	89,95	Witchaven		i.V.
Flight Unlimited		99,95*	Perfect General II		89,95	X-Com (UFO 2)	99,95*	99,95*
Front Page Sports Football '95		89,95	PGA Tour Golf 486		99,95	X-Wing	99,95*	79,95*

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



TOP HIT auf 3,5"/CD
MechWarrior 2
99,95* DM



TOP HIT auf CD
Command & Conquer
99,95* DM

Fordern Sie gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

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



Laden Berlin

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

Fax-Line:

030 / 694 42 56

10 - 18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:

030 / 694 60 43

Spieleneinheiten am laufenden Band:

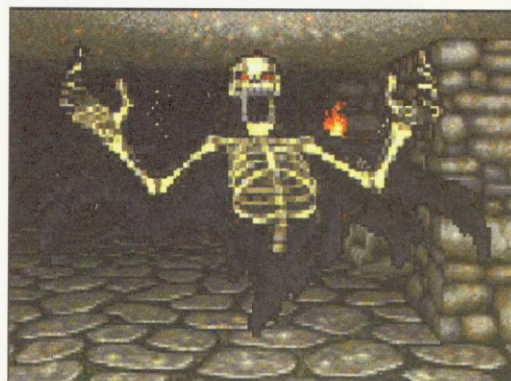
030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen 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 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt halbwie mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluss 17.7.95. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik. mmm

Faster Than Light

Dungeon Master 2

The Legend of Skullkeep

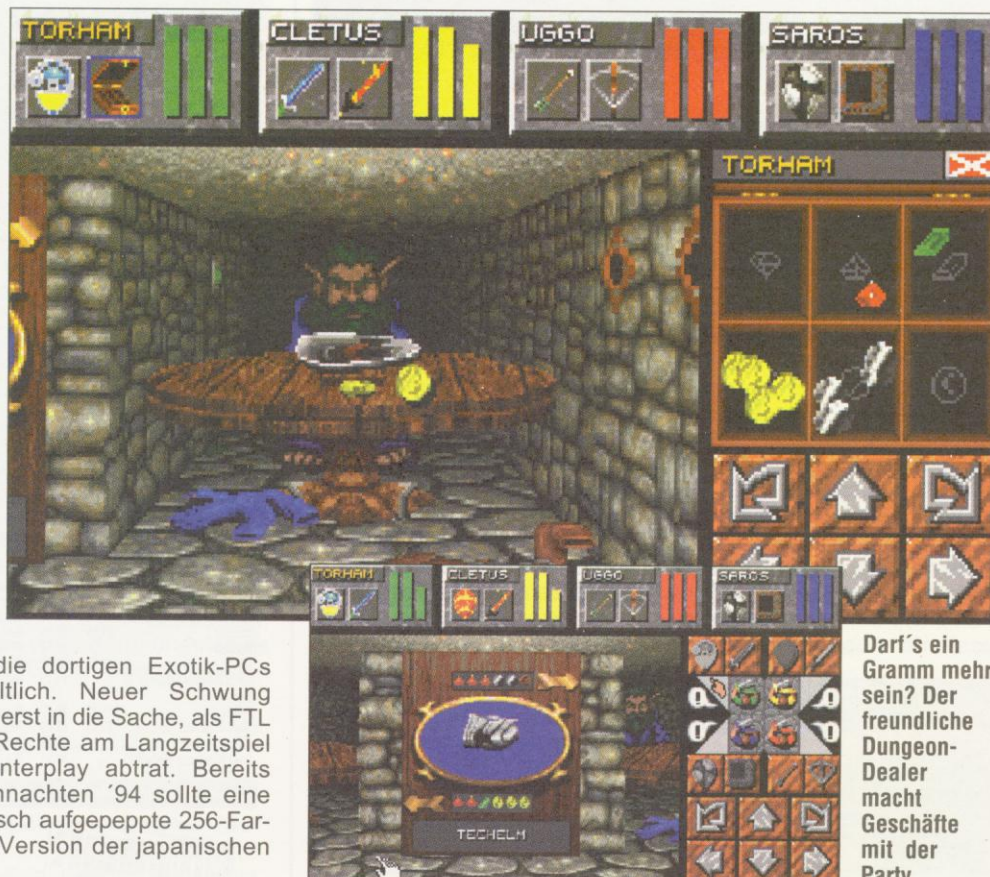


Klapperdürr:
Das
Pixelskelett
macht dem
Abenteurer
das Leben
schwer

Wayne Holder und Doug Bell ist ein Platz im Rollenspiel-Olymp sicher. Digitalritter überall auf der Welt verdanken diesen beiden Käuzen aus San Diego eines der besten Computerrollenspiele aller Zeiten.

Als vor acht Jahren "Dungeon Master", zuerst für den seligen Atari ST und ein paar Monate später auch für den Amiga erschien, begann die Ära der Echtzeit-3D-Programme. Schon ein Jahr später gab's mit "Chaos strikes Back", dem Sequel zum genialen Kerkermeister, heißersehnten Nachschub für uns. Das war's aber auch schon: Nachdem Lord Chaos, Dank unserer tatkräftigen Mithilfe endgültig vom Erdboden verschwand, herrschte leider Funkstille bei Wayne Holders Firma FTL, die sich seitdem mit Anwendersoftware eine goldene Nase verdiente. Doch immer wieder machten Gerüchte von einer Neuauflage die Runde in der Fangemeinde. Wahr ist: Der zweite Teil war schon lange fertig und seltsamerweise nur in Japan

für die dortigen Exotik-PCs erhältlich. Neuer Schwung kam erst in die Sache, als FTL die Rechte am Langzeitspiel an Interplay abtrat. Bereits Weihnachten '94 sollte eine grafisch aufgepeppte 256-Farben-Version der japanischen



Darf's ein Gramm mehr sein? Der freundliche Dungeon-Dealer macht Geschäfte mit der Party

Ich habe mir vor sechs Jahren nur aus einem einzigen Grund eine Speichererweiterung für meinen Amiga gekauft: "Dungeon Master" lief nur mit 1 Megabyte!

Heute, ungefähr zweihundert Computer-Rollenspiele

später, hat das kalifornische Dungeon-Krabbler-Spiel immer noch einen sicheren Ehrenplatz auf meinem Sammelregal. Umso größer die Enttäuschung, daß der oft angekündigte und noch öfter verschobene zweite Teil die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen

konnte. Da ist der überwältigende Schwierigkeitsgrad. Selbst absoluten Rollenspielprofis kann ich jede Menge frustrierende Momente garantieren. Neulinge werden spätestens im eigentlichen Dungeon überfordert das Schwert ins Korn werfen. Besonders ärgerlich: Viele bereits erledigte Monster tauchen nach einiger Zeit wieder auf. Wer an ungünstigen Stellen seine Party ausruhen läßt, muß deshalb gleich wieder aufs neue losprügeln. Das nervt gewaltig! An überzeugenden Pluspunkten kann man dagegen eine wahre Flut an witzigen Gegenständen und Gimmicks, viele originelle Geschicklichkeitspuzzles und clevere Gegner vermelden. In "The Legend of Skullkeep" wurden konsequent die Schwächen von "Dungeon Master" ausgemerzt, ohne allerdings wirklich innovative Neuheiten zu bieten. Kein Geniestreich also, aber immer noch für einige hammerharte Spielsessions gut. Ach, übrigens: FTL soll bereits an "Dungeon Master 3" arbeiten – weitere Informationen im nächsten Jahrtausend.

Mega CD-Variante erscheinen. Jetzt mit halbjähriger Verspätung hat's tatsächlich geklappt.

Alten Kämpfen dürfte beim Anblick des Neulings vor Rührung das Wasser in die Augen schießen. An Interface, Heldenverwaltung und Steuerung hat FTL nur mikroskopische Änderungen vorgenommen. Wie im legendären Vorgänger wird der Bildschirm

auch in der Skullkeep-Legende von einem 3D-Fenster beherrscht, durch das wir in die Fantasywelt blicken. Wie es sich gehört, wird die Grafik nicht etwa neumodisch gescrollt, sondern schrittweise umgeklappt. Drehungen unserer fiktiven Helden gehen in satten 90 Grad Winkeln vonstatten. Bewegt wird die Vierertruppe dabei entweder mit

Hilfreich im Kampf: Das Automapping weiß mit zahlreichen Zusatzfunktion zu gefallen





Neue Monster braucht das Land: Prügelknaben an jeder Ecke



Vergiftet! Ohne passenden Heiltrank geht das Lebenslicht aus

der Tastatur oder über ein Iconfeld am unteren rechten Bildrand. Direkt über diesen Transport-Icons verwalten wir die Waffen und Gegenstände, die unsere Helden in ihren Händen halten. Gekämpft wird in Echtzeit. Ein Klick mit der Maus auf die entsprechende Waffe genügt – und schon haut der Kämpfer zu.

Für jede Person steht übrigens ein separater Inventory-Bildschirm zur Verfügung, auf dem alle Verwaltungsarbeit vonstatten geht. Hier legen wir den Rittlern erbeutete Kleidungsstücke an, versorgen sie mit Nahrung und Wasser und rüsten sie mit möglichst effektiven Waffen aus. Erstmals fin-

den wir viele wichtige Gegenstände nicht nur in den Dungeons, sondern können sie auch in Läden kaufen und verkaufen. Sind die Händler gut aufgelegt, dann kann man sogar mit ihnen um einen günstigeren Preis feilschen und die mühsam erkämpften Edelsteine für spätere Einkaufstouren zurücklegen.

Wie in "Dungeon Master" starten wir unser Abenteuer in der Halle der Helden. Hier warten sechzehn ungeduldige Helden auf Aufnahme in unsere Party, die sich alle in ihren körperlichen Attributen und Fähigkeiten voneinander unterscheiden. Neben den drei wichtigen Werten für Gesund-



Der kleine Schrauber: Wer repariert die Dimensionsmaschine

Was für ein trauriges Licht auf die Spieleszene wirft die Tatsache, daß ein Spiel, das seit sechs (!) Jahren angekündigt wird, die meisten anderen Produkte in Sachen Spaß und Sogwirkung an die Wand drückt.

Und auch wer wie ich, nicht so sehr auf Rollenspiele steht, wird mit einem Seufzen feststellen, daß millionenschwere Mainstream-Spiele es mittlerweile erfolgreich geschafft haben, grafisches Blendwerk vor durchdachtes Spieldesign zu stellen. Zugegeben: "The Legend of Skullkeep" hat einige Hänger. Der Schwierigkeitsgrad erreicht schwindelerregende Höhen und einige Kreaturen nerven durch ihr wiederholtes Auftreten gehörig. Aber ansonsten stimmt eigentlich alles – selbst die Rätsel verdienen hier ihren Namen und erledigen sich nicht mit dem stupiden Zusammentragen diverser Gegenstände. Lieber warte ich noch einmal sechs Jahre auf ein Spiel dieser Art, als den x-ten Aufguß eines kommerziellen Erfolges mit Widerwillen auf meine Festplatte zu kopieren!



Gut

heit, Ausdauer und Zauberkraft, besitzt jeder Kämpfer angeborene Fähigkeiten als Kämpfer, Ninja, Priester und Zauberer. Je nachdem, wie sich die Figuren später im Spiel verhalten, werden sie automatisch in diesen Bereichen befördert und können so vom Neuling zum Meister aufsteigen. "Legend of Skullkeep" verwendet das gleiche Zaubersystem wie "Dungeon Master 1". Die einzelnen Formeln werden aus einem Runenalphabet zusammengesetzt. Insgesamt gibt es 24 solcher Zeichen, wobei die ersten sechs für die Stärke des Zauberspruchs zuständig sind, die restlichen für die Art der Magie. Man kann sich vorstellen, daß die Möglichkeiten hier fast unbegrenzt sind und nur fleißiges Üben zum Erfolg führt. Zum Glück stoßen wir im Spiel auf magische Gegenstände mit eingetragenen Runen-Codes und können so im Laufe der Handlung immer neue und bessere Sprüche lernen.

Mußte der "Dungeon-Meister" im letzten Teil noch eigenhändig mit Bleistift und Millimeterpapier kartographieren, so wird ihm diese mühselige Arbeit jetzt von drei magischen Karten abgenommen, die unter Zuhilfenahme von Mana-Energie automatisch mitscrollen und bei Bedarf Gegenstände, Gegner und sogar Geheimwände anzeigen. In der zweiten Ausbaustufe klärt ein fliegendes Auge unzugängliche Bereiche auf, die dritte Karte eignet sich sogar zum Angriff auf versteckte Gegner. Ein ferngesteuerter Feuerspucker nimmt dem Spieler dann für kurze Zeit die Arbeit ab. Diese halbautomatischen Helferlein können übrigens auch mit dem passenden Zauberspruch herbeigerufen werden und gehen dann selbsttätig auf Monsterjagd. Damit den Helden in der

verzwickten "Skullkeep"-Welt auf besonders langen Fußmärschen nicht die Puste ausgeht, haben die Programmierer diesmal an ein Teleportersystem gedacht. Ausgerüstet mit dem entsprechenden Equipment, kann die Truppe auf diese Weise von bereits aufgeklärten Gebieten immer wieder in den Anfangsbereich zurückspringen.

Erstmals startet das Abenteuer nicht im allertiefsten Kellergewölbe, sondern unter freiem Himmel. In dieser umfangreichen Oberwelt heißt es für unsere Truppe vier Teile eines magischen Siegels zu beschaffen, bevor wir in die eigentliche Festung des Obermotes Dragoth eindringen können.

vw

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

FTL/Interplay

Genre:

Rollenspiel

Schwierigkeitsgrad:

sauschwer

Besonderheiten:

-

Zirkar-Preis:

100 Mark

Grafik: VGA

Sound: General Midi

Soundblaster

Festplatte: 30 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur,

Maus

Grafik: 62%

Sound: 67%

71%

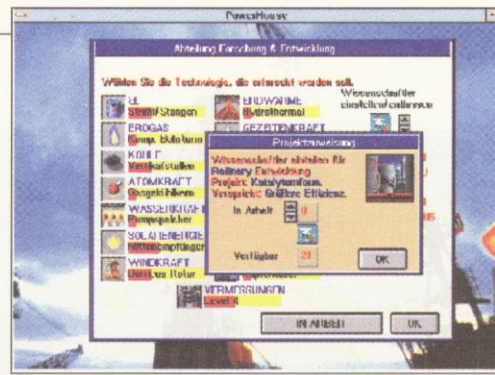
Die Rückkehr der Brent Spar Powerhouse

Das Verhältnis der meisten Kunden von RWE und Preussen Elektra zu Ihrer Steckdose ist innig und schlicht – es genügt zu wissen, daß da der Strom rauskommt.

Im Jahre 2020 wird genau diese Einstellung zu einem Problem. Der Bedarf an Energie steigt sprunghaft an, und besonders die kleineren Lieferanten bleiben dabei auf der Strecke. Nachdem die UN die Energieversorgung zur Chefsache gemacht hat, sind nur noch vier Giganten im Rennen, die sich natürlich einen heftigen Verdrängungswettbewerb liefern. Als einer dieser Konzerne müßt Ihr versuchen, in den Bereichen Umweltschutz, Stromproduktion und Gewinn jeweils die Nummer eins zu werden. Die Quadratur des Kreises ist dabei allerdings einfacher zu erreichen, da sich in

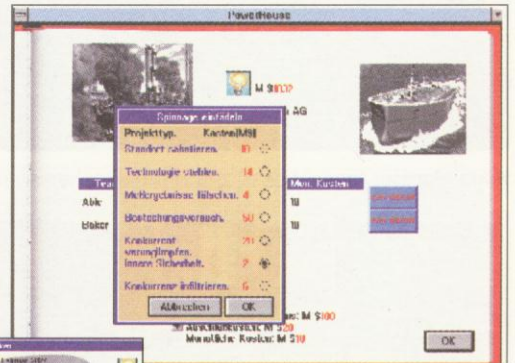


diesem Fall Ökonomie und Ökologie nur mit viel Mühe vertragen. Die UN gibt nach und nach Gebiete zur Bewirtschaftung frei. Wählt Ihr Euer Anfangsfeld nicht frei aus, dann startet Ihr die Runde mit der Westküste der Vereinigten Staaten. Wichtig ist, daß nicht gleich wie wild gebaut wird. Nicht umsonst gibt es Erkundungstrupps in diesem Spiel. Je nach Geschmack könnt Ihr die Anzahl dieser Einheiten erhöhen oder reduzieren. Diese schickt Ihr mit der Auf-



Links: Kreuz und quer und hin und her. Naja, wir sind wenigstens Generaldirektor des Jahres.

Rechts: Sabotage macht Spaß, besonders wenn man sie selbst betreibt



seelen dürfen der Konkurrenz auch mit unlauteren Mitteln in die Suppe spucken. Wer Spaß daran hat, darf Sabotage truppe aussenden, Rufmord betreiben oder fleißig bestechen. Ab und zu meldet sich auch ein Fernsehsender, der Gewichtes zum Thema Energiewirtschaft verlaunten läßt. Und wer weiß: Wenn Ihr erfolgreich genug seid, dürft Ihr Euch mit dem vom Sender ENN gestifteten Titel "Generaldirektor des Jahres" schmücken.

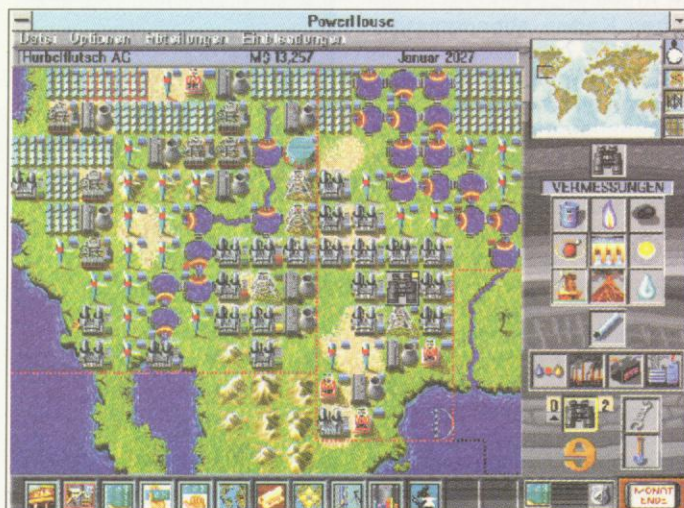
ps



Schludrigkeit laß nach! Ich habe selten ein Spiel gesehen, das so voller Text-Bugs war, wie Powerhouse. Mal hat man sich die Mühe gemacht, Umlaute zu verbessern, mal nicht. Und wenn dann mal ein Satz

orthographisch einigermaßen korrekt ist, sprengt er auch gleich den Kasten, in den er eigentlich hineinsollte. Besonders ärgerlich ist jedoch die Steuerung: Zwar kann man den Bildausschnitt jeweils per Tastatur oder Maus scrollen. Wenn aber die Funktionstasten nur

Millimeter von der Randzone entfernt liegen, ab der mit dem Mauszeiger das Bild bewegt wird, braucht man schon eine ruhige Hand und eiserne Nerven. So kann es nämlich passieren, daß man über das Wissenschafts-Icon ins Forschungsmenü kommen möchte, dabei aber aus Versehen den Bildausschnitt in die Antarktis rutschen läßt. Powerhouse macht den Eindruck, als hätte Impressions beim Lokalisieren zu sehr auf den Kalender geschickt, als auf das eigentliche Spiel. Ein wenig mehr Sorgfalt hätte den Titel vielleicht noch retten können, denn was nützt ein nettes Konzept ohne Gameplay?



Powerhouse: Man sieht den Wald vor Industrie nicht mehr

WINDOWS CD-ROM

Hersteller:
Impressions

Genre:

Managementspiel

Schwierigkeitsgrad:
einstellbar

Besonderheiten:
Deutsch, Mehrspieleroption
Zirk-Preis:
100 Mark

Grafik: Super VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 32%
Sound: 20%

41%

Kameltreiber Marco Polo



Wegelagerer: Nicht selten geratet Ihr auf Reisen in einen Hinterhalt

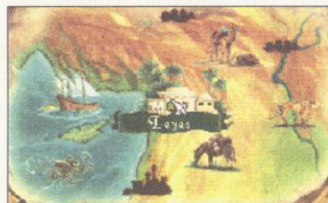
Wer von Euch Lust verspürt, einmal auf den Spuren des legendären Marco Polo zu wandeln, vom Heiligen Land nach China, von den Ausläufern Asiens zu den Weiten der Wüste Gobi, der wird jetzt mit dieser Interactive-Movie/Adventure/Handels-Simulation beglückt. Gegen Ende des 13. Jahrhunderts reist Ihr von Stadt zu Stadt, begegnet dort vertrauenswürdigen und heimtückischen Menschen vom einfachen Bürger bis zum Herrscher über das chinesische Reich. In der Mischung aus Erkundung, Forschung, Handel und Kampf müßt Ihr von Intrigen umgeben über hundert verschiedene Missionen erfüllen, in denen Ihr so ehrenvolle Aufgaben wie

das Amt des Beraters Kublai Khans oder des geheimen Agenten des Papstes bekleidet. Unterwegs kauft und verkauft Ihr Güter, um das Überleben der Expedition zu sichern und das eigene Vermögen zu vergrößern. Wenn es die Stärke Eures angeheuerten Begleitschutzes erlaubt, könnt Ihr Euch sogar den Diebesbanden entgegenstellen, die es an allen Ecken und Enden auf Eure Güter abgesehen haben.

Das auf dem Buch "Von Venedig nach China" basierende Produkt besteht etwa zu gleichen Anteilen aus einem Adventure-, einem Handels- und einem Dokumentations-Part. Im ersten führt Ihr diplomatische Verhandlungen, verwaltet Reichtümer und



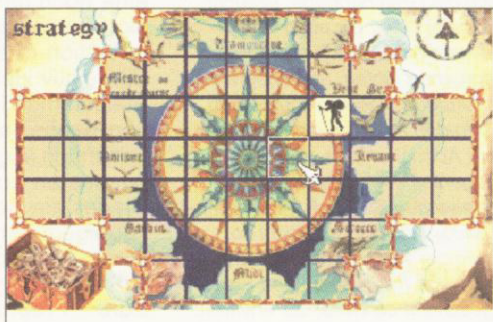
Das Feilschen um Lebensmittel



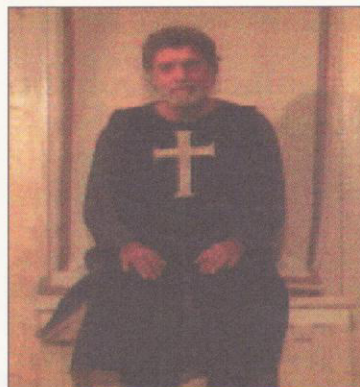
Wohin soll die Reise gehen?



In Städten gibt's neuen Proviant und Informationen



Strategie á la carte: Welcher Auftrag hat Priorität?



Gott hab' ihn selig:
Der mittlerweile verstorbene Burt Lancaster zeigt Euch in Marco Polo seine Schauspielkünste als Tempelritter.

Eigentlich hat der Käufer dieses Produkts wenig zu meckern: Für achtzig Mark wird hier ein mit Videosequenzen, Standbildern und Fakten vollgepfropft In-Adventure geboten, das im Movie-Teil mit professionellen Schauspielern und im Dokumentationspart mit wissenschaftlich sorgfältiger Recherche dienen kann. Doch trotz der anständigen Präsentation bleibt "Marco Polo" nur etwas für Fans des Kontinentenbumblers. Der zugegebenermaßen geschickt implementierte Anteil Wirtschaftssimulation vermag den Serienspieler nicht langanhaltend zu fesseln. Trotz der Möglichkeit des Handelns und Feilschens bleibt Euch wie bei ähnlich gelagerten interaktiven Produkten zu wenig Freiraum zur Mitbestimmung. Der Ausgang der Kämpfe hängt zwar davon ab, wie stark Euer eingekaufter Geleitschutz ist, doch aktiv in das Getümmel könnt Ihr nicht eingreifen. Die Hand bleibt am Knauf des ungezückten Krummdolches, das Auge bekommt viele bewegte Bildchen zu sehen. Fast so spannend wie die Fernsehserie (gähn)!



na ja

bringt in Erfahrung, an welchen Orten Ihr Waren gewinnbringend an- und verkauft. Über 2000 digitalisierte Bilder und Videosequenzen aus der gleichnamigen italienischen Fernsehserie (mit solch namhaften Schauspielern wie dem mittlerweile verstorbenen Burt Lancaster), versüßen Euch das konzentrierte Abenteuerleben. Der Handelsteil präsentiert sich in eher schlichten Menüs mit gezeichneten Grafiken. Ein Sprecher gibt Euch fortwährend Anweisungen und gutgemeinte Ratschläge.

Marco Polo enthält eine Vielzahl von Reiserouten, die sich in Richtung und Zielsetzung voneinander unterscheiden. Die Länge des Spiels ist dabei einstellbar und variiert von einer kompletten Entdecker-Karriere bis hin zur ehrenvollen

Einzelmission. Die Aufgaben können alleine bewältigt oder in einer Gruppe mit bis zu vier Mitspielern durchgestanden werden. fh

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Philips/Infogrames

Genre:

Adventure/Wirtschaft

Schwierigkeitsgrad:

leicht

Besonderheiten:

mit Videos der ital. TV-Serie

Zirka-Preis:

80 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: ca. 2 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 50%

Sound: 61%

42%

Chinesisches Domino

Shanghai: Great Moments

Alle Jahre wieder scheint Activision seine Klötzchen-Gemeinde mit einem neuen Mah-Jongg der Marke Shanghai beglücken zu wollen. Dieses Mal wartet auf den Puzzle-Fan eine Multimedia-Version des klassischen Denkspiels. Während sich Shanghai 2 noch auf illustrierende Geräusche und reduzierte Animationen beschränkte, können wir uns jetzt im wahrsten Sinne des Wortes durch die Weltgeschichte klicken.

Denn neben dem klassischen Set erforschen wir nun den Weltraum, decken Romanzen berühmter Persönlichkeiten auf oder verlieren uns in den Gefilden der Kunst. Werden zwei passende Steinchen gefunden und angeklickt, lösen sie sich nicht einfach auf, sondern lassen ein passendes Digi-Filmchen abspulen. Damit

sich aber keiner ob all der Vielfalt der Steine verirrt, steht uns Rosalind Chao zur Seite. Fleißige Fernsehzuschauer werden die Dame mit dem asiatischen Einschlag sofort als Keiko O'Brien identifizieren, Frau von Chief Miles O'Brien und Leiterin der Schule auf Star Treks "Deep Space Nine". Viel geändert hat sich im Vergleich zu den Vorgängern von Shanghai: Great Moments eigentlich nicht. Neben dem klassischen Mah-Jongg darf auch die Große Mauer gespielt werden. Hier liegen die Steine



Rubrik Zeitgeschehen: Wer hätte gedacht, daß soviel in der Welt passiert, um ein ganzes Shanghai-Spiel zu füllen?



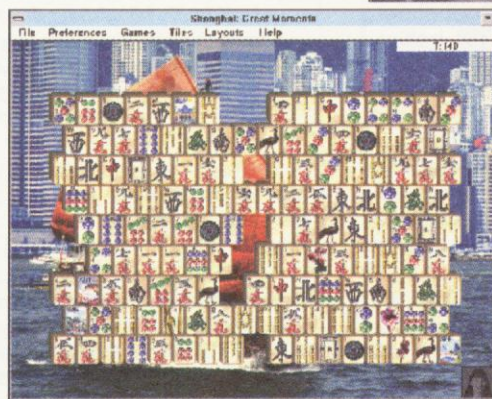
Die Große Mauer: Wie bei der beliebten Dosenpyramide rutscht von oben nach, was man unten wegnimmt

zwölf Runden wird dabei so ziemlich jede Variation des Spiels auf dem Monitor aufgebaut, so daß jeder seine Stärken voll ausspielen kann. ps



Oben: Wer's hektischer mag, darf eine Runde Action-Shanghai spielen

Rechts: Klassisches Shanghai im Multimedia-Format



Schon zu Anfang stellt sich die Gretchenfrage: Braucht man's oder braucht man's nicht? Wer die alten Versionen nicht besitzt oder gar kennt, dürfte sich eventuell durch dieses Spiel angesprochen fühlen. Alle anderen sollten den x-ten Aufguß dieses chinesischen Dominos getrost in den Regalen stehen lassen. Neu erfunden hat Activision Mah Jongg jedenfalls nicht. Im Gegenteil sogar: Die Motive erschweren teilweise den Spielfluß ganz erheblich. Fotos und Bilder sind nun mal nicht so leicht voneinander zu unterscheiden wie der klassische Mah-Jongg-Satz. Zu ihm kehrt Ihr sowieso zurück, wenn Ihr Euch an den Kurzfilmchen sattgesehen habt – und das geschieht schneller als erwartet. Daran kann selbst die berückend-betrickende Rosalind Chao mit all ihrem Charme nicht viel ändern.

nicht in mehreren Schichten übereinander, sondern bilden eine Wand mit Öffnungen. Wird nun ein Pärchen entfernt, tut die Schwerkraft ihr Werk und die anderen Steine rücken nach. Mit einer blinden Suche nach Partnern ist es also nicht getan. Ein wenig Gefühl für Aktion und Reaktion ist schon vonnöten, um einigermaßen taktisch zu agieren. Im Beijing-Modus verschieben wir gleich ganze Reihen, um den gewünschten Erfolg zu erzielen.

Wen allerdings weder das eine noch das andere befriedigt, der darf sich auf eine Partie Action-Shanghai verlegen. Ein relativ kleines Häuflein an Steinen muß in einem Zeitlimit von sechs, neun oder zwölf Sekunden abgetragen werden, ansonsten kommt von unten wieder ein neuer Stein dazu (wohlgerneht einer und nicht zwei!). Natürlich könnt Ihr auch mit Shanghai: Great Moments Eure Freunde beglücken, indem Ihr sie zu einem zünftigen Turnier einladet. Über

WINDOWS CD-ROM

Hersteller:

Activision

Genre:

Denkspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

engl. Sprachausgabe

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 12 MByte

Prozessor: 486/DX1

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 37%

Sound: 45%

59%



Feel The Power of Multimedia.

Erleben Sie Multimedia! Aztech bietet Ihnen qualitativ hochwertige und leistungsstarke Produkte für Ihren Multimedia Einsatz.

AZTECH SOUND KARTEN – HÖRBAR GUT!

Ob Einsteiger oder professioneller Anwender von Multimedia, wir haben die richtige Soundkarte für Ihren Bedarf, z.B. die **NOVA 16 Extra**, eine preisgünstige 16 Bit Soundkarte mit einem phantastischen Klang, CD-Qualität und mit Erweiterungsmöglichkeit auf Wave Table Synthese.

Ein galaktischer PC Sound bietet die **WaveRider 32+**, eine 16 Bit Sound Karte mit 32-Stimmen Wave Table Synthese. Diese Karte bietet Ihnen die klanggetreue Wiedergabe von 128 Instrumentenklangen und 69 Drum Sound Effekten. Ein wesentlicher Vorteil hierbei ist die Erweiterungsmöglichkeit auf SRS (Sound Retrieval System), einem dreidimensionalen Klang.



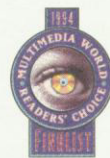
Sound Galaxy

SOUND GALAXY MULTIMEDIA UPGRADE KITS – DAS EINZIGARTIGE ERLEBNIS!

Aztech bietet viele Möglichkeiten, um auch aus Ihrem PC ein Multimediaerlebnis zu machen. Unsere Upgrade Kits werden mit der Nova 16 Soundkarte, einem Double Speed CD-ROM Laufwerk und CD-Titeln wie Outpost, New Grolier Encyclopedia, MegaRace und anderen geliefert.

Das Personal CD-ROM System **Explorer** bietet Ihnen noch mehr! Dieses Kit ist mit einem externen Double Speed CD ROM Laufwerk ausgestattet, bietet einen 16 Bit Multimedia Sound und Wave Table Synthese sowie ein erstaunliches Softwarepaket. Die Installation? – Ganz einfach! Kabel einstecken, Software installieren, und los gehts!

Der Explorer ist die momentane einzige „Plug an Play“ Lösung auf dem Multimedia Markt!



GRENZENLOSE MULTIMEDIA-ANWENDUNG MIT AZTECH VIDEO

Suchen Sie für Ihre Präsentationen, Schulungen oder andere Veranstaltungen leistungsfähige Videoprodukte? – Dann ist das **Video Galaxy** genau das Richtige für Sie. Diese Karte bietet Ihnen eine VGA-Auflösung mit bis zu 16,7 Millionen Farben, Multiple-Source Audio, Video Capture, und ist ebenfalls standardmäßig mit einem Fernsehempfänger ausgestattet.



Video Galaxy

Erleben Sie die einzigartige Technologie! Aztech ist mehr als nur Multimedia – Es ist „full power multimedia“.

AZTECH
Full Power Multimedia

► Info-Nr. 236

Hauptsitz:
AZTECH SYSTEMS LTD
31 Ubi Road 1, Aztech Building,
Singapore 1440.
Tel: (65) 741-7211
Fax: (65) 741-8678/9
Tlx: RS 36560 AZTECH

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

Autorisierter Distributor für Deutschland:
INGRAM MICRO GmbH
Tel: 089/60 8010
Fax: 089/60 80 11 90

J & W COMPUTER GmbH
Tel: (06142) 942-0
Fax: (06142) 942-249
ACTEBIS
COMPUTERHANDELS GmbH
Tel: (02921) 99-0
Fax: (02921) 99-2809

Wing Commander Navy Strike

Nachdem Rowan mit *Overlord* im Zweiten und mit *Dawn Patrol* im Ersten Weltkrieg herumtobte, war es nur eine Frage der Zeit, bis die Mannen von der Insel ihre Flug-Routinen nutzen würden, um moderne Strahlkampfflugzeuge zu simulieren. *Navy Strike* konzentriert sich hierfür auf zwei Modelle der (wer hätte es gedacht) U.S. Navy: die F18 Hornet und den ewigen Prototypen F22. Um

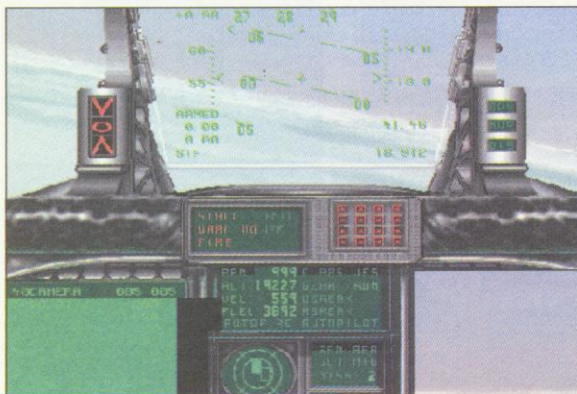
jedoch aus der Fülle ähnlich gelagerter Produkte herauszu-
stechen, ohne einen technischen Overkill wie seinerzeit *Strike Commander* zu zelebrieren, wurde *Navy Strike* als eine Mischung aus Sandkastenstrategie und Flugsimulator entworfen. Ihr könnt Euch also sowohl im bequemen Kommandeurssessel herumdrücken, als auch den harten aber actionlastigeren Job des Piloten ausüben. Als Gegner



Schade, schade. Da wollte es Rowan mit *Navy Strike* wirklich jedem recht machen, aber das Ergebnis ist leider nur Mittelmaß – sowohl in der Strategie- als auch der Fliegerwelt. Hartgesottene Harpoon-Admiräle vermissen in *Strike* den strategischen Tiefgang und, da

es außer Flugzeugen nichts zu kontrollieren gibt, die Abwechslung. PC-Piloten hingegen haut die Technik des Spiels wahrhaftig nicht vom Hocker. U.S. Navy Fighters hat hier deutlich mehr zu bieten. Wie schon im Vorgänger *Dawn Patrol* hat es Rowan verpaßt, trotz technischer Schmankerl wie SVGA ein

wirklich spannendes und abwechslungsreiches Spiel auf die Beine zu stellen. Der Spieler erhält eine technisch solide aber leider etwas eintönige Flugsimulation mit einem recht überflüssigen und oberflächlichen Strategieteil. Bleibt abzuwarten, ob Rowans heiß-ersehnte Fantasyfliegerei Airpower sich wieder ein wenig mehr auf das eigentliche Pilotenleben konzentriert, denn darum geht es ja schließlich bei einer Flugsimulation.



Rechts: Die hypermoderne F22

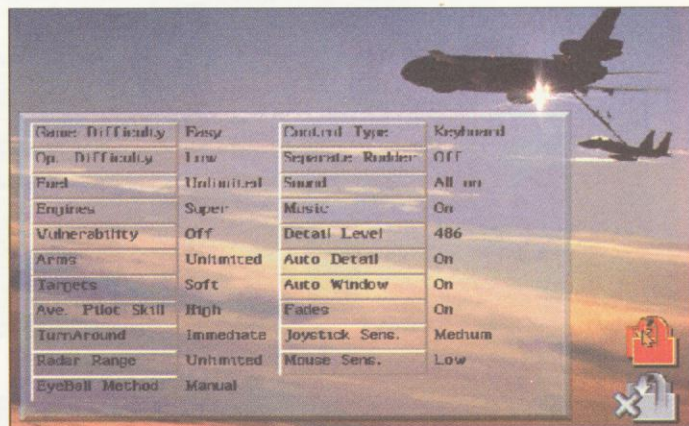
Unten: In den Briefings werdet Ihr mit der politischen und militärischen Situation vertraut gemacht



Brief: Kuwait I (2/5), related-0
Iraqi and Kuwait are in dispute concerning the Rumaila Oil Field which extends on both sides of the border between the countries. Iraqi demands are excessive but they have the military might to enforce their will.



Unten:
Im umfangreichen
Optionsmenü könnt
Ihr *Navy Strike*
Euren Bedürfnissen
anpassen



stellen sich Libyen, China und der immer wieder gern genommene Irak zur Verfügung. Im Hauptmenü erwartet Euch zunächst die aus früheren Rowan-Produkten bekannte Schwierigkeitseinstellung: So dürft Ihr Euch z.B. unendlich viel Munition oder gar Unverwundbarkeit verordnen. Schnelleinsteiger dürfen außerdem einen von fünf verschiedenen "instant"-Dogfights wählen, der Strategieteil fällt hier flach. Wählt Ihr die komplette Campaign, startet Ihr allerdings in der Position des Strategen.

Nachdem Ihr Euch über Eure Einsatzbefehle informiert habt, plant Ihr auf der strategi-

men lassen, um hier mittels Autopilot die Ausführung Eurer Befehle zu betrachten oder aktiv ins Geschehen einzugreifen. Im Simulationspart erwartet uns die aus *Dawn Patrol* bekannte Engine, inklusive des Rowan-typischen Perspektiven-Overkills. Die Cockpits sind ansprechend und vollständig gestaltet und die Flugzeuge hinterlassen dank SVGA ebenfalls einen guten Eindruck.

sg

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Rowan

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 20 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick, Maus

Grafik: 65%

Sound: 53%

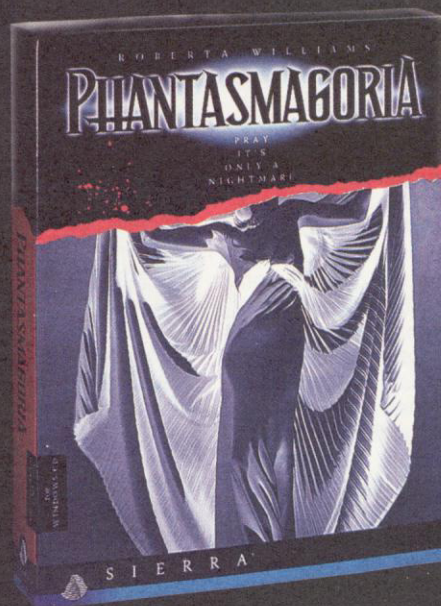
60%

schen Map Eure Einsätze. Die Missionen gliedern sich wie so oft in Abfang- und Bodenangriffseinsätze. Leider ist die Karte etwas fuzziig geraten, so daß ein Erkennen und Unterscheiden verschiedener Einheiten oft Glückssache ist. Sobald einer Eurer rund 40 Flieger gestartet ist, könnt Ihr Euch von der Planungsebene in die Cockpits der Jets bea-

Es ist hier. Ich kann es fühlen; Eiskalte Finger umschließen meine Kehle. Unheimliche Geräusche zerreißten 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



Fordern Sie unseren Sierra-Multimedia-Katalog an:

SIERRA, Robert Bosch Straße 32 • 63303 Dreieich • Fax: (6103) 99 40 35

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Honigkuchen für Strategen

Nectaris

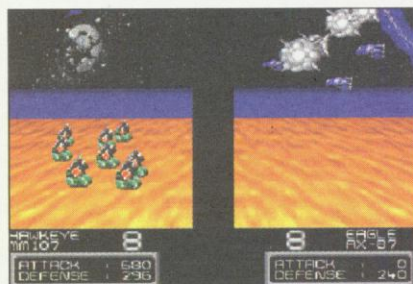
Es war einmal vor fast sechs Jahren, da erschien auf einer Konsole (PC-Engine) ein Strategiespiel, das durch seine innovative Idee Millionen Spieler begeisterte und viele Softwarehäuser zu Clones inspirierte. Mit ein wenig Verspätung bringt nun Hudson Soft mit *Nectaris* den Urvater aller Hex-Strategiespiele als Nice-Price-Produkt auf den Markt.

Die Story ist so alt wie das Spielprinzip: Auf der Erde herrscht Frieden, jedoch im All tobt das Chaos. Vier Terra-Kolonien buhlen um die Vorherrschaft in der Schwerelosigkeit. Von zentraler Bedeutung ist dabei der Planet Triton mit seiner Bergbaukolonie Nectaris. Dort spielt der Zentralcomputer verrückt und muß mit ferngesteuerten Einheiten erobert werden. Und damit kommt Ihr ins Spiel.

Die Einheiten werden auf einer mitunter mehrere Bildschirmen großen Karte umherbewegt. Je nach Art der Ein-

heit stehen Bewegungspunkte zur Verfügung. Mit Hilfe des Hexfeldprinzips (bekannt aus *Panzer General*, *Battle Isle*, *AMC*) lernt Ihr schnell die Möglichkeiten Eurer Fahrzeuge kennen. Im Gegensatz zum Konsolenvorgänger wurde die Anzahl der Fahrzeuge bei der PC-Version wesentlich aufgestockt. So warten 49 verschiedene Einheiten auf den Einsatzbefehl, ob nun zu Lande, zu Wasser oder in der Luft, wodurch der strategische Teil des Spiels wesentlich komplexer ist als beim bekannten Oldie. Mitunter entscheidet ein früher Zug einer bestimmten Einheit über den späteren Sieg oder die Niederlage. Das heißt für Euch bereits von Anfang an die Karten und Einheiten genau zu studieren, um nicht vom spielstarken Computer überrannt zu werden.

Während der Kampffaktionen, braucht Ihr Euch nicht um Nachschub oder leere Tanks zu kümmern, so daß Ihr vom zentralen Ziel nicht abgelenkt werdet. Um eine Spielrunde zu entscheiden, stehen Euch zwei Methoden zur Verfügung: Entweder erobert Ihr die gegnerische(n) Kommandozentralen oder vernichtet alle Einheiten. Dann erhaltet Ihr das Paßwort für den nächsten



Unsere Flugabwehr leistet ganze Arbeit

Steht Ihr mit dem Rücken zur Wand, bringt die Eroberung neutraler Fabriken unverhofften Einheitensegen.



Das ging ja richtig schnell! Nur fünf Jahre mußten PC-Strategen auf den Begründer der Hexspiele warten. Doch einer Schönheitskur wurde der Oldie nicht unterzogen: Nahezu identische Grafik und ein Sound, der an 64'er Zeiten erinnert. Dennoch verbirgt sich hinter der "häßlichen Entlein-Fassade" ein echter Schwan. *Battle-Isle*-Fans und *Panzer-Generäle* sind zwar optisch verwöhnt, aber einen solchen Tiefgang im Spiel, wie ihn *Nectaris* bietet, finden Strategen nur selten. Hinzu kommt, daß auch Disk-only-Benutzer mit *Nectaris* rechnen können, und daß das Spiel zu einem echten Dumping-Preis angeboten wird. Hier sollten Fans ruhig mal eine Partie wagen und vor dem Kauf nicht nur einen Blick riskieren!



Dank der übersichtlichen Hexfelder lassen sich alle Züge ohne Probleme abhandeln. Versehentliche Fehlmanöver sind so nahezu unmöglich.



Weniger opulent als die Konkurrenz zeigt sich der Kampfbildschirm



Ob nun Einzelspielerkarten ...



... oder Multiplayer, alles geht!

Level (die ersten 32 Level sind übrigens identisch zur PC-Engine-Version). In nur wenigen Abschnitten konfrontiert Euch der Gegner mit allen wesentlichen Waffen, womit Ihr auch aus weiteren Entfernungen Schaden anrichten könnt. Dabei steigt auch der Schwierigkeitsgrad in erheblichem Maße, so daß Anfänger bereits ab Level 10 ganz schön gefordert werden.

Im Vergleich zu bekannten Clones steht bei diesem Spiel der strategische Teil im Vordergrund. Grafische Spielereien und üppige Zwischensequenzen sucht man allerdings ebenso vergeblich wie eine musikalische Begleitung. Für Solospieler ist langes Grübeln am Monitor gewährleistet, denn 96 Szenarien warten auf ihre Eroberung – das ist die dreifache Anzahl vom Original. Aber auch mit Freunden kann bei *Nectaris* gekämpft werden – bis zu vier Spieler ziehen nacheinander. Abspeichern könnt Ihr natürlich jederzeit, auch während des Kampfgeschehens.

MS-DOS

Hersteller:
Hudson Soft

Genre:
Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:
schwer

Besonderheiten:
Urvater aller Hexspiele

Zirkus-Preis:
60 Mark

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: ca. 4 MByte
Prozessor: 386-40
RAM-Bedarf: 4 MB
Steuerung: Maus

Grafik: 28%
Sound: 21%

69%



Schlag ins Wasser

Picture Perfect Golf



Hm. Ein riesiges Sandlager – Traum jedes Kiesgrubenbetreibers...

Wer nicht die Zeit, das Geld oder die erforderliche Sportlichkeit besitzt, sich auf dem Golfplatz zu tummeln, kann dies (wieder einmal) am Bildschirm tun. Empire macht's möglich und behauptet denn auch gleich, daß dieses Spiel "...so real ist, daß man das Gras förmlich riechen kann". Dem Spiel steht kein prominenter Pate zur Seite, vielmehr lehnt es sich konzeptionell eng an die Referenzprodukte *Links* oder *PGA Golf* an. Was *Perfect Picture Golf* jedoch von der Konkurrenz unterscheidet ist, daß auf fotorealistischen Hintergründen gespielt wird, die kein Pixel weit scrollen. Jedes einzelne Loch wurde aus bis zu 150 verschiedenen Perspektiven belichtet, und je nach Lage des Balls steht man an einem solchen Fotopunkt. Dank der völlig bewegungslosen Konservengrafik (Ihr schlagt den Ball stets von einem Foto Richtung Fahne) entfallen nervige Nachlade- und Berechnungszeiten der Konkurrenzprodukte völlig, so daß einer schnellen Schlagfolge nichts mehr im Wege steht. Da Ihr aber niemals den Golfer zu Gesicht bekommt, hat das Ganze die Rasanz eines Beamten-Triathlons (wer sich zuerst bewegt, hat verloren). Schuld daran haben sicher auch die spärlichen Kameraperspektiven. Mit Hilfe der genreüblichen Kraftleiste bestimmt



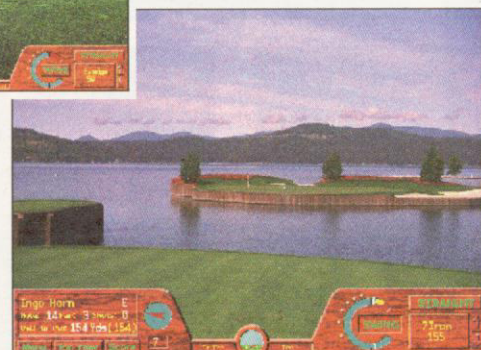
Oh, ein Pantoffeltierchen!

Ihr Kraft, Richtung und Drall. Die grobe Richtung könnt Ihr außerdem mit der Maus durch ein Fadenkreuz anvisieren.

Ein wenig Realitätsnähe verspricht *Picture Perfect Golf* durch einen neuen Infrarot-Golfschläger (Zubehör, im Fachhandel), mit dem man zum echten Schwung anset-



Baumreich präsentiert sich der Originalkurs, während die CD-Version das Idyll sichtbar verwässert.



Solch entzückende Naturaufnahmen erfreuen zwar die Äuglein, wirken im Endeffekt aber auch nur als ertragreiches Anbaugeschäft für grüne Gurken.

Heiliger Caddy! Was Empire da auf zwei CDs (!) anbietet, ist eher das Fotoalbum von Ommas Wanderungen durch die Mark Brandenburg, als ein Golfspiel. Immerhin heißt es ja *Picture Golf* – das "Perfect" vergessen wir mal denzent. Keinerlei Animation (nur der Ball), kaum Sound (dumme Kommentare vom Simon the Sorcerer-Sprecher) – und dieses Spielgefühl! (Würge). Zwar lungert jedes Loch mit bis zu 150 hochklassigen Bildern auf CD rum, doch wen interessiert's? Der niemals sichtbare Bernhard-Langer-Verschnitt darf weder den Ball aus verschiedenen Perspektiven verfolgen, noch kann er sich gegen Computergegner behaupten! Drehen oder Wenden ist ihm auch nicht möglich – wohl mit den Spikes auf dem Rough festgenagelt? Und die Sache mit dem Geruch von Gras? Tja, so leid es mir tut, das Ganze riecht eher nach Beschiss! Vielleicht hätte Empire sein sportliches Ereignis besser mit sanfter klassischer Musik untermalt und als "Multimedia-Diashow" zur Therapie von Schlafstörungen verkauft. Zu Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie Packungsbeilage oder erschlagen...



zen kann. Doch die meisten von Euch werden wohl auf die Maus oder Tastatur zurückgreifen müssen, um zum Green ihrer Träume zu gelangen. Weit über ein Kurs wartet auf trampelnde Golfer, präzise gesagt sind es zwei. Zwei Kurse, das ist doch was für's Geld, meine Herren! Wenigstens unterscheiden sie sich gehörig voneinander und bieten ein wenig Abwechslung. Bis zu vier Spieler stürzen sich todesmutig ins wilde Getümmel, wobei sich der Computer allerdings bescheiden ausnimmt. Britisch zurückhaltend gibt sich auch die musikalische Untermalung – sie fehlt nämlich meist. Dafür blubbert ein Kommentator drauflos, wenn Ihr den Ball z. B. mal wieder sinnlos im nächsten Gewässer versenkt habt. Je nach Spielart (mit Strafschlägen, Schlagwiederholungen etc.) werden erfolgreiche Runden in der Hall

of Fame gespeichert. Spielstände sichert Ihr sinnvollerweise nach jedem Loch – man weiß ja nie, vielleicht will ja doch jemand dieses brillante Werk ein zweites Mal laden und da weiterspielen, wo er aufgehört hat... *ih*

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Empire

Genre:

Sportsimulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

"tolles Fotoalbum"

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: Super VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: ca. 5 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 28%

Sound: 11%

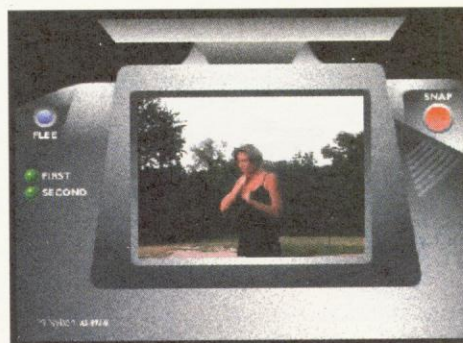
10%

Say Cheese!

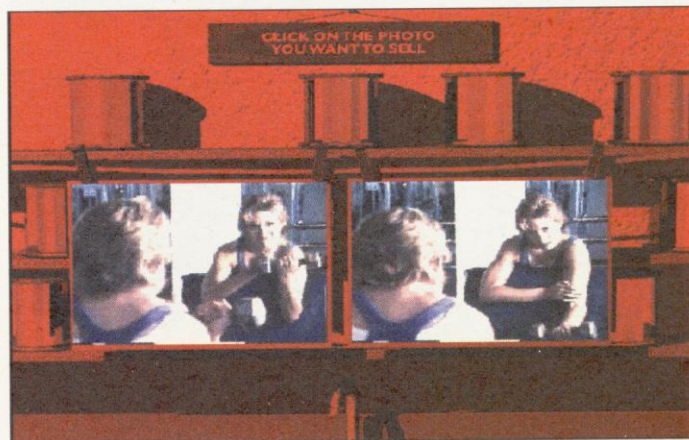
Paparazzi

Was wäre das Leben unserer klatschliebenden Hausfrauen ohne die seicht-unterhaltsamen Reißerartikel der Yellow-Press-Postillen! Wer würde sich nicht gleich besser fühlen, wenn er erfährt, daß Prinzessin Sowieso total verkrebt und Serien-schauspieler X ein elternloser Bastard ist? Für die schamlos enthüllenden Begleitfotos sorgen gewissenlose Schmierenfotografen, die sogenannten Paparazzi. Für das richtige Sümmchen wird jeder Tempel gnadenlos von ihnen entweiht, sei es Steffi Grafs Höschen oder Madonnas Schlafzimmer. Der Job dieser skrupellosen Knipser scheint so aufregend, daß Activision nun den von Museworthy geschaffenen Paparazzo-Simulator als interaktives Movie-Adventure unter das sensationslustige Volk wirft. Ihr fangt als kleines (Blitz-) Licht mit relativ geringem Start-

kapital an. Zunächst einmal wählt Ihr eine der Fotografen-Visagen unterschiedlichen Geschlechts. Daheim in Eurer Sensationsjäger-Bude angekommen, stürzt Ihr Euch sogleich auf das Fernsehgerät, um zu erfahren, wo und wann in der Stadt Stars und Sternchen residieren, sich produzieren oder blamieren. Zwischen sechs Kanälen kann hin und hergezappt werden, auf anderen Sendern kann Euch beim Betrachten eines Kanals jedoch nichts entgehen, da anders als in der Realität alle "Sendungen" nur aus relativ kurzen, sich wiederholenden Informationsschleifen bestehen. Ein zusätzliches Ohr solltet Ihr Eurem Anrufbeantworter schenken, der neben sinnlosen Labereien der lieben Mama auch schon mal einen guten Tip Eurer Agentin preisgibt. Wenn Ihr glaubt, eine lukrative Location ausgemacht zu ha-



Links: Eure Kamera, bei der Ihr nur zweimal aufs Knöpfchen drücken könnt. Unten: Die Qual der Wahl bei der Entwicklung in der Dunkelkammer



ben, wählt Ihr auf einem schematischen Stadtplan von Tinseltown das Ziel für Eure Knipsereien. Die "Einsatzorte" beschränken sich von vornherein auf Plätze, die als bevorzugte Schnittstellen von Stars zum ordinären Leben bekannt sind: In-Lokale und -Kneipen, Fitness-Studios, Gerichtssäle und schließlich der ganz normale Supermarkt, denn auch Supermodels wollen mal ein paar Salatblätter zwischen ihren Kronen zergehen lassen. Ist das Ziel gewählt, schnallt Ihr Euch die Nikon samt Objektiven um und paßt am Ort des Geschehens, an dem dann ein Filmchen abläuft, günstige Situationen ab, um

dann den Auslöser zu drücken. Während eines solchen Quicktime-Movieclips könnt Ihr zwei Schnappschüsse machen, dann ist Euer virtueller Film aber auch schon voll. Ab zum Entwickeln und schauen, ob sich ein Käufer für die Kunstwerke findet. Bei Abnahme durch die Presse steigt neben Eurem Kontostand auch Euer Ansehen. fh



Das lustigste an Paparazzi sind die teilweise recht gelungenen Persiflagen auf typisch amerikanische Fernsehsendungen und die Parodien auf bekannte Stars aus dem Amiland. Beim Spiel selbst gibt's weit weniger zu lachen. Das Durchzappen der oft wiederholungsfreudigen Sender nervt schon bald genauso, wie der einfältige Typ, der Euch beim Ansteuern einer falschen Location zum Veräppeln erwartet. Das Spielziel, das aus bloßem Anhäufen von Prämien besteht, ist zu

unklar definiert und auch langanhaltende Mißerfolge ziehen kaum spürbare Strafen nach sich. Zudem bleibt Paparazzi für Englischanfänger unzugänglich, da Tips für gute Aufnahmen nur akustisch auszumachen sind.



In Profiles und auf den Fernsehsendern findet Ihr Features über die Karikaturen amerikanischer Stars (hier M. Jackson, Shirley McLaine und Axl Rose)

Habt Ihr einen aussagekräftigen Schnappschuß im Kasten, könnt Ihr mit der Yellow Press oder Fernsehsendern um den Preis für die Veröffentlichung feilschen



WINDOWS CD-ROM

Hersteller:

Activision

Genre:

Int. Movie

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

2 CDs

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: VGA

Sound: Windows-kompatible

Festplatte: 22 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 41%

Sound: 40%

32%



Ladehemmung

Silverload

Das comicartige Intro zeigt Euch gleich zu Anfang, wo es in Silverload langgeht: Das kleine Städtchen ruht auf einem unseligen Fundament aus Blut und Terror. Gnadenlos metzelte man dort die indianischen Ureinwohner nieder, um sich das an Silbervorkommen reiche Land unter den Nagel zu reißen. Doch die Rache folgt aus dem Grab: Ein uralter Indianerfluch verdammt die Silberdiebe auf Ewigkeit zu einem unheilvollen Dasein. Fortan sollten sie ihr Leben als Werwölfe verbringen, um an ihrem zu Unrecht erworbenen Besitz keinen Spaß zu haben. 70 Jahre später, in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, machen sich zwei Völkerkundler auf, um die Überreste der Ureinwohner für eine Kunstsammlung zu sichern. Gleichzeitig betretet Ihr als einsamer Kopfgeldjäger das Geschehen, mit dem Auftrag, ein entführtes Kind in der Stadt wiederzufinden. Schnell bemerkt Ihr, daß die beiden Völkerkundler die einzigen Kreaturen sind, denen Ihr in diesem Höllenloch trauen könnt.

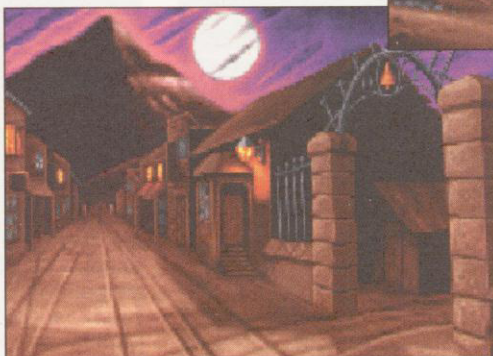
Die in bizarren Farben gehaltenen Standbilder werden mit einem "intelligenten" Mauscursor auf Brauchbares durchgesucht. Auf zugängliche Objekte, Räume und Personen reagiert der Cursor, indem er sich in ein Cowboystiefel-Symbol verwandelt. Bei Dialogen mit den teils digitalisierten, teils gepixelten Charakteren erscheint eine Leiste am unteren Bildschirmrand, in der Frage-sätze angeklickt werden kön-



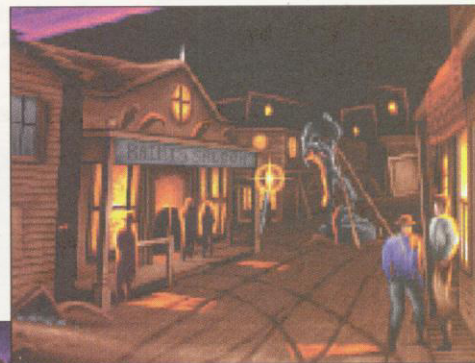
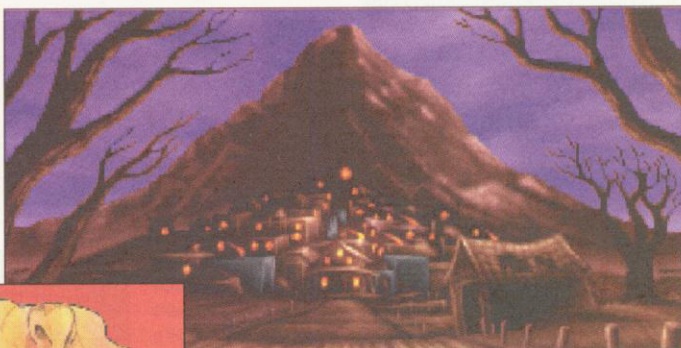
Blutleer vor lauter Gruseln:
Ein Schicksal, das Ihr mit dieser blassen Gestalt teilen müßt



Die Grafik in den Standbildern ist starken Schwankungen unterlegen: von passabel bis dilettantisch reicht das bunte Spektrum!



Von "bis daß der Tod euch scheidet" hat man in Silverload noch nicht viel gehört: Hier wird ewig und ohne Rücksicht auf Attraktivitätsverluste geliebt.



Hilfe

Was hätte man nicht alles aus einer Werwolf-Western-Mixtur machen können! Wenn diese Grusel-Mysterien und Kleinbuben-Wunschräume auch nur eine halbwegs glückliche Kombination miteinander eingegangen wären, hätten unsere spieleifrigen Hände an der Maus geklebt wie Clint Eastwoods Zughand am 45er-Longcolt. Immerhin schaffte es Millenium, mit seinem SIGNOS ein einzigartiges Adventure-System zu erschaffen, einzigartig schlecht nämlich. Bedienerunfreundlicher geht es einfach nicht mehr. Das Inventory findet Ihr nur durch

Zufall, Zugänge und Turns in den Puzzle-Standbildern sind unlogisch oder einfach nur abstrus. Gestorben wird in Silverload schneller, öfter und unvermittelter als in allen Sierra-Adventures zusammen – und das will was heißen! Die deutsche Sprachausgabe steht dem Hörspiel, das ich als Pubertierender mal zusammen mit Klassenkameraden im Deutschunterricht fabrizierte, in nichts nach. Spätestens dadurch wird jeder Gruselmoment zum unfreiwilligen Lacherfolg. Da Ihr in Silverload fortwährend damit beschäftigt seid, mit der Bedienung zu puzzeln und zu kämpfen, fällt Euch kaum auf, daß diese Herausforderungen im Spiel so gut wie nicht gegeben sind.

nen. Eure Konversationspartner parlieren zwar durchweg in Sprachausgabe, auf wortsynchrone Lippenanimationen müßt Ihr allerdings ganz verzichten. Um in das Inventar zu gelangen, klickt Ihr einen Hot-spot im unteren Bildbereich an, worauf auf einen Verwaltungsbildschirm umgeschaltet wird, der neben dem üblichen Stauraum für allerlei Adventure-Krimskrams auch eine Karte der Umgebung bietet. Der Besuch der dort angezeigten Örtlichkeiten muß mit Bedacht gewählt werden, denn unvorsichtige Schritte werden mit einem urplötzlichen Bildschirm-tod samt Rausschmiß auf die DOS-Ebene bestraft. fh

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Psygnosis/Millennium

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

–

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster (Pro)

Festplatte: 1 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

**Grafik: 18%
Sound: 16%**

9%

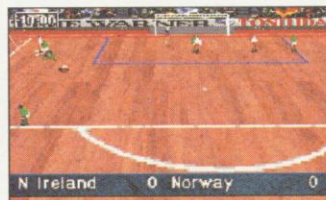
Kann denn Fußball Sünde sein?

Striker '95

Was ist schwarzweiß, rund und hält fast jeden Samstag die deutsche Männlichkeit von den häuslichen Pflichten ab? Klar, König Fußball regiert wieder. Daß dieser "Ausnahmezustand" auch die Woche über aufrecht erhalten bleibt, dafür sorgt *Striker '95*. Vor das Vergnügen haben die Fußballgötter aber den Schweiß gesetzt, zu vergießen in allerlei Menüs, wo Ihr neben Obligatorischem wie Wind & Wetter auch zwischen Hallenspiel oder Rasenduell wählt.

Als Mannschaften halten die Nationalteams aller denkbaren Länder her, deren Spieler jedoch nicht mit den Originalmannschaften übereinstimmen. 300 nationale und internationale Teams mit nahezu 5000 Aktiven warten auf den

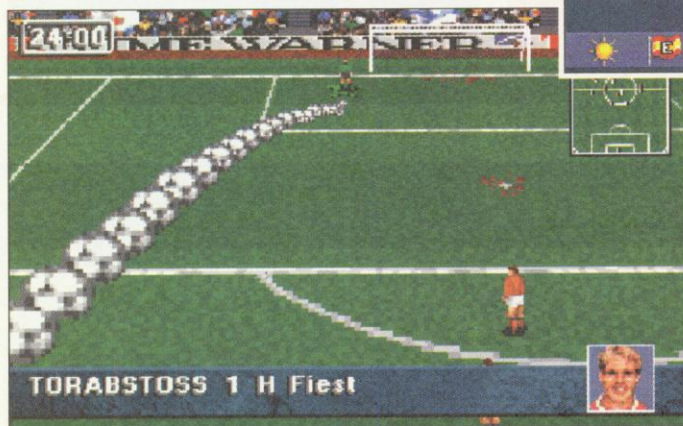
digitalen Einsatz. Haben sich zwei Gegner gefunden, oder wollt Ihr lieber eine ganze Weltmeisterschaft nachspielen, trillert der Mann in Schwarz auch schon zum Anstoß.



Gehört natürlich auch dazu: Vor dem Anpfiff gibt's einen Panoramablick aufs Stadion

Miles Stadion
DAS MILES-STADIUM IST NICHT NUR EIN BEDEUTENDES FUßBALL-STADIUM, SONDERN AUCH EINE TOURISTEN-ATTRAKTION. ALS AUSRICHTER VIELER GROSSEN SPORTEREIGNISSE WIRD ES AUCH DAS TRAUMTHEATER GENANT, UND SCHON VIEL WURDE AUF DEM BEWAHRTEN RASEN GESCHICHTE GEMACHT.

Plätze
62.940
Zuschauer
46.882



Spektakulär:
Beim Abschlag zoomt die Kamera dem Ball hinterher.

Rechts: Hat einer das Tor getroffen, gibt's Knutsches von den Kollegen



Kleine Digi-Filmchen entspannen zwischen den Szenen – wer sie alle gesehen hat, schaltet sie irgendwann ab.

Witzig aber sinnlos: Während des Spiels lassen sich die Portraits der Akteure einblenden



noch in letzter Sekunde über die Latte rettet. Bei Standardaktionen wie Abstoßen oder Einwürfen gibt's ein kurzes Digi-Filmchen. Ein etwas wortkarger Moderator schwallt während des Spiels motivationslos dazwischen – wobei weniger die Sprüche an sich bemerkenswert sind, als die Tatsache, daß *Striker '95* in deutsch, englisch, und französisch synchronisiert wurde. Die Animationen der Ballkünstler sind je nach Rechnerpower und Grafikauflösung variabel und zeigen auch eher unauffällige Kabinettstücke relativ klar und deutlich. ih

Eure Kicker wuseln wiesel-flink über den Rasen, vorausgesetzt, Ihr kontrolliert das Gebolze mit einem Joystick. So lassen sich recht einfach schöne Ballstafetten und Doppelpaßkombinationen zusammenzaubern. Absolutes Novum für ein PC-Fußballspiel ist die Möglichkeit, kontrollierte Bananenschüsse und -flanken zu schlagen. Seit dem ehrwürdigen *Sensible Soccer* war es den Spritekickern nicht mehr vergönnt, Bananenecken à la Manni Kalz aus dem Fußgelenk zu zaubern. Besonders in der Halle kommt diese Möglichkeit zu neuen Ehren. Mit Hilfe der Banden (in der Halle gibt es bekanntlich weder Tornoch Seitenaus) läßt sich der gegnerische Keeper leicht auf dem falschen Fuß erwischen, um das Leder dann listig im freien langen Eck zu versenken. Vorsicht ist allerdings geboten, wenn ein geübter joystickgesteuerter Mitspieler zwischen den Alupfosten lauert. Da kommt es dann eher mal vor, daß der Torwart den Ball

Auf Spielkonsolen war das Ur-Striker seinerzeit nicht unbeliebt: Schnelles Gameplay, actionbetonter Fußball und flotte Kombinationsmöglichkeiten sorgten für anhaltenden Spielspaß. Doch ein PC ist eben keine 16-Bit-Konsole und eine CD keine kümmerliche 8-MBit-Cartridge: Ein Spiel, das auf Konsole toll war, ist, unverändert auf PC übernommen, allenfalls Durchschnitt. Wenn mir etwas auf den Senkel geht, dann die Tatsache, daß manche Hersteller irgendwann eine Engine zusammen-genagelt haben, die dann auf immer neuen Systemen mit etwas neuer Grafik und ein wenig lieblosem neuen Front End Reinkarnation feiert. Fazit: nicht ganz schlecht, aber längst nicht gut!

Geht so

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Time Warner Interactive

Genre:

Sportspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Multilingual, Bananenflanken

Zirka-Preis:

90 Mark

Grafik: VGA

Sound: Adlib, Roland,

Soundblaster, Gravis

Festplatte: 12 MByte

Prozessor: 386er - 33 MHz

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur, Pad

Grafik: 62%
Sound: 55%

62%

Kartenhaus

Solitaire Deluxe

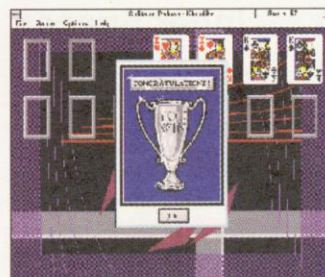
Hämische Zeitgenossen betrachten Patience als Spiele für Menschen ohne Freunde, vorzugsweise knackrheumatische Großmütter, deren größter Spaß es ist, dem Staub beim Riesel auf die Plüschgarnitur zuzusehen.

Interplays *Solitaire-Deluxe*-Edition kommt nun all denen entgegen, die zu faul sind, selber ihr 52er-Blatt zu mischen. Denn das ist letztendlich der eigentliche Vorteil gegenüber der Realversion des klassi-

schen Denk- und Kniffelspiels – man braucht nur noch reduziert Hand anzulegen. Was gegen die PC-Version spricht ist der Preis, für den man gleich mehrere 52er-Blätter käuflich erwerben könnte.

So gesehen ist *Solitaire* ein klassisches Mittagspausenspiel, das nicht nur die altbekannte Windowsversion bereithält, sondern gleich mit einer ganzen Auswahl von Abwandlungen daherkommt: Von A wie Accordeon bis U wie Upside-Down-Pyramide hält Interplay über 20 Variationen zum unerschöpflichen Thema Patience parat. Dabei sind die Ansprüche an die Hardware ausgesprochen moderat.

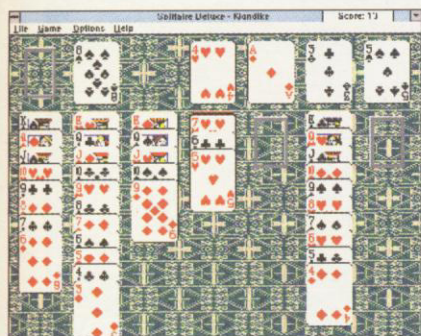
Geschwindigkeit ist keine Hexerei – aber auch etwas Übersicht wäre zum Sieg nötig



Nein, diesmal hüpfen sie nicht, doch der Sieg ist dennoch unser

Selbst mit einem 286er, einer Windows-Version 3.0 und der normalen VGA-Karte hat der Besitzer eines Low-End Rechners die Chance, sich einmal mit Napoleons Lieblings-Spiel zu verlustieren.

Natürlich präsentiert sich *Solitaire Deluxe* in gediegener Aufmachung. Die Illustrationen der Decks lassen sich ebenso variieren wie der Untergrund, auf den die Karten gelegt werden. Wer also Wert auf Stil legt, der soll getrost sein Portemonnaie erleichtern. Wer allerdings nur Spaß an der Freude haben will, schaffe sich entweder eine der zahllosen preiswerten Shareware-Versionen an oder bleibe gleich bei den richtigen Karten! ps

WINDOWS
CD-ROM

Hersteller:

Interplay

Genre:

Denkspiel

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

80 DM

Grafik: VGA, SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 6 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

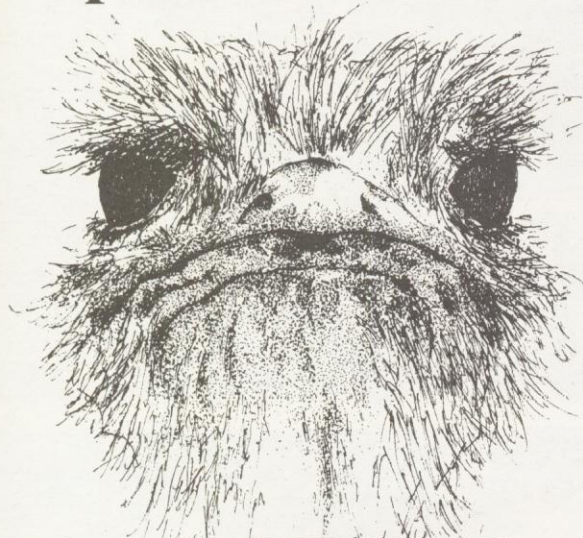
Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 15%

Sound: 5%

58%

Kopf in den Sand ??



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

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

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Naturschutzjugend,
Königstraße 74,
70597 Stuttgart



im Naturschutzbund Deutschland e.V.

PSCT

Hardware *Vertrieb* **Software**

- für jeden Bedarf - für Arbeit und Freizeit
- für den Multimedia-Bereich

Preislisten kostenfrei und unverbindlich anfordern bei folgender Adresse!

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

NEU NEU - UND NUR FÜR DIE SCHWEIZ - NEU NEU

CD-ROM Spiele
DOS/Windows

Tausch

Ankauf

Verkauf

AHA ein Versand, der Computerspiele zurückkauft und tauscht!!!

- CD-ROM-Spiele tauschen
- Seine eigenen CD-ROM-Spiele zum Kauf anbieten
- Original Occasion-CD-ROM-Spiele kaufen
- Neue CD-ROM-Spiele kaufen

Nur Qualitätsware! Nur Spiele mit hohem U-Wert!
Handel einfach, günstig, unbürokratisch!

Informiere Dich! Am schnellsten mit frankiertem Rückantwortkuvert oder höre unser «Tag und Nacht Band» ab.

AHA CD-ROM-Spiele
Postfach
CH-3662 Seftigen
Telefon/Telefax 033 45 70 01

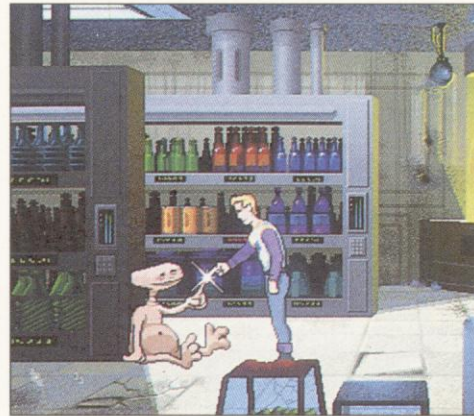
CD-ROM-Spiele nach Lust und Laune günstig tauschen!



Inner Spaces

Space Quest 6

The Spinal Frontier



Nach Hause telefonieren: Unser kleiner Freund hat auch schon mal bessere Tage gesehen

Roger Wilco ist der Donald Duck der Computerspiele, denn alles, wirklich alles, was dieser Bursche bisher anfaßte, ging schief. In den acht Jahren seiner Software-Existenz stürzte Sierras kosmischer Raumpfleger von einer Krise in die andere und nur unserer tatkräftigen Adventure-Mithilfe ist es zu verdanken, daß Roger immer noch unter den Lebenden weilt. In inzwischen sechs Fortsetzungen hat sich Putzastronaut Roger als erstaunlich zäh erwiesen und sogar die Freundschaft seiner beiden Programmierer überlebt. Die ehemaligen "Two Guys from Andromeda", Marc Crowe und Scott Murphy, haben sich ja bekanntlich vor drei Jahren getrennt und gehen seitdem eigene Wege, was aber der Qualität von Rogers Abenteuern kaum Abbruch tut. Über die Jahre hat sich Roger mit hochwertigen Rätselabenteuern eine treue Gemeinde erspielt und ist so zu einem der langlebigsten Computerhelden überhaupt geworden. Fans erinnern sich an die bisherigen Ereignisse: Im fünften Teil der Raumsaga schaffte Roger mit viel Glück und noch mehr Schummeln die Aufnahmeprüfung an der Starcon-Akademie. Dort werden bekanntlich die Führungssoffi-

Bereit für die Spiele von morgen: Mit diesem Großcomputer wird uns auch "Space Quest 12" keine Hardware-Probleme machen

Zukunftsdesign: So sieht die typische Computer-freak-Bude von übermorgen aus



ziere der Raumflotte ausgebildet, und Roger durfte nach frustrierenden Jahren als Putzmann endlich einer glänzenden Zukunft entgegensehen. Sein erster Einsatz als frischgebackener Raumkapitän führte ihn auf die USS Eureka, einen interstellaren Müllschlucker. Man ahnte schon, daß die Idylle nicht lange währen würde. Roger kam einem Fall von universeller Umweltverschmutzung auf die Spur, wurde Ziel eines weiblichen Killerrobots und mußte



Starthilfe: Die freundliche Dame hilft uns auf die Sprünge



Potzdonner, der absolute Höhepunkt der Serie! Autor Scott Murphy hat in der sechsten "Space Quest"-Episode alle kreativen Register gezogen und einen echten Adventure-Knaller der alten Schule losgelassen. In

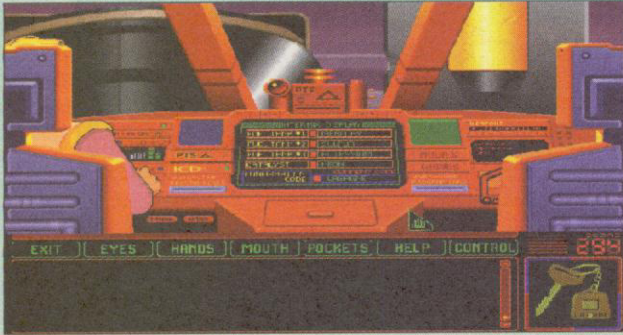
Sachen Witzfaktor pro Quadratpixel sprintet "The Spinal Frontier" locker als Erster über die interstellare Ziellinie. Der futuristische Rätselknacker wird nur mit Mühe einen Gegenstand auf dem Bildschirm finden, der nicht Opfer von Murphys brillantem Wortwitz wird. Wer sich nur etwas im Science-fiction-Genre auskennt, egal

ob Buch oder Film, der wird sich garantiert schlappplagen. Ein Novum im "Space Quest"-Universum: Auf die nervenden Geschicklichkeitseinlagen der Vorgänger wird im jüngsten Teil komplett verzichtet. Ebenfalls unerwartet aber hochwillkommen ist die glasklare Logik der Rätsel. Auch komplexe Aufgaben sind mit ausdauerndem Nachdenken zu lösen. Für Fans der Reihe ist "The Spinal Frontier" deshalb ein absolutes Muß, für Neulinge ein perfekter Einstieg in Rogers abgedrehte Zukunftswelt.

Super

Bleifrei Normal

Was wäre ein Science-fiction Abenteuer ohne einen zünftigen Raumausflug? Hat Roger endlich den passenden Gleiter gefunden (zweiter von rechts oben), dann fehlt ihm noch die Mischung zum lichtschnellen Vergnügen. Der Schlüssel zum Erfolg ist ein italienisches Pastagericht. Man beachte das Wort "Lasagne" auf dem Schiffsmonitor. Einfach im Handbuch nachschlagen und aus dem abgedruckten Periodensystem die passenden Elemente zusammensuchen. Die Abkürzungen ergeben das Wort "Lasagne".



Blau Augen

Ihr gewinnt nicht beim Stooze-Fight? Ein Cheat muß her. Die richtige Tastenkombination erhält ihr von Elmo Pug im Austausch gegen ein Fläschchen Coldsordian Brandy. Fragt im Drugstore nach dem hochprozentigen Trank.



Vulkan Neck Pinch

Ihr steht vor der verschlossenen Shuttle-Bay-Tür und die beiden Grobiane lassen Euch nicht rein? Null-Problemo: Den ComPost anschalten und in der Datenbank unter Vulgar nachschauen. Danach ins Holodeck und dort 555-1212 eingeben. Der zweite Bursche wird mit Tranquilizer im Doughnut beruhigt.



Fanfare! Tusch! Da Capo! Schon lang habe ich mich nicht mehr so amüsiert wie beim sechsten Abenteuer des Roger Wilco. Der Humor ist ganz nach meinem Geschmack: schwarz und mitleidlos. Ein beschwipster

ET in einem Schnapsladen dürfte Herrn Spielberg ebenso sauer aufstoßen wie Herrn Gates die etwas eigenwillige Interpretation der Windows-Benutzeroberfläche. Die Story selbst ist eine Mischung aus "Die phantastische Reise" und moderner Seelenwanderung. Dabei sind die

Rätsel stellenweise knackhart und verlangen selbst vom ausgebildeten Adventureprofi das Letzte. Des Englischen sollte der Rätsler deshalb mächtig sein, sonst hat man's mit Roger schwer.

Ach ja: Wer übrigens wissen möchte, was man in der Zukunft außer "Stooze-Fighters" und "Secret Recipes of the Luftwaffe" sonst noch so spielt, der sollte einmal in der Spielhalle auf den hüpfenden Mario im oberen Monitor klicken.

Herzliche Grüße aus Kalkutta, fatter Klempner!



Super

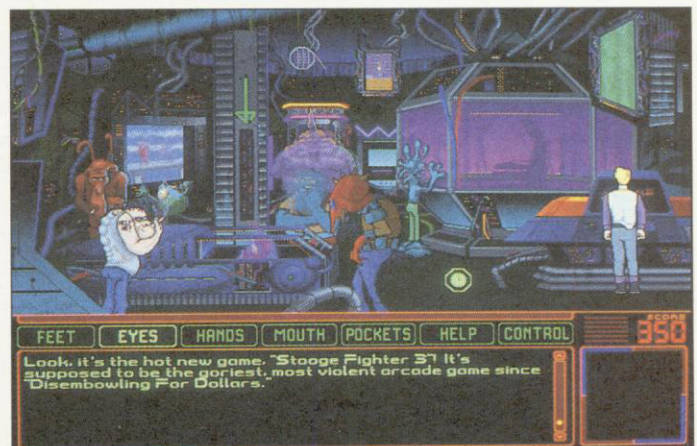
vor einer Bande verbrecherischer Mutanten flüchten. Kein Wunder, daß das Raumkommando über Rogers Eskapaden nicht eben begeistert war und ihn schnellstens zurückpiff. Im sechsten Teil der "Space Quest"-Saga, "Roger Wilco in the Spinal Frontier", kommen wir gerade noch recht, um an Rogers ultimativer Degradierung im Vorspann teilzunehmen. Aus ist es mit der Karriere als Kapitän –

unser Held muß wieder zum Space-Sauger greifen und Putzmann spielen. Erster Einsatzort ist die "SCS DeepShip 86" unter Commander Kielbasa. Der ist anfangs besonders gut aufgelegt und schickt die Mannschaft, einschließlich Roger, zum Erholungsurlaub auf den Planeten Polysorbate LX.

Unser Abenteuer beginnt im örtlichen Raumhafen, wo Roger dank eines "Beam"-Feh-



Eingesammelte Gegenstände verschwinden automatisch im großräumigen Inventory



Wenn das Nintendo wüßte: In den Spielhallen der Zukunft spielt man "Stooze Fighter"

Nach Hause telefonieren

Wir sind auf Polysorbate gestrandet und keiner holt uns ab. Kein Problem dank "Datacor". Auf dem Balkon das Maschinchen nach folgendem Schema umbauen:

A: RF SPEN Chip 9
B: TACH DEN Chip 7
C: PART FERM Chip 1
D: FEED REP Chip 5
E: SUB DIM Chip 3

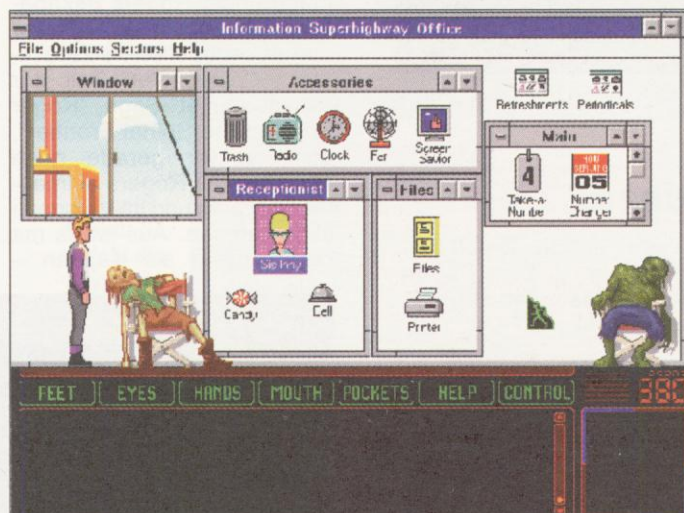


lers ohne vernünftige Ausrüstung landet. Die Jungs auf der DeepShip haben natürlich keinen blassen Schimmer von Rogers mißlicher Lage. Unsere erste Aufgabe besteht also darin, einen brauchbaren Sender zusammenzubasteln und uns damit bemerkbar zu machen.

Ist diese erste Klippe überstanden und Roger wieder heil an Bord der DeepShip, kommt die Sache erst richtig ins Rollen. Um die Erinnerung an seine geliebte Bea Wankmeister aus "Space Quest 5" leichter zu ertragen, macht sich unser Putzteufel an das weibliche Crew-Mitglied Stellar Santiago ran, die Rogers Annäherungsversuchen auch durchaus zugänglich ist. Bevor aber die Hormone so richtig in Wal-



Commander Kielbasa auf dem Monitor: Der ComPost dient zur Kommunikation!



Viele Grüße von Bill Gates: Kein Windows 95 sondern der heißersehnte "Information Highway"

lung kommen können, wird Stellar entführt und Roger steckt mal wieder im dicksten Schlamassel. Stellars wohlgeformter Körper soll als Rohmaterial für verwerfliche Unsterblichkeits-Experimente herhalten, und nur Roger kann das noch verhindern. Auf Mikro-

bengröße geschrumpft, wird der Putzteufel in Stellas Blutbahn injiziert und bekämpft dort den Feind hoffentlich von innen. Bevor Roger seiner taufrischen Freundin wieder in die Augen blinzeln kann, wird er unter anderem als Androidenjäger tätig, verläßt sich im örtlichen Cyberspace, übersteht diverse Explosionen und wird "Stooge-Fighter"-Champion.

Gesteuert wird Putzteufel Roger mit der üblichen Sierra-Icon-Leiste, die im aktuellen Fall im unteren Bildschirmritzel angebracht ist. Alternativ dazu kann man auch alle vier Handlungsoptionen direkt mit der Maus durchklicken. Der Cursor verwandelt sich dann in das jeweils passende Icon. So kann Roger quer über den Bildschirm marschieren, sich in seiner Welt genauer umschaun, reichlich Gegenstände mopsen oder mit den Einwohnern des Adventures kommunizieren. Alle Gespräche laufen automatisch ab und wer-

den sowohl in geschriebener, als auch in gesprochener Form geboten. Gegenstände verstaut er in seinen unendlich großen Taschen. Für das Inventory wird ein extra Bildschirm bereitgehalten, in dem wir die gesammelten Schätze manipulieren oder kombinieren können. Halten wir einen Gegenstand in der Hand, dann wird der in einem Minifenster zusätzlich angezeigt. vw

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
		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:

Sierra

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

läuft auch unter Windows

Zirka-Preis:

120 Mark

Grafik: Super VGA
Sound: General Midi,
Soundblaster
Festplatte: 8 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 70%
Sound: 82%

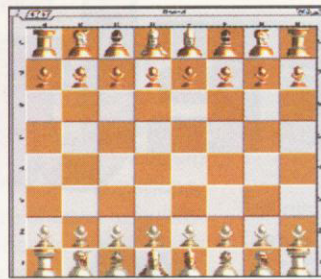
89%

Damen-Indisch Virtua Chess

Noch vor dem seligen Pong stürzten sich Programmierer auf das altbekannte Schach, um daraus ein Spiel zu machen, das der findige Großmeister auch alleine spielen konnte – so er denn dem Schwierigkeitsgrad der Denkmachine gewachsen war. Wurden früher jedoch nur die Züge ausgegeben, schieben sich jetzt kleine Renderfigürchen ganz von selbst über den Bildschirm. Doch Titus ist sogar noch einen Schritt weiter-

gegangen: Über das Auto-Chessbord von Saitek braucht Ihr es nicht mehr bei der einfachen Animation bewenden zu lassen. Stöpselt Ihr nämlich oben genannte Hardware an den Rechner (sie wird leider nicht mitgeliefert, sondern muß käuflich erworben werden), habt Ihr nicht nur ein virtuelles, sondern auch reales Schachbrett auf dem Tisch. Über eine umfangreiche Eröffnungsbibliothek ist Euch so die Gelegenheit gegeben, Euch zumindest indirekt mit den Größen der Schachgeschichte zu messen. Mit einem Analysemenü könnt Ihr dann Eure Leistung mit der des Rechners vergleichen. Wer sich conse-

Schach dem Computer:
Auf Knopfdruck stehen
Euch alle Infos zur
Verfügung



Wem die alten Figürchen zu öde sind, der darf à la Maya spielen

quent dieser Kritik unterzieht, dürfte mit der Zeit sogar tatsächlich einigermaßen Schach lernen. Doch ansonsten stellt sich hier die Frage: Wer braucht's? Zum einen macht Schach in Natura viel mehr Spaß, weil man einen menschlichen Gegner hat, der nach und nach auseinandergenommen wird. Das fördert die Zwischenmenschlichkeit und Kontaktfreude. Zum anderen gibt es so viele Sharewareprogramme, die schon seit Jahren dieses Thema erfolgreich abgrasen. Keines der Programme ist zwar so formschön wie Virtua Chess, aber die meisten dürften um einiges preiswerter sein als das Produkt aus dem Hause Titus.

ps

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Titus

Genre:

Schachspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

separates Brett anschließbar

Zirka-Preis:

100 Mark

Grafik: SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 1 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 38%

Sound: - %

66%



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 11,8% 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

CD-ROM
Schnäppchenmarkt
0190-190 816
1 min./DM 1,15

Shop des Monats

33607 Bielefeld, Metzger Straße 7. Tel. 05 21-17 58 80



Karin vom
S & S-SHOP in
Bielefeld, empfiehlt
die TOP-Games
des Monats.

Action Soccer	69,90
Bioforge	79,90
Chaos Control	89,90
Cyberwar	49,00
F-15 Strike Eagle III	34,90
Flight of the Amazon Queen	79,90
Flight of the Intruder	24,90
Vollgas (Full Throttle)	69,90
Lost Eden	79,90
Master of Magic	74,90
Multimedia Spezial	10,00
Prisoner of Ice	84,90
Silent Service II	24,90
Star Trek Next Generation	94,90

unverbindliche Preisempfehlung
des Soft & Sound Shops in Bielefeld.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu Maurerstraße 92 0241-402608	40477 Düsseldorf Gnellsenaustr. 1 0211-4910187	24116 Kiel Sternstr. 18 0431-970046	41460 Neuss Hamtorstr. 20 02131-278967
96047 Bamberg neu Fleischstraße 5 0951-200697	91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 09131-26658	50670 Köln Von-Werth-Str. 20-22 0221-121806	37520 Osterode Markt 14 - 15 05522-73011
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 030-3962821	45329 Essen Altenesser Str. 448 0201-344376	23564 Lübeck Wakenitzstr. 7 0451-794345	24306 Plön Lübsches Tor 04522-3412
12207 Berlin Osdoerfer Str. 13 030-7128599	37085 Göttingen David Hilbert Str. 2 0551-46563	39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 0391-42622	27721 Ritterhude Riesstr. 47 04292-9876
33607 Bielefeld neu Metzgerstr. 7 0521-175880	58095 Hagen Volmerstraße 66 02331-26774	68159 Mannheim Jungbuschstr. 3 0621-101203	66578 Schiffweiler Kreistr. 18 06821-632163
53225 Bonn Limpcher Str. 22 0228-474115	34131 Kassel Lange Str. 81 0561-39463	66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 06821-26797	38300 Wolfenbüttel Heimstätten Weg 23 05331-61820

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

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu Malgarterner Str. 22 05461-62644	81475 München neu Leopoldstraße 126 089-756778
38118 Braunschweig Holwedestraße 10 0531-508231 neu	75177 Pforzheim neu Scharnhorststr. 12-14 07231-560655
76448 Dürmersheim Hauptstraße 2a 07245-7373 neu	74523 Schwäbisch-Hall Am Schuppach 1 neu 0791-6706
52525 Heinsberg Gangolfus Str. 25 02452-4817	

Wir akzeptieren
Kreditkarten.

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

ABGEGRIFFEN

Ohne Joystick ist ein Spiel nur halb so Spaßig. Joysticks sind ein Teil Eures Lebens, Joysticks werden täglich getät-schelt, täglich mißbraucht. Zudem erlebt der Joystick zur Zeit eine kleine Renaissance: Wurde vor Jahren noch allein mit dem Stick gespielt, benötigen heute vielerlei Spiele nur noch eine Maus. Not macht erfinderisch, und so kommen die Stick-Hersteller auf immer abgedrehtere Konzepte, um ihre Freudenknüppel abzusetzen. Doch was tun, wenn Ihr Euch ein neues Stück kaufen wollt und nicht wißt, welches? Geht Ihr auf eine hübsche Händleranzeige ein und kauft unter Umständen einen müden Bruchkandidaten? Da es sich mit solchen Katzen im Sack nur kläglich spielen läßt (sie passen oft nicht mal an den Joystick-Port), haben wir für Euch eine riesengroße Kiste mit Joystick aller Couleur ausgepackt und jeden ausgiebig gequält. Mit dabei sind teure Edelschlitten ebenso wie Low-Cost-Produkte. Worauf müßt Ihr bei einem Kauf überhaupt achten? Sind alle Joysticks für jedes Genre geeignet? Bei Joysticks unterscheiden wir zwei große Gruppen: Erstens gibt's da ausgesprochene Special-Interests-Sticks, die sich nur für ein bestimmtes Genre eignen (dies allerdings bestens) und bei anderen Spielarten eher in der Ecke stehen bleiben. Die zweite Gruppe, die Allround-Sticks, warten mit guten Durchschnittsleistungen für jedes Spiel auf, bieten allerdings für kein Genre das Optimum. Mit solchen Sticks lassen sich z. B. sehr gut Actionspiele und Jump'n' Runs steuern. Flugsimulationen und Rennspiele schreien jedoch nach hochspeziellen Sticks und Eingabegeräten. Ob Lenkrad, Flightstick oder Pedale – diese „Joysticks“ bieten zwar optimalen Spielkomfort, greifen Euch aber auch äußerst tief in die Brieftasche.

Wie werden diese besonderen Eingabegeräte überhaupt angeschlossen? In der Regel lassen sich alle Sticks über den Joystickport (Gameport) einstöpseln. Dieser ist meist schon vorhanden (Onboard oder über den Schnittstellen-Controller). Besitzt Euer Rechner keinen Gameport, findet sich auf jeden Fall einer an jeder Soundkarte. Der auf den Soundkarten



Joysticks sind des Spielers Welt. Ohne Joystick keinen Spaß bei Action oder Rennspiel. Flugsimulationen ohne Joystick sind ein Graus. Knut und Sascha haben sich für Euch die bekanntesten Freudenknüppel herausgesucht und sie auf Herz und Mikroschalter getestet.

befindliche Gameport läßt sich via Jumper auch ausschalten, was besonders dann wichtig ist, wenn Ihr sowohl Soundkarte, als auch einen zweiten Gameport direkt am Rechner besitzt. Der Soundkarten-Gameport muß in diesem Fall fast immer ausgeschaltet werden, da es sonst zu Konflikten kommen kann. Wollt Ihr mehrere Steuer-Komponenten einstöpseln (zum Beispiel Pedale und Lenkrad) finden sich an den Geräten fast durchgehend durch-

geschleihte Anschlüsse für Zweitgeräte. Einige Hersteller bieten zudem Karten (Thrustmaster) oder Zusatzgeräte (Alfa Twin) an, die mehr Funktionen als ein herkömmliches Y-Kabel bieten und auch das Spielen mit mehr als nur einem Stick ermöglichen.

Welche Geräte sind nun ihr Geld wert? Natürlich können wir aus dem Gesamtmarkt nur einige Stücke herausgreifen, die tauchen jedoch sehr oft auf. kn/sg

Gravis Analog Pro

Der große Bruder des klassischen Gravis Analog-Joysticks bietet optisch nichts Neues. Seit Jahren unverändert, hat sich Gravis mit dem einfachen Design und der sehr guten Verarbeitung beider Joysticks einen Namen unter den Stick-Produzenten gemacht. Größter Vorteil des Analog Pro sind die fünf Buttons, die via Regler unterschiedlich belegt werden können. Statt nur einem, wie beim Klassiker, befin-

Name: Gravis Analog Pro

Hersteller: Gravis

Zirka-Preis: 70 Mark

den sich nun drei Buttons an der Spitze des Sticks und zwei auf der Basis, die allerdings nur bedingt einsetzbar sind. In Sachen Qualität sind die Knöpfe allerdings perfekt und klicken haargenau. Zudem wurde an der linken Seite eine zugegebenermaßen schlecht erreichbare Schubreglung für Flugsimulationen angebracht. Dank einer konkurrenzlosen Härteeinstellung des Sticks und der genialen Haltbarkeit gehört der Analog Pro auf den Tisch eines jeden Spielers, der quer durch die Genres spielt und ab und zu auch eine Flugsimulation zur Hand nimmt. Durch seine praktische Größe findet der Stick außerdem überall ein Plätzchen, und der Packung liegt sogar ein kleiner Schraubenzieher bei, was einmalig bei Joystickherstellern ist. Der Stecker am Analog Pro darf nämlich geschraubt werden – nicht alltäglich für diese Preisklasse. Die dazu-



Der preiswerte Allrounder

gehörige Testsoftware rundet das insgesamt sehr gute Bild des Gravis Analog Pro ab: Kein Joystick bietet eine derart langanhaltende Qualität und Allround-Leistung zu diesem Preis.

Thrustmaster Pro Flight Control System

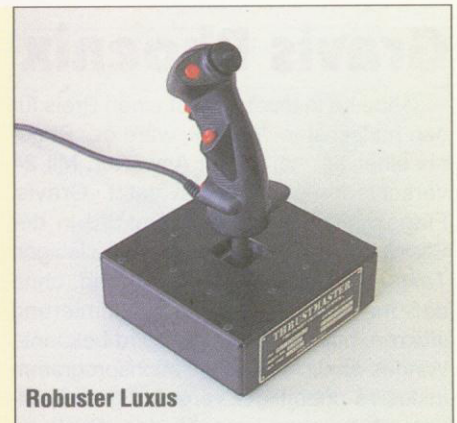
Der dickere Stick unter den Thrustmaster Flightsticks fällt gleich nach dem Auspacken durch sein immenses Gewicht auf. Dieser Joystick schreit geradezu nach einer festen Installation auf Werkbank oder Tisch (Klettbander werden mitgeliefert), die gesamte Basis besteht auch aus vernietetem Aluminiumblech. Wirft man einen Blick durch die Öffnung des Gehäus-

Name: Pro Flight Control System

Hersteller: Thrustmaster

Zirka-Preis: 290 Mark

ses, aus der eigentlich der Steuerknüppel ragt, zeigen sich auch im inneren derbe Kabel und gußeiserne Steuerelemente. Kurzum: Wer Kinder erschrecken und seine Freunde beeindrucken will, benötigt diesen genial verarbeiteten Flightstick des amerikanischen High-End-Knüppelbauers Thrustmaster. Der eigentliche Griffel gleicht dem des kleineren Bruders. Ergonomisch geformt und an das F-4-Stick-Design angelehnt, harren vier Buttons und ein Hütchen ihrer Benutzung. Obwohl das Pro Flight Control System fast ausschließlich für Flugsimulationen gedacht ist und auch von allen gängigen Sims unterstützt wird, ist es auch in anderen Genres bedingt einsetzbar. Dank präziser Steuerung, lassen sich zur Not auch Rennspiele wie *NASCAR Racing* vernünftig spielen. Durch die sehr feste Härteeinstellung kommen Action-Fans weniger auf ihre Kosten – hier vermissen wir Regler zur



Robuster Luxus

stufenlosen Härtereulierung. Simulationsexperten können jedoch nichts besseres finden, auch wenn der Preis unglaublich erscheint – aber es macht einfach einen Heidenspaß, mit diesem "Schubmeister" zu fliegen.

Virtual Pilot Pro

Der Virtual Pilot Pro von CH Products ist ein ganz abgedrehter Flightstick, der an die Steuerelemente zweimotoriger Kleinflugzeuge und Privatjets angelehnt ist. Der Stick läßt sich nach rechts und links (Querruder) drehen und nach vorne schieben/nach hinten ziehen (Höhenruder). Ein hebelartiger Schubregler findet sich ebenso auf dem Stick, wie sechs Buttons (auf

Name: Virtual Pilot Pro

Hersteller: CH Products

Zirka-Preis: 220 Mark

jeder Seite drei) und zwei Hütchen. Zudem kann der Stick mit zwei Reglern ständig nachgetrimmt werden. Ohne eine Gamecard kommt der Virtual Pilot jedoch nicht so recht auf die angemessenen Drehzahlen. Nur zwei Buttons und ein Hütchen sind dann aktiv und wollen uns den Spaß verderben. Flugsimulationen unterstützen den Virtual Pilot Pro bis jetzt noch nicht – hier kann auf die Unterstützung des CH Flightstick Pro zurückgegriffen werden, der halbwegs kompatibel ist. Am besten geeignet ist dieser Stick für Flugsimulationen und bedingt für Rennspiele; für andere Genres ist er nicht angebracht oder besser: gänzlich ungeeignet. Die dumme Montage auf dem Schreibtisch nötigt den Spieler zudem zu teils unmöglichen Verrenkungen beim Spielen, da der Stick horizontal zur Auflage mon-



Teurer Spezialist

tiert wird und keine vertikalen Veränderungen möglich sind. Körperlich große Spieler werden mit dem Virtual Pilot dank der Montage gigantische Probleme haben. Nur Fans sollten bei diesem abgehobenen Preis zugreifen, denn allein zum Fliegen lohnt sich die Anschaffung nicht.

Flight Stick Pro

Der analoge Klassiker von CH, der Flight Stick Pro, ist eine günstige Alternative zu den Thrustmaster-Sticks, ohne jedoch an deren Qualität anschließen zu können. Der FS Pro läßt sich nicht stationär auf Eurem Schreibtisch festmachen und bietet so, trotz großer Bodenplatte, keine optimale Standfestigkeit, die besonders in der fliegenden Zunft vonnöten ist. Zudem steuert sich der Stick zu leicht und hat keine Härteeinstellung. Zwar liegt der Griffel recht gut in der Hand und auch die vier Buttons sowie der Hut, lassen sich

Name: Flight Stick Pro

Hersteller: CH Products

Zirka-Preis: 170 Mark

gut bedienen, doch ist der Flight Stick Pro an Häßlichkeit kaum zu überbieten. Dies tut der recht guten Spielbarkeit zwar keinen Abbruch, schändet jedoch die Optik Eures Schreibtisches und verschreckt jeden, von der jungfräulichen Freundin bis zur Oma. Die Schubkontrolle an der Seite des Sticks ist zwar gut gemeint und leichtgängig, doch läßt sich wegen der fehlenden Markierung nicht ablesen, wie der Schub gerade eingestellt ist, was in aufreibenden Situationen Verwirrung stiften kann. Obwohl auch andere Genres passabel gespielt werden können, schreckt der zu hohe Preis den Multi-Genre-Spieler ab, zumal der Flight Stick Pro in etwa die gleichen Leistungsmerkmale besitzt, wie der Gravis Analog Pro, der um einiges handlicher (und günstiger) ist. Allein das nur für Flugsimulationen geeignete Hütchen rechtfertigt den hohen Preis keines-



Mit Tücken

falls. Glücklicherweise wird der Flight Stick Pro schon von vielen Simulationen direkt unterstützt, was zusätzliche Software-Treiber überflüssig macht.

Gravis Phoenix

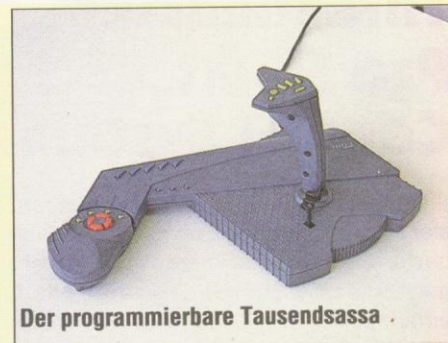
Gäbe es in diesem Test einen Preis für den häßlichsten Joystick, wäre der Phoenix einer der heißesten Anwärter. Mit 24 verschiedenen Buttons setzt Gravis' Flaggschiff einen neuen Rekord in der Stickwelt. Jeder Knopf kann mit beliebigen Tastaturfunktionen belegt werden, ohne daß Ihr Euch in Makroprogrammierung stürzen müßt. Das vom Firebird bekannte Windos-ähnliche Konfigurationsprogramm inklusive unzähliger vorgefertigter Spielunterstützungen, macht den Stick zu

Name: Gravis Phoenix

Hersteller: Gravis

Zirka Preis: 250 Mark

einem echten Plug-and-Play-Produkt. Trotz seines abstoßenden Äußeren liegt der Phoenix gut in der Hand und spielt sich Gravis-typisch präzise. Die Härte des Sticks dürft Ihr in alter Gravis-Manier an der Unterseite (fast) stufenlos Euren Bedürfnissen anpassen. Am linken Rand der Einheit befindet sich ein mausförmiger Klumpen Plastik, den Ihr durch Herausziehen und Hineinschieben als Schubkontrolle und durch Drehen als Ruderkontrolle einsetzen dürft. Für Flugsimulationen jedoch sind einige Buttons ungünstig plziert, denn Ihr müßt Eure Hand vom Schubregler/Rudder nehmen, um sie zu bedienen. Wirklich schlecht jedoch, sind die fuzeligen Tasten auf dem Steuerknüppel, immer wieder passiert es im Eifer des Gefechts, daß Ihr Euch "vertippt", da sich die Buttons zu sehr gleichen und zu nah



Der programmierbare Tausendsassa

beieinander liegen. Der Feuerknopf nummer zwei ist außerdem etwas unglücklich in der "Nase" des Knüppels plziert. Insgesamt jedoch erhaltet Ihr für den stolzen Preis von 250 Mark ein konkurrenzloses, komplett ausgestattetes Eingabegerät, das sich für fast alle Genres eignet.

Gravis Gamepad

Mittlerweile schon fast ein Klassiker, ist das Gravis Gamepad im Design an die Steuereinheit des SNES angelehnt. Allerdings muß der PC-Spieler mit nur vier statt sechs Tasten auskommen. Das Pad macht einen sehr stabilen Eindruck, liegt gut in der Hand und steuert sich vorbildlich. Dank zweier kleiner Schalter am Pad, könnt Ihr es sowohl links- als auch rechts-

Name: Gravis Gamepad

Hersteller: Gravis

Zirka Preis: 49 Mark

händig benutzen. Für Steuerkreuz-Hasser hat Gravis dem Pad einen einschraubbaren Ministick gegönnt. Die vier farbigen Buttons sind ebenfalls vorbildlich stabil und spielen sich exzellent. Die Haltbarkeit des mit 49 Mark preisgünstigen Produktes ist ebenfalls überzeugend: Mein eigenes Pad hat mittlerweile drei Jahre auf dem Buckel und spielt sich nach unzähligen durchzockten Nächten immer noch wie am ersten Tag. Etwas nervig ist der schraubenlose Stecker, der oft locker auf dem Gameport sitzt und herausfallen kann. Das kennen wir von Gravis sonst nicht, wo sind unsere vom Analog/Pro lieb gewonnenen Steckerschrauben geblieben? Aber verrennen wir uns nicht in Kleinigkeiten, denn mit etwas Übung sollte es jedem gelingen, diese Hürde zu meistern. Was soll ich noch sagen? Wer's



Das Möchtegern-SNES-Joypad

noch nicht hat, ist selber schuld. Für Actionspiele wie *Magic Carpet* und *Beat 'em ups à la Streetfighter* gibt es zur Zeit einfach nichts Besseres. Für Flugsimulationen allerdings ist das digitale Eingabegerät bauartbedingt gänzlich ungeeignet.

Wingman Extreme

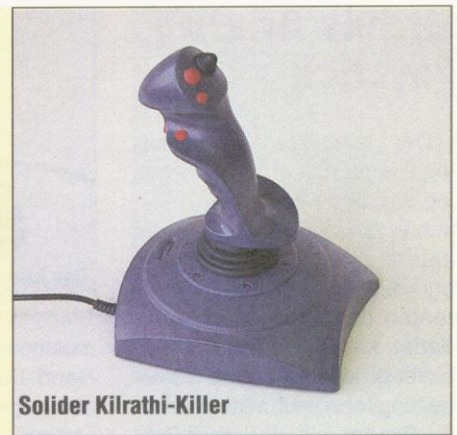
Der vom Mausspezialisten Logitech vertriebene Wingman Extreme sieht so aus, als hätte Luigi Colani einen Thrustmaster-FCS-Stick durch seinen Design-Fleischwolf gedreht. Was jedoch nicht heißen soll, daß der Extreme nicht gut aussieht – im Gegenteil. Die Anordnung der vier Feuerknöpfe ist – bis auf einen – identisch mit dem amerikanischen Referenzprodukt, aber die Form des Sticks ist eher an einen Kilrathi-Knüppel als an den

Name: Wingman Extreme

Hersteller: Logitech

Zirka Preis: 100 Mark

F4-Phantom-Stick angelehnt. Abgespace-ter als das der FCS ist der Wingman also allemal. Das Logitech-Produkt bietet eine vollständige FCS-Kompatibilität, die bei uns jedoch leider bei einigen Spielen ein paar Probleme hervorrief. Der Wingman sieht so aus, als läge er extrem gut in der Hand und das tut er auch! Die ganze Einheit wirkt durch ihr hohes Gewicht sehr solide, und die Verarbeitung steht dem in nichts nach. Zwei Punkte, die uns negativ auffielen, sind die für Flugsimulationen mangelnde Standfestigkeit und der ungünstig platzierte zweite Daumenbutton. Heavy-Duty-Klettband aus dem örtlichen Baumarkt behebt zwar den ersten Mangel, aber warum liefert uns Logitech das nicht gleich mit? Bevor ich jetzt zu kleinkariert werde, sei für die Nachwelt festgehalten, daß der Wingman eine echte Alternative zu



Solider Kilrathi-Killer

den Thrustmaster-Produkten ist, insbesondere, wenn Ihr Euer Portemonnaie vor allzu großen Kraftakten bewahren wollt ohne auf Qualität und Prestige zu verzichten.

Thrustmaster WCS Mark II

Seid Ihr es leid, bei Flugsimulationen ständig die Tastatur zu beackern? Wolltet Ihr Euch schon immer wie ein "richtiger" Pilot fühlen? Habt Ihr viel zu viel Geld auf Eurem Konto? Dann ist das WCS (Weapons Control System) genau das Richtige für Euch. Das Gerät übernimmt in Flightsims die Funktion der Schubkontrolle und verfügt zusätzlich über sechs program-

Name: WCS Mark II

Hersteller: Thrustmaster

Zirka Preis: 259 Mark

mierbare Buttons und einen Kippschalter mit drei Positionen. Der etwas klobige Griff des WCS liegt hervorragend in der Hand, und alle Tasten lassen sich problemlos erreichen, ohne die Hand von der Schubkontrolle zu nehmen. Kombiniert mit einem Thrustmaster Flightstick ergibt sich eine echte "HOTAS"-Kontrolleinheit (Hands on Throttle and Stick), wie sie auch in Kampfflugzeugen eingesetzt wird. Flugsimulationen wie Strike Commander oder Navy Fighter erhalten eine ganz neue Dimension, der Realismusgrad wird um 100% gesteigert. Dank mitgelieferter Software, werden zahlreiche Spiele unterstützt, für neue Produkte könnt Ihr durch den (nicht ganz einfachen) Editor mit einiger Übung Eure eigenen Files kreieren. Die Konfiguration erreicht jedoch bei weitem nicht den Komfort der Gravis Produk-



Kampfkartoffel für betuchte Profi-Flieger

te Firebird und Phoenix. Der horrende Preis und der eingeschränkte Anwendungsbereich, machen das WCS zum absoluten Nischenprodukt für PC-Kampfpiloten, die schon alles haben.

Kabelwirrwar

PCs haben einen entscheidenden Nachteil: Sie wurden leider nicht als Spielmaschinen konzipiert. Dutzende von Kartenherstellern nutzen diese Lücke, indem sie spielhungrige Gates-Jünger mit allen erdenklichen Karten und Erweiterungen ausstatten. Der amerikanische Edel-Joystick-Hersteller Thrustmaster beglückt Euch z.B. mit der ACM Gamecard. Diese 8-Bit Karte verfügt über zwei Ports und eine externe Speed-Kontrolle, mit der Ihr die Empfindlichkeit der Sticks an die Geschwindigkeit Eures Systems anpassen könnt. Nach erfolgter Installation könnt Ihr dank mitgelieferter Software Eure Sticks kalibrieren und eine Default-Speed einstellen. Im Test mit

"normalen" Joysticks konnten wir keine Verbesserung gegenüber dem Soundkarten-Gameport entdecken, benutzt Ihr jedoch eine Vielzahl von Thrustmaster Produkten, vereinfacht die Karte das



Konfigurieren und Kalibrieren der Geräte ungemein.

Mit dem Alfa Twin bringt Alfa Data ein preisgekröntes ein luxuriöses Y-Kabel. Dank eingebautem Schalter wählt Ihr zwischen 1-oder 2-Joystick Modus. Einerseits lassen sich so Simulationen, die zwei Sticks unterstützten, mit nur einem Port spielen, andererseits dürft Ihr durch Umlegen des Schalters vom Gamepad auf den analogen Stick umschalten, lästiges Umstöpseln entfällt somit. Durch die einfache "Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von 39 Mark empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.

Gravis Analog Joystick

Der kleine Bruder des Analog Pro ist eigentlich der Analog-Joystick-Klassiker schlechthin. Der Stick ist bis heute unverändert geblieben und hat so manchen Konkurrenten überlebt. An Lebensdauer kaum zu übertreffen, bietet er eine sehr gute Verarbeitung, aber nur mittelmäßige Ergonomie und drei Buttons. Für Spieler, die Flugsim

Name: Gravis Analog Joystick
Hersteller: Gravis
Zirka-Preis: 50 Mark



Der Allround-Klassiker

mulationen nur sehr selten zur Hand nehmen und trotzdem einen genauen Stick haben wollen, lohnt sich die Investition auf jeden Fall, da der Gravis über superbe Buttons, eine Härteeinstellung und Kalibrierregler verfügt. Der Gravis ist der beste Allround-Stick der unteren Preisklasse.

Gravis Firebird

Die kleinere Ausgabe des Phoenix steht dem großen in Sachen Verarbeitung und Eigenschaft eigentlich in nichts nach. Zwar finden sich weniger Buttons, keine Rudder-Kontrollen und eine nur winzige Schubkontrolle. Doch dank der schönen Button-Konfigurations-Software, ist der Firebird für fast alle Genres gut geeignet. Zwar müssen auch hier Abstriche bei den Knöpfen auf dem eigentlichen Stick gemacht

Name: Gravis Firebird
Hersteller: Gravis
Zirka-Preis: 180 Mark



Kleiner Tausendsassa-Bruder

werden, doch lässt sich die Belegung derselben ja bei Belieben verändern. Für den Preis von 180 Mark bekommt Ihr ein multifunktionales Eingabegerät, das den Allround-Spieler begeistert und durch die tolle Software vielseitig einsetzbar ist.

CH Flightstick

Die Magerversion des CH Flightstick Pro ist glücklicherweise nicht ganz so hässlich wie sein großer Bruder, doch fehlen dem Flightstick einige Buttons. Mit nur zwei Knöpfen, keinem Hütchen und der schon beschriebenen mittelmäßigen Schubkontrolle, ist der Flightstick eigentlich keiner, da er für Flugsimulationen nur bedingt geeignet ist. Zudem fehlen auch hier die Regler zur Härteeinstellung. Für

Name: CH Flightstick
Hersteller: CH Products
Zirka-Preis: 90 Mark



Preiswerter Flieger

den Preis von nur 70 Mark kann der Gravis Analog Pro angeschafft werden, der wesentlich mehr fürs Geld bietet. Zwar ist der CH Stick gut verarbeitet und auch haltbar, doch für seine Leistung einfach ein gutes Stück zu teuer.

FX 2000

Der FX 2000 ist ohne Zweifel einer der schlecht verarbeitesten Joysticks in diesem Test. Der in China produzierte und mit miserabel funktionierenden Saugnäpfen ausgestattete FX 2000, ist sage und schreie teurer als der Gravis Analog Stick und viel, viel schlechter. Er steuert sich unpräzise, besteht aus seltsamem Plastik und hat lediglich einen Vorteil: Linkshänder können die Ergonomie gut nutzen.

Name: FX 2000
Hersteller: Suncom
Zirka-Preis: 55 Mark



Schrott ...

Trotzdem sind zwei Buttons, eine schlimme Schubkontrolle und einstellbares Autofeuer zu wenig für einen guten Stick. Allein Actionspieler werden mäßige Freude am FX 2000 haben. Alle anderen lassen den überkauften Stick im Laden stehen.

Analog Edge 2

Ebenso unmöglich wie Bruder FX 2000, spielt sich der Analog Edge 2 von Suncom. Der diesmal in Taiwan produzierte Stick macht den Eindruck einer besseren Verarbeitung, ist jedoch genauso wenig haltbar, wie der FX 2000. Die Saugnäpfe saugen etwas besser, die Buttons sind noch schlechter als die des FX 2000 und der Joystick steuert sich genauso unpräzise, obwohl er etwas fester eingestellt ist. Nur

Name: Analog Edge 2
Hersteller: Suncom
Zirka-Preis: 35 Mark



Der Bruchpilot

zwei Buttons machen den Stick für alle Genres gleichmäßig ungeeignet. Fazit: Ein mieser Joystick, der an die Billigsticks Ende der achtziger Jahre erinnert, den keiner braucht und der trotzdem 35 Mark kostet.

Virt. Controller

Im Fahrwasser diverser VR-Produkte, versucht sich Multi Tech mit dem Virtual Controller eine Scheibe vom virtuellen Kuchen abzuschneiden. Der Stick sieht eigentlich aus wie jeder andere, nur daß er keine Bodenplatte hat. Die Kommandos werden von eingebauten Bewegungssensoren analysiert. Der Stick protzt mit sechs Buttons, von denen allerdings für die PC-Version nur zwei unterstützt werden. Laut

Name: Virtual Controller
Hersteller: Multi Tech
Zirka-Preis: 90 Mark



Der Folterknecht

Packungstext soll es sich um den Stick für VR-Games handeln, was im Test leider nicht bestätigt werden konnte. Das Handling ist furchtbar und von Präzision nichts zu spüren. Außerdem verursacht der Stick auf Dauer Schmerzen im Handgelenk, da Ihr ihn ständig frei in der Luft halten müßt.

Hawk +

Der in dezentem Krankenhausweiß gehaltene Techno + gehört zu den absoluten Sonderangeboten unter den Joysticks. Dementsprechend bescheiden spielt es sich auch mit ihm: Der Härtegrad des Sticks läßt sich nicht verstellen, die altbekannte PC-Joystick-Schwammigkeit herrscht also vor. Der Knüppel liegt zwar überraschend gut in der Hand, ist aber ergonomisch gesehen nicht mit teureren Geräten wie



Der Preisbrecher

dem Gravis Joystick zu vergleichen. Die Verarbeitung läßt ebenfalls zu wünschen übrig, und das billige Plastik macht auch keinen besonders haltbaren Eindruck. Immerhin verfügt der Hawk über Saugnäpfe und einen Autofeuer-Schalter. Und mit einem Preis von 25 Mark ist er konkurrenzlos preiswert.

Name: Hawk +

Hersteller: Technoplus

Zirka Preis: 25 Mark

Alfa Commander

Mit dem Alfa Commander präsentiert Alfa Data den preisgünstigsten Flightstick auf dem Freudenhebel-Markt. Der Stick ist mit vier Feuerknöpfen, einem Hat, einem Autofeuerschalter, Schubkontrolle und Rudderslide erstaunlich komplett ausgestattet. Bei einem Preis von nur 40 Mark darf man bei der Verarbeitung natürlich keine Wunder erwarten,



Billig-Flieger

aber der Stick macht in seiner Klasse einen ordentlichen Eindruck. Durch Saugnäpfe ist die Standfestigkeit O.K., allerdings ist der Griff ungünstig geformt. Trotzdem empfehle ich den Alfa allen Fliegern, die einen vernünftigen Flightstick zu einem konkurrenzlosen Preis suchen.

Name: Alfa Commander

Hersteller: Alfa Data

Zirka Preis: 40 Mark

Kraft Thunderstick

Auch wenn der Name es vermuten läßt: Der Thunderstick hat nichts mit Tomatenmatsch in Flaschen am Hut. Es handelt sich vielmehr um einen abgrundtief schlechten PC-Joystick. Der Stick liegt katastrophal in der Hand (will man den Abzug betätigen ist der eigene Ringfinger im Weg), die Verarbeitung ist in etwa mit der eines Skoda zu



Oh no!

vergleichen und das verwendete Plastik hat diesen eigentümlichen "Made in China"-Charme. Dank fehlender Härteeinstellung wabbelt er in Euren Händen schön hin und her. Wer jetzt immer noch den Kauf in Erwägung zieht, legt 20 Mark drauf und kauft sich schnell einen Gravis.

Name: Thunderstick

Hersteller: Kraft

Zirka Preis: 30 Mark

FCS Mark II

Die kleinere Ausgabe des FCS Pro unterscheidet sich auf den ersten Blick nur durch seine Plastikbasis vom Luxusmodell. Doch dieses Detail läßt den Mark II gegenüber dem Pro erheblich abfallen. Der Stick quietscht und knarzt bei jeder Bewegung. Die Steuerung ist bei weitem nicht so präzise, da der Knüppel einfach zu weich eingestellt ist. Von der Ergonomie her jedoch steht er seinem Vorbild in nichts nach: Die Griffe



Wackelkandidat

und Buttons sind identisch. Bei einem Preis von 169 Mark hätte ich mir aber gerade von Thrustmaster eine hochwertigere Verarbeitung der Basis und vor allem eine längere Lebensdauer als zwei Wochen gewünscht. Kurz vor Redaktionsschluß brach mir der Stick beim Kalibrieren sauber an der Basis ab.

Name: FCS Mark II

Hersteller: Thrustmaster

Zirka Preis: 169 Mark

G-Force

Das G-Force von Suncom erinnert im Design an die Steuerhörner älterer Passagierflugzeuge. Das offene Lenkrad dient im Flug zur Querruderkontrolle, durch Drücken und Ziehen verändert Ihr Eure Höhe. Dank einer Höhenruder-Verriegelung läßt sich das G-Force auch als Lenkrad für Rennspiele nutzen. Die Buttons sind leider ein Alptraum, da sie nicht empfindlich genug reagieren. So passiert es dann



Der Folterknecht

und wann, daß Ihr den Knopf klicken hört, sich aber auf dem Bildschirm nichts tut. Die ungünstige Position der Einheit in der "Lenkrad"-Einstellung nötigt Euch außerdem die Haltung eines 65 Jahre alten Opel Rekord Fahrers auf: das sieht ziemlich merkwürdig aus und ist zudem noch unbequem.

Name: G-Force

Hersteller: Suncom

Zirka Preis: 100 Mark

Bezugsquellen

Die hier getesteten Joysticks findet Ihr fast durchgehend im gutsortierten Fachhandel. Auch ein Blick in zahlreiche Anzeigen im Heft lohnt. Unsere Bezugsquelle war unter anderem der Münchner Software-Laden PC FUN. Hier findet Ihr die besten der getesteten Joysticks oder könnt sie bei Bedarf bestellen. Die Adresse findet Ihr auch auf den Charts-Seiten in dieser POWER PLAY oder unten. Die Billigprodukte bekommt Ihr dagegen eher in Kaufhäusern, weniger bei Fachhändlern, da die nur Produkte renommierter Firmen führen.

PC-FUN

Schillerstr. 22

80336 München

Name	Gravis Analog Pro	Pro Flight Control System	Virtual Pilot Pro	Flight Stick Pro	Gravis Phönix	Gravis Gamepad
Hersteller	Gravis	Thrustmaster	CH Products	CH Products	Gravis	Gravis
Preis	70,-	290,-	220,-	170,-	250,-	49,-
analog	■	■	■	■	■	□
digita	□	□	□	□	□	■
Anzahl d. Buttons	5	4	6	-	24	4
Schubregler	■	□	■	■	■	□
Rudder	□	□	□	□	■	□
Hat	□	■	■	■	□	□
Kalibrierregler	■	□	■	■	□	□
Härteeinstellung	■	□	□	□	■	□
Ergonomie	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Handling	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Buttons	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Coolness	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Belastbarkeit	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Action	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Flugsimulation	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Rennspiele	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Prügelspiele	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■
Preis/Leistung	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■

Name	Wingman Extreme	WCS Mark II	Gravis Analog Joystick	Gravis Firebird	CH Flightstick	FX 2000
Hersteller	Logitech	Thrustmaster	Gravis	Gravis	CH Products	Suncom
Preis	100,-	259,-	50,-	180,-	90,-	55,-
analog	■	■	■	■	■	□
digita	□	□	□	□	□	■
Anzahl d. Buttons	4	4	3	17	2	2
Schubregler	□	□	□	■	■	■
Rudder	□	□	□	■	■	□
Hat	■	■	□	□	□	□
Kalibrierregler	■	□	■	□	■	■
Härteeinstellung	□	□	■	■	□	□
Ergonomie	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Handling	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Buttons	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Coolness	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Belastbarkeit	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Action	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Flugsimulation	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Rennspiele	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □
Prügelspiele	□ □ □	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □
Preis/Leistung	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □

Name	Analog Edge II	Virtual Controller	Hawk +	Alfa Commander	Thunderstick	FCS Mark II	G-Force
Hersteller	Suncom	Multi Tech	Technoplus	Alfa Data	Kraft	Thrustmaster	Suncom
Preis	35,-	90,-	25,-	40,-	30,-	169,-	100,-
analog	■	□	■	■	■	□	■
digita	□	□	□	□	□	■	□
Anzahl d. Buttons	2	8(2)	2	4	3	6(+1)	4
Schubregler	□	□	□	■	■	■	■
Rudder	□	□	□	■	□	□	□
Hat	□	□	□	■	□	□	□
Kalibrierregler	■	□	■	■	■	□	■
Härteeinstellung	□	□	■	□	□	□	□
Ergonomie	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Handling	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■
Buttons	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □
Coolness	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■
Belastbarkeit	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Action	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	---	□ □ □
Flugsimulation	■ ■ ■	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■
Rennspiele	□ □ □	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■
Prügelspiele	□ □ □	□ □ □	□ □ □	□ □ □	□ □ □	---	□ □ □
Preis/Leistung	□ □ □	□ □ □	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■	■ ■ ■

■ = ja □ = nein ■■■ = super ■■■ = gut ■■■ = geht so □□□ = übel

"Joysticks" für Berufssöhne

Für einige PC-Spieler kommt irgendwann die Zeit, wo es nichts mehr zu kaufen gibt. Der Pentium 120 brummt zufrieden unter der Haube, die 32 MByte RAM dösen unbenutzt vor sich hin, das sechsfach-Spin CD Rom dreht sich mit Überschallgeschwindigkeit. Kurzum: Es scheint wirklich nichts mehr zu geben, was man nicht hat. Aber halt! Für all die verzweifelten unter Euch haben wir hier einige ganz tolle Leckerbissen. Von Thrustmaster kommt das ultimative Peripheriegerät für Freizeit-Nicki Laudas, das Formula T1. Diese kombinierte Lenkrad-/Pedaleinheit – im Stil diverser Opel-Volants aus den Siebzigern – ist mit 339 Mark schön teuer und absolut prestigeträchtig. Zum Anschluß beider Einheiten benötigt Ihr eine Gamecard mit zwei Ports, da Lenkrad und Pedale als separate Joysticks behandelt werden. Bei unseren heißen Proberennen mit Nascar Racing hinterließ der "Stick" einen hervorragenden Eindruck. Die Verarbeitung ist ausgezeichnet und es fällt wesentlich leichter, die Boliden um die Ovalkurse zu prügeln, als mit einem konventionellen Stick. Was für das Lenkrad gilt, läßt sich leider nicht auf die Pedale übertragen: Hier haben die Herren von Thrustmaster eindeutig den Rotstift angesetzt. Die bei-

den mickrigen Rollen sind ziemlich labil und für Schuhgrößen über 40 viel zu schmal. Was bleibt dem verwöhnten Spieler also anderes übrig, als auf das



nächste Gerät für Superreiche zurückzugreifen: das Thrustmaster Rudder-Control-System. Diese äußerst stabile Pedaleinheit läßt sich vielseitiger als

das F T1 einsetzen. Flugsimulatoren wie Navy Fighter und Apache Longbow schreien förmlich nach Seitenruder/Heckrotor-Steuerung via Pedale. Aber auch zum Gasgeben/Bremsen bei Rennspielen empfiehlt sich die aus Stahl und hochwertigem Kunststoff gefertigte Einheit. Mit einem Preis von 289 Mark ist Euch außerdem der Neid Eurer Freunde gewiß. CH Products bietet als Ergänzung

zum Virtual Pilot seine komplett aus Plaste und Elaste gefertigten Pro Pedals für 220 Mark an. Ich weiß: Eigentlich viel zu billig, aber dafür bieten die Pedale auch nicht den Komfort der Thrustmaster Konkurrenz. Zwar darf man dank Car/Airplane-Schalter sowohl Gasgeben als auch Seitenrudern, aber die Einheit wirkt bei weitem nicht so stabil, wie das Rudder-Control-System. Die Federn sind etwas schwammig eingestellt, so daß das Feedback etwas unrealistischer ausfällt. Was bleibt, ist ein gutes Eingabegerät, das von einem noch besseren (und teureren) knapp geschlagen wird.

So testen wir!

Jeder der neunzehn Joysticks wurde von uns auf Herz und Nieren probespielt. Unsere Eindrücke findet Ihr in der großen "Stiftung Joysticktest"-Tabelle. Dabei solltet Ihr zwischen objektiven Daten der Sticks und unserer subjektiven Meinung zu deren Spielbarkeit unterscheiden.

Zur Ausstattung der Joysticks findet Ihr folgende Angaben in der Tabelle: **Analog** oder **Digital** sagt Euch, ob im jeweiligen Fall ein analoger oder digitaler Stick vorliegt. über die **Anzahl der Buttons** erfahrt Ihr im nächsten Punkt mehr, ob der Stick einen **Schubregler** (Throttle Control), **Rudder-Kontrollen**, ein **Hütchen (Hat)** für die Flugsimulation oder **Nach-Kalibrierregler** und Schalter für die **Härteeinstellung** besitzt, erfahrt Ihr ebenfalls.

Danach geht es mit den subjektiven Erfahrungen unserer Test-Crew weiter. Der Punkt **Ergonomie** klärt Euch über eine gute oder schlechte Zusammenarbeit zwischen Eurer Hand und dem Stick inklusive Buttons auf. "Fühlt" sich

der Joystick gut an, hat er eine schöne Ergonomie. Mit dem **Handling** bewerten wir die gute Erreichbarkeit der Buttons, die Standfestigkeit des Sticks und das allgemeine Spielgefühl. Unter dem Punkt **Buttons** sind die Qualität, Haltbarkeit, Anzahl und Erreichbarkeit der Knöpfe zusammengefaßt. Ganz wichtig: Die **Coolness**. Müßt Ihr den Stick verstecken, wenn Besuch droht, oder zeigt Ihr ihn stolz der Freundin? **Belastbar** erklärt sich fast von selbst. Wie lange hält der Stick? Wie gut ist er verarbeitet?

Desweiteren folgt die Eignung des jeweiligen Joysticks für die verschiedenen Spielgenres. Paßt der Stick besser zu Actionspielen? Oder ist er besonders für Prügelspiele geeignet? Kann man mit ihm auch Flugsimulationen vernünftig spielen? Je mehr ausgefüllte Kästchen der Joystick sein Eigen nennt, umso besser spielt er sich.

Am wichtigsten ist natürlich das **Preis/Leistungs-Verhältnis**. Wir sagen Euch, ob der Preis für diesen Stick gerechtfertigt ist.

MULTIMEDIA am See

Joysticks:

Wingman Extreme	84,95
Gravis Analog Pro	59,95
Gravis Firebird	129,95
Gravis Gamepad	39,95
CH Flightstick Pro	149,95
Thrustmaster:	
Flight Contr. System	119,95
Formula T1	249,95
QS - Super Warrior	29,95

Topspiele:

Hi-Octane	89,95
FX Fighter	79,95
NBA Live 95	89,95
SuperKarts	89,95

Wir führen sämtliche PC-Spiele!
Einfach anrufen und fragen!

Zubehör:

Soundblaster 16 Value	179,00
Gravis Ultrasound Ace	169,00
CD-ROM Toshiba 4-fach	299,00
Aztech Doublespeed	149,00
RAM 4 MB PS/2	239,00
Festplatte 850 MB	359,00



Ladengeschäft mit riesiger Auswahl an Hardware, Spiele etc.

Charlottenstr. 55

88045 Friedrichshafen

Tel: 07541-72290 Fax: - 72299

Versand im Sicherheitskarton per UPS-NN
Versandkosten 13,50 incl. Nachnahmegebühr
ab einem Bestellwert von 250,- frei Haus

Händleranfragen erwünscht
(Ladenpreise weichen von Versandpreisen ab)

EA SPORTS ELECTRONIC ARTS™

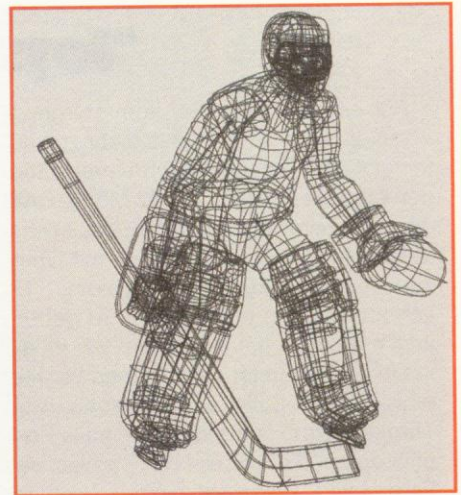
Die erfolgreichsten Computer-Sportspiele der Welt entstehen in einem eher unscheinbaren Gebäude in Vancouver an der Westküste Kanadas. Wir waren auf der Suche nach dem Geheimnis des Erfolges.



Die Arbeitsplätze sehen aus wie in jeder anderen Spielefirma der Welt

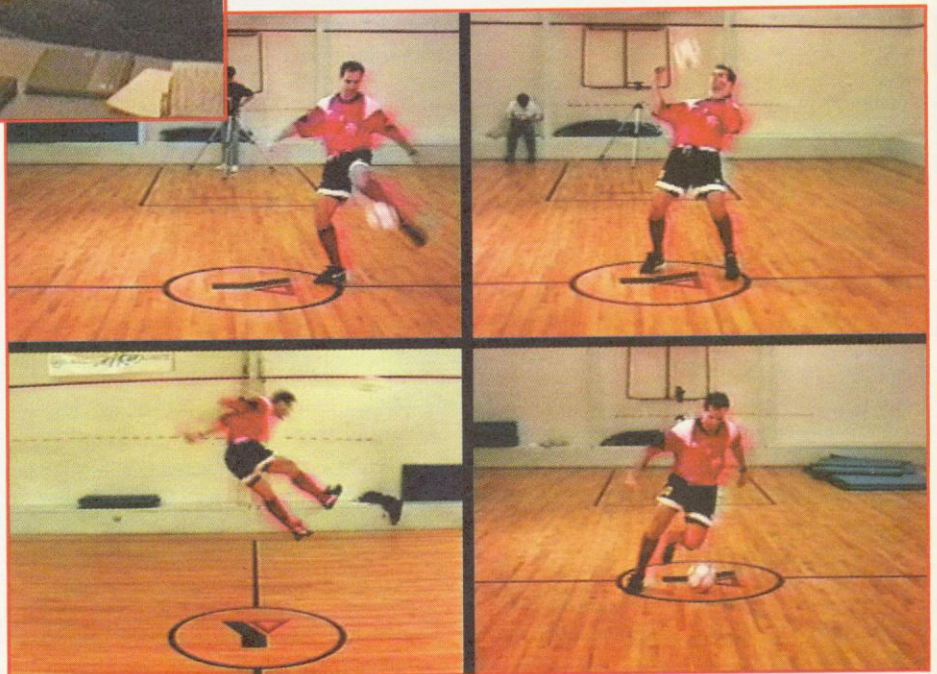
Unten: Für die Animation in FIFA arbeitete man mit Motion-Capture-Techniken

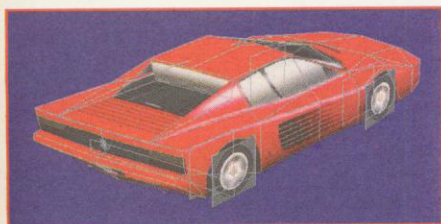
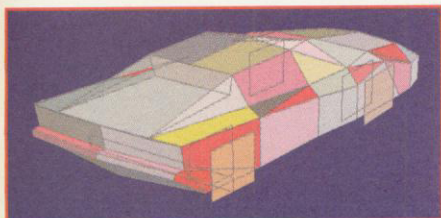
Wenn es um Sportspiele geht, dann gibt es drei große Namen: Electronic Arts, Electronic Arts und Electronic Arts. Auch wenn mancher Digitalsportler entrüstet aufheulen wird, ob solcher Schwarzweiß-Malerei (natürlich gibt es gerade im Basketball- oder Fußball noch andere Simulationen, die den EA-Titeln zumindest ebenbürtig sind), von den Verkaufszahlen her gibt's jedenfalls nichts an der Nummer Eins von EA Sports zu rütteln. Sicher wünschen sich auch andere Spielefirmen ein Portrait wie dieses. Doch so ungerecht es sein mag: Für die Kleinen, die jede Publicity brauchen, begeistert man sich weit weniger, die Großen dagegen, die ohnehin reich und berühmt sind, sind stets in aller Munde – Auf der



Nachdem das Drahtgitter fertig ist, bekommt es zunächst eine einfache Textur, um etwaige Logikfehler zu überprüfen

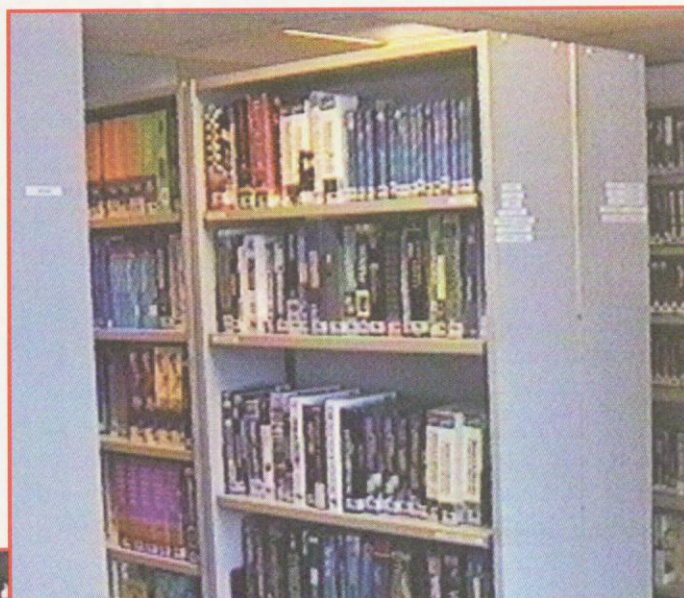
Suche nach der Antwort, warum sie so erfolgreich sind, interessieren eben auch die Details. Dieses Mal kümmern wir uns jedoch weniger um die Produkte selbst (obwohl es auf den nächsten Seiten jede Menge Details geben wird), als vielmehr um den intimen Blick hinter die Kulissen.





Links: Aus dem aufwendigen 250-Polygon-Modell wird ein einfaches Gitter mit ca. 70 Polygonen. Die Textur bleibt erhalten.

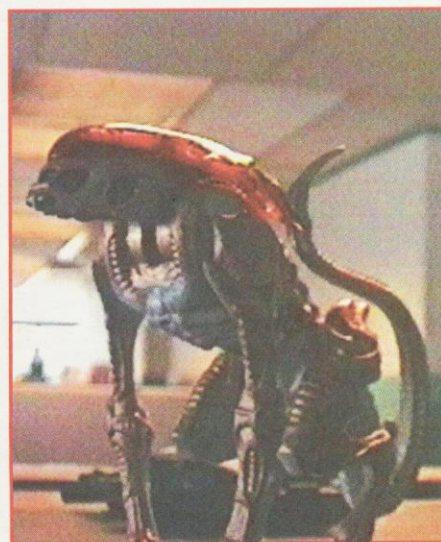
Rechts: EA unterhält ein umfangreiches computergesteuertes Archiv mit allem, was an Spielwissen gut und teuer ist – ein Traum für jeden Spieleredakteur!



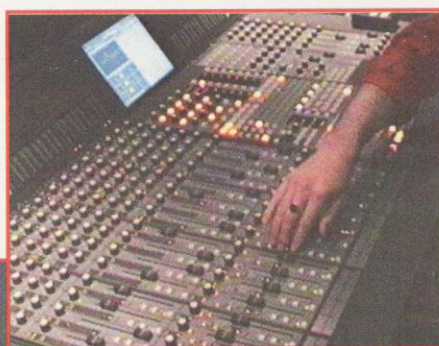
Um die Kratz-Geräusche in *Need for Speed* naturgetreu zu realisieren, baute man eine wirklich Mitleid erweckende Tür im Aufnahmestudio auf.



Ganz rechts: Plastikfigürchen wie dieses allerliebste Alien gibt es wirklich in jeder Spielschmiede der Welt



Wir wollen eine Impression davon schaffen, welchen Aufwand man bei EA Sports treibt. Übrigens: Wenn auf den nächsten Seiten immer wieder von *Need for Speed* oder *FIFA* die Rede ist, dann sagt das noch gar nichts über unsere Meinung zu den Titeln selbst aus. Die werden wir bei-



Der ganze Stolz der EA-Soundfreaks: Allein das voll computergesteuerte High-End-Mischpult kostete 230 000 Dollar. Die 32-Spur-Dat-Bandmaschinen (links) lassen sich vom Pult aus steuern



zeiten genauso unvoreingenommen auf den Prüfstand schicken wie jedes andere Spiel auch...

Die Geschichte beginnt eigentlich in den USA, bei Firmengründer Trip Hawkins. Der fing schon in der Highschool damit an, Brettspiele zu basteln, auf denen sich Football-Partien nachspielen ließen. In seinem ersten Jahr in Harvard erfand er ein Spiel, indem er erstmals echte NFL-Statistiken verwendete. Doch das ist gut 20 Jahre her und es wäre beinhardt, den ganzen Weg von der EA-Gründerzeit bis heute herunterzubeten. Firmengründer Hawkins ist längst auf einem anderen Trip – wer sich ein wenig für Spielkonsolen interessiert, weiß, daß er EA verließ, um die 3DO-Company ins Leben zu rufen. Geblieben ist der Firma bis heute seine relaxte aber zielgerichtete Arbeitsphilosophie und der Sinn für allerlei Sportliches. EA-Sportspiele entstehen heute vor allem bei EA Kanada und teilweise bei EA San Mateo. Womit wir beim Blick auf das EA-Imperium wären: Für den Konzern ackern insgesamt rund 1500 feste Mitarbeiter, die

ESCOM

Big Tower P 60/75

„Mein neuer hat“

Kennen Sie schon
den neuen ESCOM
Home Service?



Von ESCOM erhalten Sie nur hochwertige Qualitätskomponenten namhafter Hersteller, und eine Mindestgarantie von einem Jahr bei ESCOM Produkten. Sollte aber doch einmal etwas „zu Bruch“ gehen, dann können Sie sich jetzt viel Rennerie sparen - mit dem neuen ESCOM Home-Service!

Fortsetzung nächste Seite

STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®
60/75 MHz

FESTPLATTE
540 MB

ARBEITSSPEICHER
8 MB RAM

GARANTIE
3 JAHRE*

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	60/75 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	540 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	3 Jahre
Software	ESCOM Supersoftware MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups, Corel Draw 4.0; wahlweise MS Word oder MS Excel oder MS Access; MS Works 3.0, MS Scenes Undersea, MS Entertainment Pack 4, Mitsubishi Hotellführer, Micrografix, Scout Wings für Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe, Marktplatz für Software. Teilweise CD ROM Laufwerk erforderlich.

3
PLATIN
GARANTIE
JAHRE

*Garantie: 3 Jahre auf
Rechneereinheit, VGA Karte und
Festplatte



60 MHz

KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 60

1998.-*

INCL.: Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:

1 GB 125.- / 1,2 GB 175.-

* FINANZKAUF: nur 67.-/Monat

Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS

Big Tower P 60 ohne Monitor

1599.-*

AUFPREIS auf Festplatte:

1 GB 125.- / 1,2 GB 175.-

* FINANZKAUF: nur 54.-/Monat

Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%



75 MHz

KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 75

2498.-*

INCL.: Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:

1 GB 125.- / 1,2 GB 175.-

* FINANZKAUF: nur 84.-/Monat

Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS

Big Tower P 75 ohne Monitor

2099.-*

AUFPREIS auf Festplatte:

1 GB 125.- / 1,2 GB 175.-

* FINANZKAUF: nur 70.-/Monat

Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

Neu

Noch mehr Software

1. Softwarevorteil 2. Marktplatz für Software 3. Bei jedem ESCOM PC im Preis enthalten wahlweise einmal MS Word oder MS Excel oder MS Access auf CD.

WORD

EXCEL

ACCESS

Außerdem beim Kauf eines CD-ROMs Auswahl eines weiteren Micro-soft-Programmes:

Profipack 1



CD ROM Double Speed + wahlweise
MS Word oder MS Excel oder MS Access

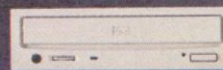
WORD

EXCEL

ACCESS

219.-*

Profipack 2



CD ROM Quad Speed + wahlweise
MS Word oder MS Excel oder MS Access

WORD

EXCEL

ACCESS

319.-*

*Nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

jede Menge Power!"



ESCOM Home-Service:
Dazu schließen Sie mit uns den neuen kostengünstigen Home-Servicevertrag für eine Laufzeit von 1 Jahr bzw. 3 Jahren ab. Und Sie haben die Wahl zwischen Premi- und Business-Service.

Trouble? Der ESCOM Home-Service kommt!
Ein Hardwareteil ist defekt? Unser Servicetechniker kommt direkt zu Ihnen ins Haus und ersetzt das Teil ohne weitere Kosten. Diese Garantie geben wir Ihnen auf alle Hardwareteile.

Premium-Service:
Der 8-Stunden-Vorrang
Wer sich für unseren Premium-Service entscheidet, wird immer vorrangig bedient. Innerhalb von 8 Arbeitsstunden meldet sich unser Techniker bei Ihnen.

Business-Service:
Alles klar am 3. Tag
Unser Business-Service bringt meist schon nach ein bis zwei Arbeitstagen wieder alles zum Laufen. Denn nur im Ausnahmefall haben unsere Service-Fachleute so viel zu tun, daß Sie etwas mehr Geduld brauchen.

Aber: eigentlich ist es auch ein besonderer Ausnahmefall, wenn Ihre ESCOM-Hardware einmal nicht so zuverlässig funktioniert, wie Sie es von ihr gewohnt sind. Genau deshalb können wir uns dieses attraktive Service-Angebot leisten.

ESCOM Home-Service Premium:
1 Jahr ab 295,- DM
3 Jahre ab 590,- DM
ESCOM Home-Service Business:
1 Jahr ab 230,- DM
3 Jahre ab 460,- DM



PCgo!
TESTSIEGER
Ausgabe PC go! 6/95

Big Tower P 90

PC-WELT TESTCENTER EMPFEHLUNG
1995
Geschwindigkeit 1,5
Ausstattung 1,5
Erweiterbarkeit 1
Preis/Leistung 1
Ausgabe PC-Welt 8/95



★ Garantie: 3 Jahre auf
Rechnereinheit, VGA Karte und
Festplatte

STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®

90/100/120/133 MHz

FESTPLATTE

850 MB/1 GB

ARBEITSSPEICHER

8 MB RAM

GARANTIE

3 JAHRE*

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	90/100/120 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	850MB/1 GB
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14"/48 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	3 Jahre
Software	siehe Features linke Seite.

90 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 90
2798.-*

INCL.: 850 MB Festplatte
Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB 65.- / 1,2 GB 115.-

* FINANZKAUF: nur 93.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 90 ohne Monitor

2399.-*

AUFPREIS auf Festplatte:
1 GB 65.- / 1,2 GB 115.-

* FINANZKAUF: nur 80.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

100 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 100
3098.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:
1,2 GB 50.-

* FINANZKAUF: nur 103.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 100 ohne Monitor

2699.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
AUFPREIS auf 1,2 GB: 50.-

* FINANZKAUF: nur 90.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

120 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 120
3498.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:
1,2 GB 50.-

* FINANZKAUF: nur 117.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 120 ohne Monitor

3099.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
AUFPREIS auf 1,2 GB: 50.-

* FINANZKAUF: nur 103.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

133 MHz
KOMPLETTPREIS
BIG TOWER P 133
3898.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
Monitor, Tastatur

AUFPREIS auf Festplatte:
1,2 GB 50.-

* FINANZKAUF: nur 130.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

RECHNEREINZELPREIS
Big Tower P 133 ohne Monitor

3499.-*

INCL.: 1 Gigabyte Festplatte
AUFPREIS auf 1,2 GB: 50.-

* FINANZKAUF: nur 117.-/Monat
Laufzeit 36 Mon., effekt. Jahreszins 12,82%

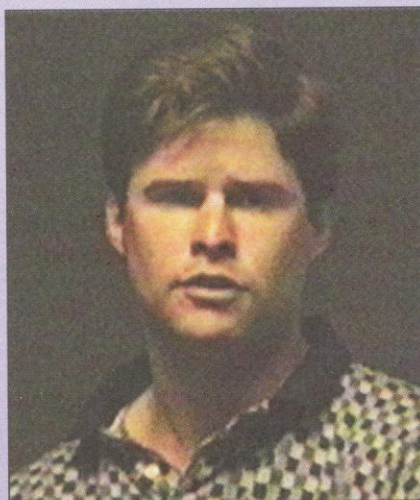
1994 einen Umsatz von rund einer halben Milliarde US-Dollar aus dem Hut zauberten. Zu EA gehört ja auch Bullfrog (etwa 60 Leute), das Studio um Peter Molyneux mit seinen genialen Strategietiteln und Origin (rund 250 Leute), jene legendäre Spieleschmiede, die "Wing

Digital Domain

In Hollywood gibt es eigentlich nur zwei große Animationsfirmen, die Computer-Animation machen: ILM und Digital Domain. Industrial Light & Magic (ILM) gehört zur Lucas-Arts-Gruppe, Digital Domain hat Special Effects für Filme wie "Interview with a Vampire" oder "True Lies" gemacht. Zwei Top Leute von DD arbeiten mittlerweile für EAC bzw. stellen das Unterlabel Digital Media dar: Steve Gray war Vizepräsident bei DD und gehört weltweit zu den erfahrensten Leuten, was Computeranimation und Motion Capture angeht. Er betrieb die gesamte Technik bei DD. Der zweite Mann, Chris McKibbin, war Finanzchef bei DD und kümmert sich jetzt um das Marketing für Digital Media. Ein paar Statements der Top-Leute.

Chris McKibbin: Motion Capture alleine ist nur ein Tool, nichts mehr. Ok, es ist ein cooles Tool, aber es wird zur Zeit ein wenig überbewertet. Wer auf der E3 war, dem fiel auf, daß alle Welt ein Riesentheater um Motion Capture veranstaltete und alle taten so, als wäre Motion Capture die Lösung aller Probleme. In Wirklichkeit ist der Zug für die meisten Firmen schon abgefahren. Motion Capture ist allerhöchstens der erste Schritt.

Steve Gray: Das muß man sich mal vorstellen: Da machte ein Sonic vor zwei Jahren ein paar blöde Tapser, und alle Welt schrie "Wow, coole Animation!". Das hätten die mal in einem Film bringen sollen! Das hätten ihnen die Produzenten um die Ohren gehauen! Im Film gibt es eine Sprache, und jeder weiß, was gemeint ist. Diese Sprache gibt es bei Computerspielen und bei



Chris McKibbin

Computeranimation noch nicht. Jeder macht, was er will. Doch mittlerweile kann die Hardware fast Filmqualität und alles ist anders.

Chris McKibbin: Die reine Bewegungsaufzeichnung ist nur der erste von etwa 20 Arbeitsschritten. Wenn man einfach 30 Frames pro Sekunde digitalisiert (was die übliche Framerate für Spielanimation ist), dann sieht das Scheiße aus. Es sind viel zu wenig Daten. Also nimmt man 150 Frames/s auf und spielt sie

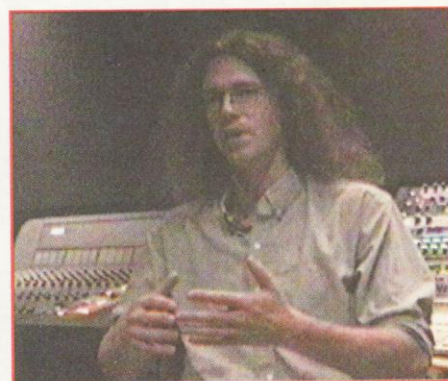
mit normaler Geschwindigkeit ab. Das gibt eine Zeitlupe. Jetzt genügt es aber nicht, einfach jeden zweiten Frame zu nehmen und die Summe auf 30 zu reduzieren, das wäre wieder Schrott. Welche Frames die optimale Animation ergeben, ist aber genau die klassische Arbeit eines Animators – und die braucht vor allem eins: Erfahrung. Disney z. B. wird den Teufel tun, Motion Capture einzusetzen, die machen weiterhin klassische Animation. Trotzdem bewegen sich ihre Figuren fast natürlicher, als wenn sie aufgezeichnet wären – weil sie in genialer Weise übertreiben.

Steve Gray: Es geht nicht darum, sich eine Hardware zu kaufen und irgendwelche gerenderten Bildchen abzuliefern. Das kann inzwischen jeder. Ein Studio mit 30 SGLs ist einfach nur teuer, es sagt überhaupt nichts über die Qualität der Spiele aus, die da rauskommen. Jeder in Hollywood hat nur eines im Kopf: Bilder produzieren. Dabei vergessen sie, daß Gameplay und Gamedesign mindestens genauso wichtig sind wie Bilder. Wenn Du das in einem interaktiven Produkt vergißt, bist Du tot. Und genau das wird vielen Firmen passieren!



Steve Gray

„Hollywood is missing the boat“



FIFA-Soundchef Rob Bailey erläutert "Stitcher" seine Sample-Datenbank

Commander III" bisher rund eine halbe Million mal unters Volk brachte. EA Kanada entstand Ende 1990 durch den Kauf von Distinctive Software (DSI). Schon damals war DSI einer der größten nord-amerikanischen Hersteller von Computerspielen (z. B. "Test Drive", "Hardball"). Der ehemalige DSI-Chef und jetzige EAC-Boß, Don Mattrick, ist gerade mal 30 Jahre alt. "Ein faszinierender Typ", meint Chris Thompson, Marketingschef bei EAC, "genauso, wie er schnelle Autos liebt, haßt er es, langatmig an etwas feilen zu müssen. Er will den schnellen Erfolg und nimmt dabei durchaus in Kauf, auch mal kräftig auf die Schnauze zu fallen. Er treibt das Unternehmen ständig zu neuen kalkulierten Risiken". Heute ist EAC verantwortlich für ein Drittel aller EA-Einnahmen und produziert mit etwa 100 Titeln pro Jahr (alle Systeme) ein Drittel aller EA-Spiele. Dazu gehört die "FIFA"-Serie, Die "NHL"-Titel für PC, "NBA", die "Need For Speed"-Reihe und "PGA Tour Golf". 1994 war jedes zweite in den USA verkaufte Spiel ein EA-Sports-Titel. Warum ist diese Firma so erfolgreich? Ist es das Geld, das EA seinen Angestellten zahlt? Mit Sicherheit nicht. Zumindest nicht alleine. Bei EA arbeiten eine Menge hervorragender Spezialisten, die oft mehr verlangen könnten, als sie tatsächlich verdienen. Auf den ersten Blick sieht EA Kanada jedenfalls aus wie jede andere Spielefirma: schmucklose stoffbezogene Trennwände, die die Großraum-Büros in ein Labyrinth kleiner Arbeitsplatz-Schachteln verwandeln, Computer, Testräume, vollgeschmierte Konzeptwände und überall jene Spielzeug-Plastikfigürchen, ohne die anscheinend kein Spieldesigner dieser Welt leben kann. Erst bei genauerem Hinsehen fällt auf, daß EA nur mit dem allerbesten technischen Equipment arbeitet, das überhaupt zu haben ist: Das 230 000-Dollar-Audio-Mix-Board im komplett ausgestatteten Tonstudio zum Beispiel ist der gleiche Typ, mit dem auch Bruce Springsteen sein neuestes Album abmischt. Das gesamte Setup dieses voll computergesteuerten Boards läßt sich mit einem ein-

NBA Live '96

Auch im Basketball engagiert sich EA Sports neu. Das virtuelle 3D-Stadion erlaubt verschiedene Kameraperspektiven in Spiel und Zeitlupe, z.B. folgt eine Perspektive direkt dem Ball auf dem Feld. Original-Teams und Trikots der neuen '95er-Saison fehlen natürlich nicht. Interessant ist ein Editor, mit dem Ihr Spielstärke und Vorzüge von bis zu 29 einzelnen Basketballern beeinflussen könnt. NBA '96 erlaubt auch Spielertransfers zwischen einzelnen Teams, strategische Varianten wie Offensiv- und Defensiv-Taktiken, zwischen denen Ihr "on the fly" direkt im Spiel wechseln könnt. Wer ganz hart drauf ist, tut sich

das authentische NBA-Quiz während der Spielpausen an oder studiert seine digitalsportliche Errungenschaften in ausführlichen Statistiken. Auch dieser Titel soll gegen Jahresende im Laden stehen. Vom Court war nichts fertig...



zigen Knopfdruck speichern und wieder aufrufen. So verliert der Mann, der z. B. gerade an den Sounds für FIFA-Soccer arbeitet, keine Minute Zeit, wenn er ins Studio kommt: Das ganze Setup kann so verstellt sein, wie überhaupt möglich, ein einziger Knopfdruck stellt den alten Zustand wieder her. 32 Kanäle Direct-to-disk-Harddisk-Recording, zwei digitale 32-Kanal-Bandmaschinen, die modernsten Synthesizer überhaupt – ein Mekka für

jeden Musiker. Der Mann, der gefilmte Videosequenzen schneidet und bearbeitet, kommt ursprünglich aus Hollywood. Dort machte er sich einen Namen, indem er für diverse Filmfirmen und TV-Sender schnitt. Seine Bildbearbeitung macht er jetzt auf einer 250 000-Dollar-Anlage. Dort lassen sich Full-Resolution-Bilder mit Sendequalität auf bis zu sieben Layern in Echtzeit bearbeiten. Auf 40 Gigabyte Harddisks wird digital aufgezeichnet. "Das Optimum", meint er begeistert, "besser geht's einfach nicht".

Das ist also das Geheimnis: Die Jungs haben einfach Spaß an ihrem Job. Eine Menge erfolgreicher Spitzenleute aus Hollywood, aus der Musikszene und von TV-Sendern arbeiten deswegen so gerne für EA, weil sie dort erstklassiges technisches



Projekt-Soundchef und Musiker Alistar Hirst erzählt von den Sound-Aufnahmen für *Need for Speed* und zeigt das Spezialmikrofon, das u. a. deswegen so gut ist, weil es exakt die Abstände menschlicher Ohren einhält



Aachen • Augsburg • Bayreuth • Berlin • Bielefeld • Bötlingen • Bochum • Bonn • Brandenburg • Braunschweig • Bremen • Bremerhaven • Chemnitz • Coburg • Cottbus • Darmstadt • Dessau • Dortmund • Dresden • Duisburg • Erlangen • Essen • Esslingen • Frankfurt/Main • Frankfurt/Oder • Freiburg • Fulda • Fürth • Giessen • Göttingen • Hagen • Halle • Hamburg • Hannover • Heidelberg • Heilbronn • Heppenheim • Hildesheim • Ingolstadt • Kaiserslautern • Karlsruhe • Kassel • Kempten • Kiel • Koblenz • Köln • Krefeld • Lauchhammer • Leipzig • Lörrach • Lübeck • Ludwigshafen • Lüneburg • Magdeburg • Mainz • Mannheim • Marburg • Mönchengladbach • Mülheim/Ruhr • München • Münster • Neuß • Nürnberg • Oberhausen • Offenbach • Oldenburg • Osnabrück • Paderborn • Passau • Pforzheim • Potsdam • Recklinghausen • Regensburg • Remscheid • Reutlingen • Rosenheim • Rostock • Saarbrücken • Schwerin • Siegen • Stralsund • Stuttgart • Trier • Ulm • Vill.-Schwenningen • Worms • Wuppertal • Würzburg • Zwickau

ES.COM MegaSTORE

Bochum

ES.COM MegaOFFICE

Berlin • Dresden • Düsseldorf • Flensburg • Frankfurt • Hamburg • Köln • Mannheim • Stuttgart • Wiesbaden

ES.COM FUNDGRUBE

Karlsruhe

MEGware Computer

Chemnitz • Dresden • Erfurt • Freiburg • Gera • Hof • Ilmenau • Jena • Leipzig • Mittweida • Pleiße • Zschopau

ASSCARFI

HÖRT SICH GUT AN.

Bayreuth • Berlin • Düsseldorf • Erfurt • Frankfurt/Main • Hamburg • Köln • Leverkusen • Sulzbach • Wiesbaden

HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

Berlin • Frankfurt/Main • Hamburg • Karlsruhe • Konstanz • Landshut • München • Viernheim • Wiesbaden • Wolfsburg

Quelle Verkaufshaus

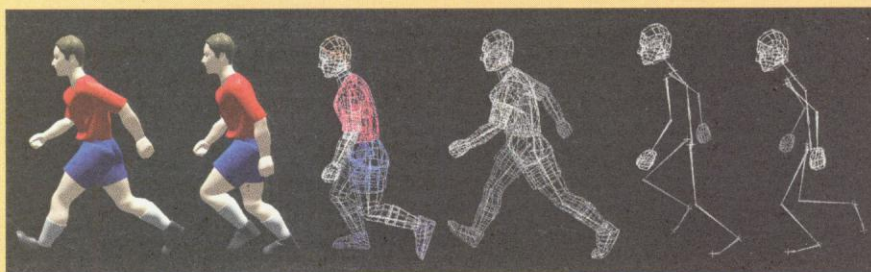
Aachen • Alzey • Amberg • Ansbach • Aschaffenburg • Aschersleben • Bad Kreuznach • Bamberg • Bautzen • Berlin • Berlin/Eiche • Berlin/Hellersdorf • Berlin/Marzahn • Bielefeld • Bochum • Bremen • Bremerhaven • Chemnitz • Röhrsdorf • Coburg/Dörfles-Esbach • Cottbus/Groß Glogow • Darmstadt • Dortmund • Dresden/Gorbitz • Duisburg • Düsseldorf • Erfurt • Erlangen • Flensburg • Frankfurt/Main • Freiburg • Freiburg • Fulda • Gelsenkirchen • Gera • Gießen • Görlitz • Greifswald/Neuenkirchen • Hagen • Halle/Peissen • Hamburg • Hamburg/Harburg • Hamm • Hannover • Heide • Heidelberg • Heidenheim • Hürth • Jena • Karlsruhe • Kassel • Kiel/Raisdorf • Köln • Krefeld • Laatzen • Landshut • Leipzig • Leipzig/Günthersdorf • Lörrach • Ludwigsburg • Lübeck • Magdeburg • Mainz • Mannheim • Marburg • Minden • Moers • Mönchengladbach • Mülheim-Kärlich • Mülheim/Ruhr • München • Münster • Neckarsulm • Neumünster • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Offenbach • Osnabrück • Paderborn • Passau • Plauen • Raunheim • Regensburg • Remscheid • Rendsburg • Reutlingen • Riesa • Rostock • Saarbrücken • Schweinfurt • Senden • Solingen • St. Augustin • Stralsund • Stuttgart • Suhl • Uelzen • Weiden • Wiesbaden • Wilhelmshaven • Wittenberg • Würzburg • Zwickau/Steinpleis

"Spielzeug" vorfinden und ihnen die Möglichkeit geboten wird, es auch voll auszu-reizen. Keiner tritt auch nur einen Tag auf der Stelle. Die Leute experimentieren mit Spaß an der Sache und treiben damit die Technik und ihr eigenes Know How ans Limit – immer auf dem Gebiet, das sie lieben. Schon Trip Hawkins hatte früh erkannt, daß die brilliantesten und kreativsten Köpfe nicht besonders gerne in Teams arbeiteten, sondern viel lieber für sich alleine experimentierten. Also ließ er ihnen den nötigen Freiraum, sorgte aber dafür, daß die "Spielereien" dem Gesamtziel dienen. "Noch nie im Leben habe ich so viel und so hart gearbeitet wie hier", meint Rob Bailey, Soundchef für alle FIFA-Titel, "und noch nie im Leben hat es so viel Spaß gemacht". Allerdings bemerkt er auch, daß erst mit der neuesten Hardware übergebracht werden könne, was in



EA-NHL '96 Hockey-Verlosung

Zum Zeitpunkt, als wir EA-Sports besuchten, spielte der Lokalmatador und Superstar der NHL, Geoff Courtnall, noch für die Vancouver Canucks ("Kanuck" ist übrigens der englische Spitzname für einen Kanadier). Er lief gegen Mittag bei EA ein und signierte fröhlich T-Shirts. Am nächsten Tag allerdings waren die Zeitungen voll von der Meldung, daß Courtnall das Team gewechselt hatte. Wer von Euch weiß, wo Courtnall jetzt spielt, hat die Chance, eines von vier T-Shirts mit Originalautogrammen von Geoff Courtnall oder wahlweise des gesamten NHL-Entwicklerteams (wie oben im Bild) zu gewinnen. Einsendeschluß ist der **15. September 1995**. Schreibt oder faxt Eure Lösung an folgende Adresse: **Magna Media Verlag AG, Redaktion Power Play, Stichwort "NHL", Postfach 1304, 85540 Haar, Fax 089/4613 5046**



FIFA Soccer '96

Noch in relativ frühem Entwicklungsstadium befand sich die neueste Version von FIFA '96. Neue Spieler-Animationen verbessern die Optik, z. B. wird es neue Glanzparaden für die Torhüter geben, neue Kopfballversionen und variable Kamerafahrten wie in der 3DO-Version, die noch deutlich mehr spektakuläre Perspektiven bieten, als es eine echte TV-Kamera könnte. Die Computergegner stellen sich intelligent auf eigene strategische Entscheidungen ein. Insgesamt 15 Minuten Video-Footage aus echten Liga-Spielen untermalen das Geschehen. Über 300 Teams aus aller Welt mit allen Original-Namen laufen zum Turnier, zu authentischen oder selbst zusammengestellten Ligaspielen oder zum Zweikampf (bis zu vier Spieler) via Modem ein. Bereits im Lauftext angesprochen haben wir das irre



aufwendige Kommentarsystem mit über 18 000 Einzelsamples. FIFA Soccer '96 soll im Herbst fertig werden. Um das Spektakel zu genießen, sollte ein 486er mit 50 MHz und mindestens 8 MByte RAM auf dem Tisch stehen. Unter SVGA sieht das Ganze außerdem wesentlich besser aus.

der Technik und in den Leuten stecke. "Eine Menge kreatives Potential verpuffte ungenutzt in der 16-Bit-Welt".

Ein weiterer Grund, warum EA vorne mitspielt, sind eine Reihe selbstentwickelter Tools. Beispielsweise waren die Spielkommentare in FIFA eine gigantische Herausforderung: jeder einzelne Spielzug sollte von einem Kommentar mit passenden Sprüchen begleitet werden und zwar real-time zum Gameplay des Spielers. Der Kommentator kennt jeden Spieler mit Namen, er regt sich auf, wenn der Schiedsrichter Mist pfeift, es kotzt ihn an, wenn sein Lieblingsteam verliert – eben alles, was auch ein echter Kommentator von sich gibt. Für die deutsche Version setzte man den Sportkommentator Wolf Dieter Poschmann in ein Tonstudio, wo er neun Tage lang nichts anderes tat, als Spielernamen aufzunehmen, Teamnamen und sog. Verbindungsphrasen. Jeder Name wurde viermal aufgezeichnet, die Teamnamen sogar sechsmal, jedesmal mit anderer Betonung. Die Verbindungsphrasen werden dann im Programm mit den Namen je nach Spielsituation zu sinnvollen Sätzen zusammengebaut, die Begeisterung, Enttäuschung oder Wut ausdrücken. Rechnet man alle Samples zusammen, ergeben sich über 18 000 Sounds – ein Alptraum für den, der sie bearbeiten muß. Also schrieb Rob Bailey eine Datenbank, den "Stitcher", der die einzelnen Phrasen miteinander kombiniert, sie automatisch durchtestet und abspielt.

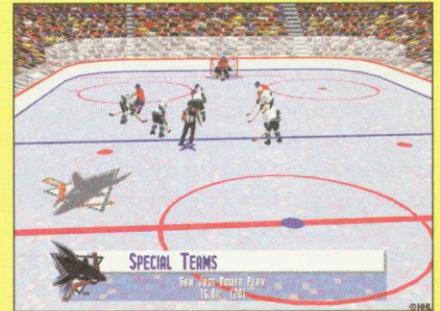
EA SPORTS ELECTRONIC ARTS

im Spiel einfach die Frequenz erhöht, wenn der Fahrer Gas gibt. Das hört sich natürlich nicht an wie ein richtiges Auto. In *Need For Speed* wurden dagegen die richtigen Motoren in allen Drehzahlbereichen zu Samples verarbeitet. Außerdem gibt es ein richtiges Fahrgeräusch, je schneller man fährt, desto lauter werden die Reifen auf dem Asphalt – ein weiteres Feature, das wenige Rennspiele berücksichtigen.

„Für die Aufnahmen der Fahrzeuge und Fahrgeräusche verwendeten wir ein spezielles Mikro, das hervorragende Ergebnisse bringt“, erzählt Alistar. „Das Besondere daran ist, daß die beiden Aufnahmefunktionen exakt den Abstand menschlicher Ohren zueinander haben. Der Sound trifft zuerst auf die beiden ohrmuschelähnlichen Reflektoren links und rechts und dringt von dort ins Mikro. Das ergibt einen optimalen Sound, der im Studio nicht vom Originalgeräusch zu unterscheiden ist. Für die Crash-Sounds mußten eine Reihe alter Hondas dran glauben, die wir gegen Betonklötze donnerten oder überschlagen ließen. Die Jungs bearbeiteten die Karosserien mit Vorschlagshämmern und kratzten wie die Irren drauf rum, um alle Geräusche hinzukriegen, die ich haben wollte. Im Tonstudio wurde z. B. eine alte Autotür aufgebaut, auf der dann ausgiebig gekratzt wurde. Es war eine ziemliche Tortur für die Ohren, all diese schrecklichen Geräusche zu bearbeiten, doch es

NHL '96

Die früheren Versionen des Eishockeyspielchens gelten relativ konkurrenzlos als die besten Simulationen ihres Genres. NHL '96 soll realistischer werden als jemals zuvor. Natürlich gibt's alle Trikots der aktuellen 95er-Saison. In NHL '96 könnt Ihr Eure eigenen Spieler kreieren oder Spieler von anderen Teams zukaufen. In einem Team können jetzt mehrere Spieler von Verletzungen betroffen sein, die Verteidigungsstrategie der Torhüter wurde überarbeitet, die lassen sich jetzt nicht mehr so leicht überlisten wie in der aktuellen Version. Auch wenn die NHL das nicht gerne sieht – auch Prügeleien auf dem Eis gibt es weiterhin in NHL '96. Auch hier gibt's Modem-Support und eine Netzwerk-Option für bis zu vier Spieler. NHL '96 soll im Herbst fertig sein.



LAMBORGHINI DIABLO VT

PERFORMANCE



ACCELERATION 0-60 MPH
0-100 MPH
0-1320 FT. (1/4 MILE)
TOP SPEED

4.7 SEC.
11.0 SEC.
13.2 / 112.5 MPH
EST 202 MPH

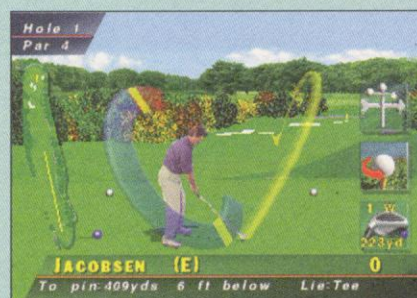
DONE

◀ NEXT CAR ▶

Der schwarze Lamborghini im Spiel gehört übrigens Origins Urvater Richard „Mr. Ultima“ Garriott. Mit dem Verleih für die Videoaufnahmen trieb er die Reifen des 500 000-Mark-Wagens zum Qualmen – und seine Versicherung an den Rand des Nervenzusammenbruchs.

PGA Tour Golf '96

Realistische 3D-Kurse mit einem echten Geländeprofil, digitalisierte photorealistische Golfer, fachkundige Kommentare von Golfprofis in digitalisierter Sprachausgabe, Kamerafahrten, die den Ball im Flug verfolgen – neu sind diese Features zwar nicht, doch die Verbesserun-



gen der neuen Version stecken im Detail. Das ausgefeilte Zielsystem (gelber Pfeil) ermöglicht auch Neulingen den flotten Einstieg. Auch diese Version soll im Herbst fertig werden. Da man im Golf brav nacheinander schlägt, können sich nominell zwar bis zu vier Spieler im Loch- oder Punktspiel messen, eine Netzwerk- oder Modem-Option ist aber trotzdem nicht notwendig.

hat sich gelohnt.“ Manchmal ging nicht alles so glatt wie geplant: „Bei den Crashes stand das Mikrofon teilweise weniger als zehn Zentimeter vom Aufschlagpunkt entfernt.“ Alison stellte sein Equipment auf, drückte den Aufnahmeknopf und rannte um sein Leben. „Im Diablo-Video von *Need for Speed* gibt es beispielsweise eine Szene, in der der Lamborghini auf den Kameramann zuschießt und gerade noch im letzten Moment einen Powerslide zur Seite hinkommt. Bei den Aufnahmen wäre uns tatsächlich beinahe der Kameramann draufgegangen: Der Diablo röhrt auf das Filmteam zu, die Reifen blockieren und die Kiste ruscht weiter als geplant, um ein Haar mitten ins Team hinein. Allen Umstehenden standen die Haare zu Berge – nur der Kameramann steht völlig ungerührt da und filmt den Diablo weiter, der wenige Zentimeter vor ihm vorbeischießt. Es wurde eine geile Aufnahme!“

hu



Virtual POOL

Wettbewerb

Present by STEVE DAVIS and RONNIE O'SULLIVAN



Die Preise:

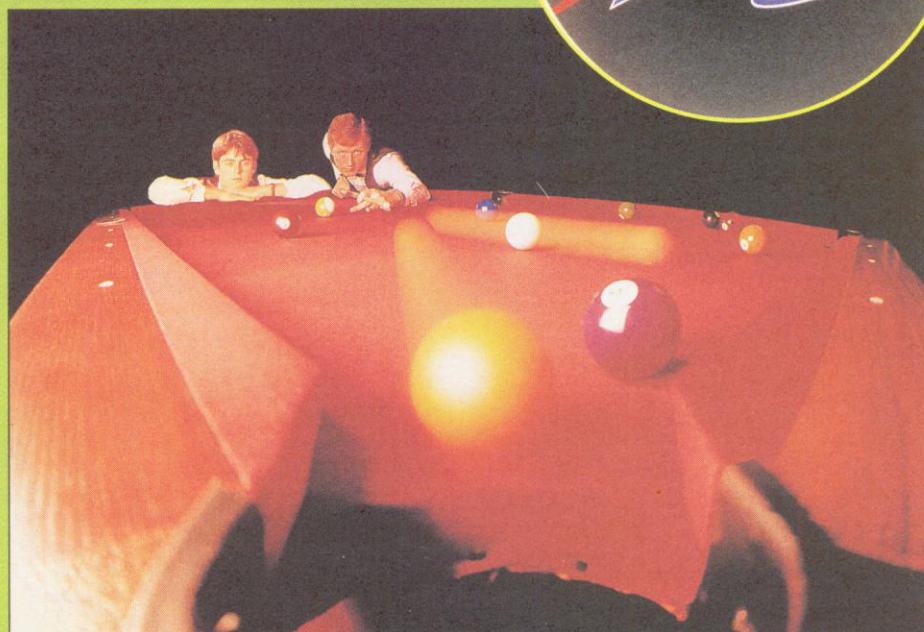
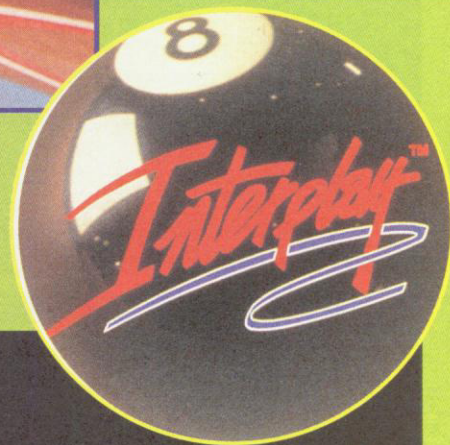
1. – 10. Preis:

Je ein handsignierter Snooker-Queue mit den Autogrammen von Steve Davies und Ronnie O'Sullivan



11. – 20. Preis:

Je eine Billard-Simulation *Virtual Pool* von Interplay



Interplay hat sich für alle Billard-Haie und Snooker-Tiger etwas ganz besonderes ausgedacht:

Neben zehn Exemplaren der Billard-Simulation *Virtual Pool* beglückt Euch Interplay mit einem ganz besonderen Schmankerl rund um die Welt des grünen Filzes und der bunten Kugeln.

Die Queue-Götter Steve Davies und Ronnie O'Sullivan haben für Euch zehn Snooker-Queues mit ihrer Signatur versehen. Wer sich eine dieser Autogramm-Trophäen übers Bett hängen will oder als Trostpreis lieber bei *Virtual Pool* eine ruhige Kugel durch die RAMs seines Rechners schickt, der muß uns folgende Frage beantworten:

Wie hoch ist die maximale Punktzahl, die man beim Snooker ohne Foul des Gegners erreichen kann?

Die Antwort mit der richtigen Lösungszahl schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Magna Media Verlag AG
Stichwort "POOL"
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 17. August 1995, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG dürfen an dem Wettbewerb nicht teilnehmen.

POWER-DATA

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(6.)	Full Throttle
2.	(2.)	Wing Commander 3
3.	(1.)	Bioforge
4.	(8.)	Star Trek – A Final Unity
5.	(10.)	Jagged Alliance
6.	(9.)	X-Com: Terror From The Deep
7.	(5.)	Discworld
8.	(neu)	Simon The Sorcerer 2
9.	(4.)	Panzer General
10.	(7.)	Dark Forces



Ben hebt ab zum Wheelie:
Full Throttle spurtet mit Vollgas auf Platz 1 Eurer Hitparade!

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:

Kai Sievers	Koblenz	STARTREK
Dirk Blockhaus	Wingst	WING COMM. 3
Johannes Schaak	Hainburg	SIMON 2
Werner Siebig	Ludwigshafen	SPACE QUEST 6
Lukas Rosenmund	Bern	COMANCHE

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.: 089/59 12 69

PC FUN

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(-)	Vollgas
2.	(1.)	Wing Commander 3
3.	(2.)	NBA Live '95
4.	(20.)	Sim Tower
5.	(3.)	Bioforge
6.	(-)	Flight Unlimited
7.	(6.)	US Navy Fighters
8.	(4.)	King's Quest 7
9.	(-)	Lost Eden
10.	(5.)	Panzer General

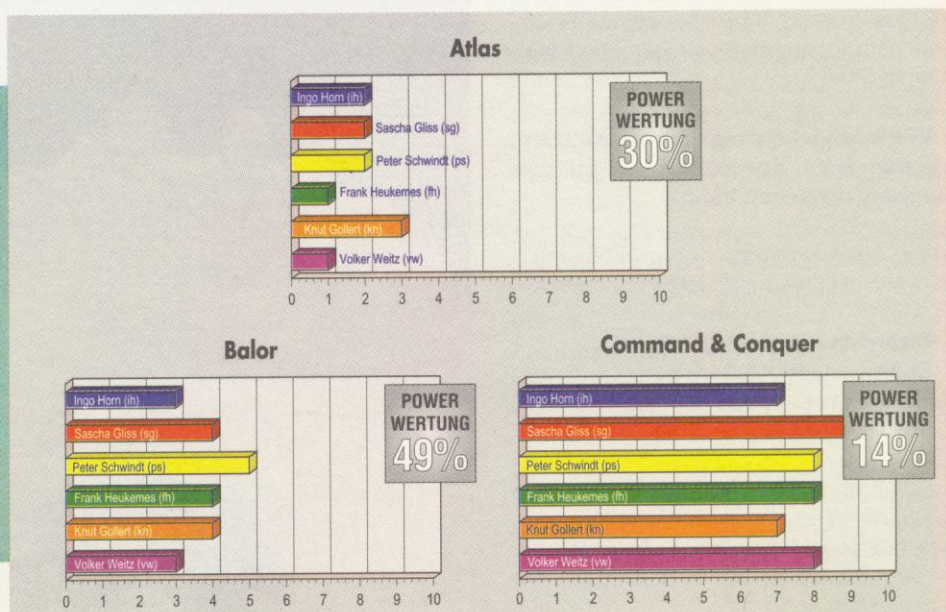
Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(-)	Biing
3.	(2.)	Bundesliga Manager Hattrick
4.	(3.)	Der König der Löwen
5.	(4.)	Hanse – Die Expedition
6.	(15.)	Sim City 2000
7.	(6.)	Panzer General
8.	(8.)	Aladdin
9.	(-)	Sim Tower
10.	(12.)	Descent

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Juni '95

Sechs Stühle, eine Meinung?

Die Balkendiagramme rechts neben den getesteten 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 POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.



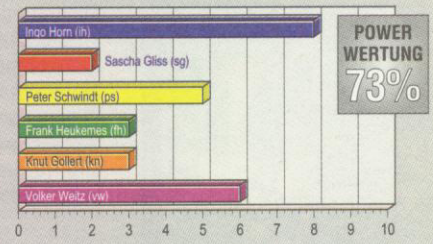
Command & Conquer



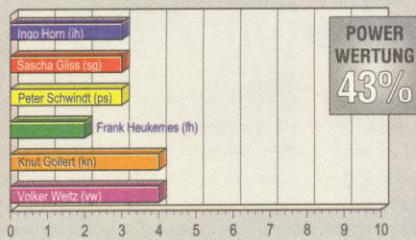
Dungeon Master



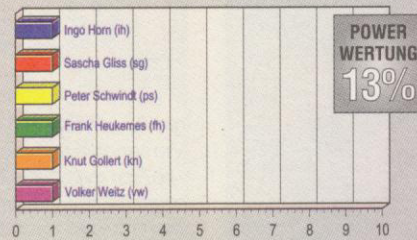
EA Rugby World Cup



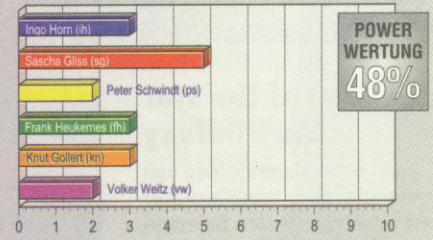
Jewels Of The Oracle



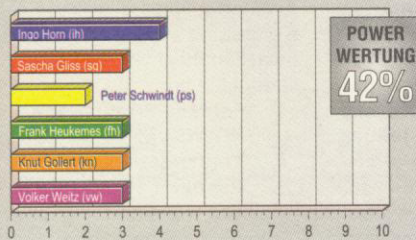
Lamborghini



Lemmings 3D



Marco Polo



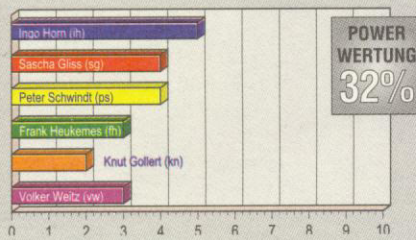
Navy Strike



Nectaris



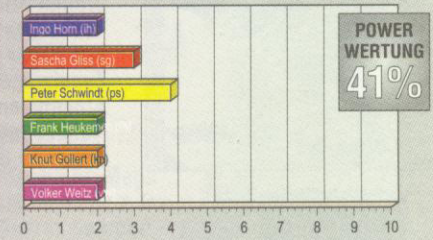
Paparazzi



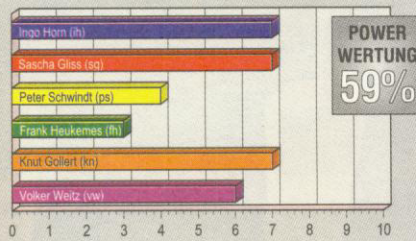
Picture Perfect Golf



Power House



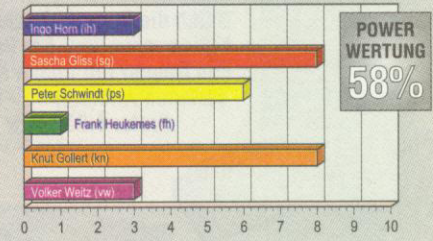
Shanghai Great Moments



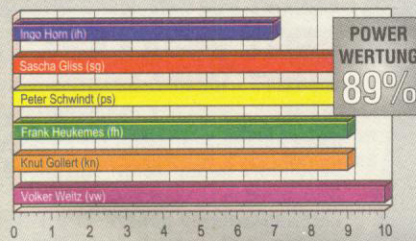
Silverload



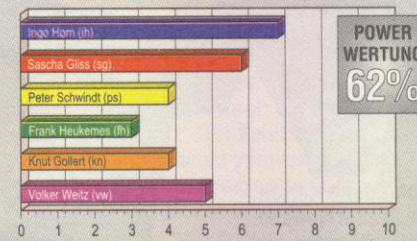
Solitaire Deluxe



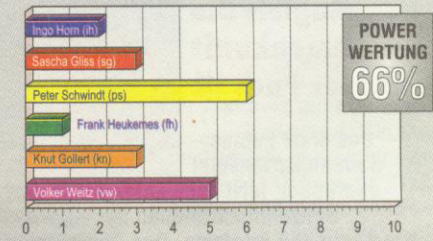
Space Quest 6

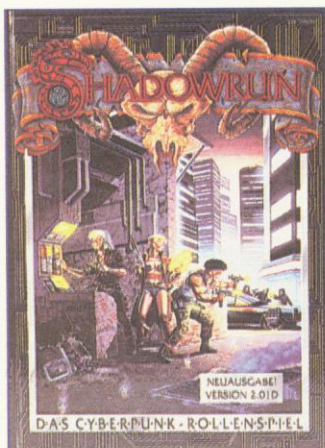


Striker'95



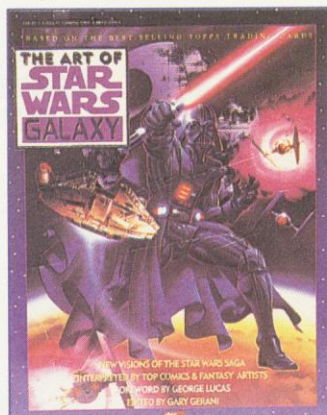
Virtual Chess





Shadowrun 2.01D

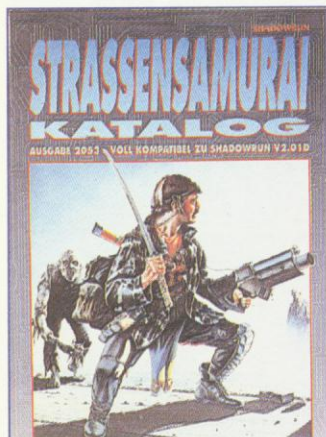
Die zweite, stark überarbeitete Ausgabe des Cyberpunk-Rollenspiel-Knallers in überragender graphischer Aufmachung. Dieser Hardcover-Band bietet auf über 300 Seiten alles Wissenswerte für angehende Straßensamurai, Indianerschamanen und Netrunner. Ein Leckerbissen für jede Sammlung! Preis: 65 Mark



The Art of the Star Wars Galaxy

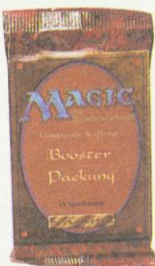
Comic-Art-Illustrationen von verschiedenen Künstlern, zur wohl phantastischsten Science-fiction-Saga unserer Zeit.

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 Neuauflage. 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

POWER SHOP

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:

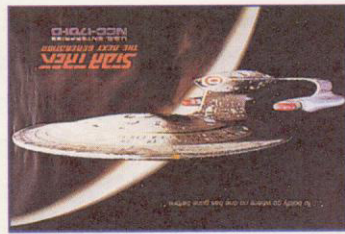
Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

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



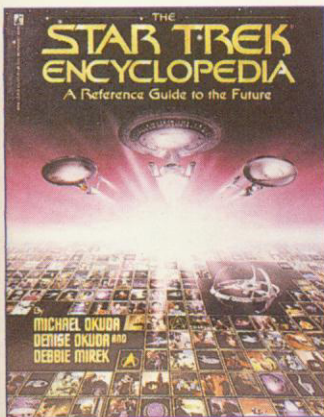
U.S.S. Enterprise

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 Millennium Falcon. Preis: 49 Mark



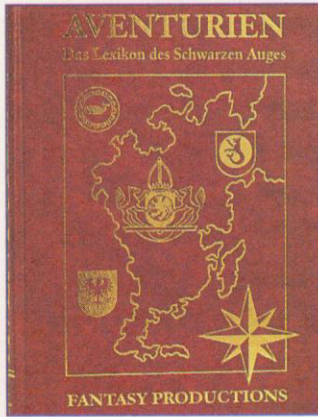
The Star Trek Encyclopedia

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. Englisch Original. Preis: 36 Mark



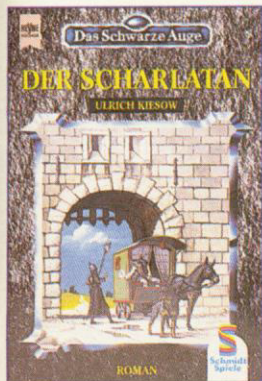
Viktor Skoff

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



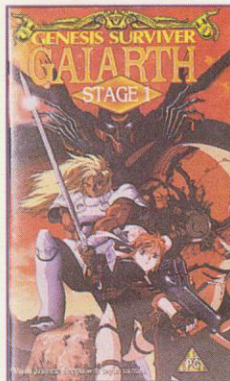
Aventurien: Das Lexikon

Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spielsessions 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



Der Scharlatan

Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdok 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 Kampfdroiden Xaxon 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



Freddie Krueger 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



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



Normalerweise flüstern wir an dieser Stelle allerhand Neues über angekündigte Spielertitel, die dann doch nicht rechtzeitig kommen, weil der Hersteller den Erscheinungstermin mal wieder nicht halten konnte. Dieses Mal gibt's vor allem eines anzukündigen: Die "neue" POWER PLAY bietet nicht nur jede Menge neuer Themen, Tips und Tests rund um Eure heißgeliebten Computerspiele – auch das gesamte Erscheinungsbild wird völlig überarbeitet, ohne dabei auf liebgegewonnene Inhalte zu verzichten. Um einige Punkte herauszugreifen: Wir schreiben Interaktivität groß, legen in Zukunft wesentlich größeren Wert auf unsere CD, die integraler Bestandteil des Heftes sein wird. Einen kleinen optischen Vorgeschmack auf das neue Layout: Inhaltsverzeichnis des Stammheftes und Inhalt der CD. Laß Dich überraschen ...



◆ 10/95 ◆

erscheint am 13. September

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Ingo Horn (ih)
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kühle, Sebastian Sippe
 Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46
Hotline: Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Sierra Online

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

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

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth(305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
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
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
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: Sycam 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 schwermmetallfrei.
 © 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
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 Otmär und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmär Weber.

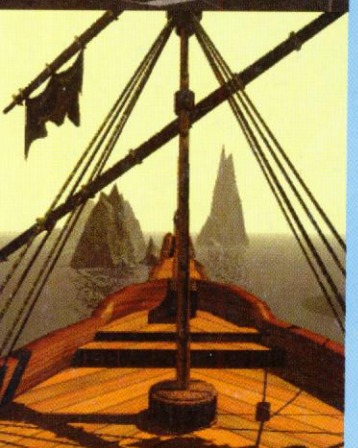
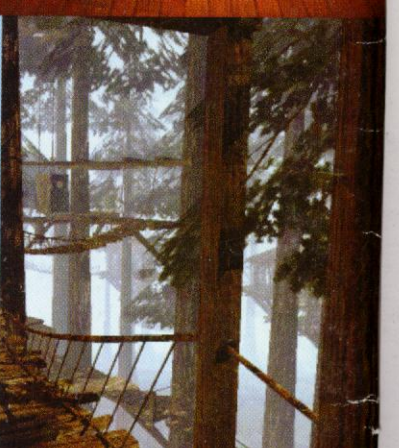
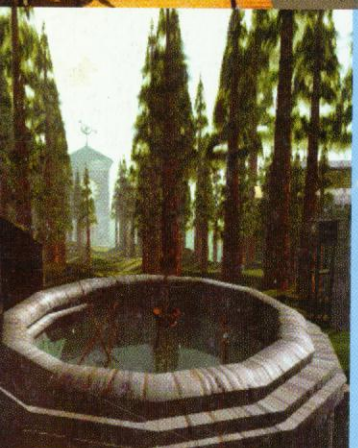
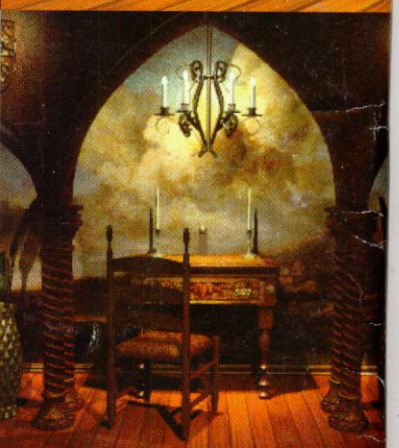
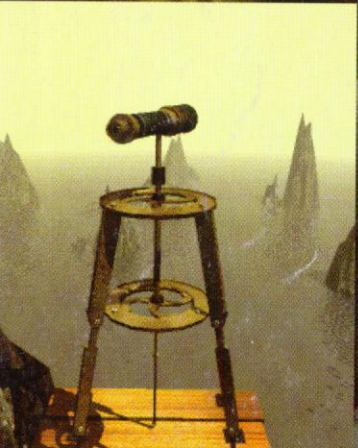
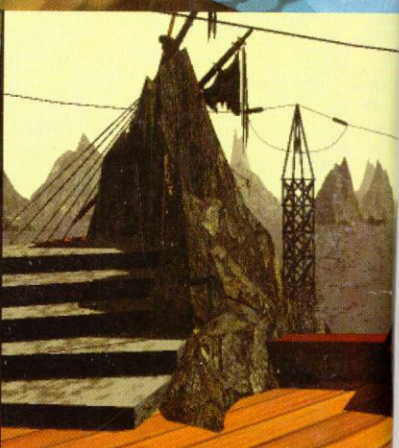
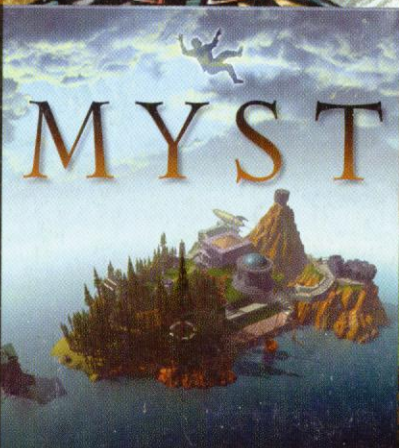
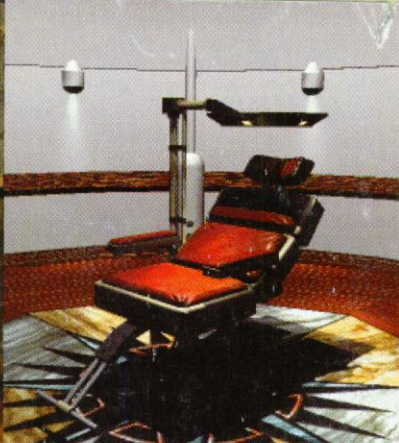


MEDIUM

Your way to flavor.



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



Milia Palme D'OR 1995

DOS-Urteil: "Ein Kleinod für
Adventure-Puristen" DOS International

"Die Grafik bei Myst ist atemberaubend
und unglaublich detailliert." PC Games

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

