POWER PLAY

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

Gibt's auch mit CD-ROM für 12,80 Mark

10/95 DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

Magic Carpet 2

Bullfrogs 3D-Teppich: Bruchlandung oder Überflieger?

Ascendancy

Aufstieg in den Strategie-Himmel

Windows 95

Was Computerspieler wissen müssen

APACHE

Action pur: Panzerknacker auf dem Kriegspfad



Jacket: Mechwarrior 2 im Test

view: Making of Jagged Alliance

uß > Phantasmagoria > Battle Isle 3

Highspeed-Modems zu gewinnen

10
4 391054 200659

1 + 1 = 4000.

Der neue BJC-4000. Farb- und S/W-Drucker in einem.

Exzellente Farbdrucke inkl. reinem Schwarz auf einer Vielzahl von verschiedenen Medien.

Hohe Geschwindigkeit durch die 136 Düsen des Farbdruckkopfes.

720 x 360 dpi mit der High-Capacity-Schwarzpatrone*.

5 Seiten/Min. durch die 128 Düsen der High-Capacity-Schwarzpatrone*.



Der neue BJC-4000: für alle Druckaufgaben.

Beim neuen BJC-4000 haben Sie die Qual der Wahl. Denn der BJC-4000 hat das innovative, kinderleicht zu handhabende Bi-Druckkopf-System. Ein Farbdruckkopf inkl. reinem Schwarz sorgt für brillante Farbausdrucke. Der auf Wunsch erhältliche High-Capacity-Schwarzdruckkopf* meistert die alltäglichen Textaufgaben mit bis zu 5 Seiten/Minute und einer Auflösung von bis zu 720 x 360 dpi. Mit seinen geringen Abmessungen (nur wenig mehr als ein DIN-A4-Blatt), seinem flüsterleisen Geräuschpegel und der europaweiten Garantie ist der BJC-4000 der ideale Drucker für zu Hause oder fürs Büro. Noch mehr erfreuliche Details verraten wir Ihnen gerne. * Option

„One More Time" – The Real Wurlitzer – mit freundlicher Genehmigung: Deutsche Wurlitzer GmbH, Stemwede

Schweiz: Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriestr. 12, CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60; Österreich: Canon Gesellschaft mbH, Oberlaaer Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405, Fax: 01/68 36 41-774

Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66

Canon

MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH, Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Telefon: 0 21 51 / 34 95 66, Telefax: 0 21 51 / 34 95 99

SCHUSTER + PARTNER

Canon Inc.

Das war aber dringend nötig!



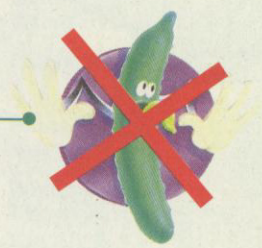
Wie immer, wenn was Neues kommt, gibt es etwa zu gleichen Teilen begeisterte Zustimmung ("Ich konnte diese klotzigen **Wertungskästen** einfach nicht mehr sehen!") wie vehemente Gegner ("Ohne meine geliebte **Power-Gurke** will ich nicht mehr leben!"). Wie auch immer, es ist zu spät – da ist es, das neue Layout. Ohne zu übertreiben: Wir sind schon ein bißchen stolz darauf – obwohl wir natürlich wissen, daß es noch eine Menge zu feilen und zu verbessern gibt. Schließlich ist es mit Zeitschriften wie mit dem Wein: Um richtig gut zu werden, muß er reifen, und das geht nun mal nicht von Zwölf bis Mittag.

Verändert hat sich nicht nur unser äußeres Erscheinungsbild, wir haben auch ein paar alte Zöpfe abgeschnitten. Beispielsweise erscheint Power Play ab dieser Ausgabe vollständig in Farbe, wodurch wir endlich alle Tests am Stück ins Heft kriegen. Zugunsten ausführlicherer Testberichte haben wir auch die immer weniger gewünschten privaten Kleinanzeigen sowie den Shop über Bord gekippt. Also bitte keine privaten Kleinanzeigenaufträge und Shop-Bestellungen mehr schicken!

Die **CD-Ausgabe** ist mit dem Preis runtergegangen, und die CD selbst bietet mehr Service als je zuvor – wobei wir keineswegs überhört haben, daß alle Welt nach einer Oberfläche unter DOS schreit. Aus dem Ärmel schütteln können wir die aber leider nicht. Außerdem lauert jetzt überall Windows 95 in den Läden, und damit wird sowieso alles anders (siehe S. 104). Wer eine ebenso geniale wie frei gestaltbare DOS-Oberfläche als Programmcode in der Schublade liegen hat, möge doch bitte mal bei uns anklingeln. Neben Ruhm und Ehre (...) winkt vor allem ein handfestes Honorar (!), falls wir uns einig werden.

CD-AUSGABE

Wer sich bereits ein CD-Abo für 160 Mark geleistet hat, sei unbesorgt: Er bekommt den Differenzbetrag zum neuen Abo-Preis erstattet



Auch sonst könnt Ihr eine Menge zum Heft beitragen: Helft uns, indem Ihr Kritik und Anregungen kritzelt, faxt oder emailt! Wer ein wenig enttäuscht ist, daß in diesem Editorial nicht mindestens acht Redakteurs-Visagen aus dem Papier grinsen, der muß sich noch ein paar Ausgaben lang gedulden: Im Moment vollzieht die Mannschaft einen fliegenden Wechsel, und sobald alle "Neuen" an Bord sind, werden wir umgehend ein paar Steckbriefe ins Heft nageln. Wer dagegen lieber wissen würde, wohin es denn eigentlich die Power-Play-Veteranen verschlägt, darf ebenfalls gespannt sein: Unseren Alt-Kämpen widmen wir demnächst das bei Magazin-Machern zunehmend beliebte Spielchen mit dem Titel "Was macht eigentlich...?". Aber nur ganz nebenbei. Schließlich geht es hier hauptsächlich um Computerspiele. Und das ist bekanntlich eine ernste Sache ...

Eure PP-Redaktion





[News & Previews]

006 **News-Mix**
Allerlei Kleinmeldungen rund ums Computerspiel

014 **Power Play Online**
Was wir so alles in Onlinediensten treiben

016 **Space Marines**
Erkundungstrupp zur Erdenrettung

020 **Ascon**
Mit zwei völlig Ascon-untypischen Neuheiten

022 **Azarael's Tear**
Intelligent Games schlägt zu

023 **SU-27 Flanker**
Simulationsgenuß für Realitätsfanatiker

024 **Stonekeep**
Interplays „Revolution des Rollenspielgenres"

026 **„Screamer" Bleifuß**
Mit Vollgas jetzt auch auf dem PC

028 **Primal Rage**
Der Automaten-Prügelhit kommt jetzt auf PC

029 **Mortal Coil**
Alien-Vertreibung mit völlig neuem 3D-Gefühl

030 **Warcraft 2**
Gute Aussichten für Freizeit-Strategen

032 **PGA Golf 96 — The invitational**
Solides Sequel für Digital-Golfer

[support]

104 **Windows 95 - kein Spiel zu machen?**
Was Computerspieler wissen müssen

110 **Powerpost**
Leserfragen, Leserantworten

112 **Power-Data**
Hitparaden des Monats

113 **Support-Inhalt**
Alle Tips & Tricks im Überblick

114 **Hilfe!**
Diesmal mit tollen Komplettlösungen

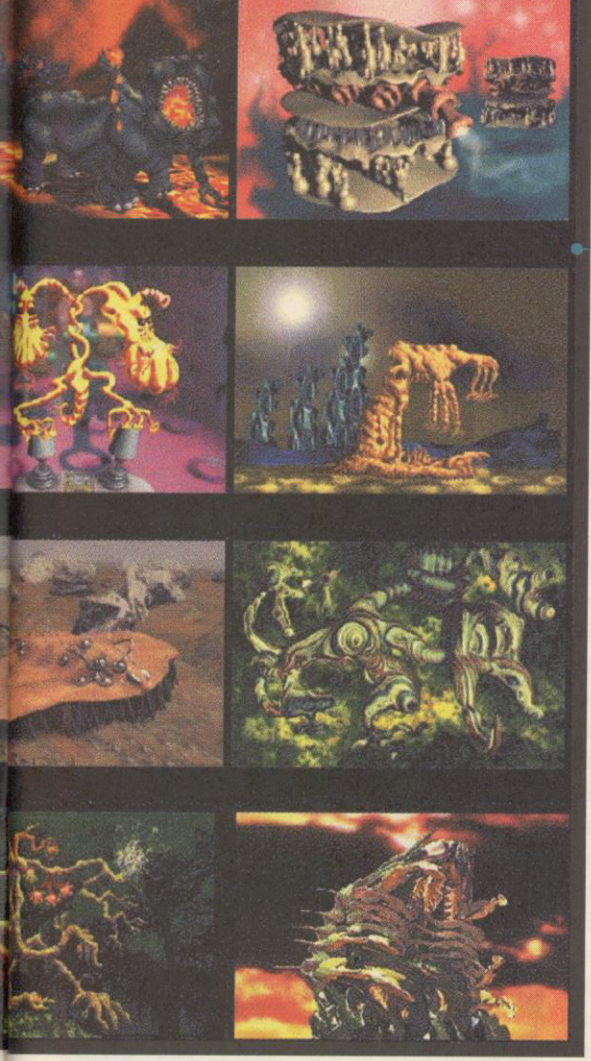
126 **Hexerei**
Neues Futter für Hex-Editor-Schummeleieen

130 **Erste Hilfe**
Früher Doc Düse - immer noch Hardwaretips

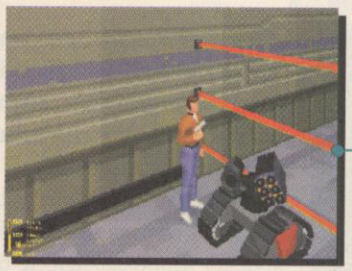
[thema]

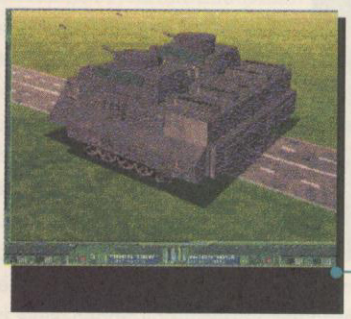
090 **Jagged Alliance**
Interview mit Ian Currie, Designer bei Sir Tech

098 **ReBoot**
Die erste volldigital produzierte Trickfilmserie



Zwölf aus 21: In Ascendancy übernehmt Ihr eine dieser Alien-Rassen, um deren Geschicke im Lauf des Spiels zu lenken.







[test]

041 Air Havoc Controller
042 Apache Longbow
046 Ascendancy
050 Battle Isle 3 im Schatten des Imperators
056 Buried in Time
058 Crusade
059 Cyberbykes
062 Fade to Black
040 Fuzzy´s World
065 Jonny Mnemonic
066 King Pin
070 Magic Carpet 2
074 Mech Warrior 2
078 Mirage
080 New Horizons
068 Phantasmagoria
082 Q-Pop
083 Screamball
054 The Last Bounty Hunter
064 The Need for Speed
088 Vortex
086 Whale´s Voyage 2

[wettbewerbe]

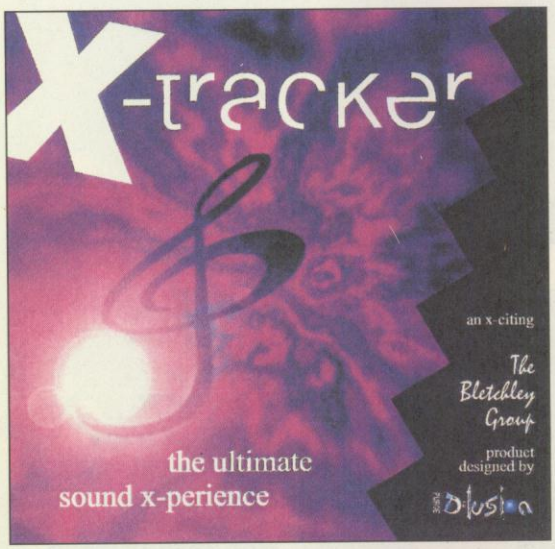
015 **10 Modems zu gewinnen**
10 Fragen — 10 Gewinnchancen

[rubriken]

003 Editorial
034 Infos zur CD
039 So werten wir
089 Alle einer Meinung?
133 Inserentenverzeichnis
134 Impressum



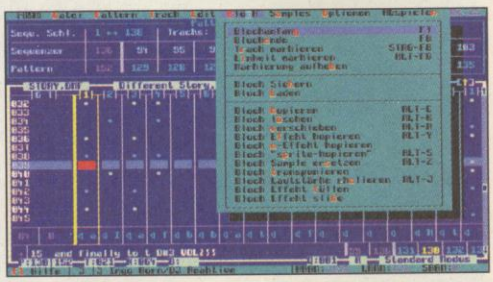
X-Tracker

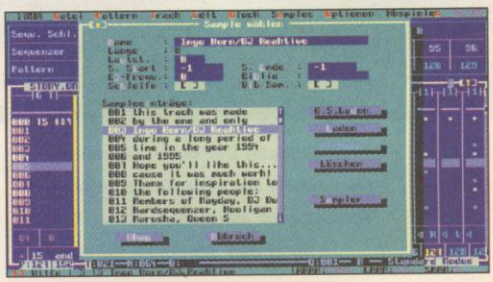


X-Tracker: Für Freunde des Duff-Tschack im 32tel-Rhytmus

Programm
X-Tracker
Vertrieb
Bletchley Group
Preis
Disk 39 Mark
CD-ROM 49 Mark

Gebt es zu! Ihr habt auch schon mal die Lust verspürt, ein eigenes Musikstück auf die Beine zu stellen, nachdem Euch die letzten Charts zu Ohren bekommen sind? Bisher war die Kreation solcher akustischer Genüsse jedoch nur mit sauteurer Profisoftware oder mit Amiga-Trackerclones mit nur mäßiger Qualität machbar. Dieses Manko beseitigt nun die Gruppe D-Lusion und bietet im Vertrieb der Bletchley Group den X-Tracker an. Ein Soundtracker-ähnliches Programm, das jedoch statt bisher nur vier Tracks (Stimmen), wie sie in Modules Verwendung finden, sage und schreibe 32 Tracks gleichzeitig ermöglicht. Als Samples können Geräusche (wav, voc oder smps) in CD-Qualität (44,1 kHz) verwendet werden, die mit einem integrierten Sampler noch verändert werden können. Dadurch erhalten Eure Stücke eine bisher unerreichte Klang-Qualität. Außerdem ist der X-Tracker kompatibel zu allen gängigen Soundformaten (mod, s3m, 669, mtm u.a.). Seine wahren Züge offenbart der Tracker unter einer 16-bit-Soundkarte oder der GUS. In der neuesten Version ist der X-Tracker, den es in zwei Versionen gibt, außerdem midifähig und kann so auch "echte" Instrumente ansteuern. Die Diskettenversion enthält nur das Programm zum Preis von 39 Mark, während auf der CD-ROM noch etliche MByte an Demostücken von Cosmic und anderen Technogrößen zu hören sind – das alles für nur 49 Mark. Ein günstiger Einstieg in die Welt der Sounds und Style! *ih*





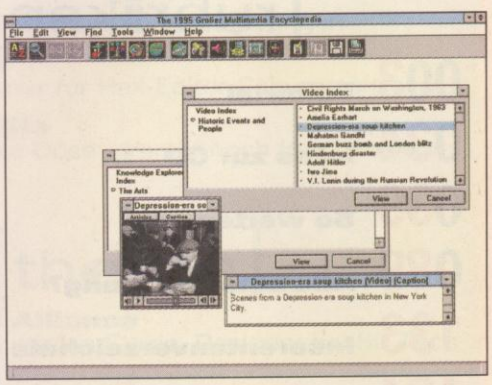
So sieht also Tekkno aus: Für Raver ein desillusionierender Anblick

The 1995 Grolier Multimedia Encyclopedia



Name
The 1995 Grolier Multimedia Encyclopedia
Hersteller
Grolier Electronic Publishing
Preis
140 Mark

Selten gibt es Lexika, die es wirklich lohnen, auf CD-ROM verkauft zu werden. Während die meisten eitles Blendwerk sind, die wertvollen Speicherplatz mit unsinnigen AVIs vergeuden, haben die Profis von Grolier Masse mit Klasse verbunden. Ihnen ging es nicht darum, schön bunt zu sein, sondern eine echte Hilfe anzubieten. Besonders bei scheinbaren Kleinigkeiten wird das deutlich: Zusätzlich zum Programm gibt es einen kleinen Editor, mit dem der fleißige Anwender Notizen machen kann, die dann als normale TXT-Dateien gespeichert werden und von jedem vernünftigen Textverarbeitungsprogramm gelesen werden können. Auch die Suche nach Stichwörtern und Querverweisen wird hier zu einem Kinderspiel – noch dazu zu einem recht kurzweiligen. *ps*



Wissen ist Macht: Mit Grolier ist man ihr ein ganzes Stück näher...

Burn: Cycle



Datentransfer mittels Eigengehirn ist schwer "in": Nicht nur Filmbeau Jonny Depp in William Gibsons "Johnny Mnemonic" stellt seine grauen Zellen als Datenbank zur Verfügung. Auch bei Philips' Spieledivision nutzt man die Mitarbeiter inzwischen als lebende Festplatten. Wie es der Zufall will, pulsieren in Sol Cutters Gehirn nicht nur wichtige Textdateien – gemeinerweise hat sich auch ein Computervirus eingenistet. Wenn Sol sein Gehirn nicht in spätestens zwei Stunden formatiert, dann platzt ihm die Birne und das Spiel ist aus.



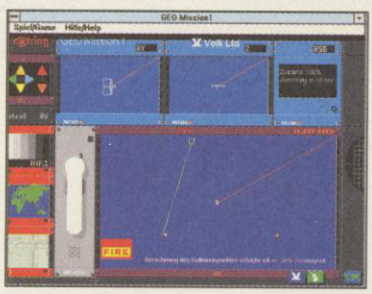
Wenn ich groß bin, werde ich "Blade Runner": Sol Cutter in Aktion

Was bisher auf Philips´ Exotenkonsole CDI für Aufregung sorgte und sich dort zum Bestseller etablierte, soll jetzt auch auf dem PC-Sektor zur Gewinnmaximierung beitragen. In bester "American Laser Game"-Manier tobt unser Held durch gerenderte Ganglabyrinthe, läßt reaktionsschnell die Laserwumme Marke 45 Magnum-Watt sprechen und versucht, sich an abstrus-verqueren Winzrätseln. Zur Belohnung darf man sich an jeder Menge interaktiven Filmschnipseln erfreuen. Leider muß der Cyberheld dabei grafisch herbe Abstriche machen: Was auf dem CDI dank MPEG-Unterstützung recht beeindruckend rüberkam, wirkt auf dem PC-Monitor im besten Fall bescheiden. Aber was nicht ist, kann ja noch werden. Den Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *vw*



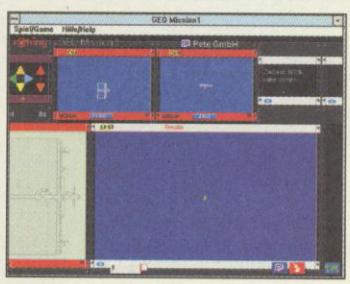
Name
Burn:Cycle
Hersteller
Philips
Erscheinungstermin
Oktober '95

Rotring

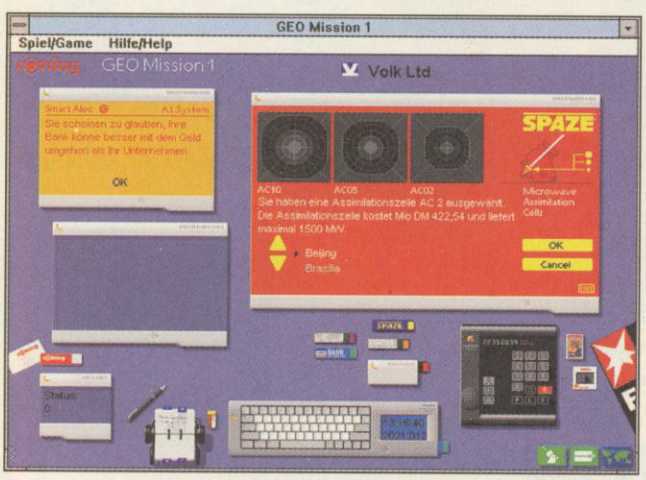


Werbespiele sind in. Das hat mittlerweile auch der Hersteller des allseits beliebten Rapidographen festgestellt. Wenn sie dabei auch noch dem hehren Ziel den Welt- bzw. der Naturrettung dienen, freut sich sogar der Grüne Punkt. Diesmal geht es um das hehre Ziel, die Erde vor dem Klimakollaps zu retten. In Geo Mission 1 werden dazu Mikrowellensatelliten in eine geostationäre Umlaufbahn geschossen, die wiederum ihre Strahlen zurück zur Erde schicken, wo wiederum Empfangsstationen sie in Energie umwandeln. Manche Unbillen können dabei dem Himmelsgefährt zustoßen. Meteoriten werden zum Beispiel mit einer Art SDI abgeschossen, wobei es natürlich im Gegensatz zum richtigen Leben keine Zielautomatik gibt. Wer also gerne einmal die Welt retten möchte, der wende sich an:

Rotring GmbH
Kennwort Geo Mission 1
Schnackenburgallee 45
22525 Hamburg



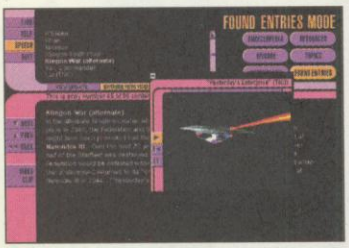
Fingerspitzengefühl ist vonnöten, denn ohne Justierung keine Energie



Ein Blick auf unseren Schreibtisch sagt: Ordnung muß sein

Name
Geo Mission
Hersteller
Rotring
Preis
Freeware

Star Trek Omnipedia

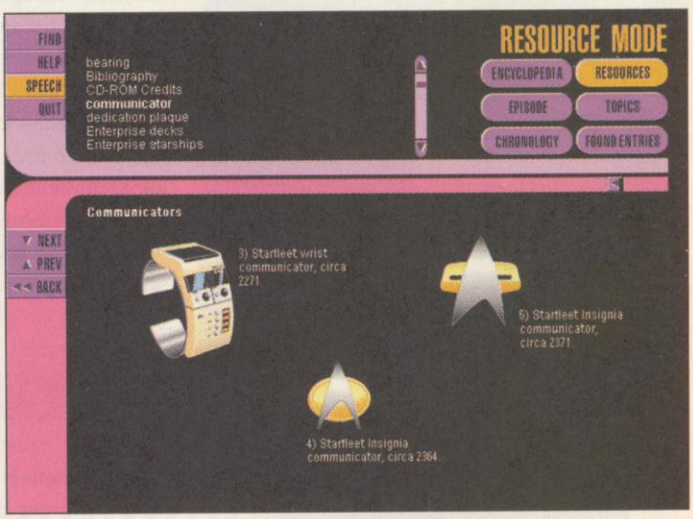


Yesterdays Enterprise: Wir retten die Enterprise C – Khitomer wirft seine Schatten voraus

In Trekkiekreisen sind die Herren Rick Sternbach und Mike Okuda so etwas wie die himmlische Zweieinigkeit. Während ersterer für das Design der Raumschiffe zuständig ist, obliegt Okuda die technische Ausstattung wie Bedienungspanels, technische Instrumente und Computeranimationen. Beide haben mit "The Interactive Technical Manual" schon jetzt einen festen Platz im Star-Trek-Olymp. Was nun mit der "Star Trek Omnipedia" folgte, dürfte für Mike Okuda zumindest noch einen zusätzlichen Lorbeerkranz bedeuten. Bereits das Ende letzten Jahres erschienene Buch "The Star Trek Encyclopedia" wurde innerhalb kürzester Zeit zu einer "Bibel" der Trekkies; mit der jetzigen Mulitmediaversion dieses Konvuluts dürften sie sich im siebten Himmel wähnen. Es ist aber auch zu schön: Querverweise noch und nöcher, kleine Videosequenzen aus herausragenden Folgen, eine umfangreiche Bilddatei und ein Informationsgehalt, der einen ganz schwummerig werden läßt. Durch das Programm führt wie gehabt Majel "Computer" Barrett, die Topics werden von Mark "Sarek" Lenard dem Trekkie nahe gebracht. Nicht nur Leute, die professionell mit dem Thema Star Trek zu tun haben, werden sich bei Simon und Schuster bedanken.

Ein kleines Gimmick am Rande: Wer stolzer Besitzer einer 16-Bit-Soundkarte ist, darf sich mittels eines Mikrofons (das leider nicht mitgeliefert wird) direkt mit dem Computer unterhalten und ihn so steuern!

Unsere Empfehlung: Kaufen, kaufen, kaufen! Und sich registrieren lassen! Denn nur, wer beigefügte Karte ausgefüllt zurückschickt, wird das erste Update zu diesem lexikalischen Werk kostenlos erhalten! *ps*



Kleine Geschichte der Kommunikatoren: Das linke Ungetüm stammt aus dem ersten Kinofilm

Name
Star Trek Omnipedia
Hersteller
Simon und Schuster
Preis
90 Mark

PC Safe

Im Kampf gegen Viren waren es zumeist Programme, die sich als einigermaßen erfolgreich erwiesen (so man immer das aktuelle Update installiert hatte). Die Lüneburger Firma "Press any Key" hat jetzt eine Hardwarelösung für dieses Softwareproblem entwickelt. Angeblich ist die "intelligente Programmierung von PC Safe" in der Lage, "alle bekannten, unbekannten und zukünftigen Viren" zu finden. So sollen also auch die ansonsten recht nervigen und nicht immer preiswerten Updates wegfallen. PC Safe läuft unter Windows (von 3.1 über 3.11 und NT bis zur 95er-Version), wobei man allerdings einen 8 Bit-Isa-Slot frei haben sollte. *ps*



Platz da: Endlich gibt es eine Steckkarte zum Schutz vor garstigen Viren

Name
PC Safe
Hersteller
Press any Key
Preis
200 Mark

miroSOUND PCM20 radio: HiFi-Stereo-Center & Wavetable-Sound*.

Freuen Sie sich? Können Sie auch.



- Komplette Stereo-Anlage im PC
- General MIDI für Musik & Spiele
- Sound-Bearbeitung wie im Studio
- Einfache Installation – Plug & Play

miroSOUND PCM20 radio – Technik, die überzeugt:

- RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
- 7-Band Stereo-Equalizer
- 7-Kanal Stereo-Mischpult
- Yamaha OPL 4 Wavetable-Synthesizer
- 16 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
- Echtzeit Audio-Dubbing
- Simultane Aufnahme und Wiedergabe
- CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen

*Weitere Wavetable-Soundkarten (miroSOUND PCM10 und PCM12) bei Ihrem Fachhändler!

SYS SYSTEMS 95
Halle 25 / Stand B 08

SOUND & WAVE

miro

miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · miro D (0531) 21 13-100

CHIP TIP „Chip" miroVIDEO DC1 tv 04/94

„NewMedia" miroVIDEO DC1 clip 11/94

„L'ordinateur individuel" miroSOUND PCM1 pro 03/95

PC PRO „PC-Pro" miroVIDEO DC1 clip 11/94

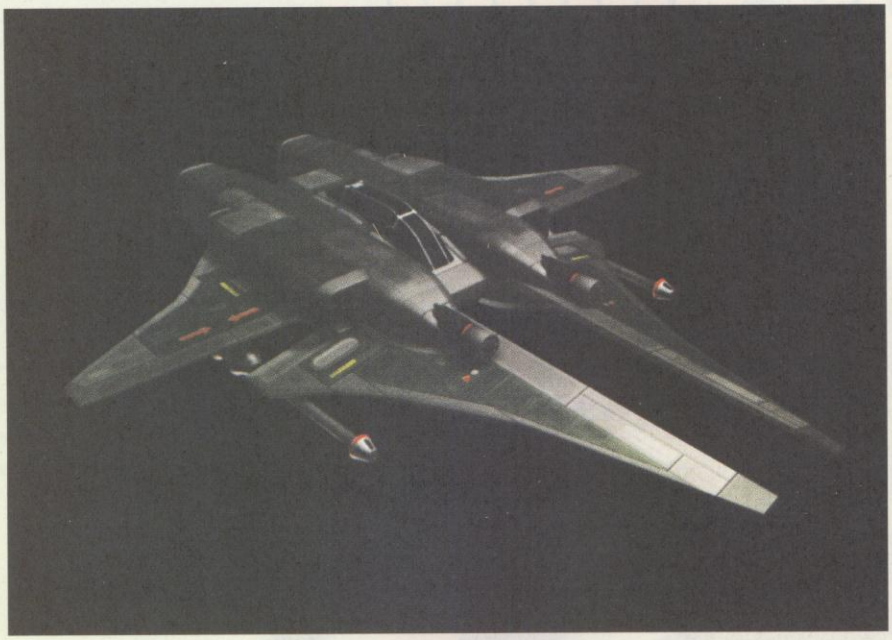
„Macrodatorn" miroVIDEO DC1 clip 12/94

DM „DM-Empfehlung" miroSOUND PCM1 pro 04/95

PC Direkt EMPFEHLUNG 2/95 „PC-Direkt" miroVIDEO DC1 clip 02/95

PC GO! KAUFTIP „PC GO" miroSOUND PCM1 pro 03/95

The Darkening



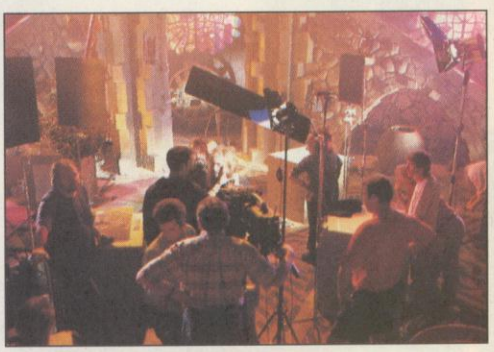
Gib Gas, ich will Spaß: Mit Nachbrenner in dunkle Gefilde

Name
The Darkening
Hersteller
EA/Origin
Erscheinungstermin
Februar '96

Reiche Leute, die an einer unheilbaren Krankheit leiden, haben zuweilen den Spleen, sich einfrieren zu lassen, um in ferner Zukunft aufgetaut und wieder geheilt zu werden. Lev Arris hat genau das gemacht. Doch das Erwachen sollte sich als die Fortsetzung eines Alptraums entpuppen. Seine Schlafkammer wird aus dem Wrack eines Raumfrachters namens "Canera" geborgen. Aus unerfindlichen Gründen wurde dieses Schiff von unbekannten Wesen angegriffen. Der arme Lev muß sich nun in einer Welt zurechtfinden, die ihm ziemlich fremd ist. Besonders einfach wird es ihm aber auch nicht gemacht, denn neben den Problemen mit Gegenwart, hat er auch Schwierigkeiten mit der Vergangenheit, da er sein Gedächtnis verloren hat...

Interaktive Filme sind – zumindest jenseits der Spielerszene – der große Hype. Doch was sich bisher dem geneigten Publikum bot, war (mit seltenen Ausnahmen) gar schröcklich anzusehen und ziemlich enttäuschend (siehe im Testteil Phantasmagoria und Vortex).

Origin/EA scheinen nun zu klotzen statt zu kleckern. Mit einer Schar von Stars (Jürgen Prochnow, Christopher Walken, John Hurt, David McCallum und David Warner) wurde in der Zeit zwischen dem 30. Mai und dem 15. Juli "The Darkening" verfilmt. Vier Millionen Dollar sollen die Dreharbeiten gekostet haben, an Gagen wurde bestimmt noch einmal ein gutes Sümmchen zugelegt. Wenn alles gutgeht, wird uns Februar nächsten Jahres das fertige Machwerk in den Regalen erwarten. *ps*



Hollywoodstandard muß sein, wenn der Rubel rollen soll...

Escom + Commodore = PC

Escoms Ehe mit der schon totgeglaubten Computerlegende Commodore scheint die ersten Kinder produziert zu haben. Auf der internationalen Funkausstellung in Berlin wird die Heppenheimer Firma zwei neue – nein, keine Amigas – Pentium-PCs vorstellen. Die bezeichnenderweise mit dem Seriennamen GO versehenen Hochleistungsrechner bieten allerdings auch nur das, was ähnliche Produkte (selbst aus dem gleichen Hause) schon länger haben: Quad-Speed Laufwerk, 8 MByte EDO-RAM und eine 1-MByte-Grafikkarte. Ob der Name einen Wettbewerbsvorteil verspricht, oder aber Escom eine neue Preisschiene eröffnen möchte, wird sich Ende September herausstellen. *ps*

Name
Commodore GOiP 75 bzw. 100
Hersteller
Escom-Commodore
Erscheinungstermin
September '95



Ob das mal gutgeht: EC versucht, auf dem heißumkämpften PC-Markt Fuß zu fassen. Und wo bleibt der Nachfolger des Amiga 1200?

ZEIT DER DUNKELHEIT



Delphine's neuestes Action Adventure erschließt für Sie neue Dimensionen! Nachdem Conrad B. Hart von seinen Abenteuern in Flashback zurückehrt, wartet sofort eine neue Aufgabe auf ihn: Er muß das Sonnensystem vor den finsteren Morphs retten. Dieses Spiel wird Sie durch seine 3-D-Darstellung in Echtzeit und die Motion-Capture Animationen wie kein Anderes in seinen Bann schlagen. Sie müssen sich durch Knobeln und Kämpfen einen Weg durch die sechs ausgedehneten Level bahnen, die sich von einem Kreuzer der Morphs über den irdischen Mond bis hin zur Erde erstrecken. Doch dabei stoßen Sie auf zahlreiche Unterlevel und Missionen, in deren Verlauf Sie auf reichlich Hi-Tech Geräte stoßen, wie zum Beispiel Schildgeneratoren, medizinische Zentren und verschiedene Scanner. Ihre Genialität wird bis zum letzten ausgetestet, wenn Sie sich mit den Schwierigkeiten herumschlagen, die Ihnen im Weg stehen. Außerdem brauchen Sie natürlich blitzschnelle Reaktionen, wenn Sie die Kämpfe gegen Ihre Feinde überleben wollen, die tödlichen Spider Morphs beispielsweise sind keinesfalls zu unterschützen!



Reif für die Insel:
Maxis schlägt wieder zu...

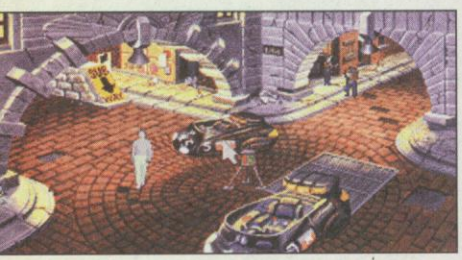
Name
Sim Isle
Hersteller
Maxis
Erscheinung geplant
Oktober '96

SimIsle

Die Städte sind erobert, der Bauernhof kultiviert, Leben erschaffen – selbst in die Höhe wurde schon gebaut. Zeit also, daß Maxis sich dem Regenwald und den Problemem der sogenannten Dritten Welt zuwendet. Da müssen Tiere gerettet, Städte gebaut und Bodenschätze geschürft werden, ohne daß die Natur Schaden an unserem Expansionsdrang nimmt. Ökotouristen werden durch den Urwald geschleust, während sich die Finanzbuchhaltung zufrieden die Hände reibt. Eigentlich sind es ja mehrere Inseln, die uns mit wechselnden Aufgaben herausfordern. Eine Ölkatastrophe gehört da zu den unbedeuteren Vorkommnissen. Ein besonderes



Schmankerl jedoch ist ein Eiland, das die Form Nordamerikas hat und wo ohne Rücksicht auf Verlust in Hinblick auf den eigenen Profit gewirtschaftet werden darf. Adam Smith hätte seine helle Freude daran gehabt. *ps*



Name
Synnergist
Hersteller
21st Century
Erscheinung geplant
Oktober'95

Synnergist



Tim Machin arbeitet als Reporter für den New Arhus Chronicle in der Großstadtmetropole der Zukunft New Arhus. Das Adventure von 21st Century nimmt seinen Anfang, als Tim eines Montags morgens einen Anruf seines Informanten Nick erhält. Als Tim jedoch am verabredeten Punkt eintrifft, findet er seinen Informanten tot auf. Beim Untersuchen der Leiche entdeckt Tim einen seltsamen blauen Staub. Dieser blaue Staub wurde schon in Zusammenhang mit anderen Mordfällen gefunden...

"Synnergist" ist ein Grafikadventure im üblichen Sinne, fast alle Gegenstände der handgemalten Screens können manipuliert werden, Brauchbares wandert ins Inventar, und mit angetroffenen Charakteren kann parliert und verhandelt werden. Die Dialoge Eurer Gesprächspartner verfolgt Ihr in Videoclips, in denen 75 Schauspieler ihr Talent zeigen. Der Spielverlauf richtet sich nach Euren Handlungen, je nach Euren Aktionen erschließen sich verschiedene Ebenen der Storyline. Obwohl das Adventure in einem relativ ansprechenden Gewand und einer 256-Farben-Grafik daherkommt, besteht auch mal wieder für Besitzer eines 286er-Rechners die Möglichkeit, interaktiv zu werkeln. Es ist sogar möglich, "Synnergist" in Schwarz-Weiß ablaufen zu lassen. *fh*

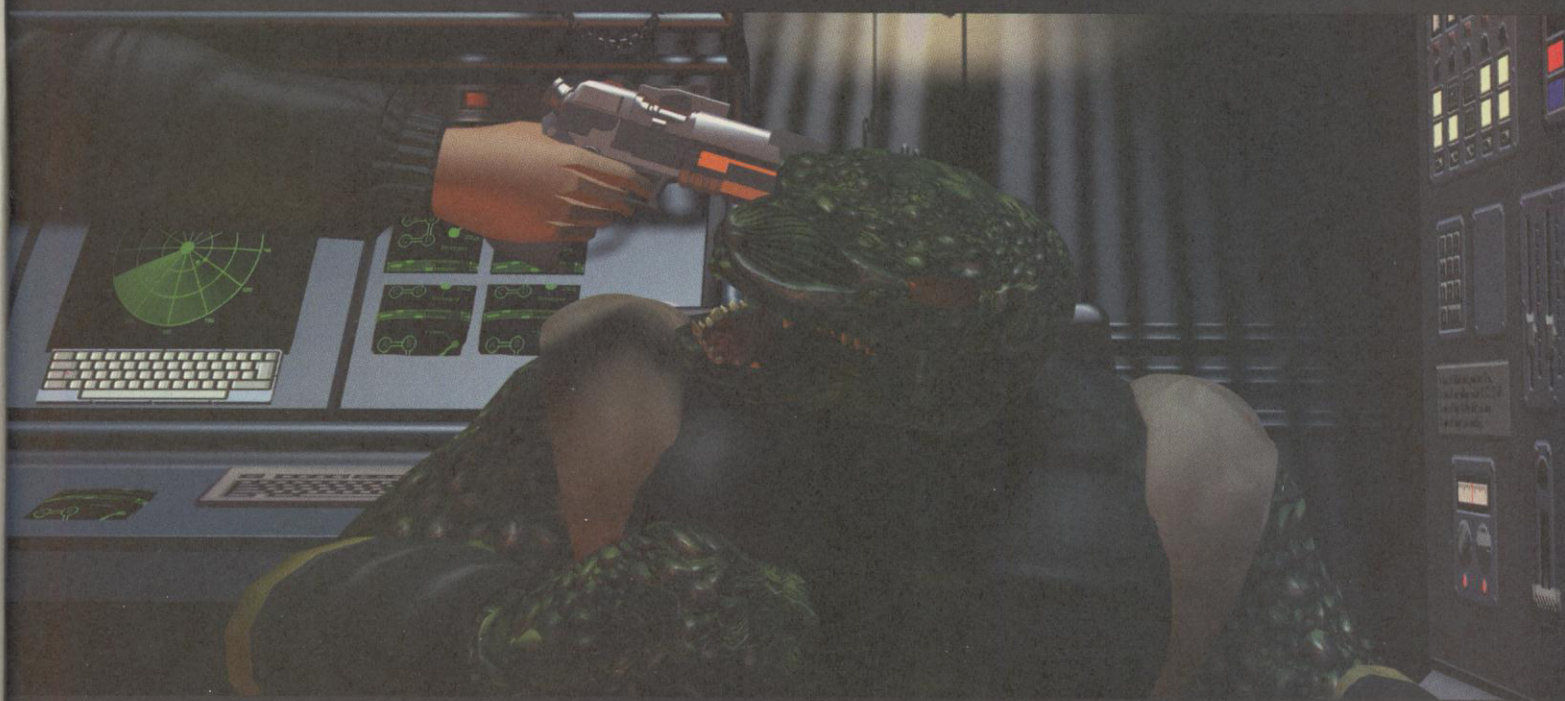
Tips und Tricks per Power-Post

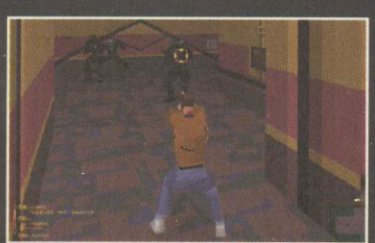
Immer wieder erreichen uns Anfragen, ob man denn nicht diese oder jene Komplettlösung oder einen ganz bestimmten Spieletip aus einer vergangenen Ausgaben bekommen kann. Jetzt bieten wir Euch einen leistungsfähigen neuen Service: Wir verschicken Tips direkt! So geht's: Pro gewünschter Komplettlösung oder 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

Thrustmaster
Kleiner Nachtrag zum Joystick-Vergleichstest in PP 9/95: Das Thrustmaster F1 läßt sich außer über eine Gamecard mit zwei Ports auch über ein Y-Kabel an einen einzelnen Gameport anschließen.

FADE TO BLACK

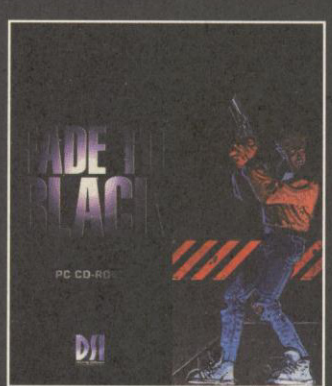


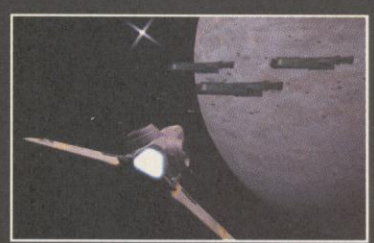










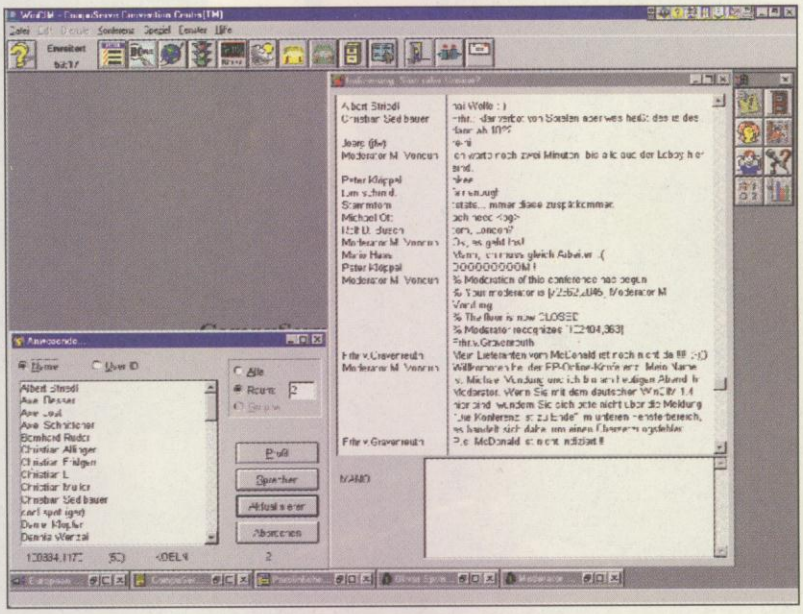


DSI
Delphine Software International

ELECTRONIC ARTS®

Weitere Informationen erhalten Sie unter 05241 - 24307. Oder schreiben Sie an Electronic Arts, Postfach 1153, 33245 Gütersloh. Oder aber Sie surfen im Netz zu folgender Addresse: http://www.ea.com/ Fade to Black und Delphine Software International sind Warenzeichen von Delphine Software International. Flashback ist ein Warenzeichen von U.S. Gold. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Power Play Online



So sehen Online-Konferenzen in CompuServe aus.

WinCIM und NetLauncher

Auf der Power Play CD-ROM 10/95 bieten wir Euch in Zusammenarbeit mit CompuServe einen Schnupper-Account (im ersten Monat entfällt die Grundgebühr von $9,95) sowie Zugriff auf das Internet über den CompuServe-NetLauncher. Die Installation beider Programme wird auf der CD beschrieben. Wichtig: Bitte zuerst WinCIM installieren, indem Ihr D:\CSERVE\SETUP.EXE aufruft. D:\ steht dabei für Eurer CD-Laufwerk. Bei der Anmeldung werdet Ihr nach folgenden Daten gefragt: Vertragsnummer ist GRMPOWERPL. Seriennummer ist 231164. Erst dann den NetLauncher im Verzeichnis D:\CSERVE\INTERNET mit Doppelklick auf SETUP.EXE installieren. Bitte installiert den NetLauncher unbedingt in das Verzeichnis, in dem sich der CompuServe Information Manager befindet. Damit stellt Ihr sicher, daß die Grundeinstellungen des WinCIM übernommen werden.

Unser holländischer Leser Huub de Hesselle gewann den virtuellen Preis für die erste Mail aus einem nicht-deutschsprachigen Land. Jan Roever (Fido: 2:240/6107.4) wollte wissen, welche Wertung Mechwarrior II bekommt. Haben wir ihm aber (verständlicherweise?) nicht verraten. Wer mehr darüber lesen will: siehe S. 74. Über FidoNet erreichte uns eine E-Mail von Dietmar Kistner (2:2449/500.24). Dietmar wies uns darauf hin, daß es im Fido nicht nur SPIELE.GER als Forum für Spiele-Freaks gibt, sondern auch eine Reihe von Spezial-Areas, z.B. ROLLENSPIEL.GER, in der sich mutige Kämpfer, weise Zauberer und langfingrige "Sammler" zum Meinungsaustausch treffen. Wichtig: Tips&Tricks bitte nur als konventionelle Sackpost verschicken, da hier bei mehreren Lösungen zu gleichen Spielen der Poststempel entscheidet!

In unserem Power-Play-Bereich im CompuServe MagnaMedia-Forum (GO MAGNA) war "Werbung in den Heften" das heißeste Thema der letzten Tage. Einige Diskussionsteilnehmer fühlten sich von der umfangreichen Pearl-Werbebeilage in der letzten Ausgabe massiv gestört. Auf allen Online-Plattformen (CIS, BTXplus und FidoNet) ist dagegen die Bewertung von Spielen DAS Thema überhaupt. Nach dem überragenden Erfolg der ersten Konferenz (näheres folgt gleich) Grund genug für uns, die zweite große Convention zu starten. Thema: "Spiele-Bewertungen: Wegweiser oder Willkür?". Sie wird am 28. September (ein Donnerstag) um 20 Uhr im CompuServe Convention Center (GO CCC oder GO CONVENTION) stattfinden. Die Teilnahme ist für alle Interessierten offen. Wir empfehlen die Benutzung von **WinCIM** 1.4 oder 1.4D. Wie auch bei der letzten Konferenz verlosen wir unter allen Teilnehmern ein aktuelles Computerspiel nach Wahl und ein schnuckeliges Power-Play-Abo. Apropos Konferenz: Unsere Online-Veranstaltung zum Thema "Indizierung: Sinn oder Unsinn" vom 24. August war ein voller Erfolg! Auch wenn die Bundesprüfstelle BPS (die ursprünglich ihre Teilnahme zugesagt hatte), kein Modem auftreiben konnte und nicht online war, gab es genügend sachkundige Gäste, z.B. von der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) sowie Rechtsanwalt Günther Freiherr von Gravenreuth, der u.a. als Anwalt des Verbandes der Unterhaltungssoftware-Industrie VUD fungiert. Statt der geplanten Stunde dehnte sich die Konferenz schnell auf 2,5 Stunden aus (Dank an Herrn Mantel von CompuServe, der die Überziehung durch einen Anruf in USA ermöglichte). Einen kompletten Konferenz-Mitschnitt in Dateiform (zum Download) bereiten wir für die nächste Ausgabe vor. Übrigens: Heiße Neuigkeiten über unsere Aktivitäten in BTXplus (Telekom Online) sowie in der Power-Play-Support-Mailbox bei Mediaplex werden wir nächsten Monat für Euch aufbrereiten.

Achtung: Wem kommerzielle Online-Dienste bisher zu teuer waren, der sollte dieses wissen: Der CIS-Account kostet neuerdings eine monatliche Grundgebühr von $9.95. Dafür gibt´s fünf freie Online-Stunden für alle Dienste. Jede weitere Stunde kostet $2.95. Für Viel-User gibt´s ein Spezialangebot. BTX Plus (Telekom Online) kostet im Monat 8 Mark Grundgebühr und 3,60 Mark pro Stunde (keine freie Onlinezeit). *M.Vondung/hu*

So erreicht Ihr uns

CompuServe:
GO MAGNA
oder direkt 72662,2045
Internet:
72662.2045@compuserve.com
FidoNet:
Power Play 2:244/1550.10
Datex-J und BTXplus:
0260299116-9215

10 MODEMS

Alle Welt redet über BTX, CompuServe und Internet, doch oft scheitert das Datensurfen bereits daran, daß noch kein Modem am Computer hängt - oder es ist alt und lahm. Hier ist die Chance, Besitzer eines von zehn V.34-Highspeed-Modems "Telejet 28.800" zu werden. Damit's nicht zu einfach wird, 10 Fragen



1. Was heißt "MNP"?
a) Microsoft Network Protocol
b) Multi Node Packet
c) Microcom Network Protocol

2. Was bedeutet "BBS"?
a) British Broadcasting Service
b) Bulletin Board System
c) Byte by Byte Stream

3. Wofür steht die Abkürzung "CPS"?
a) Cyclic Protection Service
b) Characters per Second
c) Character Protocol System

4. Wofür steht die Abkürzung "BPS"?
a) Bundesprüfstelle
b) Bytes per Second
c) Block per Second

5. Was bedeutet der Begriff Modem?
a) MOdulator/DEModulator
b) Manual Output DEvice for Multiplexer
c) MOdern Data EMphasized

6. Mit welcher maximalen Datenübertragung arbeitet V.34?
a) 38.400 Baud
b) 28.800 Baud
c) 19.200 Baud

7. Was ist DCE?
a) Geschwindigkeit zwischen Computer und Modem?
b) Geschwindigkeit zwischen Computer und Drucker?
c) Geschwindigkeit zwischen Modem und Modem?

8. Was ist Z-Modem?
a) Ein Modem für Z-Connects
b) Ein Modem für Zerberus-Mailboxen
c) Ein Übertragungsprotokoll

9. Warum sollte ein Modem voicefähig sein?
a) Damit man sich mit dem Modem unterhalten kann
b) Damit es mit entsprechender Software als Anrufbeantworter verwendet werden kann.
c) Das ist wichtig, um Spiele über Modem spielen zu können

10. Welche Übertragungsrate gibt es nicht?
a) 3200 Baud
b) 9600 Baud
c) 2400 Baud

Schickt Eure Antworten bitte als Brief, Postkarte oder Fax bis spätestens 24.10.1995 an folgende Adresse:

Verlag Magna Media AG
Power Play
Stichwort "Modem"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

MAGNA MEDIA

Die Modems wurden freundlicherweise gestiftet von ICO Innovative Computer GmbH, Zuckmayerstr. 15, 65582 Diez, Tel. 06432/91390. ICO betreibt ein Support-Forum in der Switchboard BBS. Tel. 06173/935935 (8N1), ISDN 06173/935920 (X.75)



SPACE MARINES

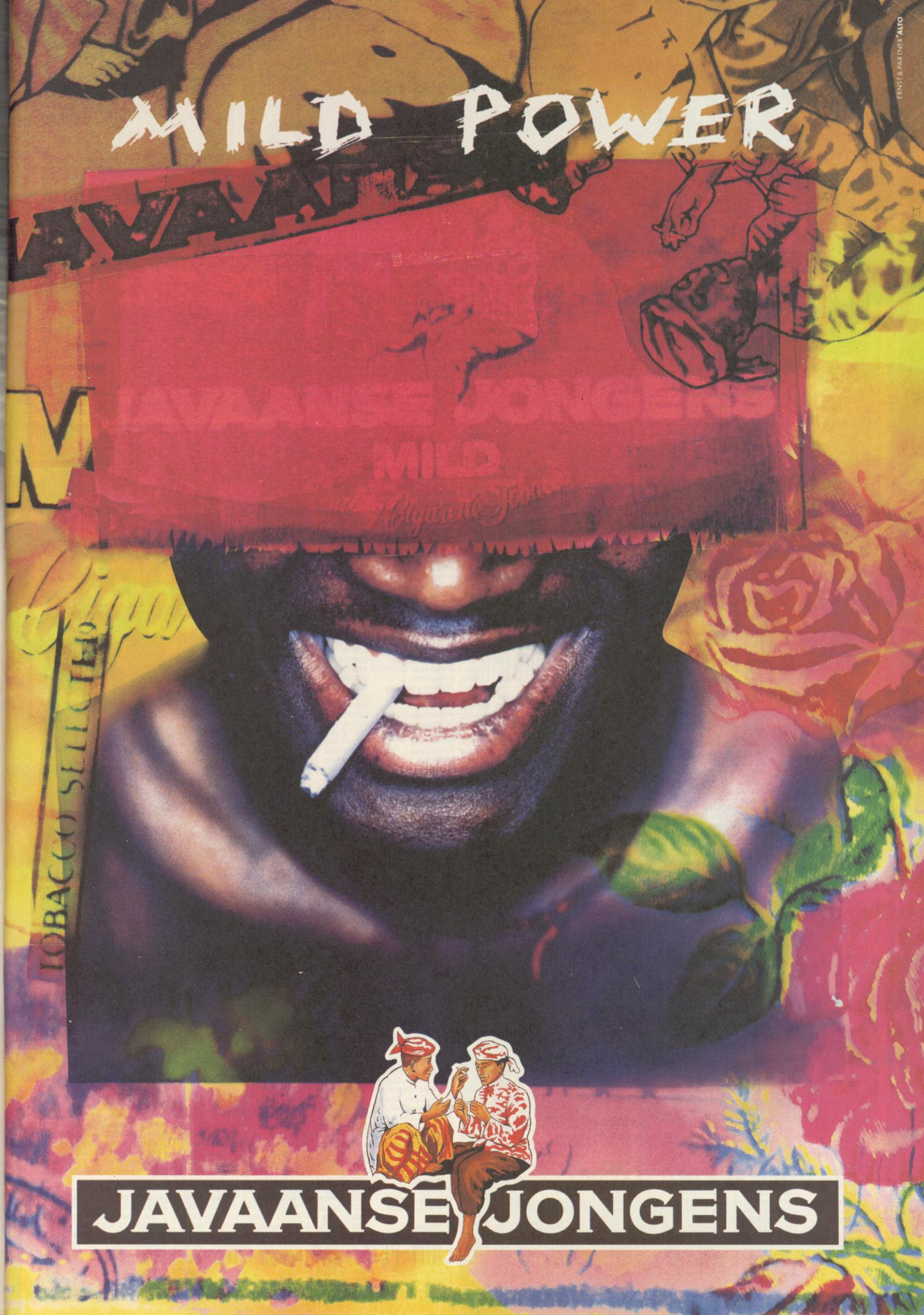
Neben dem in dieser Ausgabe bereits getesteten Apache Longbow hält Software 2000 für die nächste Zeit ein weiteres Spiele-Highlight bereit.





Name
Space Marines
Hersteller
Software 2000
Erscheinung geplant
Oktober '95

Im 24. Jahrhundert siedelt die Menschheit bis in die Tiefen der Galaxis. Supercomputer sollen für den reibungslosen Ablauf in den jungen Sternkolonien sorgen. Die ihren Bodenschätzen mittlerweile total beraubte Erdenregierung baute aus Angst vor möglichen Unabhängigkeitsbestrebungen der Kolonien ein geheimes Notprogramm in diese Computer ein, das Rebellionen durch den Aufbau einer Militärdiktatur im Keim ersticken soll. Als das Notprogramm schließlich aktiviert wird, kommt es zu Problemen. Die Computer, die mittlerweile eine Eigenintelligenz entwickelt haben, stufen letztendlich die gesamte Menschheit als lebensfeindlich ein. Jahre nachdem jegliche Kommunikation zu den Kolonien abbrach, schickt die Erde eine Spezialtruppe zur Erkundung der Verhältnisse los – die Space Marines. "Space Marines" ist in 60 Level (Wüste, Steppe, Urwald, Polargebiet, etc.) unterteilt, ein jeder mit eigenen Missionen unter Zeitdruck. Ihr interagiert mit mehr als 100 **3D-Objekten** (Panzer, Flugzeuge, Schiffe) mit Texture-Mapping-Oberflächen. Ihr habt das Kommando über vier Marines, die rollenspielähnlich ihre Eigenschaften verbessern können. In fünf Schwierigkeitsstufen werdet Ihr zwischen einem Kampagnen- und einem Standardmodus mit bis zu vier Mitspielern wählen können. Wechselnde Tageszeiten, Wetterverhältnisse, Naturereignisse (Vulkane, Springflut, Erdbeben) und atmosphärische Zwischensequenzen sollen Euch auf eindrucksvolle Weise die Realität vorgaukeln. Gekämpft wird hier mit Köpfchen, bedingt durch einen limitierten Treibstoff- und Munitionsvorrat und den intelligent agierenden Computergegner, der seine Taktik der Strategie des Spielers anpassen soll. Neben den Gegnern müßt Ihr Euch mit einer dritten, unabhängigen Partei und sporadisch eingreifenden Unsichtbaren auseinandersetzen. *fh*


MILD POWER
JAVAANSE JONGENS

SOFTSALE
Lau und Zielke OHG

SHOPS



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

CD-ROM

7 th Guest	DEE	24,90DM
10 Jahre Interplay	DEX	89,90DM
11 th Hour	DEE	89,90DM*
11 th Hour Limited	DEE	in Vorb.
1830	EEE	in Vorb.
1942-Pacific Air War	DEE	69,90DM
3D Atlas WIN 95	DE?	in Vorb.
Absolute Zero	DD?	89,90DM*
Aces Collection	DEX	69,90DM
Aces of the Deep	DDD	84,90DM
-SVGA	DDD	in Vorb.
Across the Rhine	DDD	99,90DM
Action Soccer	DDD	74,90DM
Aegis-Guardian of F.	DDD	94,90DM
Aftershock	DE?	in Vorb.
Agile Warrior	D??	in Vorb.
AH 640 Longbow	DDD	in Vorb.
Air Havoc Controller	DDE	74,90DM
Air Superiority	D??	in Vorb.
Al-Quadim	DDX	74,90DM
Albion	DDD	in Vorb.
Alien Alliance	D??	in Vorb.
Alien Legacy	DEX	69,90DM
Alien Logic	DEE	39,90DM
Alienbreed 3	DEE	64,90DM
Alone in the Dark	DDD	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DDD	64,90DM
Alone in the Dark 3	DDD	84,90DM
Al Unser Arade Racing	DE?	54,90DM*
Amerika 1861-1865	DDX	84,90DM
Apache Longbow	DD?	79,90DM*
Arcade Pool+ Overdrive	DE?	39,90DM*
Archangel	DE?	in Vorb.
Archon Ultra	DDX	74,90DM
Armored Fist	DEE	69,90DM
Armored Fist	DDD	84,90DM
Around Hollywood	DDD	44,90DM
Asterix	DDD	69,90DM
Atari 2600 Action Pack	DDX	59,90DM*
Atlas	DD?	in Vorb.
Aufschwung Ost	DDD	69,90DM
Award Winners Gold	DEX	69,90DM
Award Winners Platin.	DTX	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DEX	39,90DM
Batman Forever	D??	89,90DM*
Battle Isle 2	DDD	49,90DM
-Scenery CD	DDD	29,90DM
Battle Isle 2 Pack	DDD	74,90DM
Battle Isle 3 WIN	DDD	in Vorb.
Battle Bugs	DDD	44,90DM
Battle Race	DE?	69,90DM*
Bazooka Sue	DD?	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DDE	24,90DM
Berlin Connection	DD?	in Vorb.
Betrayal at Krondor	DDE	79,90DM
Big Red Racing	???	in Vorb.
Biing	DDD	69,90DM*
Bioforge	DDD	89,90DM
Bioforge-Mousepad		9,90DM
Bitmap Brothers Comp.	DEX	59,90DM
Blind Date WIN	DDD	in Vorb.
Bloodwings	EEE	84,90DM
Bob Dylan Highway 61	EEE	84,90DM
Body Slam Wrestling	DE?	in Vorb.
Brett Hull Hockey	DEE	79,90DM
Bricks, Blocks & Clocks	???	in Vorb.
Bundesl. M. 3 Supporter	DDX	49,90DM
Buried in Time	DDD	in Vorb.
Burning Steel+Gravis GP	DDX	64,90DM
Burning Steel 2	DDX	39,90DM
Burning Steel 3	EEE	84,90DM
Bureau 13	DDE	39,90DM
Buzz Aldrin	DEX	24,90DM
Caribbean Disaster	DDD	84,90DM*
Celebrity Poker	DEE	in Vorb.
Championship Manag. 2	???	in Vorb.
Chaos Control	DDD	79,90DM
Chaos Engine	DEE	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	EEE	39,90DM
Christoph Kolumbus	DDX	49,90DM
CivNet	DD?	in Vorb.
Clayfighter 2	EEE	79,0DM*
Colonization	DDX	89,90DM
Comanche+Gravis AP	DDE	99,90DM
Combat Air Patrol	DEE	64,90DM
Combat Classics III	DTX	69,90DM
Command & Conquer	DDD	89,90DM*
Command & Conquer II	DDD	89,90DM*
Conquest ofthe New. W.	D??	89,90DM*
Conspiracy	DDE	24,90DM
Creature Shock	DDD	89,90DM
Crusade	DDD	84,90DM
Crusader	DDD	89,90DM*
Cyberia	DDD	89,90DM
Cybermage	DDD	99,90DM*
Cyclones	D??	79,90DM*
Cyber Judas	D??	in Vorb.
Cyberwar	DDD	99,90DM
Cycle Mania	DEX	39,90DM
Daedalus Encounter	DDD	89,90DM
Damnesia	DE?	74,90DM*
Damocles (Mercenery 3)	DE?	74,90DM*
Darker	DE?	in Vorb.
Dark Forces	DDD	99,90DM
Dark Sun II	DEE	39,90DM
Dark Universe	DDX	79,90DM
Das Amt	DDX	94,90DM
-Bavaria Light	DD?	in Vorb.
Das schwarze Auge	DDX	44,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
Das schwarze Auge 2	DDD	79,90DM
-Lösungsbuch		24,80DM
David Bowie-Jump	DEE	34,90DM
Dawn Patrol	DDX	84,90DM
Day of the Tentacle	DDD	99,90DM
Death Gate	DDD	in Vorb.
Death Gate	EEE	in Vorb.
Der Clou	DDX	39,90DM
Der Meister	DDD	59,90DM
Der Patrizier	DDX	44,90DM
Der Reeder	DDX	79,90DM
Der kleine Fritz	DDX	in Vorb.
Descent	DEX	79,90DM
Desert Strike+Jungle Str.	EEX	49,90DM
Die Box Vol. 1	DDX	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DDD	44,90DM
-mit Gamepad	DDD	54,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DDD	84,90DM
Die Saga von Nietom	DDD	49,90DM
Dime City	DD?	79,90DM*
Dirt Racer	DE?	in Vorb.
Discworld	DDE	84,90DM
Dogfight	DEX	39,90DM
Doppelpaß	DDD	64,90DM
Double Trouble	DE?	in Vorb.
Dragon Lore	DDD	39,90DM
Dragonsphere	DEX	39,90DM
Dune 2	DDD	39,90DM
Dungeon Keeper	DDD	in Vorb.
Dungeon Master 2	DDX	89,90DM
EA Sports Rugby	DEE	79,90DM
Earth Command	D??	74,90DM*
Earth Siege	DDD	84,90DM
-Mission CD	DDD	49,90DM
Ecstatica	DEE	84,90DM
Eine kurze Geschichte...	DDD	84,90DM
Eleventh Hour	DEE	89,90DM*
Elite 3	DDE	79,90DM
Empire Deluxe	DDX	74,90DM
Erben der Erde	DDD	84,90DM
Extractors	DE?	in Vorb.
Eye of t. Beholder Triol.	DDX	94,90DM
F-1 Manager	DE?	in Vorb.
F-117 A Nighthawk	DEX	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DEE	69,90DM
F-15 Strike Eagle III	DEX	39,90DM
Fade tg Black	DDD	89,90DM*
Falcon 3.0	DEX	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DEE	89,90DM
Fast Attack	???	in Vorb.
Fields of Glory	DEX	39,90DM
FIFA Soccer	DDE	69,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	94,90DM*
Flight Commander 2	DD?	79,90DM*
Flight of t. Amazon Q.	DDD	79,90DM
Flight Unlimited	DDX	89,90DM
Flying Tigers	DE?	in Vorb.
Formula I Grand Prix	DEX	39,90DM
Formula I Grand Prix 2	DD?	in Vorb.
Frankenstein	???	in Vorb.
Freddy Pharkas	DEE	44,90DM
Freddy Pharkas	DDD	79,90DM*
Full Throttle	DDD	84,90DM*
Full Throttle	DEE	69,90DM
Future Dimension	DDX	64,90DM
FX Fighter	DEE	74,90DM
Gabriel Knight	DDE	79,90DM
Gene Wars	DDD	in Vorb.
Golden 7	DTX	89,90DM
Golden 10	DTX	84,90DM
Grandest Fleet	DEX	69,90DM
Great Naval Battles III	EEE	79,90DM
Gunship 2000	DEX	39,90DM
Hammer of the Gods	DDD	79,90DM
Hand of Fate	DDE	39,90DM
Hardball 4	DEE	79,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	39,90DM
Harvester	DD?	in Vorb.
Hattrick	DDX	79,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.
Hell+Star Crusader	DDT	79,90DM
Heroes of Might & M.	EEE	in Vorb.
Heroes of Might & M.	DDD	in Vorb.
Hi-Octane	DDX	84,90DM
High Seas Trader	DDX	69,90DM
History Line	DDX	49,90DM
Hollywood Pictures	DDX	79,90DM
Hoops	DE?	in Vorb.
Hugo	DDD	in Vorb.
Inca	DDD	29,90DM
Inca Collection	DDD	69,90DM
Indy Car Racing	DEE	24,90DM
-Enhanced	DDD	in Vorb.
Inferno	DDD	89,90DM
Int. Tennis Open	DDD	79,90DM
Iron Assault	DDD	79,90DM
Jagged Alliance	DEE	74,90DM
Jagged Alliance	DDD	89,90DM*
John Madden '96	DEE	in Vorb.
Joy of Sex	DE?	74,90DM*
Jungle Strike+Desert Str.	EEE	49,90DM
Jutland	DD?	in Vorb.
Kaiser Deluxe	DDX	59,90DM
Kingdoms of Germany	DDX	69,90DM
Kingdom-the Far reaches	DEE	89,90DM
Kingpin	DEX	29,90DM
Kings Quest Collect.	DTX	84,90DM
Kings Quest 7	DDD	84,90DM
Klik´n´Play	DDX	84,90DM
Klik´n´Play Gamepack	DDX	69,90DM
Labyrinth of Time	DEX	29,90DM
Lands of Lore	DDT	39,90DM
Lands of Lore 2	DDD	in Vorb.
Larry 6	DDX	79,90DM
Larry Collection	DEX	84,90DM
Last Dynasty	DDD	in Vorb.
Legend of Kyrandia 2	DDE	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DDE	79,90DM
Legions	DE?	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DDD	79,90DM
Leisure Suit Larry Coll.	DEX	84,90DM
Lemmings Windows	DEX	49,90DM
Lemmings III	DEE	69,90DM
Links 386 Pro	DEE	64,90DM
-Banff	EEE	49,90DM
-Castle Pines	EEE	49,90DM
-Devils Island	EEE	49,90DM
-Prairie Dunes	EEE	49,90DM
-Riviera	EEE	49,90DM
Little Big Adventure	DDD	89,90DM
Lords of Midnight	DD?	89,90DM
Lords of the Realm	DDD	69,90DM
Lost Eden	DDD	79,90DM
Lost in Town	DD?	in Vorb.
Lothar Matth‰us II	DD?	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	109,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	84,90DM
Lucas Arts Top Adv.	DDX	79,90DM
Machiavelli-The Prince	DDX	89,90DM
Mad News	DDX	69,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	59,90DM
Magic Carpet II	DDD	84,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	99,90DM
Marco Polo	DE?	74,90DM*
Marine Fighters	DDE	44,90DM
Mechwarrior II	DDD	in Vorb.
Mechwarrior II	EEE	79,90DM
Master of Magic	DDE	89,90DM
Master of Orion	DEX	39,90DM
Mega Race	EEE	39,90DM
Menzoberanzan	DEE	39,90DM
Metal Marines	EE?	in Vorb.
Micro Machines 2	DEX	69,90DM
Monopoly	D??	in Vorb.
Monthy Pythons CwoT	EEE	79,90DM
Myst	DDD	69,90DM
NASCAR Racing	DEE	79,90DM
-Track Pack	DEX	44,90DM
-Plus	DET	99,90DM*
-WIN 95	DDD	in Vorb.
Navy Strike	DDE	89,90DM*
NBA Jam Tournament	D??	89,90DM*
NBA Live	DEE	89,90DM
NCAA Basketball 2	D??	in Vorb.
Need for Speed	DDD	84,90DM
Networks	DDD	84,90DM
NHL Hockey '95	DEE	29,90DM
NHL Hockey '96	DDD	in Vorb.
Noctropolis	DDE	39,90DM
Novastorm	DEE	79,90DM
Oldtimer	DDX	49,90DM
One must fall	DDE	69,90DM
Onside	DE?	in Vorb.
Orion Conspiracy	DDD	39,90DM
Panzer General	DEE	74,90DM
Perfect General 2	DEE	79,90DM*
PGA Tour Golf 486	DEE	89,90DM
PGA Tour Golf '96	DEE	84,90DM
PGA Tour Golf WIN	DDX	29,90DM
Phantasmagoria	DD?	89,90DM*
Pinball Dreams Deluxe	DEX	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DEX	74,90DM
Pinball Illusions	DEX	69,90DM*
Pinball Mania	DEX	64,90DM
Pinball Wizard 2000	DEX	69,90DM*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Police Quest 4	DDE	79,90DM
Police Quest Collection	DE?	84,90DM*
Populous 2/Powermong.	DEX	29,90DM
Powerflight	DEX	69,90DM
Powerhouse	DDD	64,90DM
Powerslide	DE?	in Vorb.
Power Up !	DEX	69,90DM
Primal Rage	DE?	in Vorb.
Prince Symbol	EEE	84,90DM
Prisoner of Ice	DDD	84,90DM
Privateer	DEE	29,90DM
Privateer/Strike C.	DEE	84,90DM
Prototype	DDX	79,90DM
Psycho Pinball	DEX	74,90DM
Pyrotechnica	XXX	54,90DM
Quantum Gate 2 (Vort.)	DEE	79,90DM
Ravenloft	DDD	69,90DM
Ravenloft II	DEE	79,90DM
Rebel Assault	DDT	84,90DM
-mit Gravis Analog Pro	DDT	99,90DM
Rebel Assault 2	???	in Vorb.
Red Ghost	DD?	in Vorb.
Renegade	DEE	39,90DM
Revolution X	D??	89,90DM*
Ring der Nibelungen	DE?	in Vorb.
Rivers of Dawn	DE?	in Vorb.
Saga of Aces	DEX	69,90DM
Sam & Max	DDD	99,90DM
Sato City	DE?	in Vorb.
Sensible World o.Soccer	DD?	69,90DM*
Sensible Golf	DE?	64,90DM*
Shadowcaster	DEE	29,90DM
Sherrington Fox	DE?	in Vorb.
Shine	DDD	in Vorb.
Shockwave WIN 95	DDD	in Vorb.
Silent Hunter	DE?	in Vorb.
Silverload	DE?	in Vorb.
Sim City	DDD	24,90DM
Sim City 2000	DDX	89,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	39,90DM*
Sim City 2000 Coll.	DDX	99,90DM*
Simon the Sorcerer	DDD	49,90DM
Simon the Sorcerer 2	DDD	84,90DM
Sim Tower	DEX	74,90DM
Sim Tower	DDX	84,90DM*
Sim Town	DD?	in Vorb.
Sim Town	EE?	in Vorb.
Skins Golf at Bighorn	DE?	89,90DM*
Skyrealms of Jorune	DEE	39,90DM
Slipstream 5000	DDD	69,90DM
Space Academy	DE?	in Vorb.
Space Ace	???	in Vorb.
Space Hulk	DDD	29,90DM
Space Quest Collect.	DDX	84,90DM
Space Quest 6	DDD	84,90DM*
Space Ship Warlock	DDD	in Vorb.
Spectre VR WIN	DEE	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DEE	29,90DM
St. Thomas	D??	49,90DM*
Star Trek	DDD	99,90DM
Star Trek Interactive	EEE	79,90DM
Star Trek Judg. R. Enh.	EEE	89,90DM*
Star Trek Final Unity	DDE	99,90DM
Star Trek Final Unity	EEE	89,90DM
Star Trek Omnipedia	EE?	79,90DM
Stonekeep	DD?	99,90DM*
Street Fighter 2	DEX	19,90DM
Strike Commander	DEE	29,90DM
Strike C./Privateer	DEE	84,90DM
Subwar 2050	DDX	39,90DM
Super Karts	DEX	89,90DM
Super Pushover	???	in Vorb.
Superstreetfighter 2 T.	DEE	69,90DM
Symbol (Prince)	EEE	84,90DM
Syndicate Plus	DDX	29,90DM
System Shock	DDD	84,90DM
Tank Commander	DDD	89,90DM
Task Force 1942	DEX	39,90DM
Temptation	DTT	89,90DM
Terminal Velocity	DEX	69,90DM
Theme Park	DDE	79,90DM
The Scroll	DEE	in Vorb.
The Vortex (OG 2)	DEE	79,90DM
Thunderscape	DE?	in Vorb.
Tilt	DE?	in Vorb.
Tir Na Nog	DE?	in Vorb.
Toonstruck	DE?	in Vorb.
Top Gun	DEE	in Vorb.
Tornado	DEX	39,90DM
Total Distortion	???	in Vorb.
Tower Assault	DEE	64,90DM
Transport Tycoon	DDX	89,90DM
Trial by Magic	DE?	in Vorb.
Trick or Treat	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst	DE?	in Vorb.
Tri-Tryst WIN '95	DE?	in Vorb.
Tuneland	DDD	69,90DM
Turrican 2	DE?	64,90DM*
UFO+Master of Orion	DTX	69,90DM
Ultima 7 Compilation	DEX	29,90DM
Ultima Underworld 1+2	DEX	29,90DM
Under a killing Moon	DDE	69,90DM
Universal Warrior	DE?	in Vorb.
US Navy Fighters	DDE	89,90DM
-Marine Fighters	DDE	44,90DM*
-Plus	DDE	94,90DM*
USS Ticonderoga	DDE	79,90DM
Vital Light	D??	in Vorb.
Virtual Chess	DDX	84,90DM
Virtual Karts	???	in Vorb.
Virtual Pool	DEX	89,90DM
Virtuoso	DE?	in Vorb.
Vollgas	DDD	84,90DM*
Vollgas	DEE	69,90DM
Wacky Wheels	DEX	54,90DM
Warcraft	DEE	79,90DM
Warcraft 2	???	in Vorb.
Warlords 2 Deluxe	EE?	74,90DM*
Warplanes 2	EE?	in Vorb.
Warriors	DDE	79,90DM
Waterworld Action	DD?	89,90DM*
Waterworld Strategy	DD?	89,90DM*
Werewolf vs. Comanche	???	in Vorb.
Whales Voyage II	DDD	in Vorb.
Wing Comm. Armada	DEX	29,90DM
-Windowsversion	DEX	69,90DM*
Wing Commander II	DEE	29,90DM
Wing Commander III	DDD	99,90DM
Wing Commander 4	DDD	in Vorb.
Wing Commander 4 Lim.	DDD	in Vorb.
Wings of Glory	DDE	39,90DM
Wolf	DDX	74,90DM
Wolfsbane	DE?	in Vorb.
Woodruff	DDD	79,90DM
X-COM	DDE	89,90DM
X-Wing Collection	DET	69,90DM
X-Wing Collection	DDT	79,90DM*
Z	DEE	in Vorb.
Zeppelin	DDD	69,90DM

IBM-PC 3,5"

A-Train Classics	DV	39,90DM
Aces of the Deep	DV	84,90DM
-Mission Disk	DV	44,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Atari 2600 Action Pack	DV	54,90DM*
Atlas	DV	44,90DM
Award Winners Platin.	DA	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bundesliga Man. Prof. 2	DV	69,90DM
Bundesliga Man. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Colonization	DV	89,90DM
Comanche+Data 1 & 2	DV	64,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	44,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2.0	EA	69,90DM
-Cold War	EA	49,90DM
-West Pacific	EA	49,90DM
Hattrick	DV	79,90DM
Hugo	DV	54,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
König der Löwen	DA	69,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM

JUBEL TRUBEL HEITER-KEIT !

Wenn Sie bei uns bestellen, kommt **garantiert** die helle Freude auf:

▲ Wir haben die Top-News
▲ Wir liefern blitzschnell
▲ Alle Produkte werden von Herrn Softsale persönlich auf Fun Factor geprüft.



-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DV	89,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM
Fields of Glory	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon 3.0	DA	39,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Flight o. t. Amazon Q.	DV	74,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	in Vorb.
Flugsimulator 5.1	EA	69,90DM
-British Isles	EA	49,90DM
-Designer	DV	64,90DM
-Europa 1	DA	54,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-Karibik	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-Banff SVGA	EA	44,90DM
-Belfry SVGA	EA	44,90DM
-Bighorn SVGA	EA	44,90DM
-Castle P. SVGA	EA	44,90DM
-Devils Island SVGA	EA	44,90DM
-Firestone SVGA	EA	44,90DM
-Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
-Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
-Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
-Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
-Prairie Dune SVGA	EA	44,90DM
-Riviera	EA	44,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lothar Matth‰us	DV	29,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	69,90DM
Mad News+Extrablatt	DV	49,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM
Master of Orion	DA	39,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
-Track Pack	DA	39,90DM
Networks	DV	79,90DM



Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550



Marktstr. 47
Tel. (0511) 322936



Osterstr. 24
Tel. (05121) 37210



Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Oldtimer	DV	49,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinb. Dreams+Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Illusions	DA	69,90DM*
Pinball Mania	DA	64,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Psycho Pinball	DA	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sensible Golf	DA	64,90DM*
Sensible World o.Soccer	DV	64,90DM*
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
X-COM	DV	89,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM

GRAVIS/ADV. GRAVIS PC

Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Gamepad	34,90DM
Eliminator Gamecard	44,90DM
Firebird	119,90DM
Phoenix	179,90DM

ACTION REPLAY

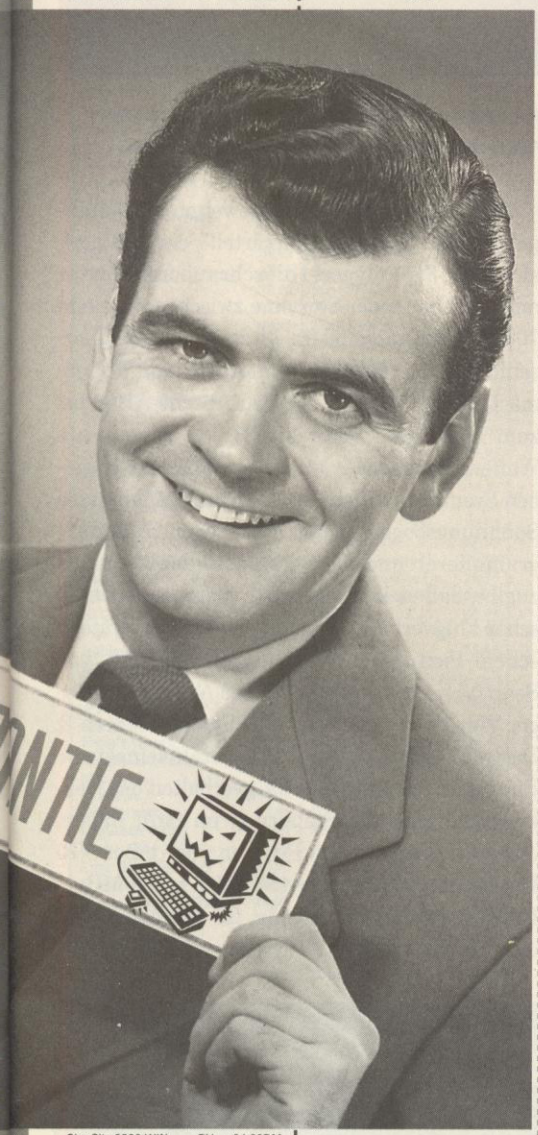
PC Action Replay	159,90DM

KOMPLETT LÖSUNGEN

Abandoned Places 1	13,90DM
Abandoned Places 2	13,90DM
Al Quadim	13,90DM
Alone in the Dark	13,90DM
Alone in the Dark 2	13,90DM
Alone in the Dark 3	13,90DM
Amazon	13,90DM
Ambermoon	13,90DM
Amberstar	13,90DM
Arena: Elder Scrolls	13,90DM
Beneath a Steel Sky	13,90DM
Betrayal at Krondor	13,90DM
Big Red Adventure	13,90DM
Bioforge	13,90DM
Blue Force	13,90DM
Buck Rogers 2	13,90DM
Bureau 13	13,90DM
Challenge of the 5 Realms	13,90DM
Command & Conquer	13,90DM*
Companions of Xanth	13,90DM
Cruise for a Corpse	13,90DM
Curse of Enchantia	13,90DM
Dark Forces	13,90DM*
Dark Sun	13,90DM
Dark Sun 2	13,90DM
Darkseed	13,90DM
Das schwarze Auge	24,80DM
Das schwarze Auge 2	24,80DM
Daughter of Serpents	13,90DM
Day of the Tentacle	13,90DM
Death Gate	13,90DM
Der Schatz im Silbersee	13,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	13,90DM
Die Kathedrale	13,90DM
Die Sage von Nietoom	13,90DM
Discworld	13,90DM
Dragon Lore	13,90DM
Dragonsphere	13,90DM
Dreamweb	13,90DM
Dungeon Master	13,90DM
Dungeon Master 2	13,90DM
Eco Quest 1	13,90DM
Eco Quest 2	13,90DM
Ecstatica	13,90DM
Elvira 1	13,90DM
Elvira 2	13,90DM
Erben der Erde	13,90DM
Eternam	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
Gabriel Knight	13,90DM
Gobliins 2	13,90DM
Gobliins 3	13,90DM
Guilty	13,90DM
Heimdall	13,90DM
Heimdall 2	13,90DM
Hell - englisch -	13,90DM
Hexx	13,90DM
Hook	13,90DM
Inca 2	13,90DM
Indiana Jones 3	13,90DM
Indiana Jones 4	13,90DM
Innocent until caught	13,90DM
Ishar	13,90DM
Ishar 2	13,90DM
Ishar 3	13,90DM
Kings Quest 5	13,90DM
Kings Quest 6	13,90DM
Kings Quest 7	13,90DM
Lands of Lore	13,90DM
Last Dynasty	13,90DM
Laura Bow 2	13,90DM
Legacy	13,90DM
Legend of Kyrandia	13,90DM
Legend of Kyrandia 2	13,90DM
Legend of Kyrandia 3	13,90DM
Leisure Suit Larry 6	13,90DM
Little Big Adventure	13,90DM
Loom	13,90DM
Lost Eden	13,90DM
Lost in Time 1+2	13,90DM
Lure of Temptress	13,90DM
Menzoberanzan	13,90DM
Might & Magic 3	13,90DM
Might & Magic 4	13,90DM
Might & Magic 5	13,90DM
Monkey Island 1	13,90DM
Monkey Island 2	13,90DM
Myst	13,90DM
Noctropolis	13,90DM
Obitus	13,90DM
Orion Conspiracy	13,90DM
Panzer General	13,90DM*
Peppers Adventure in Time	13,90DM
Phantasmagoria	13,90DM
Plan 9	13,90DM
Police Quest 3	13,90DM
Police Quest 4	13,90DM
Prisoner of Ice	13,90DM
Prophecy of the Shadow	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 of the Phantom	13,90DM
Return to Zork	13,90DM
Rex Nebular	13,90DM
Ringworld	13,90DM
Ringworld 2	13,90DM
Sam & Max	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
Space Quest 6	13,90DM
Spirit of Adventure	13,90DM
Star Trek 1	13,90DM
Star Trek 2	13,90DM
Star Trek Next Generation	13,90DM
Superhero League of Hoboken	13,90DM
Treasures of the Savage Fr.	13,90DM
Ultima 7	13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle	13,90DM
Ultima 8-Pagan	13,90DM
Ultima Underworld 1	13,90DM
Ultima Underworld 2	13,90DM
Under a killing moon	13,90DM
Universe	13,90DM
Veil of Darkness	13,90DM
Vollgas	13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD)	13,90DM
Waxworks	13,90DM
Ween	13,90DM
Wizardry 6	13,90DM
Wizardry 7	13,90DM
Woodruff	13,90DM

COMMODORE AMIGA

1869	DV	69,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
A-Train Classics	DV	39,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Approach Trainer	DA	64,90DM
Award Winners Platinum	DV	69,90DM
B-17 Flying Fortress	DA	39,90DM
Behind the Iron Gate	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	49,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bitmap Brothers Coll.	DA	14,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Chaos Engine	DA	14,90DM
Chaos Engine II	DA	in Vorb.
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Colonization	DV	69,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Das schwarze Auge	DV	49,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Clou	DV	39,90DM
-Profidiskette	DV	39,90DM
Der Meister	DV	54,90DM
Der Patrizier	DV	49,90DM
Der Reeder	DV	in Vorb.
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Nordländer	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	49,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Elfmania	DA	14,90DM
Erben der Erde	DV	54,90DM
F-1 Championship	DA	54,90DM
Fears	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	39,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Final Over	DA	29,90DM*
Flamingo Tours	DV	64,90DM
Flight of AmazonQueen	DV	64,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	39,90DM
Formula 1 World Ch.-ship	DA	54,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	39,90DM
Hollywood Pictures	DV	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Intern. Sensible Soccer	DA	14,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	29,90DM
Lothar Matth‰us	DV	29,90DM
Lothar Matth‰us II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Oldtimer	DV	49,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Primal Rage	DA	in Vorb.
Quarterpole	DV	64,90DM*
Ran Trainer	DV	74,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DV	69,90DM
Roadkill	DA	54,90DM*
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	14,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
S.U.B.	DV	54,90DM*
Sensible Golf	DA	54,90DM
Sensible World o.Soccer	DV	64,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	19,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Speris Legacy	DA	54,90DM*
Star Crusader	DA	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Strategy Masters	DA	19,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Skidmarks	DA	in Vorb.
Super Street Fighter 2	DA	54,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tiny Troops	DA	in Vorb.
Top Gear 2	DA	49,90DM
Tornado	DA	39,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Triple Fun	DA	69,90DM
Turrican 3	EA	14,90DM
UFO	DV	69,90DM
Virocop	DA	54,90DM
Whales Voyage 2	DV	69,90DM
Wing Commander 1	DV	39,90DM
Worms	DA	49,90DM*
Z	DA	in Vorb.
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM



Sim City 2000 WIN	DV	84,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Tower	DA	74,90DM
Sim Tower	DV	79,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Wars Screensaver	DV	59,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Super Street Fighter 2 T.	DV	69,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force	DA	39,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-mit Gravis Analog Pro		
-Defender of the Empire	DV	39,90DM
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Warcraft	DA	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Scenario Builder	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	29,90DM

CH PRODUCTS

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

LOGITECH

Wingman	64,90DM
Wingman Extreme	84,90DM

CD-ROM LAUFWERK

Mitsumi FX 400 Quad-Speed	299,90DM

Was´n los?

Vor vielen Preisen jetzt drei freundliche Buchstaben?
z.B. ***DDD für DOLORES DARF DINGSBUMS****?*
Mitnichten! Dahinter steckt ein pfiffiges Info-System.

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

SOFTSALE

Lau und Zielke OHG

31582 Nienburg
Schlossplatz 19

VERSAND

Sammelnummer:

Tel.: (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt*
Preis** = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.*
Versandkosten: *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.*

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.
Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!



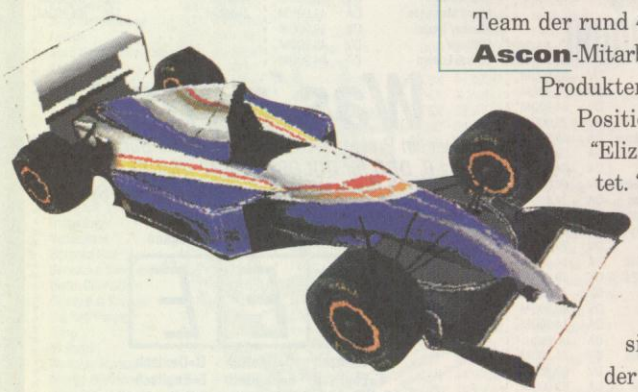
Hubschrauber sind in: Wer derzeit etwas auf sich hält, realisiert wirklichkeitsnahe Hubschrauber-Simulationen in 3D. Das Hexagon-Kartell soll gutes Fluggefühl mit Strategie-Stärke verbinden.

DIE FIRMA

Deutsche Softwarehäuser, die in Eigenregie erfolgreiche kommerzielle Computerspiele produzieren, kann man an den Fingern einer Hand abzählen. Die Gütersloher Ideenfabrik Ascon gehört sicherlich dazu. Ascon hat sich vor allem durch komplexe Handelssimulationen mit geschichtlichem Hintergrund ("Der Patrizier", "Hanse") einen Namen gemacht

Ascon

Nach dem Bezug eines geräumigeren Domizils, zu dem auch ein großzügiges Studio für Bluescreen-Aufnahmen gehört, arbeitet das Team der rund 40 freien oder festangestellten **Ascon**-Mitarbeiter an drei bemerkenswerten Produkten: "Das Hexagonkartell", "Pole Position" und "Elizabeth I." Über "Elizabeth" haben wir bereits berichtet. "Pole Position" ist ein hochkomplexer und aufwendiger Formel-1-Manager, der den gesamten Rennstall-Zirkus authentisch bis ins Detail simuliert. Ihr spielt Teamchef, der Verträge mit Fahrern aushandelt, für Entwicklung und Tests neuer Bauteile sorgt, Boxencrews und Fahrer trainiert, über Telemetriedaten und die Fahrzeugabstimmung grübelt, um schließlich im Rennen mitzufiebern, ob der Motor hält, ob Abstimmung und Boxenstrategie richtig war. Original-FIA-Teams steigern den Reiz. Pole soll zweigeteilt erscheinen: Im Manager-Part gibt es Renntage "nur" in Form digitalisierter Original-Videos, die passend zu den Spielereignissen abgespielt werden. Wer lieber selbst fährt, soll das in einem Action-Part können, von dem noch nichts zu sehen war. Momentan läßt sich festhalten, daß Pole Position ein interessantes Spiel vor allem für echte Formel-1-Freaks zu werden verspricht.



Völlig aus der von Ascon gewohnten Produktpalette fällt "Das Hexagonkartell", ein actionorientierter 3D-Polygon-Hubschraubersimulator mit durchlaufender Storyline zwischen den rund 70 Einzelmissionen. Ihr sitzt im Cockpit verschiedener Hubschraubermodelle (von der gemächlichen Bell 222 über den Apache AH64 bis zum Lastenesel Sikorski CH 53). Eine bunte Waffenpalette sowie intelligente Gegner in sieben Szenarios, sollen für einen langanhaltenden Spannungsbogen sorgen, auch wenn Hauptprogrammierer und Physikstudent Maik Justus zugibt, daß es ihm eigentlich mehr auf realistisches Flugverhalten ankam als auf den strategischen Part. Die Missionsziele reichen von Search&Rescue-Aufträgen über Aufklärungsflüge, Videoüberwachung, Zielführung, Search & Destroy bis hin zu kompletten Staffeleinsätzen. Einsteiger "zähmen" das Flugverhalten der Helikopter, bis sie die Steuerung im Griff haben. Auch der Einsatz von Pedalen oder eines VR-Helms ist geplant. Ein 486 DX/2 mit 8 MByte RAM ist Mindestaustattung, für flüssige Grafik unter SVGA sollte es aber schon ein P90 sein *hu*

Name
Das Hexagonkartell
Typ
3D-Hubschrauber-simulator
Erscheinung geplant
Januar '97

Name
Pole Position
Typ
Formel-1-Manager
Erscheinung geplant
Ende Oktober '95



Ein Flug durchs Gemüse erspart die Heckenschere...

Game It!

☎ 0831/511670

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Apache Longbow	69,95
Biing CD*	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II	82,95
Full Throttle / Vollgas	62,95/77,95
Phantasmagoria*	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Space Quest 6	74,95
Star Trek Next Gen.	79,95/89,95

Windows 95 199,95

Update - Versandkostenfrei!

CD - ROM

11th Hour*	84,95	NHL Hockey	74,95
A IV Networks	84,95	**Oldtimer**	**39,95**
Across the Rhine	89,95	One must fall	59,95
Aces of the Deep	79,95	**Panzer General**	**64,95**
Aces o.t. Deep Data	39,95	**Perfect General 2**	**74,95**
Action Soccer	**67,95**	**Psycho Pinball**	**64,95**
Alex Dampier Hockey	59,95	Q-Pop*	62,95
Alien Breed Tower Ass	54,95	Ravenloft 2	69,95
Amerika/Civil War	**69,95**	Shanghai Gr. Mom.	79,95
Ascendancy*	**77,95**	Silent Steel*	99,95
Battle Isle 2 + Data	**69,95**	**Sim City 2000 Coll**	84,95
Bioforge	**84,95**	Sim Tower	69,95
Bloodwings	84,95	Slipstream 5000	64,95
Colonization	89,95	Space Quest I-V	89,95
Crusade	79,95	**Space Quest VI**	74,95
Crusader	**89,95**	Subwar 2050	29,95
Daedalus Encounter	89,95	Tank Commander	79,95
Dark Forces	**84,95**	**Terminal Velocity**	**64,95**
Der Reeder	69,95	**Ticonderoga**	**79,95**
Descent	77,95	Tr. Tyc. World Edit	34,95
Desert+Jungle Strike	44,95	UFO&Mast. oOrion	59,95
Discworld	79,95	Ultima 1+2 Classic	24,95
Dune 2	**39,95**	Ultima 7 Classic	24,95
Elite 3 (neue Version)	79,95	**US NavyFight.Plus**	**89,95**
Fl. Commander 2 dt.	**67,95**	**US NavyFight. Dat**	**39,95**
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95	Virtual Pool	74,95
Flight unlimited	79,95	Warcraft	74,95
FX Fighter	79,95	Warriors	64,95
Great Naval Battles	74,95	**Weltatlas 4.0**	**39,95**
Hammer o.t. Gods	69,95	**Whales Voyage II**	**79,95**
Hattrick (Ikarion)	**74,95**	**Wing Arm. Classic**	**24,95**
Hawkings: ... Zeit	77,45	**Wing Armada Win**	**64,95**
Hi Octane	79,95	**Wing Comm. 3**	**89,95**
High Seas Trader	64,95	Woodruff	69,95
Höhlenwelt Saga	74,95	X-COM	79,95
Inordinate Desire*	79,95		
Jagged Alliance edA.	69,95		
Jagged Alliance dt.*	**87,45**		
Jewels of the Oracle*	**79,95**		
King's Quest VII	**59,95**		
Kingdoms of Germany	49,95		
Klik & Play	79,95		
Kyrandia 3	74,95		
Last Dynasty	77,95		
Legionen (Win)	**59,95**		
Links 386+2Kurse	**54,95**		
Little Big Adventure	89,95		
Macchiavelli	89,95		
Magic Carpet + Data	**84,95**		
Magic Carpet Data	39,95		
Magic Carpet 2*	**89,95**		
Marco Polo	59,95		
Master of Magic	84,95		
Mechwarrior 2	**77,95**		
Micro Machine 2	69,95		
Myst, neu dt.	**74,95**		
Nascar Racing	79,95		
Nascar Track Pack	39,95		
Navy Strike	89,95		
NBA Live 95	84,95		

IBM 3,5"

Biing	69,95
Flugsim. 5.1 e	**69,95**
Sceneries FS 4/5 ab	44,95
Rise of the Robots	39,95

Preisknaller auf CD ROM

7th Guest	24,95
Campaign	19,95
Cyberrace	19,95
Flight of t. Intruder	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Indy Car Racing	24,95
Patriot	19,95
Silent Service 2	19,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Team Yankee	19,95
Tornado	19,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Worlds of Legend	19,95

Hint Shop Lösungshefte zu fast allen Spielen 19,95

keine Versandkosten!

Hardware / Zubehör (Liste „Zubehör" anfordern)

Gravis Gamepad	39,95	Ultrasound ACE	169,95
Gravis Analog Pro	49,95	Ultrasound MAX	279,95
Gravis Firebird	119,95	SB 16 Value IDE	159,95
Gravis Phoenix	167,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise Stand 18.8.95 - * = 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 DM 20,- als Schadensersatz

Game It! ✉ Game It! • 87488 Betzigau

☎ 0831/511670 • FAX 511671

e-mail Compuserve 100106,3111

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+ 97,50
Aces of the Deep, komplett deutsch	89,00
Aces of the Deep Data, kpl. deutsch 3,5"	47,50
Aces Collection, Handbuch deutsch	71,50
Across the Rhine, komplett deutsch	97,50
Action Soccer, komplett deutsch	77,50
Air Havoc (Tower Simulation), kpl. deutsch	72,50
Al Unser, Handbuch deutsch	59,50
Amerika 1861-1865, komplett deutsch	89,90
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Biing, komplett deutsch	74,50
Bio Forge, komplett deutsch	97,50
Bloodwings	89,90
Brett Hull Hockey 95, Handbuch deutsch	79,50
Chaos Control, Handbuch deutsch	82,50
CivNet	+ a.A.
Comanche deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Command & Conquer, komplett deutsch	93,50
Command & Conquer, amerik. Version	93,50
Crusade, komplett deutsch	86,50
Cyberia, komplett deutsch	84,50
Daedalus Encounter, deutsche Version	95,50
Dark Forces, komplett deutsch	99,00
Das Schwarze Auge 1	44,00
Das Schwarze Auge II „Sternenschweif"	89,00
Descent, Handbuch deutsch	89,00
Discworld, deutsche Untertitel	89,00
D-Info, das elektronische Telefonbuch	49,95
Dungeon Master II, komplett deutsch	89,90
EA Sports Rugby, Anleitung deutsch	83,50
Earthsiege, komplett deutsch	93,50
Earthsiege, Erweiterungs-Disk, kpl. dt.	59,50
Flight Sim. 5.1	76,50
Flight 5 Scenery „Las Vegas"	69,90
Flight of the Amanzon Queen, dt. Version	79,50
Flight Unlimited, deutsche Version	87,00
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt.	86,50
Hardball 4, Anleitung deutsch	79,50
High Octane, komplett deutsch	89,90
Jagged Alliance, komplett deutsch	89,90
Last Dynasty, deutsche Version	84,50
Legend of Kyrandia III, deutsche Version	89,00
Links Scenery „Devil's Island"	49,00
Links Scenery „Riviera"	49,00
Live Action Football, Handbuch deutsch	79,50
Lords of Midnight, deutsche Version	96,50
MAD News, incl. MAD Editor, kpl. deutsch	72,50
Magic Carpet plus incl. Hidden Worlds, dt.	89,90
Magic Carpet Data CD-Hidden Worlds, kpl. dt.	43,50
Marco Polo, Handbuch deutsch	75,90
Mech Warrior II, US-Version	86,50
Micro Machines II, Handbuch deutsch	74,50
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90
Myst, komplett deutsch	72,50
Nascar Racing, Track Pack deutsch	46,50
Navy Strike, komplett deutsch	97,50
NBA Live 95, Handbuch deutsch	89,90
Networks, komplett deutsch	89,90
Panzer-General, Handbuch deutsch	82,50
Perfect General II, Handbuch deutsch	79,90
Phantasmagoria, komplett deutsch	93,50
Prisoner of Ice, komplett deutsch	89,90
Rebel Assault deutsche Version	57,90
Silent Hunter, Handbuch deutsch	+ 97,50
Sim City 2000 incl. Data, kompl. deutsch	92,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Sim Town, komplett deutsch	89,90
Sim Tower, komplett deutsch	89,90
Slipstream 5000, Anleitung deutsch	69,90
Space Quest 6, deutsche Version	86,50
Star Trek Omnipedia	84,50
Startrek: Next Generation, deutsche Version	97,50
Stonekeep, deutsche Version	+ a.A.
Strike Commander, Handbuch deutsch	37,50
Syndicate plus, Handbuch deutsch	37,50
Terminal Velocity, Handbuch deutsch	72,50
Top Gun, deutsche Version	+ 97,50
Tr.-Tycoon, World Editor, kpl. dt. nur 3,5"	39,90
Unnessasary Roughness, Handbuch deutsch	79,90
Urmel's Filmstudio, komplett deutsch	84,50
US. Navy Fighters, komplett deutsch	97,50
US. Navy Fighters Data, komplett deutsch	47,90
Virtual Pool, Anleitung deutsch	96,50
Vollgas, komplett deutsch	85,50
Warcraft, Handbuch deutsch	89,00
Whales Voyage II, komplett deutsch	79,50
Wing Commander III, komplett deutsch	112,50
Woodruff, Schnibble of Azimuth, kompl. dt.	89,00
X-COM (UFO 2), deutsche Version	97,00
X-Wing incl. aller Missions, kompl. deutsch	69,00

3,5"

ATP-Scenery „Italien"	61,50
Battle Bugs, komplett deutsch	64,00
Links pro Course, „Prairie Dune"	49,00
Links pro Course „Riviera"	49,00
Scenery Europe 1, f. FS 5, Handb. deutsch	64,00
Screamball (6 Flipper), Anleitung deutsch	55,00
Tie Fighter Mission Disk, deutsch	39,90
CH-Virtual Pilot pro /Rudder Pedals pro, je	189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

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

KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden

Telefon 02103/3 10 41

oder 02103/4 20 88

Liste kostenlos!





AZARAEL'S Tear

Nach "Ticonderoga" und "Waterworld" sorgen die fleißigen Briten von IntelliGames nun für knallharte Action.



Das Interface und das Aktionsfenster des eigentlichen Spiels

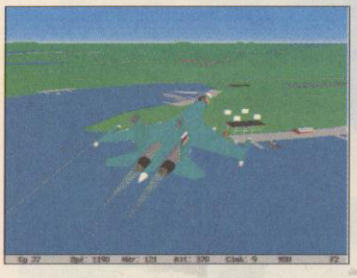
INDY III

Wir erinnern uns: Auch Indiana Jones war im dritten Teil seiner Abenteuer zusammen mit seinem Vater auf der Jagd nach Jesus' Trinkbecher.

Name
Azrael's Tear
Hersteller
Intelligent Games/ Mindscape
Erscheinung geplant
September '95



Noch immer scheint man um den Thron des besten 3D-Actionspieles zu ringen: Jetzt versucht Intelligent Games unter der Schirmherrschaft von Mindscape die Konkurrenz mit einem durchgestylten Äußeren und den nimmermüden Mysteriengeschichten um den Heiligen Gral in den Schatten zu stellen. Das Ganze beginnt in medias res, in einer mittelalterlichen Templeanlage tief unter der Erde. Euch kommt dabei die ehrenhafte Rolle eines Diebes zu, dessen Auftag es ist, den **Heiligen Gral** zu stehlen, um ihn der Oberwelt zurückzubringen. Zuvor müßt Ihr in der Felsgrotte ein Netz aus Mysterien entwirren, das Wissen und das Werkzeug erlangen, um an den Gral überhaupt erst einmal heranzukommen, und natürlich jede Menge Mysterien-Unholde ruhigstellen. In der dunklen und bedrohlichen Atmosphäre des Heiligtums erkundet Ihr Eure Umgebung in 3D, untersucht und sammelt Objekte, löst in die Story integrierte Puzzles und macht dabei solche Störenfriede wie Tobias, den Anführer der Ritter, seinen Diener **Lurka** und zahllose Ritter und deren Gespenster unschädlich. Jeder dieser Charaktere besitzt eine eigene Persönlichkeit, die sich in Handlung und Dialogen ausdrücken soll. In über 70 Echtzeit-3D-Environments dürft Ihr die detaillierten Texturen der State-Of-The-Art-Grafik bewundern. Zur HUD-Kompatibilität wird ein SuperVGA-Modus versprochen, der auch auf den LCDs der Cyberhelme für ein detailliertes Bild sorgen soll. *fh*



SU-27 Flanker

SU-27 soll Simulationsfreunde weniger durch atemberaubende Grafik als durch absolute Realitätsnähe überzeugen.



Der Blick des Piloten aus dem grafisch anspruchslosen SU-27-Cockpit.

Aerodynamik, Waffendetails und das Flugverhalten des russischen Pixeljägers SU-27 sollen so realistisch sein, daß gegen den Übermittler der Informationen, die für dieses "Spiel" nötig waren, angeblich ein Untersuchungsverfahren der GUS laufen soll.

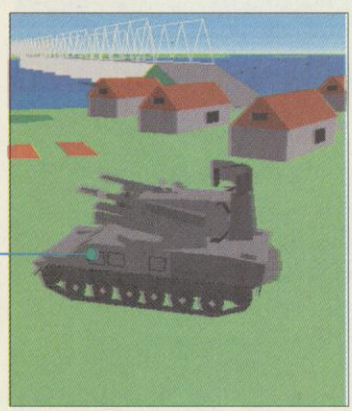
Grafikfans mögen die etwas rustikal geratene Optik dieser Jet-Simulation bemängeln, doch sollte gewährleistet werden, die Flugeigenschaften der SU-27 auch auf langsameren Rechnern und unter verschiedenen Betriebssystemen uneingeschränkt genießen zu können.

Ein Trainingsmodus mit der Sprachunterstützung eines virtuellen Fluglehrers soll Euch behutsam in die Materie einführen, bis Ihr schließlich alle im Schwierigkeitsgrad steigende Missionen meistern könnt.

Alle anderen bewegten Objekte der Simulation – seien es **Bodenfahrzeuge** oder Flugzeuge – sind in Echtzeit animiert und führen ein von Euch unabhängiges "Eigenleben".

Mit der bereits integrierten Head-To-Head-Option könnt Ihr auch einen Freund dazu bringen, den Schleudersitz betätigen zu müssen.

Im Missionseditor könnt Ihr Eure eigenen Aufträge, komplett mit Briefings, Bodendetails, atmosphärischen Bedingungen und einem Debriefing zusammenschustern. Für die so entstandenen Eigenkreationen werden demnächst von Mindscape Bulletin-Boards auf dem Internet eingerichtet, in denen ein reger Austausch und Wettbewerbe um die mit dem Flightrecorder aufgenommenen, waghalsigsten Flugmanöver stattfinden sollen. *fh*



Auch Panzer, Schiffe und andere 3D-Objekte der Simulation sind in Echtzeit animiert

Name
SU-27 Flanker
Hersteller
SSI/Mindscape
Erscheinung geplant
September '95

STONEKEEP

Interplay wird immer schneller: Nach "Dungeon Master 2" steht jetzt das zweite Dauerprojekt vor der Fertigstellung. Der 3D-Scroller "Stonekeep" soll das Rollenspielgenre revolutionieren.



Knetgummigesicht: Alle Monster in Stonekeep sind gerendert und treten uns und unserer Party voll animiert entgegen. Kein Wunder gibt´s über ein Jahr Verspätung!



Film ab: Interplay hat den Firmensitz nicht umsonst in Hollywood: Alle Zwischensequenzen wurden mit professionellen Schauspielern aufgenommen

Name
Stonekeep
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
Oktober '95

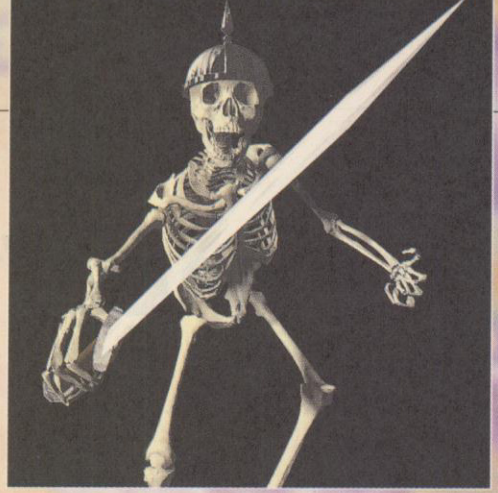
Tester und Konsumenten müssen manchmal eine Engelsgeduld an den Tag legen, wenn sie auf ein neues Produkt warten. Erste Bildschirmfotos und vollmundige Ankündigungen zu "Stonekeep" konnten wir schon Anfang letzten Jahres auf der Winter CES in Las Vegas bewundern. Heute, gut 19 Monate später, steht Interplays Prestigeprogramm, mit dem man den Markt mindestens revolutionieren will, voraussichtlich kurz vor der Fertigstellung.

Der ausgehungerte Rollenspielfreund darf tatsächlich einiges erwarten: Nicht weniger als dreizehn ausgedehnte Dungeonlevel, Schloßkorridore und 3D-Dimensionen müssen wir erkunden, bevor unsere einsame Seele wieder an ihren angestammten Platz in unserem Körper landet. Den hat sie nämlich auf Weisung einer höheren Macht verlassen. Der Grund dafür ist so logisch wie makaber: Nur als Untoter können wir die mannigfaltigen Gefahren, die uns auf der Reise erwarten, heil überstehen.



Technisch bewegt man sich auf höchstem Niveau: Alle Dungeons und Monster sind gerendert – Zwischensequenzen werden von professionellen Schauspielern in **Digi-Filmchen** geboten. Hier zahlt sich aus, daß Interplay auf das Vielfältigste mit den Trickzauberern von Hollywood verbandelt ist: Für Teile der Grafik ist das Team verantwortlich, das schon Ron Howards Pyromanenfilm "Backdraft" grafisch aufgepeppt hat. Natürlich sucht man störende Icons oder Menüsysteme vergeblich. Alle Aktionen werden pflegeleicht mit der Maus gesteuert, der Cursor verwandelt sich je nach Spielsituation in das entsprechende Handlungs-Icon. Kommt es zum Kampf, tritt wieder die Maus in Aktion, die diesmal als Waffenhand auf dem Bildschirm erscheint. Die Handlung entwickelt sich nicht linear, sondern ist in viele Sub-Plots unterteilt. Sind wir anfangs noch alleine unterwegs, entsteht im Laufe der Ereignisse eine vierköpfige Party. Der Gag an der Sache: Jeder der Gastcharaktere entwickelt ein Eigenleben, gibt dumme Kommentare ab und widersetzt sich schlimmstenfalls unseren Tastatur- und Mausbefehlen. Damit sich der Dungeon-Krabbler ganz auf seine gefährliche Mission konzentrieren kann, nimmt uns ein komfortables Automapping zeitraubendes Kartographieren ab.

vw



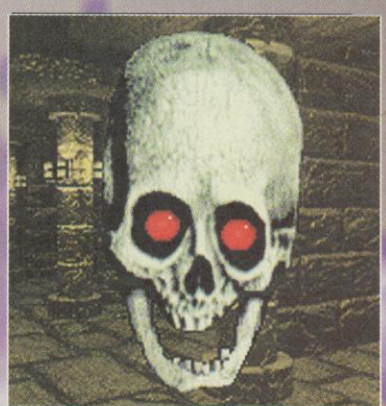
Da klappern die morschen Knochen: Wenn die Truppe gegen eines der Monster antritt, erscheint im Kampfmodus automatisch der Waffenarm des aktuellen Kämpfers inklusive der bereitgemachten Waffen. Je nach der Position des Cursors im Bildschirmfenster wird dabei eine andere Kampftaktik angewandt.











"Screamer" BLEI

"Aus Italien kommen nicht nur Pizza und Pasta, sondern bald auch eines der heißesten Rennspiele. Und es läuft weder auf der Playstation noch auf dem Saturn, sondern auf PCs!"



Quo Vadis? Mit Vollgas über die Via Appia ... wenn das Cäsar wüßte!

Daytona

Derzeit der Referenzrenner für Konsolenspieler. Segas Speedknaller für das hauseigene "Saturn" sahnte bei unserer Schwesterzeitschrift "Video Games" satte 90 % Spielspaß ab.

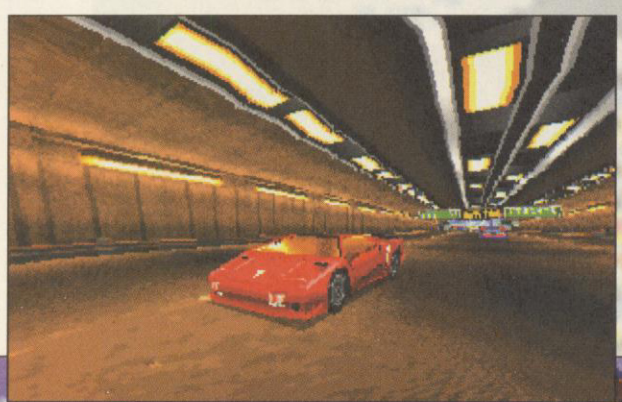


Arcade-Racing-Spiele auf PCs fand man in der Vergangenheit ungefähr so oft wie Katalysatoren an einem Formel-1-Renner. Sieht man von "High Octane" einmal ab, schauten IBM-Jünger in die Röhre, während sich Konsolenspieler mit Knallern wie **"Daytona"** oder "Ridge Racer" vergnügten. Aber keine Bange, Rettung ist in Sicht! Das italienische Designerteam Graffiti, das vor gut sechs Monaten mit dem Mechwarrior Clone "Iron Assault" einen Achtungserfolg erzielen konnte, wärmt schon die Motoren für "Screamer" (auf gut Deutsch "Bleifuß") vor. Bleifuß ist schnell, sehr schnell. Es handelt sich bei Screamer keineswegs um eine Autosimulation, trotzdem verfügt das Spiel über ein ausgezeichnetes Car-Handling. Aber die Aspekte der vierrädrigen Fortbewegung wurden netterweise so weit vereinfacht, daß es keinen Kerpener Ex-Gokart-Meister erfordert, um auf der Strecke zu bleiben. Eher schon einen Formel-1-mäßig schnellen Pentium-PC mit Spitzen-Hardware, falls Ihr Euch am High-Resolution-Mode erfreuen wollt. Besitzer langsamerer Maschinen nehmen mit dem Low- bzw. Mid-Resolution-Mode vorlieb, brauchen sich deswegen aber nicht zu schämen, denn auch hier macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. Vom Ferrari F40 über den 911er bis hin zum **Lamborghini Diabolo** ist an Fahr-Hardware alles vorhanden, was das Herz begehrt. Die Strecken reichen von Autobahn über Stadtkurse bis zu Alpenlandschaften. Über mangelnde Abwechslung werdet Ihr Euch also nicht beschweren müssen. Das schönste an Screamer ist neben seiner leichten Zugänglichkeit aber das Speedgefühl: Wenn auf dem Tacho 300 km/h stehen, dann sieht das auf dem Screen auch so aus. Andere Rennsimulationen wie z.B. "Need for Speed" (Test in dieser Ausgabe), bringen das bei weitem nicht so überzeugend rüber. Als letztes Schmankerl sei noch erwähnt, daß sich dank Netzwerkunterstützung bis zu 16 todesmutige Fahrer ins Geschehen einschalten können. Aber auch Nullmodembesitzer werden bedient und liefern sich heiße Head-to-Head-Rennen.

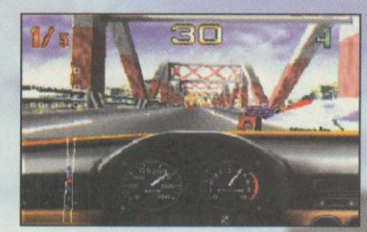
Wer jetzt schon in den Startlöchern sitzt, um seinem örtlichen Software-Dealer das Teil aus der Hand zu reißen, muß sich noch ein wenig gedulden: Der von Virgin angekündigte Erscheinungstermin liegt zwar im September 1995, aber zur Zeit sieht es so aus, als ob sich das noch ein wenig verzögern könnte. *sg*

FUSS





Mal fahren wir nur durch Tunnels, dann wieder durch ausgewachsene Schlösser (links)





Nicht ganz so spektakulär: Die Cockpitperspektive (ganz oben)



Für jede Strecke fertigten die Italiener Storyboards an



Name
Bleifuß (Screamer)
Hersteller
Graffiti/Virgin
Erscheinungstermin
September '95





Primal RAGE





Power Puke und Primal Scream. Die Specialmoves in "Primal Rage" reichen von brav-konventionell bis geschmacklos.

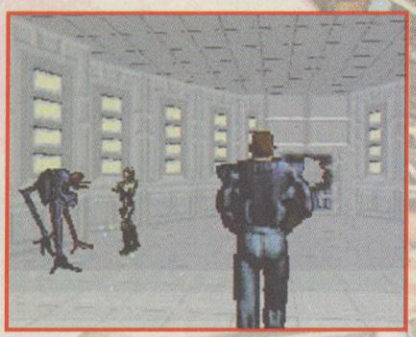
Echsen-Gegner dürfen sich freuen, denn mit Primal Rage können sie die Objekte ihres Hasses bald auf dem PC in ihre Einzelteile zerlegen.

Die Zukunft unseres blauen Heimatplaneten sieht finster aus. In nicht allzu ferner Zukunft wird die Erde von einem gigantischen Meteoriten getroffen, der praktisch alles Leben wie wir es kennen, vernichtet. Durch den Einschlag werden, sieben "Götter" in Dinosaurier-Gestalt aus ihrem unterirdischen Schlaf geweckt. Die Monster, die von den wenigen überlebenden Menschen als Götzen verehrt werden, machen sich an die Eroberung der Welt und tragen ihre Zwistigkeiten fortan in alter Street-Fighter-Manier aus. Natürlich sind es wieder einmal wir als Spieler, die unserem Lieblings-Dino zum Sieg über die anderen sechs Götter und somit zur Beherrschung der nun "Urth" genannten Erde verhelfen müssen. Sobald Ihr Eure Konkurrenz aus dem Feld geprügelt habt, opfert sich Euer Stamm für Euch im Bonuslevel, wo Ihr so viele Menschen wie möglich verspeisen müßt, um genügend Kraft für die folgende Entscheidungsschlacht zu sammeln. Als Charaktere bieten sich "echte" Dinos wie Sauron (ein T-Rex) ebenso an, wie gigantische Primaten. "Chaos" und "Blizzard" erinnern nämlich eher an King Kong als an urzeitliche Großechsen. Wie es sich für einen Prügler gehört, spendierten die Entwickler den Charakteren eine Unmenge an Special-Moves, Combos und Fatalities. Durch die richtigen Tastenkombinationen (4-Button-Joysticks werden unterstützt) könnt Ihr die Racker zu so originellen Angriffen wie dem **Fart of Fury** oder dem "Power Puke" (jetzt ein Wörterbuch!) bewegen. Sämtliche Monster in Primal Rage wurden zunächst als "Gummipuppen" mit Stahlskelett gebaut, handbemalt und anschließend im sog. **Stop-Motion-Verfahren** aus verschiedenen Kameraperspektiven zum Leben erweckt. Die Vorabversion hinterließ einen sehr guten Eindruck. Und da sich die Gewalt in Rage gegen ausgestorbene Tiere richtet, wäre es sogar denkbar, daß das Spiel als "ungeschnittene" Fassung in die deutschen Läden kommt. sg

STOP MOTION VERFAHREN

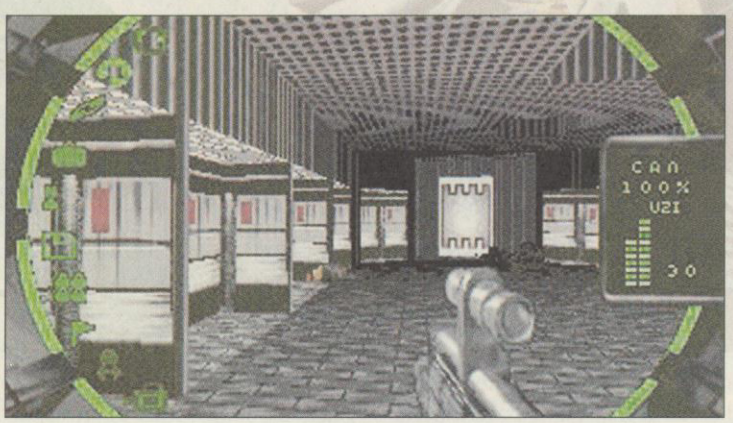
Klassische und älteste Technik der Animation. Hierzu muß jedes Einzelbild mit geringen Veränderungen aufgenommen werden. Abgespielt mit einer Rate von mehr als 24 Bildern pro Sekunde, wird die Animation als fließende Bewegung empfunden.

Name
Primal Rage
Hersteller
Time Warner Interactive
Erscheinungstermin
September '95



Erstmals bei einer 3D-Ballerei dürft Ihr Euren eigenen Hintern betrachten

MORTAL COIL



"Man nehme die Grafik aus System Shock, die 3D-Action aus Ihr-wißt-schon-welchem-Spiel, und U.F.O.s Strategiepart: Et voilà... Mortal Coil!"

Wir schreiben das Jahr 2005. Die Erde wird von einer Reihe terroristischer Anschläge auf wissenschaftliche Forschungszentren erschüttert. Die globale Regierung gründet die Undercover-Einsatzgruppe "Mortal Coil", um die Terroristen aufzuspüren. Im Laufe der Zeit stellt sich heraus, daß es sich bei den "Terroristen" um **Aliens** aus der Zukunft handelt, die zurück in der Zeit gereist sind, um eine Invasion ihres Heimatplaneten durch die Menschheit zu verhindern. Die ganze Action spielt sich in einer scrollenden 3D-Umgebung ab, die Ihr – wie gehabt – aus der Ich-Perspektive wahrnehmt. Ihr dürft jedoch erstmals, wie in einer Flugsimulation, auch auf verschiedene Außenansichten zurückgreifen, zwecks besserer Übersicht. Da das Team aus vier Personen besteht (plus einem computergesteuerten Unterstützungsroboter), läßt sich das Geschehen durch die Augen jedes Söldners betrachten. Durch insgesamt 21 Level gilt es sich hindurchzumanövrieren, wobei jeder Level hohe Anforderungen an das taktische Geschick des Spielers stellen soll: Ohne ausgeklügelte Planung geht hier gar nichts. Im Netz können sich bis zu vier Freunde in die Handlung einklinken, wobei jeder Charakter des Teams von einem Spieler gesteuert wird, im One-Player-Modus müßt Ihr Euch um alle vier alleine kümmern.

Mortal Coil wurde uns in einer pre-Beta-Version vorgeführt und es ist daher noch zu früh, um ein fundiertes Urteil auch nur anzudeuten. Soviel sei jedoch gesagt: Wenn die Endversion das hält, was die Entwickler versprechen, könnte Mortal Coil genau das Spiel werden für Leute, denen die althergebrachten 3D-Ballereien zu den Ohren herauskommen. *sg*



Fußvolk: Die "Arbeiter"-Aliens sind ohne Anführer recht harmlos

Name
Mortal Coil
Hersteller
Vic Tokai
Erscheinung geplant
Ende '95



Hoppala! Pech für die Orcs, daß sie zu nah am Wasser gebaut haben

WARCRAFT 2

Warcraft war die Ausnahme von der Regel, daß Echtzeit-Strategiespiele nicht funktionieren. Zu Weihnachten kommt Teil 2 des Blizzard-Klassikers



Nachdem Azeroth gefallen ist, bleibt den Menschen nur noch die Flucht zu anderen Ufern. Doch die Herren mit den rüden Manieren setzen nach...



Unsere Orcs gehen in die Luft: Mit einem Propellerballon fliegen wir hinter die menschlichen Linien...

Name
Warcraft 2
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
4. Quartal '95

Die Orcs sind doch ein ungehobelter Haufen! Nicht, daß es ihnen gereicht hätte, der Menschheit im ersten Teil gründlich einzuheizen. Jetzt blasen die grünen Finsterlinge auch noch zum **Sturm auf die letzte Bastion** der Bleichnasen. Glücklicherweise stehen die Ritter nicht allein. Mit ihnen haben sich die Elfen verbündet, die mit ihrem Wissen um Waffen und Rüstungen das Gleichgewicht der Kräfte wieder ausbalanciert haben. Die Hilfe ist auch bitter nötig, wird doch dieses Mal nicht nur zu Lande, sondern auch zu Wasser und in der Luft gekämpft. Ölplattformen müssen errichtet und gegnerische Tanker zerstört werden. Ballons und kleine Trethubschrauber können feindliche Städte in Grund und Boden bomben, während sich das Fußvolk anschickt, feindliche Kasernen, Schmieden und Raffinerien in deren Bestandteile zu zerlegen. In je einem Dutzend Szenarios könnt Ihr entweder auf Orc- oder Menschenseite versuchen, die Welt vor dem jeweils anderen zu retten. Ganz gewiefte Taktiker widmen sich danach noch weiteren zwölf Veteranen-Missionen, die wohl wirklich nur etwas für Profis sein sollen. Mit Hilfe eines Editors können die ganz Unentwegten schließlich ihre rein privaten Schlachtfelder basteln.

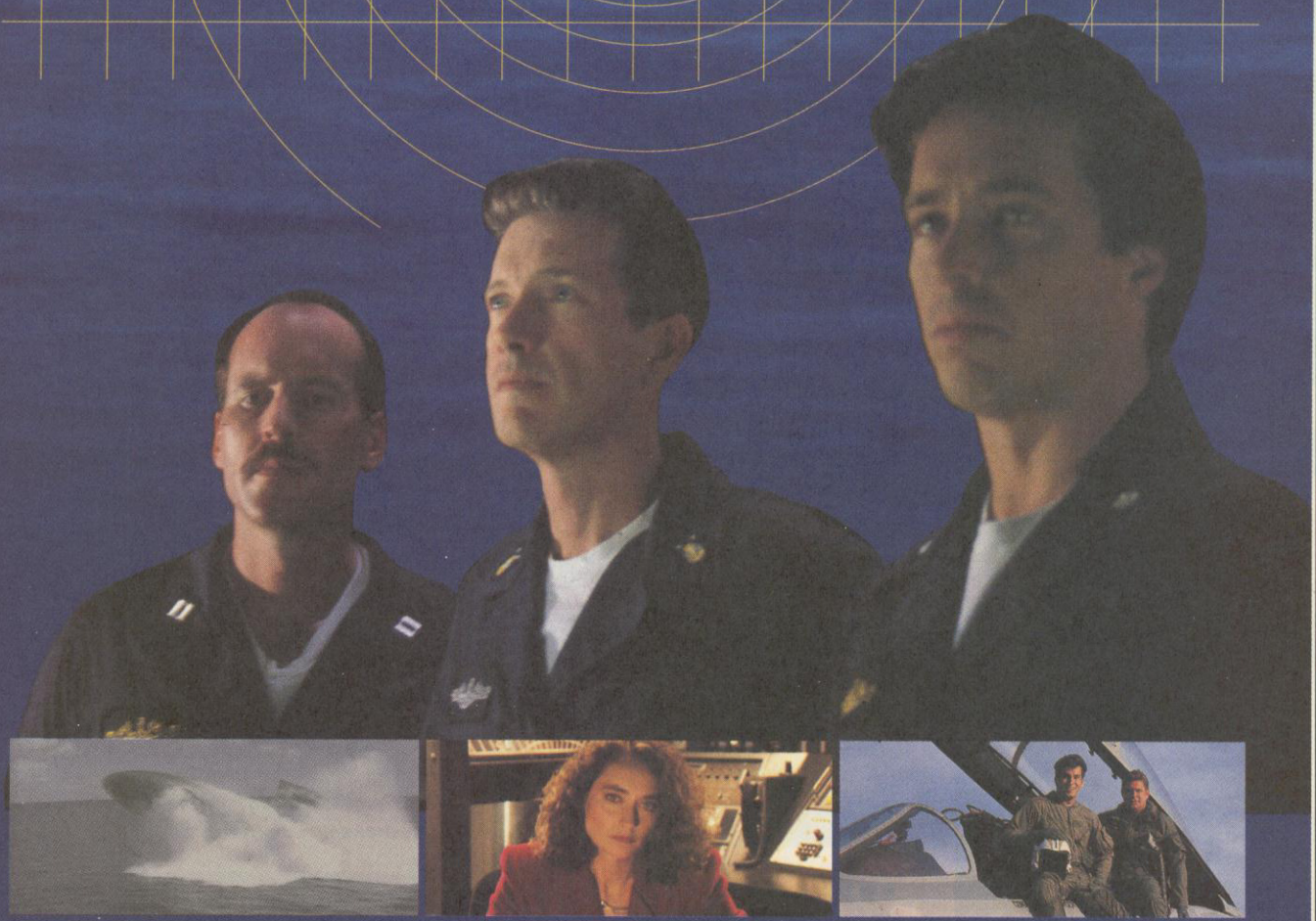
Wer allerdings lieber gegen seinen besten Freund als gegen den Rechenknecht verlieren möchte, der wird via Modem, Direktverbindung und Netzwerk reichlich Gelegenheit dazu haben. Die Steuerung der einzelnen Kämpen hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum geändert. Durch die Errichtung von Schmieden und Sägemühlen läßt sich die Soldateska um zwei Stufen höherrüsten. Einzeln oder in Gruppen bis zu neun Kämpfern, werden dann diese zum Bestimmungsort geschickt, wo sie schließlich so viel Schaden wie möglich anrichten sollen.

Leider müssen sich Freizeit-Strategen wohl noch bis zum Fest der Freude gedulden, bevor sie ihre Truppen aufeinanderhetzen. Denn Warcraft dürfte nicht vor November dieses Jahres zum haben sein. *ps*

interactive
Bavaria Film

File Options Help

SILENT STEEL



Das interaktive Spiel-Filmerlebnis auf CD-ROM

BRIAN McNAMARA, JOHN SHORT, JIM METZLER, FRED LEHNE, CHARLES McLAWHORN,
INTERACTIVE PRODUKTION: AUSFÜHRENDER PRODUZENT EDMOND A. HEINBOCKEL, PRODUZENTEN: DON SOPER, CHUCK PFARRER, JOHN JARRETT, DREHBUCH CHUCK PFARRER, 3D GRAFIK TATE DELOACH,
KOSTÜME GARY GENNERICH, LINDA GENNERICH, TONMISCHUNG GEORGE SHAFNACKER, ORIGINAL SOUNDTRACK CHARLES MARSHALL, REGIE TONY MARKES,
SPEZIELLEN DANK AN LT. DAN GAGE UND ED BAXTER, DEPARTMENT OF THE NAVY OFFICE OF INFORMATION WASHINGTON, DC

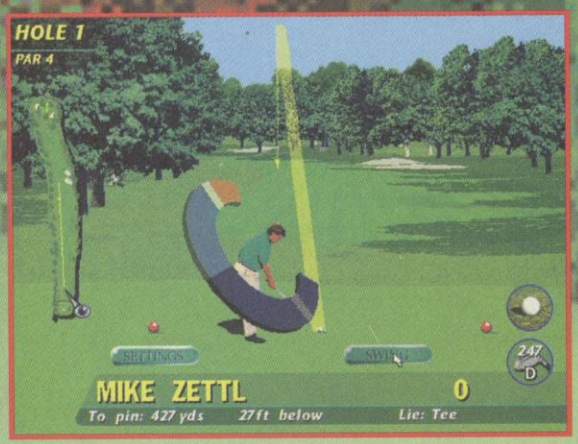
COPYRIGHT 1995 TSUNAMI MEDIA, INC.

EURO VIDEO

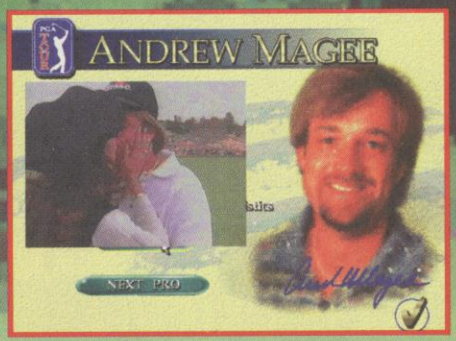
GBW
Postfach 2525
77615 Offenburg
Tel.: 01 80 - 5 55 66

4 CD-ROM SET
Händleranfragen erwünscht

JETZT BESTELLEN:
01 80 - 5 55 66



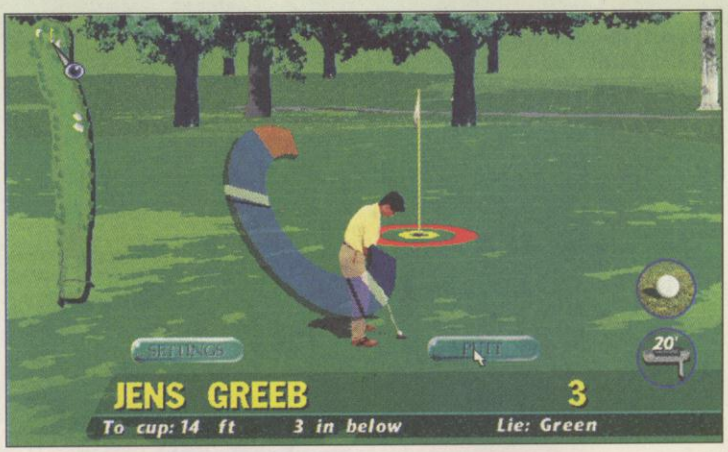
Dynamisch kreist das Eisen auf den Ball zu. Wohin die Reise geht,verrät die gelbe "Zielhilfe"



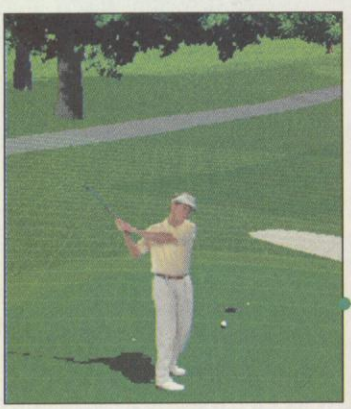
Auch beim Golfen kriget der Sieger am Ende die schöne Prinzessin...

PGA GOLF 96
The Invitational

Sequels erfolgreiche Spiele haben nicht nur bei EA Tradition. Entscheidend sind die Verbesserungen zwischen den Versionen



Beim Putten könnt Ihr wieder auf die bewährte Zielfahne setzen, jedoch sind die Putting-Greens wesentlich schwieriger zu bespielen



Herr Jacobsen, wer wird denn gleich aus der Haut fahren!

Name
PGA Golf 96 - The Invitational
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
November '95

Würden alle PC-Golfspiele in Ligen unterteilt, spielte seit jeher EA Sports mit seiner "PGA Tour" um die Meisterschaft. Mit ihrer 96'er Auflage des englischen Gentleman- Sports, könnten sich die Kanadier einen feinen Vorsprung auf dem Weg zum Titel erspielt haben. Grundsätzlich ist das Prinzip gleich geblieben. Nach wie vor spielt Ihr mit bis zu vier Spielern um Golferehren, wobei diesmal nicht nur der Übungs- und Tourmodus zur Verfügung stehen, sondern auch um Preisgelder an einzelnen Löchern oder ein einfaches Shoot-Out gezockt wird. Dabei stehen als echte Herausforderung 14 der **weltbesten Golfer** als Partner oder Gegner zur Auswahl, wobei jeder in einem kleinen Video vorgestellt wird. Überhaupt wurde primär am Drumherum gewerkelt. Die Musik ist variabler und die Grafik wesentlich flotter und detaillierter – Echtzeit. Am auffälligsten im Verlauf einer Partie ist jedoch die extrasensible Steuerung. Hier beweisen die Programmierer eine Nase fürs Detail. So sind speziell beim Abschlag die Richtungsangaben wesentlich exakter und schwieriger, als bei einem kurzem Chip. Die Steuerung kommt dem "echten" Golf jetzt noch ein wenig näher, wobei am bewährten "Kraftkreis" nichts geändert wurde – abgesehen davon, daß Ihr diese Art von Golf zehnmal schneller lernt als das Original. Während des Schlags wird der Ball aus der Vogelperspektive und einem beliebig anwählbaren Punkt auf dem Drive dargestellt – nicht unbedingt nötig aber optisch spektakulär. Dank der Save-Option bleiben Eure Siegschläge auch der Nachwelt erhalten. *ih*

Die brandneuen CD-ROM Spiele

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	49.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	29.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Buried in Time*	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster*	d	2	85.-
Chaos Control	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
CIV Net*	d	8	99.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer*	d	8	88.-
Commander Blood*	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Cyberia	d	1	65.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm*	d	5	69.-
Lösungsbuch (dt) Dungeon Master II			19.-
Descent	e/d	1	65.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
Dune II	d	2	39.-
EA Sports Rugby	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elder Scrolls II*	e	5	84.-
Elite 3 First Encounters	d	2	39.-
Fade to Black*	d	2	89.-
FIFA Soccer 96*	d	4	89.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II*	d	2	75.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Freddy Pharkas	d	3	49.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Indy Car Racing Enhanced*	d	2	89.-
Jagged Alliance*	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick 'n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D*	e/d	8	77.-
Little Big Adventure	d	3	88.-

CD SPIELE

Machiavelli the Prince	d	2	89.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic Carpet II*	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo*	e/d		75.-
Mechwarrior II	e	1	79.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar (WIN95)*	e/d	1	89.-
NascarTrackPack	e/d	zus	44.-
Navy Strike*	d	2	99.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
Need for Speed*	d	2	89.-
NHL Eishockey '95	d	4	79.-
Panzer General	e/d	8	69.-
Perfect General II*	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'*	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)*	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4*	e/d	3	79.-
Primal Rage*	e/d	1	79.-
Project Paradise*	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV*	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault 2*	i.V.		a.A.
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City 2000 Collection*	d	2	89.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Sim Isle*	d	2	79.-
Sim Town*	d	2	66.-
Sim Tower*	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Slipstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6*	d	3	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	84.-
Lösungsbuch (dt) Simon the Sorcerer II			19.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	29.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	-8	79.-
Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape*	e	5	79.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga	e/d	8	75.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur	e	3	39.-
War Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Whales Voyage II*	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	79.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive*	e/d	2	39.-
Cheats, Hints und Trainer	e/d	inf	29.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
Hand of Fate	d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time*	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94*	e/d	4	29.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Space Hulk Classic*	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
Ultima 7 Classic*	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2*	e/d	5	29.-
Weltatlas 4.0	d	inf	33.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	349.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	129.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
Total Control Virtual Joystick	69.-
SB komp. 16 Bit incl. IDE für CD-ROM	99.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je	24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld		19.-
Dungeon Master II		19.-
Ecstatica		19.-
Flight of the Amazon Queen		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King`s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Prisoner of Ice		19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.-
Ravenloft Stoneprophet		19.-
Sam & Max		19.-
Space Quest 6		19.-
Star Trek TNG A Final Unity		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Vollgas		19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
11 th Hour *		19.-
Phantasmagoria *		19.-
Stonekeep*		19.-

Unsere Spiele des Monats:

Apache Longbow
Preissenkung ! Bereits vorliegende Bestellungen werden zum aktuellen Preis ausgeliefert !
Komplett deutsch nur **79.-**

Ascendency *
Super Strategie-Spiel im Stil von Master of Orion. Natürlich in SVGA-Grafik.
Komplett deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

SU 27 Sukhoi *
Flugsimulation vom Feinsten
Komplett deutsch nur **76.-**

Space Quest 6 *
The Spinal Frontier
Komplett deutsch nur **75.-**

Marine Fighters
Data CD für US Navy Fighters
Komplett deutsch je nur **44.-**

Command & Conquer *
Komplett deutsch nur **88.-**

Silent Steel *
Kennen Sie den Film... hier ist das Spiel!
kopmplett deutsch nur **109.-**

Phantasmagoria*
Die engl. Version kommt Anfang September
Komplett deutsch nur **89.-**

Vollgas *
Mit deutscher Sprachausgabe!
Komplett deutsch nur **84.-**

NBA Jam *
Mit allen 27 NBA-Teams
Anleitung deutsch nur **85.-**

Elite III First Encounter
komplett deutsch nur **39.-**

Super Street Fighter Turbo II
Anleitung deutsch nur **39.-**

ngebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. rodukt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise ind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten nsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten:
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 10/95 gibt Euch unsere CD-Doppelseite

Spiele-Updates

Die Retter in frustrierenden Momenten: Auch Spiele haben Bugs. Jeden Monat gibt's hier aktuelle Updates und Patches fehlerhafter Spiele. Immer frisch vom Hersteller!

Online

Mit kostenlosem CompuServe-Schnupper-Account, dem Internet-NetLauncher dem Terminalprogramm Terminate und BTX Plus.

Powerbase

Längst überfällig: Die Datenbank Wann haben wir was getestet? Diesen Monat gibt's die Jahrgänge 1988 bis 1991. Mit Bildern!

Movies

- Making of Simon 2
- Gundam
- Lion
- SCIPromotion-Video
- Reboot-Serie

Share-ware

Tools

Es gibt zwar unendlich viele Shareware-CDs, aber nur begrenzt lohnende Werke. Wir schenken nur den Perlen Platz...

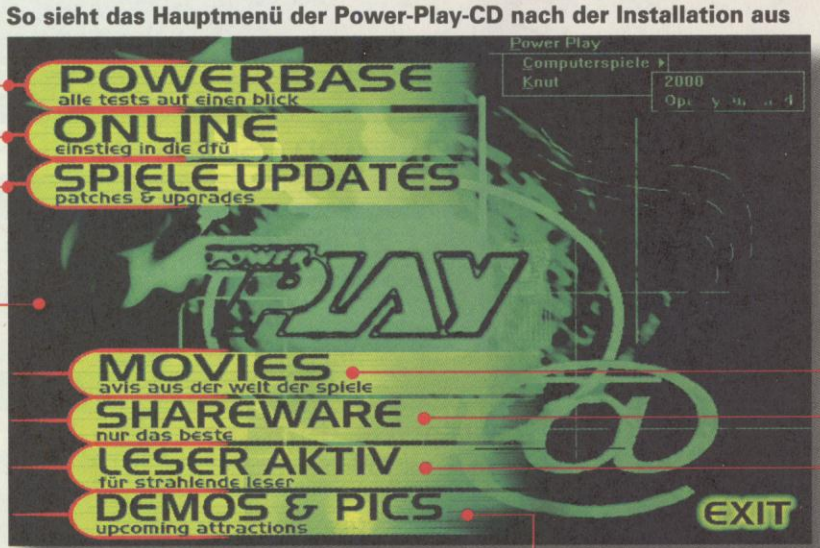
Spiele

Oft von erstaunlicher Qualität: Shareware-Spiele. Eine Auswahl unterhaltsamer Exemplare.

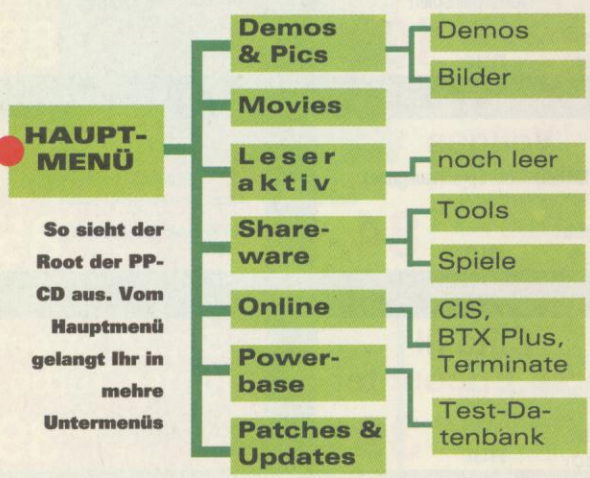
Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Im Moment noch leer – aber hoffentlich nicht mehr lange!

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



Verzeichnisbaum der CD



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

Demos & Bilder

Spielbare Demos:

	Größe
• Airpower	5 MB
• Anvil of Dawn	60 MB
• Ascendancy	73 MB
• Bifi: 2FAST4 You	2 MB
• Fade to Black	47 MB
• Magic Carpet 2	20 MB
• Need for Speed	37 MB
• Simon the Sorcerer 2	30 MB

Bilder zu Previews:

- Mortal Coil
- Primal Rage

Bilder zu Tests:

- Air Havoc
- Apache
- Ascendancy
- Battle Isle 3
- Bounty Hunter
- Cyberbikes
- Fade to Black
- Fuzzy's World
- Jonny Mnemonic
- King Pin
- Mechwarrior 2
- Mirage
- New Horizons
- Screamball
- Whale's Voyage 2



bestellen

r Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir
en Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.
) Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer
ıst gibt´s eine nette CD-Sammelbox...

POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

Die CD-ROM zur Power Play. Eine runde Sache



So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht der wahre Bienenhonig. Um die Oberfläche bedienen zu können, braucht Ihr außerdem Windows 3.1. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! Vor dem Start der CD alle Anwendungen schließen und Windows neu starten, um maximalen Speicher freizugeben.

2. Schritt: Vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **setup.exe** starten. Nun installiert die CD ihr Hauptmenü auf der Festplatte. Für die Installation von Spiele-Demos muß das Programm in den DOS-Betriebsmodus wechseln. Das ist im Meoment noch wenig komfortabel, wir arbeiten jedoch an einer besseren Oberfläche.

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Dennoch können wir Pannen nicht völlig ausschließen. Tip: Nie auf der Bootpartition installieren, immer Backup wichtiger Daten anfertigen!

Powe
Ir

Den vollen Überblick ü
Power-Play-CD 10/95 gi

Spiele-Updates

Die Retter in frustrierenden Momenten: Auch Spiele haben Bugs. Jeden Monat gibt's hier aktuelle Updates und Patches fehlerhafter Spiele. Immer frisch vom Hersteller!

On

Mit kosten
Account, de
minalprog

Po

Längst übe
wir was ge
Jahrgänge

So sieht das Hauptmenü der Power-Play-CD



Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

PVS
Power Play
Leser-Service
Heiner Fleischmannstr. 2
D-74172 Neckarsulm

POWER PLAY CD-BESTELLKARTE

☐ **Ja, ich will die CD-ROM zur Power Play 10/95.**
☐ **Bitte senden Sie mir die CD-ROM von folgender Power Play Ausgabe Nr.** ☐.

Für nur DM 6,30 je CD-ROM plus DM 3,- für Porto und Versand pro Sendung.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer — Bankleitzahl

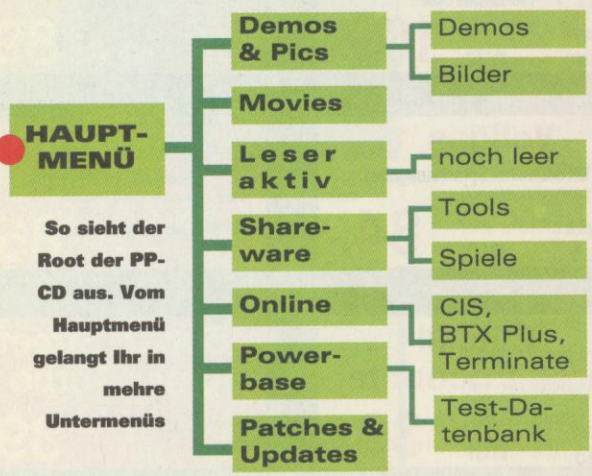
Geldinstitut

Shareware-Spiele. Eine Auswahl unterhaltsamer Exemplare.

Leser aktiv

Sprungbrett für Kreative: Hier verewigen wir von Lesern eingesandte Tools, Spiele, Demos, Rendersequenzen, Animationen. Im Moment noch leer – aber hoffentlich nicht mehr lange!

Verzeichnisbaum der CD



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

Demos & Bilder

Spielbare Demos:	Größe
• Airpower	5 MB
• Anvil of Dawn	60 MB
• Ascendancy	73 MB
• Bifi: 2FAST4 You	2 MB
• Fade to Black	47 MB
• Magic Carpet 2	20 MB
• Need for Speed	37 MB
• Simon the Sorcerer 2	30 MB

Bilder zu Previews:
- Mortal Coil
- Primal Rage

Bilder zu Tests:
- Air Havoc
- Apache
- Ascendancy
- Battle Isle 3
- Bounty Hunter
- Cyberbikes
- Fade to Black
- Fuzzy's World
- Jonny Mnemonic
- King Pin
- Mechwarrior 2
- Mirage
- New Horizons
- Screamball
- Whale's Voyage 2

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpappt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post. Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt´s eine nette CD-Sammelbox...



So müßt Ihr installieren

1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht der wahre Bienenhonig. Um die Oberfläche bedienen zu können, braucht Ihr außerdem Windows 3.1. Um den Speicher zu optimieren, solltet Ihr Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten! Vor dem Start der CD alle Anwendungen schließen und Windows neu starten, um maximalen Speicher freizugeben.

2. Schritt: Vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **setup.exe** starten. Nun installiert die CD ihr Hauptmenü auf der Festplatte. Für die Installation von Spiele-Demos muß das Programm in den DOS-Betriebsmodus wechseln. Das ist im Meoment noch wenig komfortabel, wir arbeiten jedoch an einer besseren Oberfläche.

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Dennoch können wir Pannen nicht völlig ausschließen. Tip: Nie auf der Bootpartition installieren, immer Backup wichtiger Daten anfertigen!

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:

Aid to Camp US	99.00
Carrier Strike US	**39,00**
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Clash of Steel US	**39,00**
Harpoon II Battleset II US	**59.00**
Harpoon II Battleset III US	**59.00**
Op. Europe (KOEI) US	**89.00**
Pacific War US	**39,00**
War in Russia US	**39,00**
Warlords II US	99.00
World War II - S. Pacific US	89.00

IBM CD-ROM

1830 US	**99.00**
Across the Rhine DV	**109,00**
Aces Collection DA	**89.00**
Great Naval Battles II US	59.00
Harpoon II Deluxe US	**119,00**
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**

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 of 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	**35.00**
Master of Orion DA	49.00
Metal & Lace US	84.00
Starlord DV	49.00
Ultima VI US	**49,00**
Wizardry Trilogy I-III US	99.00
Wizardry Trilogy V-VII US	89.00

IBM CD-ROM

Al Quadim DV	69.00
Amberstar DV	39.00
Blood Bowl US	**99.00**
Celtic Tales (KOEI) US	**99,00**
Dragon´s Lair US	69.00
Dragonlore DV	69.00
Elite II DV	**29,00**
Elite III DV	**69.00**
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
Mechwarrior II US	**99,00**
Ravenloft DV	59.00
Star Crusader US	**39,00**
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 nur109.00

Das Schwarze Auge

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

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 Stronghold, 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
Subwar 2050 + Missions DA	49,00
Stunt Island US	**29,00**
TFX DA	59.00

IBM CD-ROM

Jam Pak US (Sammlung mit PanzerGeneral, System Shock, Fleet Defender, Indicar Racing)	**129.00**
New Horizons US (KOEI)	**99,00**
Novastorm DV	79.00
Rebel Assault dt. Untertitel	89.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	**49.00**
Tank Commander DA	**69,00**
Theme Park DV	**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
Kühner Flug	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 10,00), Vorausscheck (+ DM 8,00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8,00)

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

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

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung trennt. Jetzt bringen wir noch mehr Information in unserem berüchtigten Wertungskasten unter.



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



Von Firmen heißgeliebt: der neue POWER-PLAY „Oscar". Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts!



Kein Gemüse mehr: Unsere Gurke für die Flops der Branche hat ausgedient. Wer diesen „Orden" abstaubt, verdient nur 15% oder weniger.

Der Wertungskasten

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

Name – Logo– so heißt das Spiel

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

Hersteller – Wer hat's programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Fällt erfahrungsgemäß immer

Spieler – Wieviel?

System – Das nötige Betriebssystem

Sprache – Oft testen wir die englische Version aus Aktualitätsgründen.

Prozessor – Je schneller je besser...

Festplatte – So viel belegt das Spiel

Arbeitsspeicher – So viel sollte mindestens drin sein.

Name	**Ascendancy**
Genre	Stratregie
Hersteller	Logic Factory
Niveau	Schwer
Preis	ca. 100 DM
Spieler	1 bis 4
System	Windows '95

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	8 MB
RAM-Ausstattung	4 MB

Soundkarten	Soundblaster, Adlib, Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	SVGA, Netzwerkoption
Grafik	**79%**
Sound	**67%**

Spielspaß

Soll	Multi
85%	73%

DEMO auf

Soundkarten – Welche Karten das Spiel ausdrücklich unterstützt

CD-ROM-Speed – So schnell sollte das Laufwerk mindestens sein

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

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



Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext den getesteten Titel und seine Features mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten ganz bewußt die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie völlig subjektive Eindrücke des Testers. Die individuelle Meinung des Testers beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber nicht allein ausschlaggebend und kann im Zweifelsfall innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber „super" findet und das auch vehement vertritt.

SUPER



Knut Gollert kn



Sascha Gliss sg



Volker Weitz vw



Hartmut Ulrich hu



Frank Heukemes fh



Peter Schwindt ps



Ingo Horn ih

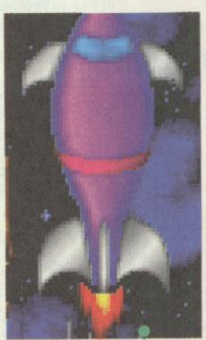
FUZZY'S WORLD

Minigolf gehört zu den Sportarten, die meist nicht so recht ernst genommen werden. Mit seinem abgespacten Minigolf "Fuzzy´s World" zum Nice-Price, will Shareware-Spezialist CDV daran offensichtlich auch nichts ändern. Denn der Versuch, mit "Fuzzy´s World" an das immerhin witzige und originelle uralte "Zany Golf" auf dem Amiga anzuknüpfen, ist nicht so recht gelungen. Ein bis vier Spieler können zum Schläger greifen und wahlweise einfach draufloshauen oder ganze Runden (6-, 9- oder 18-Loch-Partien) gegeneinander spielen. Hier zeigt sich auch schon eine erste Variable zum „normalen" Minigolf: Jedes Loch ist mit einer bestimmten Parzahl vorgegeben, die gleichzeitig der zur Verfügung stehenden Anzahl an Schlägen entspricht. Braucht Ihr also an einem Loch weniger Schläge, werden die überschüssigen Zähler an den nächsten Löchern hinzugefügt. Etwaige Patzer können damit aufgefangen werden. Braucht Ihr allerdings mehr Schläge als noch auf Eurem Konto vorhanden sind, endet Eure Partie unvermutet mit dem Game Over. Die Steuerung ist denkbar einfach: Mit der Maus "zieht" Ihr einen Kraftfaden vom Ball weg, der je nach Länge die Kraft angibt, mit der der Ball gestoßen wird. Die Löcher sind nicht mit den üblichen Hindernissen wie Windmühlen oder Wassergräben zu vergleichen.

Überdies machen Euch **Weltraumhindernisse** wie Raketen oder Meteore, Aliens und abstruse Wesen das Golferleben schwer. Gravitationsfelder lenken den Ball immer wieder in falsche Bahnen, Laser dematerialisieren alles, was in Reichweite gerät und schwarze Löcher verschlucken den Ball auf Nimmerwiedersehen. *ih*



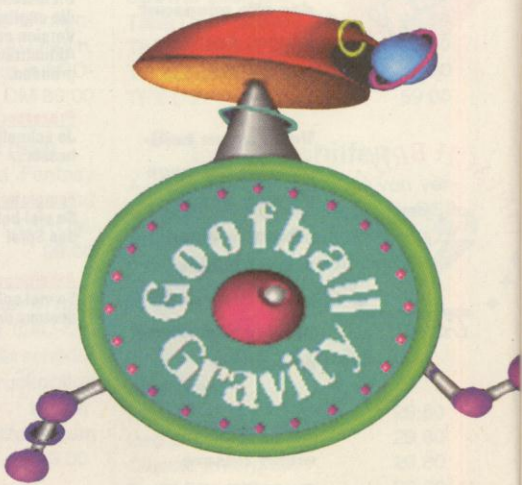
So explosiv wie hier, geht es höchstens in frustrierten Köpfen vor...





Um den Weltraumcharakter zu erhalten, wurden diverse UFOs und Aliens eingebaut.

"Jedes der insgesamt 18 Löcher wird detailliert vorgestellt"





Ich gestehe, daß ich "Zany Golf" verdammt gerne gespielt habe und mich deshalb mit einer gewissen Vorfreude auf "Fuzzy Golf" gestürzt habe. Jedoch kann "Fuzzy World" nur eingeschränkt überzeugen. Entweder sind die Löcher viel zu einfach gehalten und mit ein oder zwei Schlägen zu absolvieren, oder die Hindernisse sind so unmenschlich und verzweigt, daß nur das Glück für ein Weiterkommen sorgt. Dank der einfachen Steuerung steht jedoch einer kurzen Partie "für zwischendurch" nichts im Wege. Am ehesten dürfte diese abgespacte Minigolfpartie mit einigen menschlichen Zeitgenossen Spaß machen, doch da geht Ihr bei schönem Wetter doch besser auf den nächsten echten Minigolfplatz. Der sehr humane Preis läßt "Fuzzy World" gerade noch am "Na ja"-Gesicht vorbeischrammen. Es ist kein Meilenstein, aber doch besserer Durchschnitt...

GEHT SO

Name	**Fuzzy´s World**
Genre	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	CDV
Niveau	leicht bis sehr schwer
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	13 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster
Steuerung	Maus
Extras	
Grafik	**28%**
Sound	**18%**
Spielspaß	**35%**

Bilder auf

AIR HAVOC CONTROLLER

Stellt Euch folgende Situation vor: Ihr seid Lotse am Flughafen von Las Palmas. Es ist gerade Ferienzeit und somit Stoßverkehr. Plötzlich kommen gleich vier Chartermaschinen rein, alle auf gleicher Höhe, und Ihr könnt Euch nicht konzentrieren, weil Ihr ganz dringend auf die Toilette müßt (aber es ist leider kein Kollege da, der Euch ablöst!). Dieses desperate Gefühl dürft Ihr nun einmal live erleben, ohne daß Ihr gleich Hunderte von Menschen in die ewigen Jagdgründe schickt. Sozusagen in der Lightversion eines Tower-Radars schleust Ihr beliebig viele Flugzeuge durch Euer Fluggebiet bzw. bringt sie sicher zur Landung.

Dabei wurde zur Entzerrung des Geschehens auf den klassischen Radarschirm mit allen Zusatzinformationen gänzlich verzichtet. Alle Infos über die **Flugbewegungen** sind zweigeteilt: Auf dem runden Schirm wird die Position der Flieger grafisch dargestellt, wobei die Flughäfen Phoenix, Scottsdale und Deer Valley mit Anflugvektoren gekennzeichnet sind. Der Kontrollmonitor gibt wiederum Auskunft über Kurs, Schub, Höhe, Flugplan, Typ und Rufzeichen der Maschine. Jede der Maschinen ist dabei in Bewegung und will etwas anderes: die eine landen, die andere nur durchfliegen, und das auch noch auf einem bestimmten Kurs. Wer also nur noch kleine Flieger sieht und nicht mehr weiß, wohin damit, der sollte noch einmal in einer etwas leichteren Spielstufe beginnen – eine Pausentaste kennt dieses Spiel nicht.





Übersicht muß sein. Wer seine Maschinen in falsche Höhen und auf falschen Kurs dirigiert, der wird sehr schnell sein blaues Wunder erleben.

Die komplette Kommunikation zwischen Tower und Maschine ist englisch. Doch keine Angst: für weniger Englisch-Kundige werden alle Kommandos noch einmal im Handbuch übersetzt. Ansonsten genügt ein Blick auf den Kommunikationsschirm, wo alle Gespräche in deutsch aufgezeichnet wurden.

Perfekte Lotsen können am Ende der Spielzeit maximal 1000 Punkte einstreichen, doch dazu gehören schon Nerven wie Drahtseile und katzenartige Reflexe. Nach drei Runden ist zu verstehen, warum Lotsen immer wieder streiken...

Wer übrigens die **Rendersequenzen** einzeln betrachten möchte, kann dies in einem Untermenü tun. Besonders die Crashs haben etwas Spektakuläres an sich. *ps*

Crash!

Wenn es einmal kracht, dann richtig! Damit ein Unfall in luftiger Höhe keine abstrakte Katastrophe bleibt, laufen kleine Renderfilmchen zum Geschehen ab.

"Fluglotse ist ein echter Streßberuf. Trimark macht mit Air Havoc Controller einen Herzinfarkt-Simulator draus."



Alles reine Nervensache! Der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels läßt sich nahtlos an die echter Lotsen anpassen. So ist der Spieler davor gefeit, am Ende einer Flugsitzung nur noch auf den Nägeln kauend vor dem Monitor zu schwitzen. Als nette kleine Unterhaltung für zwischendurch ist Air Havoc Controller nicht schlecht, doch zu einem echten Vollpreisspiel fehlen doch so einige Details. So hätte es beispielsweise sicher nicht geschadet, wenn man den Realitätsgrad inklusive Kennzeichnung der Maschinen sowie Gestaltung der Displays je nach Geschmack hätte anheben können. Die Renderkatastrophen sind auch ganz nett, aber nach dem vierten Crash wartet man darauf, daß auch einmal etwas anderes passiert – will heißen, man sieht sich sehr schnell an diesen Hi-Res-Filmchen satt. Ganz gut für Mittagspausen-Spieler, für Profis aber eher langweilig.

GEHT SO

Name	**Air Havoc Controller**
Genre	Simulation
Hersteller	Trimark
Niveau	einstellbar≠
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Windows/CD-ROM

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	1 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine
Grafik	**38%**
Sound	**35%**
Spielspaß	**57%**

Bilder auf

APACHE LONGBOW

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

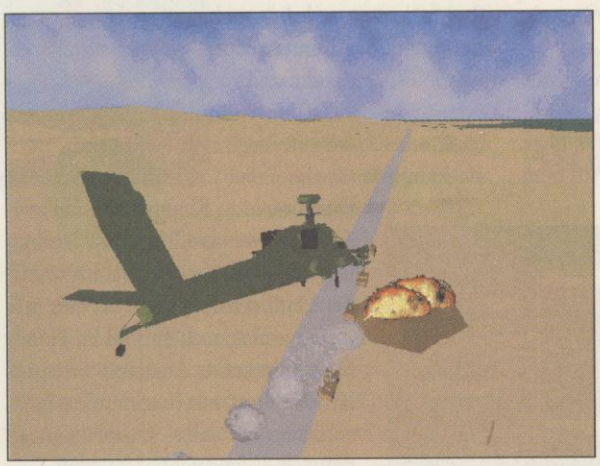
APACHE LONGBOW



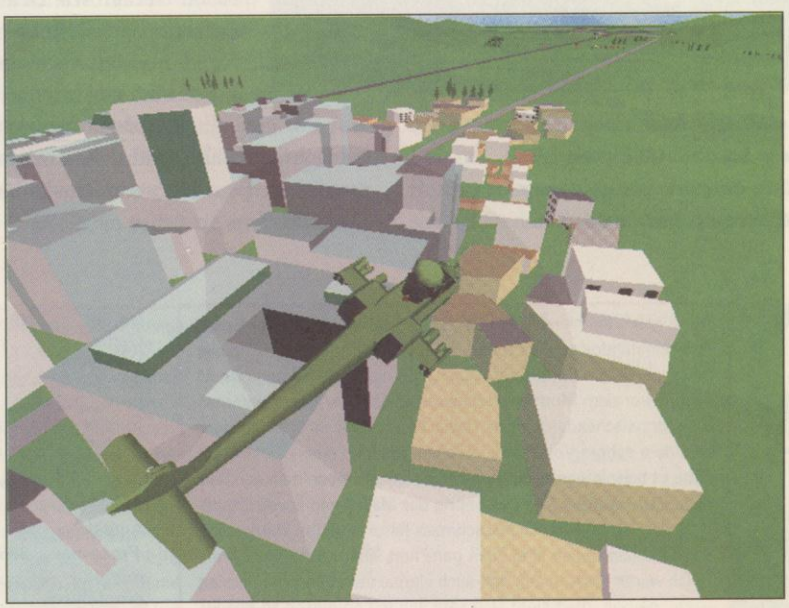
Die neueste Entwicklungsstufe des AH 64 Apache von McDonnell Douglas. Der Longbow ist mit einem 360° Luft/Boden-Radar auf dem Rotormast ausgestattet. Hiermit erfaßt der Bordschütze zahlreiche Luft- und Bodenziele und kann sie mit Stingers bzw. Hellfire-Raketen in schneller Reihenfolge bekämpfen.

Vielleicht war es ja das schlechte Gewissen, das die Amerikaner dazu trieb, zahlreiche Gerätschaften ihres militärischen Waffenarsenals mit indianischen Namen zu versehen. So kommen die Ureinwohner der USA nun durch todbringende Waffen, wie die Tomahawk Cruise Missiles, den Prototyp-Chopper Comanche oder eben den **AH 64 D Apache Longbow** zu zweifelhaften Ehren. Der Apache ist für Simulationsfans keine unbekannte Größe: schon Microprose simulierte in "Gunship 2000" sowohl die "normale", als auch die damals noch in der ersten Entwicklungsphase steckende "Longbow"-Variante. Der Apache wird hauptsächlich für Bodenunterstützungsmissionen gegen weiche und gepanzerte Ziele aus geringer Höhe eingesetzt. Für diese Aufgabe verfügt der "Indianer" über unterschiedliche Waffensysteme: die radar- bzw. lasergesteuerten Hellfire-Raketen sowie die ungelenkten Hydra-Rockets werden gegen Bodeneinheiten genutzt. Die 30mm-Bordkanone kann sich über das bordeigene Zielerfassungssystem sowohl auf Luft- wie auch auf Bodenziele einschießen. An den Flügelspitzen schließlich läßt sich die Lieblingswaffe aller Terroristen dieser Welt anbringen: die Stinger-Luft/Luft-Rakete, für den Fall, daß sich etwa feindliche Himmelsstürmer im Dunstkreis des Helikopters blicken lassen sollten.

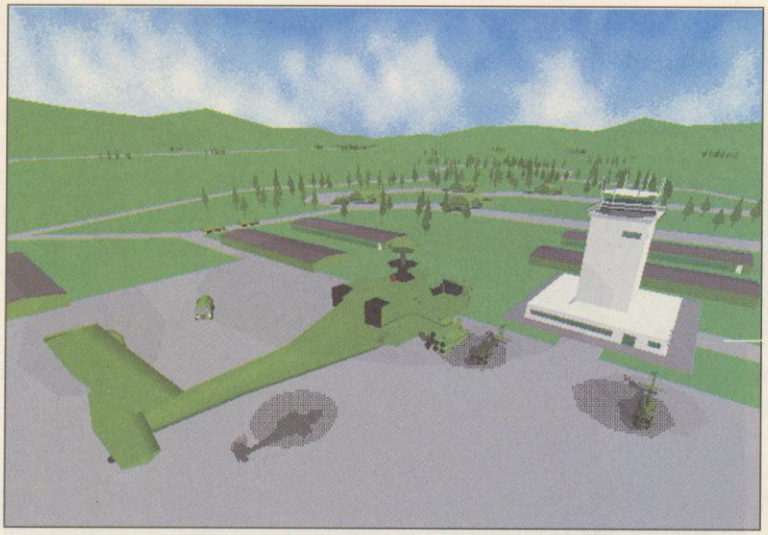
Den Vorwand für den Einsatz der Apache-Staffeln bieten diesmal – Gott



Die Explosionen dröhnen zwar bombastisch, könnten grafisch allerdings spektakulärer sein



Über den Dächern von Aden. Im Jemen müßt Ihr Europäer bei Ihrer Evakuierung aus der umkämpften Stadt beschützen.





Mit der 30mm-Chaingun lassen sich Bodenziele aus geringer Entfernung am besten bekämpfen (oben)

"Die harten Zeiten für Helikopter-Fanatiker sind vorbei. Digital Integration schickt mit Apache Longbow den ultimativen „Gunship 2000" und „Hokum"-Killer ins Feld."

sei Dank – weder die Russen noch der irre Diktator vom Persischen Golf. Digital Integration hat sich vielmehr drei fiktive (aber keineswegs unrealistische) Szenarien an brodelnden Krisenherden des Globus aus dem Schädel geprügelt. So müßt Ihr im Jemen bei der Evakuierung unschuldiger Europäer assistieren, die zwischen die Fronten geraten sind. Auf Zypern gilt es der griechischen Armee gegen die Türken, denen ihre Hälfte der Insel wohl nicht mehr groß genug ist, beizustehen. In Korea schließlich hindert Ihr die machthungrigen roten Betonköpfe aus dem kommunistischen Norden am Überschreiten des 38ten Breitengrades.

Ihr dürft in allen drei Gegenden sowohl Einzelmissionen wie auch komplette Kampagnen absolvieren.

Digital Integration übernahm für Longbow den bereits aus **Tornado** bekannten, ausgeklügelten Missionsplaner. Nachdem Ihr Euch im Briefing die Ziele des jeweiligen Einsatzes via glasklarer Sprachausgabe angehört habt, müßt Ihr im Planungsscreen Eure Flugroute festlegen. In den Karten sind alle feindlichen Flughäfen und Luftabwehrstellungen inklusive ihrer jeweiligen Radarreichweiten eingezeichnet. Der Computer gibt Euch in den meisten Fällen zwar die günstigste Route vor, aber bei besonders hügeligem Gelände empfiehlt sich ab und zu ein Umweg, um möglichst tief und somit für Feindradar

TORNADO

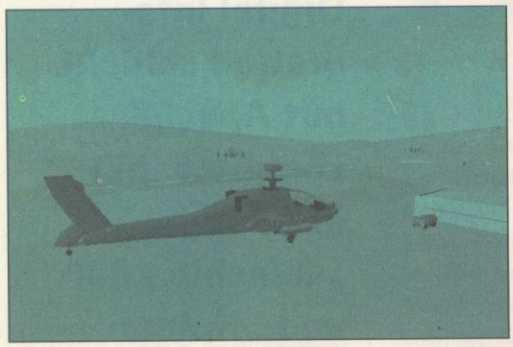


1993 erntete DI mit dem Edelflieger eine 87prozentige Powerwertung samt Prädikat. Schon damals bewiesen die Briten ihre Liebe zum Detail: Buchstäblich jedes System des Euro-Vogels wurde in die Referenzsimulation gequetscht.



SUPER

Endlich wurde mein Flehen um eine State Of The Art Heli-Simulation erhört! Apache Longbow fliegt die (zugegebenermaßen reichlich angestaubte) Hubschrauber-Konkurrenz in Grund und Boden. Der geniale Missions-Planungsscreen, die coolen Kommentare Eures Bordschützen und nicht zuletzt das hyperrealistische Flugverhalten, fesseln den Spieler von Anfang an in den Pilotensitz des fliegenden Winnetous. Durch den Instant-Action-Arcade-Modus führen die Briten auch Spieler an das Thema heran, denen das Setzen von Waypoints und die Auswahl der Bewaffnung ein Greuel ist. Hier heißt es einfach: Ballern, was das Zeug hält. Im Multi-Player-Mode schließlich entwickelt sich Apache zum absoluten Arbeitszeit-Killer. Während der heißen Gefechte Redakteur gegen Redakteur, geriet manches Mal das Schreiben in Vergessenheit und Freundschaften gingen (fast) in die Brüche.

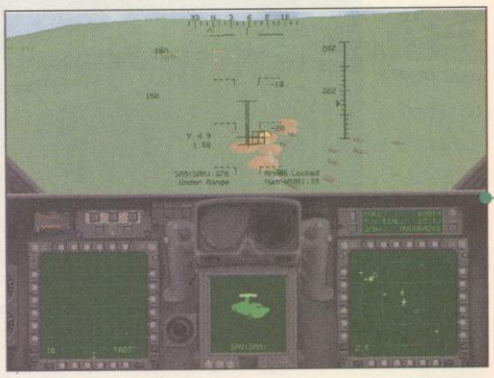


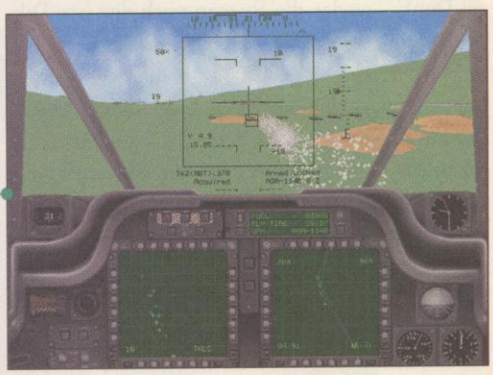


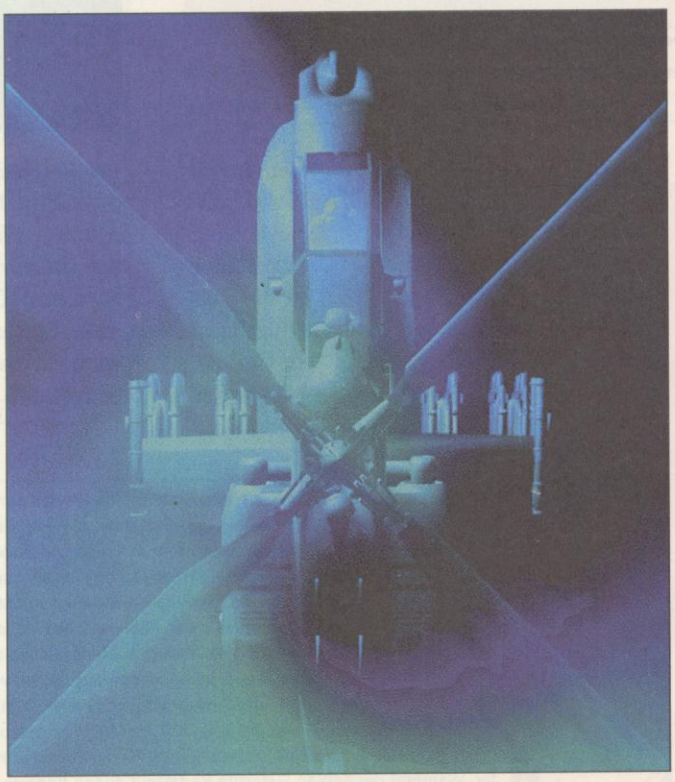
Dank Nachtsichtgerät behaltet Ihr auch nach Sonnenuntergang den Durchblick

unsichtbar fliegen zu können. Seid Ihr mit Eurer Route und der Bewaffnung zufrieden, genügt ein Klick auf "Takeoff" und Ihr findet Euch auf dem Pilotensitz des Helikopters wieder. Anhand der Flugroute müßt Ihr nun Euer Gefährt zum Einsatzort bringen und die geforderten Missionsziele erfüllen. In den meisten Fällen handelt es sich um die Vernichtung feindlicher Bodeneinheiten. Aber auch ungewöhnlichere Aufgaben, wie das Markieren von Zielen für befreundete Bomber stehen auf dem Programm. An Gegnern erwartet Euch — je nach Szenario — so ziemlich alles,

Mit den Hellfire Fire-and-Forget-Raketen könnt Ihr auch feindliche Bodentruppen außerhalb Eurer Sichtweite bekämpfen





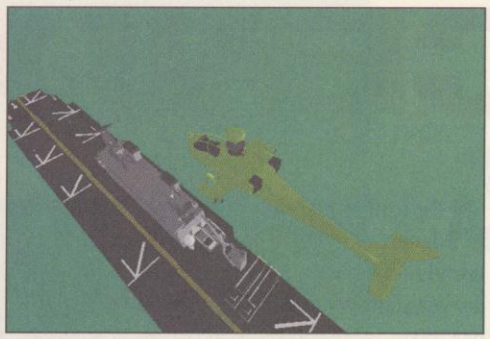


Schönheit der Technik. In den SVGA-Auswahlscreens können wir den Apache in seiner ganzen Pracht bewundern.

was Osten wie Westen in Ihren Arsenalen an Waffensystemen schlummern haben. Sorgfältige Identifikation der Ziele tut also Not, denn nicht immer stehen z.B. die Leopard-Panzer auch auf Eurer Seite.

Der Apache verfügt über eine zweiköpfige Besatzung: dem **Piloten** und dem **Bordschützen.** Spielt Ihr alleine, dürft Ihr zwischen den beiden Arbeitsplätzen hin- und herschalten. Das hat

allerdings keinen Einfluß auf die Steuerung. Erst im Zwei-Spieler-Cooperative-Mode sind Eure Einflußmöglichkeiten beschränkt, will sagen, der Pilot fliegt ausschließlich und der Bordschütze kümmert sich nur um die Waffensysteme des Choppers. Multiplayer, die lieber selber fliegen und schießen wollen, greifen auf den Wingleader/Wingman-Modus zurück: Hier bekommt jeder Spieler seinen eigenen Apache zugeteilt. Verfügt Ihr gar über ein Netzwerk und entsprechend viele High-end-Rechner, können sich bis zu 16 (in Worten sechzehn!) Freunde gegenseitig vom Himmel pusten. *sg*



Indianer mit nassen Füßen. In einigen Missionen seid Ihr auf einem Trägerschiff stationiert.



Vergeßt Gunship, Apache Longbow ist da! Digital Integration ist der Firmentradition von Tornado treu geblieben und hat einen Simulator der Realismus-Sonderklasse programmiert. Wer schon immer mal wissen wollte, mit welchen Schwierigkeiten ein Helikopterpilot zu kämpfen hat, der darf sich an Apache im Realismus-Modus und mit der höchsten Gegnerintelligenz versuchen und schweigen: Man ist schon dankbar, wenn man das wehrhafte Vögelchen nach diversen Flugstunden halbwegs in der Luft hält. Auf gleich hohem Härteniveau bewegen sich die Kampagnen. Wer auf Zypern oder in Korea die Menschheit rettet, der hat sich seine Orden redlich verdient. Lobenswerterweise werden auch die Gelegensheitspiloten nicht vergessen und mit einem pflegeleichten Arcade-Modus gefordert, in dem es ohne jeden fliegerischen Firlefanz zur Sache geht.

SUPER

Name	**Apache Longbow**
Genre	Simulation
Hersteller	D.I./Software 2000
Niveau	Einstellbar
Preis	ca. 110 DM
Spieler	1 bis 16
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	4-50 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Thrustmaster, Phoenix
Extras	Netzwerkunterstützung

Grafik **54%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
85%	87%

Bilder auf



ASCENDANCY



THE LOGIC FACTORY

Ein Logo, das sich Computerstrategen auf jeden Fall merken sollten. Nach dem gelungenen Einstand mit "Ascendancy" darf man von der texanischen Programmiertruppe um Jason Templeman einiges erwarten. Gleich fünf Programmierer und Spieldesigner haben ihr Handwerk bei Richard Garriotts Kultfirma Origin gelernt und dort an Projekten wie Strike Commander, Privateer und Bio Forge mitgewirkt.

Alle fünf Kontinente sind entdeckt, der wäßrige Meeresgrund höchst unattraktiv, und auch der Mann im Mond hat viel von seiner "60er-Jahre-Faszination" verloren. Kurzum: Damit die Menschheit nicht weiter im eigenen Saft schmort und sich gegenseitig die Rübe einhaut, müssen neue Ziele her. Wo könnten die bei einem Space-Explorationsspiel anders liegen als im Weltraum? "Ascendancy" von dem neu gegründeten Softwarehaus **The Logic Factory** versetzt den Spieler in ein fiktives Universum, das es zu erobern gilt. Damit dem forschen Raumprospektor sein epochales Werk möglichst flott von der Hand geht und kein Raumfrust aufkommt, darf man wesentliche Variablen des Spiels den eigenen Fähigkeiten anpassen. So ist z.B. die Anzahl der zu besiedelnden Planeten in fünf Stufen einstellbar. Das Angebot reicht vom mickrigen Seitenarm der Milchstraße mit wenigen Sternen bis zum prallen Sternencluster mit mehreren hundert Planeten. Je nach Wunsch darf man gegen drei, vier, fünf oder gleich sechs Computergegner antreten, die sich entweder friedlich, neutral oder aggressiv verhalten. Insgesamt stehen **21 Rassen** zur Wahl, die alle über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen. So gibt es z.B. besonders fixe Baumeister, die alle Einrichtungen doppelt so schnell bauen wie die Konkurrenz, eine Ingenieurs-Rasse schüttelt neue Erfindungen nur so aus dem Ärmel und besonders aggressive Roboter erobern jeden gewünschten Planeten. Wir beginnen das Spiel in einem kümmerlichen Sonnensystem mit einem einzigen besiedelten Pla-



Schilde hoch und Schiff klar zum Gefecht: Die Kämpfe zwischen den feindlichen Einheiten werden abwechselnd in Runden ausgetragen







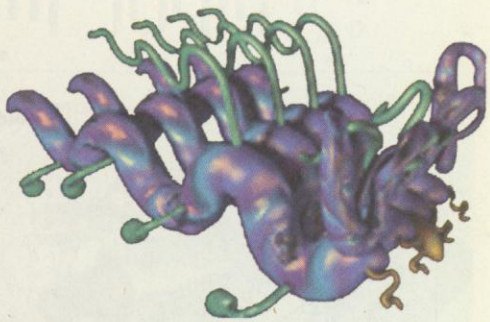
Der Ascendancy-Spieler hat die Wahl unter 21 angebotenen Rassen, wobei jede Alien-Gattung über spezifische Vor- und Nachteile verfügt



Voll ausgerüstet: Mit so einem Schlachtschiff werden wir zum Schrecken der Galaxis und müssen keine Konkurrenz mehr fürchten



Das Volk feiert, der Herrscher ist zufrieden, und die Galaxis ist erobert. Wer alles richtig macht, wird mit Orden, dem frenetischen Jubel der Massen, und einer Prozentwertung belohnt.



"Ascendancy ist eine witzig-bunte Mischung aus Strategie- und Wirtschafts-spiel, die mit vielen neuen Ideen das Universum erobert."

neten – unserer Heimaterde. Ziel ist die Ausbreitung und Herrschaft unserer Rasse über mindestens zwei Drittel der gesamten Galaxis. Das geht natürlich nicht ohne neue Kolonien und ein zünftiges Raumfahrtprogramm. Doch bevor das erste Raumschiff mit Siedlern ins All starten kann, müssen wir die nötigen technischen und wirtschaftlichen Vorausetzungen auf unserem Planeten schaffen. Jeder Planet verfügt über einen begrenzten Vorrat an Grundstücken, die wir möglichst effektiv bebauen müssen. Anfangs stehen neben Fabrik- und Laborkomplexen nur Bauernhöfe zur Verfügung. Erst im weiteren Verlauf des Spiels kommen neue, wichtige Einrichtungen dazu. Sobald das erste Labor errichtet ist, beginnt unsere Rasse mit der Erforschung von neuen Technologien. Im Laufe des Spiels können wir so über hundert Maschinen und Gegenstände produzieren, die zu wichtigen Hilfen bei unserer nicht gerade einfachen Aufgabe werden.

Haben wir einen bestimmten Technologie-Level erreicht, dürfen wir die ersten Raumschiffe bauen und mit Kolonie-Modulen bestücken – unserer Ausbreitung im All steht fast nichts mehr im Weg. Spätestens dann, wenn wir zum ersten Mal unser Heimatsystem verlassen, treffen wir auf andere Rassen. Diese grünen, braunen oder durchsichtigen Gesellen haben, wen wundert's, genau das Gleiche im Sinn wie wir –



Eins von über hundert Items: Mit dem Internet läuft der Informations-austausch zwischen den eigenen Planeten viel effizienter



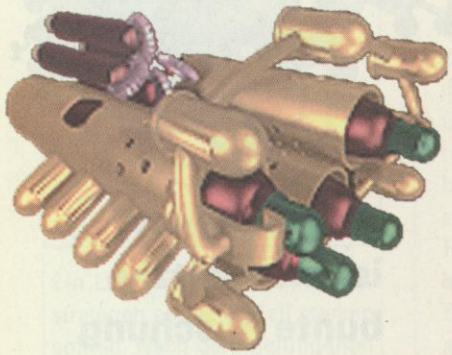
"Ascendancy" ist ein gelungener Einstand für die junge texanische Firma. Konsequent hat man alle Highlights der Genrekollegen ausgeschlachtet und zu einem neuen, in jeder Hinsicht ansprechenden Programm verarbeitet. Trotz der Komplexität der Spielabläufe ist hier alles aus einem Guß, jederzeit logisch und immer beherrschbar. Kein Spiel gleicht dem anderen und jede der 21 Rassen verlangt einen etwas anderen Spielansatz. Verfügt man über einen beruhigenden Planetenvorrat, kann man sich ganz dem harten Strategengeschäft hingeben und mit seinen Flotten die Galaxis unsicher machen. Dabei ist dann die Ausstattung der Schiffe von entscheidender Bedeutung und sorgt für weitere Motivationsschübe. Wer Spiele wie "Spaceward Ho!" oder "Master of Orion" mag, wird mit "Ascendancy" exzellent

SUPER



Selten habe ich eine Firma gesehen, die so schnell von Null auf Hundert durchgestartet ist. Jason Templeman und seine Logic Factory sollte man jedenfalls in der nächsten Zeit im Auge behalten. Auch wenn die Planetenverwaltung bei Ascendancy mit ansteigender Zahl der Himmelskörper immer unübersichtlicher wird (das Automanagement baut leider nicht besonders optimal), und auch die Zusammenfassung der Raumschiffe zu ganzen Flottenverbänden mit direkter Zielvorgabe (noch) nicht eingebaut ist: der Spielspaß ist immens. Vor allen Dingen die Erfindung der verschiedenen Ausrüstungsgegenstände macht einen Heidenspaß. Hut ab vor so viel Phantasie! Ein Extralob für den abgefahrenen Soundtrack, der wesentlich zur Spielmotivation beiträgt. Hier hat Ex-Origin Soundzauberer Neno Vugrinec ganze Arbeit geleistet.

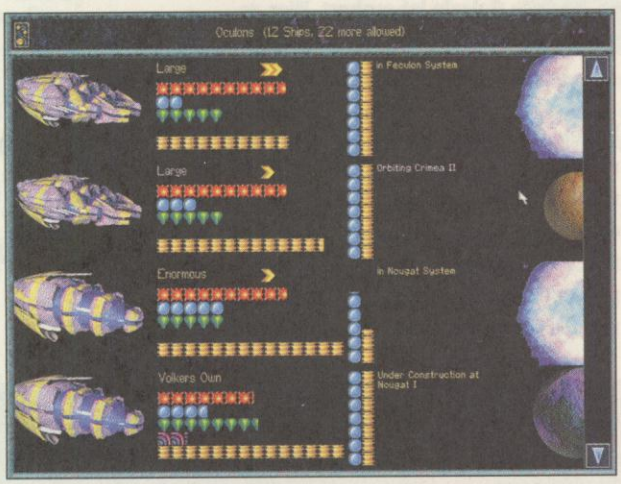
SUPER

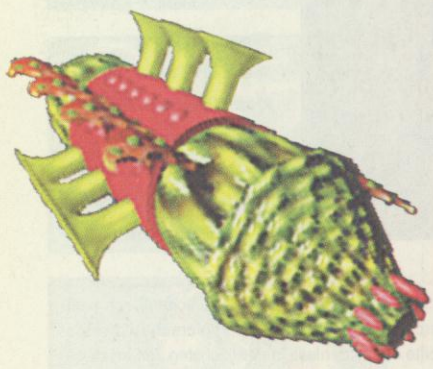


Wirtschaftswachstum: Unser Heimatplanet schwingt sich in ungeahnte industrielle Höhen auf und wird zur Keimzelle eines galaktischen Imperiums



Übersichtlich: Alle unsere Schiffe werden auf einem extra Bildschirm verwaltet





die Kolonisierung neuer Planeten. Gewiefte Taktiker haben nun zwei Möglichkeiten: Entweder die Waffen sprechen, und ein galaktischer Krieg bricht aus, oder wir vertrauen unseren diplomatischen Künsten. Wer geschickt taktiert, kann ein Gebäude aus Bündnisverträgen konstruieren, in dem sich letztendlich die Konkurrenz selber ausschaltet.Raumkämpfe werden entweder zwischen gegnerischen Schiffen und ganzen Verbänden ausgetragen oder spielen sich im Orbit von Planeten ab. Bevor wir einen gegnerischen Planeten erobern können, müssen zuerst die Verteidigungsanlagen ausgeschaltet werden. Je nach Entwicklungsstand schützen wir unser Eigentum mit planetaren Schutzschilden, "Cloaking-Devices" und Laserbatterien. Ist so ein Verteidigungsgürtel durchbrochen, lassen wir unsere Invasionstruppen landen und freuen uns über neuen Zuwachs auf unserem Planetenkonto. Kämpfe zwischen Schiffen werden mit Bordmitteln ausgetragen. Je nach eingebauter High-Tech stehen dabei vom Raketenwerfer über diverse Laserwaffen bis zur Antimaterie-Schleuder reichlich Mordwerkzeuge zur Verfügung. Unterschiedlich starke Scanner-Anlagen informieren über den Zustand der feindlichen Schiffe. Wie bereits erwähnt, müssen alle Technologien erst entwickelt und gebaut werden. Rassen, die sich nur auf schnelle Ausbreitung im All konzentrieren und zu wenig Forschungslabors bauen, kommen deshalb schnell ins Hintertreffen. Andererseits darf auch die Expansion in das Universum nicht vernachlässigt werden.

Die Spielhandlung von "Ascendancy" läuft rundenweise ab, Fortschritte in der Forschung werden in Tagen angegeben, die entweder schrittweise oder fortlaufend gemessen werden. Damit man nicht die Übersicht im Kolonienwust verliert, kann man seine Planeten unter automatisches Management stellen. Dann verwaltet der Computer für uns die Bautätigkeit und errichtet neue Bauten auf den Planeten. Gespielt wird auf einer Sternenkarte des gesamten Gebiets. Zusätzliche Bildschirme informieren über unseren Fuhrpark, die eigenen Kolonien und den Stand der diplomatischen Bemühungen. *vw*

Name	**Ascendancy**
Genre	Strategy
Hersteller	The Logic Factory
Niveau	Einstellbar
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	15 MB
RAM-Ausstattung	4 MB

Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Maus
Extras	Tutorial auf CD

Grafik	**66%**
Sound	**80%**
Spielspaß	**80%**

Bilder auf



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

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

Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

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

Low Budget Software
ab 19,90 DM
Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über
Hotline 05 21 / 17 58 56

SOFT-PROFI
Spiele · Anwendungen · Multimedia

		3,5"	CD-ROM
11th Hour	DA		89,90
Action Soccer	DA		69,90
Aladdin	DA	59,90	
Biing!	DV	74,90	
Bioforge	DV		67,90
Bureau 13	DV		79,90
Command & Conquer	DV		79,90
Crusade	DV		89,90
Cyberwar	DV		79,90
Daedalus Encounter	DV		49,00
Dark Forces	DV		89,90
Die total verr. Rally	DV		99,90
Dragon Lore	DV		79,90
Dungeon Master II	DV		39,00
F-15 Strike Eagle III	DA		89,90
Flight o.t.Amazon Q.	DV		34,90
Flight Unlimited	DV	89,90	79,90
Full Throttle (Vollgas)	DA		84,90
Hugo	DV	58,90	69,90
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

NEU!!! * LADENLOKAL: STAPENHORSTSTR. 42, BIELEFELD * NEU!!!

Profi Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld
Telefon: 05 21 / 17 58 72
Telefax: 05 21 / 17 58 91

Komplette Preisliste gegen 3,– DM in Briefmarken

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

DER BESSERE VERSAND!

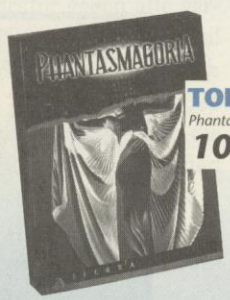
DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH

Das Original

Artikel	3,5"	CD
11th Hour	-	99,95*
1944 Across the Rhine	-	109,95
3D Lemmings	-	99,95*
Aces of the Deep	99,95	99,95
Aces of the Deep Mission	49,95	-
Action Soccer	i.V.	89,95
Allied General	-	i.V.
Alone in the Dark 3	-	99,95
Amerika 1861-65 (Civil War)	-	89,95
Apache-Longbow	-	99,95*
Aztec: Empires of Blood	-	99,95*
Battle Isle 2	99,95	99,95
Battle Isle 3	-	i.V.
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battlecruiser 3000	i.V.	i.V.
Battlegrond Ardennes	-	i.V.
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Biing!	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blood Bowl	89,95	89,95
Brett Hull Hockey	-	99,95
Bundesliga Manager 3	89,95	-
Bundesliga M. 3 Supporter	59,95	59,95
Buried in Time	-	89,95
Burning Steel 3	-	99,95
Caesar 2	-	i.V.
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	-	89,95
CiviNet	-	i.V.
Clockwerx	i.V.	i.V.
Colonization	-	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Conqueror	-	i.V.
Conquest of the New World	-	i.V.
Crusade	-	89,95
Crusader	-	i.V.
Cybermage	-	99,95*
D-Day	-	i.V.
Damocles	-	89,95*
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Death Gate	-	89,95
Der Reeder	-	89,95
Descent	-	89,95
Discworld	79,95	89,95
DSA 2 - Sternenschweif	89,95	89,95
Dungeonkeeper	-	i.V.
Dungeonmaster 2	99,95	99,95
Earth Siege	99,95	99,95
Earth Siege Data	59,95	59,95
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	89,95	89,95
Evil Eye of Balor	-	i.V.
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
Exploration	-	i.V.
Fade to Black	-	i.V.
FIFA Soccer	79,95	89,95
Flight Unlimited	-	99,95
Formula One GP 2	-	i.V.
Front Page Sports Football'95	-	99,95
Front Page Sports Baseball'95	89,95	89,95
FS 5.0 Div. Sceneries	ab 49,95	-
FS 5.1	89,95	89,95
Full Throttle (Vollgas)	-	89,95
FX-Fighter	-	99,95
Gadget	-	109,95
Gene Wars	-	i.V.
Goblins 4 (Windows)	-	89,95
Hammer of the Gods	-	99,95
Hardball 4	-	99,95
Harvester	-	99,95*
Heart of Darkness	-	i.V.
Hollywood Pictures	-	99,95
Inferno	-	49,95
Jagged Alliance	-	89,95
Jewels of the Oracle	-	99,95
Kaiser Deluxe	-	69,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	99,95
Kings Quest 7 (Windows)	-	99,95
König der Löwen	79,95	-
Knights of Xentar	i.V.	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Dynasty	-	99,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Little Big Adventure	-	99,95
Lords of Midnight	-	89,95
Lords of the Realm	79,95	79,95
Lost Eden	-	89,95
Macchiavelli – The Prince	-	99,95
Magic Carpet inkl. Data	-	99,95
Magic Carpet 2	-	99,95*
Magic the Gathering	-	i.V.
Marco Polo	-	79,95
Master of Magic	99,95	99,95
Mechwarrior 2	99,95*	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Micro Machines 2	79,95	79,95
Might & Magic Heroes	-	99,95*
Millenia	-	i.V.
Miracle	-	99,95*
Myst	-	99,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Trackpack	59,95	59,95
Navy Strike	99,95*	99,95*
NBA Live	-	99,95
Need for Speed	-	i.V.
NHL Hockey '95	-	89,95
NHL Hockey '96	-	i.V.
Nibelungen	89,95*	99,95*
Operation Europe	-	99,95
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General II	-	99,95
PGA Tour Golf 486	-	109,95
Phantasmagoria	-	109,95*
Pinball Fantasies Deluxe	-	69,95
Pinball Illusions	79,95*	79,95*
PowerHouse	79,95	79,95
Prisoner of Ice	-	99,95
Ravenloft II (Stone Prophet)	-	89,95
Rebel Assault	-	59,95
Sam & Max	89,95	89,95
Silent Hunter	-	i.V.
Sim City 2000	99,95	109,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Scorcerer 2	-	89,95
Slip Stream 5000	79,95	79,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95
Star Crusader	39,95	39,95
Star Trek - Interactive Guide	-	99,95
Star Trek - "A Final Unity"	-	99,95
Star Trek - Collectors Edition	-	99,95
Steel Panthers	89,95*	89,95*
Stonekeep	-	99,95*
Super Streetfighter II Turbo	79,95	79,95
System Shock	89,95	89,95
Tank Commander	-	99,95
Terminal Velocity (Vollversion)	89,95	89,95
The Dig	-	i.V.
The Hive	-	i.V.
The Indestructibles	-	i.V.
Theme Hospital	-	i.V.
Theme Park	89,95	89,95
Thunder Scape	89,95*	89,95*
Ticonderoga	-	99,95
Tie Fighter	79,95	i.V.
Tie Fighter Data	39,95	-
Tony Larussa Baseball 3	-	i.V.
Top Gun	-	i.V.
Transport Tycoon	99,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Ufo + Master of Orion	-	89,95
Under a Killing Moon	-	109,95
Uratsukidoji	-	59,95
Urban Decay	-	i.V.
US Navy Fighters	-	99,95
US Navy Fighter Data	-	i.V.
Virtual Pool	-	99,95
Vollgas (Full Throttle)	-	89,95
Warcraft	99,95	99,95
Werewolf vs. Comanche	-	89,95*
Weird War III	-	99,95*
Wing Commander 3	-	119,95
Wings of Glory	-	69,95
Witchhaven	-	i.V.
X-Com (UFO 2)	99,95	99,95
X-Wing	99,95	79,95

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



TOP HIT *auf CD*
Phantasmagoria kpl. deutsch
109,95* DM



TOP HIT *auf CD*
Command & Conquer
U.S. und deutsch lieferbar
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!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS-Versand!

AMERICAN EXPRESS · VISA · EUROCARD · MasterCard

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

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

Fax-Line:
030 / 694 42 56

Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

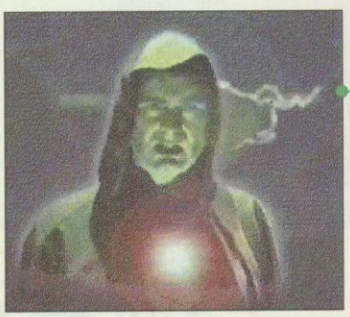
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,– DM mehr, Sicherheitskarton +3,– DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8.– DM Versandkosten. Der Versand erfolgt nach Eurer Wahl entweder mit Post oder mit UPS!. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 16.8.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



BATTLE ISLE 3 – im Schatten des Imperiums

Blue Byte läßt nun bereits zum dritten Male die Völker der Drulls und Kais aufeinander los, dabei geht "Battle Isle 3" jedoch neue Wege...

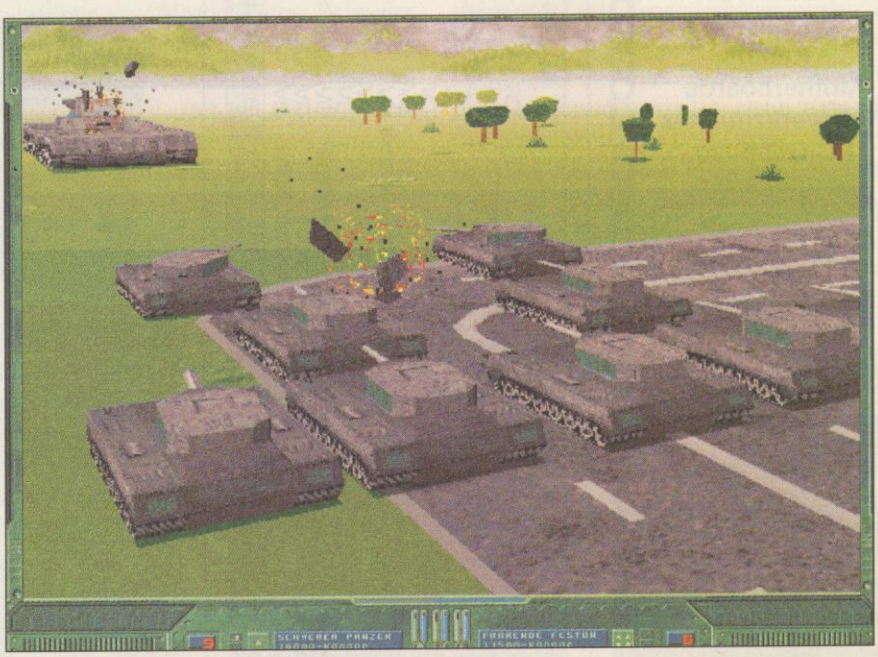
Kaum ein Spiel aus deutschen Landen hat in der Vergangenheit soviel Beachtung gefunden, wie die Strategiereihe des Mülheimer Softwarehauses Blue Byte. Dank einer dichten Atmosphäre und motivierenden Campaignmodi avancierte die Battle-Isle-Saga in Insiderkreisen zu einem Kultspiel. Eine neue Engine bietet Euch unter Windows, Win 95 oder Windows NT die individuellen Einstellungsmöglichkeiten, die Ihr schon immer gesucht habt. Legt Ihr eher Wert auf große Karten oder auf informative Einheitsbeschreibungen? Wie auch immer, nahezu alle Kombinationen sind denkbar. Die Kartendarstellung ist in drei Größen anwählbar, wobei die größte der bisherigen Grundeinstellung entspricht. Die neuen modifizierten Einheitenfenster lassen nun auf einen Blick erkennen, mit welcher Bewaffnung Euer Fahrzeug ausgestattet ist, und gegen welche Einheiten im Kampf vorgegangen werden kann. Kommt es zu einer Konfrontation zweier verfeindeter Verbände, wird auf Wunsch ein spektakulärer Echtzeitkampf in 3D vorgeführt, der im Vergleich zum Vorgänger enorm an Qualität zugelegt hat. Dank Texture-Mapping auf den Fahrzeugen und – genug Rechenpower vorausgesetzt – auch auf dem Boden, sehen die Kämpfe lange nicht mehr so klobig aus wie beim Vorgänger. Je nach eigenen Wünschen, werden diese Kämpfe in ihrer Darstellungsgröße bis auf 1024 x 640 Pixel hochgefahren oder auch einfach abgeschaltet, wodurch etwas Zeit gewonnen wird. Apropos Faktor Zeit: Bisher wurde oft der langwierige Computerzug bemängelt. Diesen Vorwurf nahm sich Chefprogrammierer und **Imperatordarsteller** Patric Lagny zu Herzen und verzichtete völlig auf die grafische Darstellung nichtmenschlicher Einheiten. Stattdessen erblickt Ihr kurze Zeit ein Tabellensystem, wo die notwendigen Daten der vergangenen Runde erfaßt werden. Verlorene , vernichtete oder neu produzierte Einheiten und eroberte Specials sind dort nach kurzer Eingewöhnung leicht zu erkennen. Bereits nach wenigen Runden werdet Ihr diese neue Methode nicht mehr missen wollen. Die Einheiten sind größtenteils aus dem zweiten Teil bzw. der Szenario-CD bekannt. Neu hinzugekommen sind jedoch die ehemalig imperialen **Prätorianereinheiten**, die



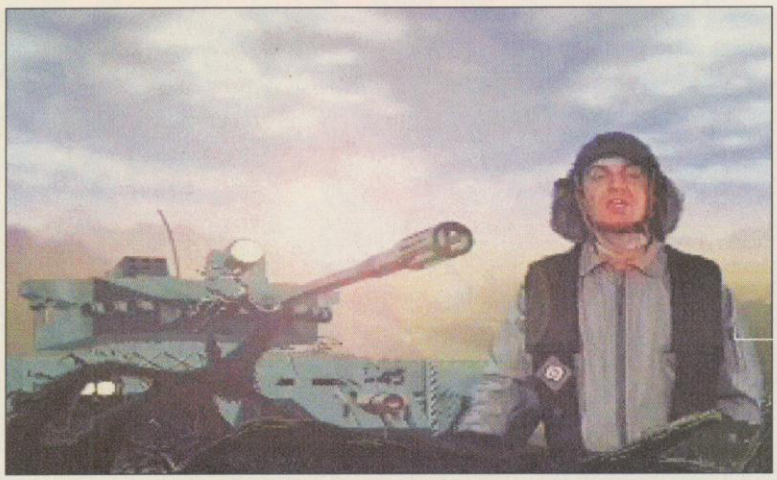
Der erwachte Imperator greift mal wieder nach der Macht

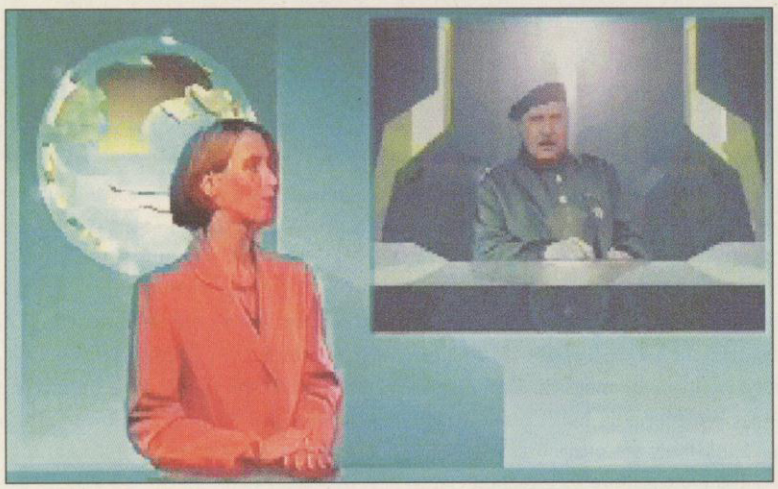


Caro bereitet ein erfolgloser Streitzug Kopfschmerzen...



Kräftig eins auf die Mütze gibt es bei den 3D-Animationen, die in vier verschiedenen Auflösungen der jeweiligen Rechenpower angepaßt werden können. Hier die größte.





Die Nachrichten "neuer Stag" geben Euch immer über aktuelle politische Begebenheiten Auskunft und verkünden die wichtigen Wettervorhersagen



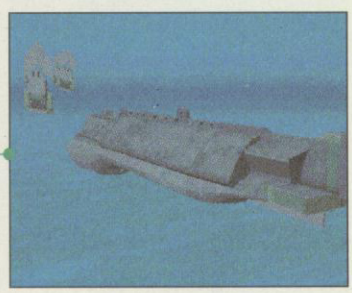
Ben, der abtrünnige Sohn des großen Strategen Val Harris!

der wiedererwachte **Imperator Vassius** in den Kampf schickt. Innerhalb der 20 Karten trefft Ihr immer wieder alte Bekannte, die jedoch im Verlaufe der Zeit auch nicht jünger wurden. So sind die ehemaligen Haudegen Benuntai Quaila und Benuntai Gerr zerstritten und bekämpfen sich erbittert.

Die Handlung vom "Schatten des Imperiums" spielt zwanzig Jahre nach Vernichtung des Titan-Nets. Ihr steht an der Seite von Caro, einer kaiischen Abgeordneten, die machtbesessen zusammen mit dem Imperator gegen alle vorgeht, die sich ihr in den Weg stellen. Im Verlauf des Spiels wird Euch die Handlung anschaulich in qualitativ hochwertigen Videos präsentiert, so daß Ihr immer auf dem laufenden seid. Auch die Nachrichten und der Wetterbericht werden genauso mit Videosequenzen von Schauspielern dargestellt, wie etliche unvorhersehbare Ereignisse. Dazu gehören plötzliche Auftragsänderun-

VASSIUS' RELIKTE

Die insgesamt sechs verschiedenen Prätorianereinheiten sind absolut mächtige Waffen, die nur vom Imperium kommandiert und nirgends gebaut werden können. Nur im Verbund mit anderen Waffengattungen könnt Ihr sie effektiv einsetzen. Unten seht Ihr ein Schlacht-U-Boot und eine fliegende Festung, die unter den Gegnern tierisch aufräumen.







Na, wer sagt's denn. Blue Byte hat konsequent die wenigen Schwachstellen des Vorgängers ausgemerzt und ein ausgereiftes, zeitgemäßes Strategiespiel abgeliefert. Selbst wenn man den Video-Firlefanz und die – meines Erachtens überflüssige – Fenstertechnik abzieht, bleibt noch genug Innovation, um den Kauf zu rechtfertigen. Für mich der größte Pluspunkt: Dankenswerterweise darf man jetzt endlich altgediente Einheiten in das nächste Szenario übernehmen, eine nicht zu unterschätzende Motivationshilfe. Auch die einzelnen Missionen sind deutlich intelligenter gestaltet und erstrecken sich nicht mehr über so große unübersichtliche Gebiete, wie im letzten Teil. Nicht ganz so glücklich bin ich mit der Farbwahl der Kampfkarten. Die Landschaften und Gewässer sind so eintönig grün, daß man leicht die Übersicht verliert und Freund und Feind, besonders in hoher Auflösung, nur schwer zu unterscheiden sind. Etwas mehr Mut zum Kontrast hätte hier Wunder gewirkt.

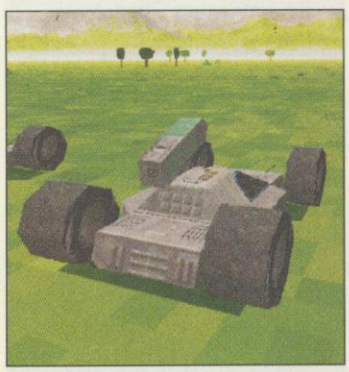
SUPER



Eroberte Fabriken und Lager bringen wertvolle Einheiten!



Der ehemalige "große Stratege" Val Haris ist nun ein alter Opa...



Die Rolle der unscheinbaren Buggys ist erneut gewichtig!



Die Benutzeroberfläche kann ganz nach Euren eigenen Vorstellungen verändert werden. Dadurch kann sich jeder Spieler seinen eigenen Bildschirm basteln.

gen, Bündnisangebote und ähnliches. Wichtigste Neuerung in "Battle Isle 3": Reine Materialschlachten sind nicht mehr möglich. Dank eines ausgeklügelten Waffenpools heißt das oberste Gebot, soviele Einheiten wie nur möglich gesund und kaum beschädigt aus einer siegreichen Campaign mitzunehmen. Schließlich stehen Euch eben diese Einheiten in der folgenden Karte wieder zur Seite, vorausgesetzt, dieser Typus war überhaupt vorgesehen. Bis zu 400 Einheiten können auf diese Art "übernommen" werden. Dabei steht Euch natürlich auch eine hochgerechnete feindliche Armee gegenüber.

Die Taktik, die noch für "Battle Isle 2" galt, muß nun völlig über den Haufen geworfen werden. Ziel ist es vor allem, die unbezahlbaren Prätorianereinheiten zu erhalten und ihnen zur höchsten Erfahrungsstufe zu verhelfen. Erst weit nach dieser Priorität solltet Ihr Euch um andere Einheiten zu Lande, zu Wasser und in der Luft kümmern. Zu jedem Zeitpunkt könnt Ihr natürlich auch wieder Eure erfolgreichen Streitzüge absichern, wobei sogar das individuelle Setup abgespeichert wird. So könnt Ihr auch nach einem Neustart sofort wieder anfangen. ih



Ein mächtiges Bollwerk ist dieser Golem, der jeder Infanterie das Blut gefrieren läßt.



Strategen! Nach langer und entbehrungsreicher Zeit, während der wir auf einen neuen Teil der Chromossaga warten mußten, wurden wir belohnt. Zwar ist "Battle Isle 3" unter Windows 3.1 nur halb so schön, wie unter Win 95, doch ging die Rechnung mit der neuen Engine auf. Bereits nach kurzer Eingewöhnung geht das neue System in Fleisch und Blut über. Die Freude am Schlachtgetümmel hält auch nach längerer Spielzeit unvermindert an, und der Sound treibt den Nachbarn zur Verzweiflung. Vor allem die übersichtlichen Einheiteninfos ersparen nerviges Blättern im Waffenbegleitheft, und der "panzergeneralige" Waffenpool ist unglaublich motivationsfördernd. Die Story ist immer wieder für Überraschungen gut und verleiht dem Spiel eine fast schon filmreife Handlung. Achtung, Fans von Chromos: Dieser Teil ist besser als sein Vorgänger, daher heißt es zugreifen!

SUPER

Name	**Battle Isle 3**
Genre	Strategiesimulation
Hersteller	Blue Byte
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1 bis 6
System	Win 3.1, Win '95

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	geplant
Anleitung	✔	geplant

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	10 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**78%**
Sound	**76%**
Spielspaß	

86%

Bilder auf

Der erste

spiel-FILM

Interactive CyberPunk-Movie



BURN:CYCLE

400 Storyboards tick über 100 Live Action Sequenzen tick
253 interaktive Ansichten tick vier verschiedene Shooting Spiele tick Musik von Simon Buswell tick sechs
Hauptrollen tick 20 interaktive Spiele tick 14 Tage Drehzeit in professionellen Studios

click Du bist im Jahr 2063 und Du bist Sol Cutter click jemand hat Dir den Computer Virus Burn:Cycle im Kopf installiert click in zwei Stunden wird der Virus Dein Hirn zerstören click Du mußt den Doc finden, der weiß wie Du zu retten bist click benutz Dein Gehirn - solange Du es noch gebrauchen kannst click beeil Dich, denn Deine Zeit ist bald abgelaufen click in Amerika und England zu einem der besten CD-Titel gewählt click die Vision des Cyberspace ist Realität click komplett in Deutsch

Erhältlich ab Freitag, den 13. Oktober '95

PC – Mac – CD-i
internet website http://burncycle.com

Philips Media

THE LAST BOUNTY HUNTER



Kopfgeldjäger gehörten im Wilden Westen nicht gerade zu den beliebtesten Zeitgenossen. Wer sein Geld damit verdient, andere in den Knast oder an den Galgen zu bringen, kann eben nicht die ungeteilte Zuneigung seiner Mitmenschen erwarten. In "The Last Bounty Hunter" schlüpft Ihr in die Haut eines dieser verhaßten Subjekte und werdet von einem Kavallerie-Oberst beauftragt, vier berüchtigte Banditen zur Strecke zu bringen. Hierfür ballert Ihr Euch in bester ALG-Tradition durch eine Reihe von Szenarien, immer darauf bedacht, weder beim vertrottelten Arzt noch beim Totengräber zu landen. Zwischen den einzelnen Sequenzen werden zufällig Shoot-Outs à la High Noon eingespielt, in denen Ihr Eure Schnelligkeit unter Beweis stellen müßt. Sind die vier Schurken erstmal erledigt, tretet Ihr im finalen Mega-Duell gegen zehn Banditen auf einmal an und dürft Euch dann am schmucklosen Abspann erfreuen: Noch nicht mal eine fesche Saloon-Lady für den Ritt in den Sonnenuntergang wurde uns gegönnt. Erstmalig dürft Ihr bei Bounty Hunter mit einem Mitspieler auf Bösewichter-Jagd gehen. Außerdem unterstützt das Spiel die neue **PC-Lightgun,** wie sie auch bei der Arcade-Version eingesetzt wird. Allerdings schießt diese in Stadtwerke-Orange gehaltene Kanone nicht sonderlich präzise: akkurate Treffer bleiben oft dem Zufall überlassen. Wie immer dürft Ihr im Spiel beliebig nachladen oder speichern. sg





Zieh, Fremder! Bei den Multi-Duellen kommt es auch darauf an zu erahnen, wer schießen wird

"Ölt die Colts und sattelt Eure Pferde: American Laser Games kehrt von Kolumbien in den Wilden Westen zurück."





American Laser Games' Beharrlichkeit, uns immer wieder dasselbe Spiel in kaum veränderter Verpackung vorzusetzen, ist erstaunlich. Da hilft auch der Zwei-Spieler-Modus nicht: Bounty Hunter verbreitet wie seine Vorgänger gepflegte Langeweile auf dem Bildschirm. Zielen und Treffen gestaltet sich wegen der pixeligen Grafik zu einem Glücksspiel und das aus den – ausnahmslos indizierten – Vorgängern bekannte "kill or be killed"-Prinzip dürfte nicht nur Moralaposteln säuerlich aufstoßen. Dank eingebauter Save-Load-Option haben außerdem selbst mieseste Schützen kaum Probleme, sich in zwei Stunden bis zum Ende des Spiels durchzuballern. Wenn Ihr also über 18 seid und auf billige C-Western steht, spart Euer Geld lieber für einen Besuch in der Spielhalle, denn dort machen die American-Laser-Games-Epen auf dem Riesenbildschirm und mit Lightgun zumindest kurzfristig Spaß.

NA JA

Name	**The Last Bounty Hunter**
Genre	Action
Hersteller	American Laser Games
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte beleg	9 KBt
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster
CD-ROM-Speed	2x
Steuerung	PC Gamegun, Maus
Extras	

Grafik **29%**
Sound **26%**
Spielspaß

Solo	Multi
29%	35%

Bilder auf

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 188
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

A-Train Classics	V	39,99
Aces of the Deep	V	84,99
Aces Mission Disk	V	49,99
Aladdin	A	59,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
Atari 2600 Action Pack	V	54,99*
Award Winners Platinum (Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)	V	69,99
Biing!	V	79,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V	87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Classic Power Compil. (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Das schwarze Auge 2 (Sternen.)	V	79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack	V	35,99
Delphine Classic Collection (Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)	A	54,99
EarthSiege	V	87,99
Earthsiege Miss. Disk	V	49,99
Elite 3 - First Encounters	V	79,99
FIFA International Soccer	V	69,99
Fighter Wing	A	59,99
Flight of Amazon Queen	V	74,99
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 (u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)	A	54,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Harpoon 2.0	E	69,99
Harpoon Cold War	E	49,99
Harpoon West Pacific	E	49,99
Hattrick !	V	79,99
High Seas Traders	V	69,99
Hugo	V	54,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
386 PRO Zusatzdiskette je	E	44,99
Links 386 Data Riviera	E	44,99
Lords of the Realm	V	69,99
Nascar Racing	A	74,99
Nascar Racing Pack	A	32,99
Network, N-TV	V	84,99
Panzer General	A	74,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pinball Illusions	A	69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2)	A	49,99
Pinball Special Edition	A	69,99
Pizza Connection	V	87,99
Rüsselsheim (Detroit)	V	67,99
Sensible Golf	**A**	**59,99**
Sim City 2000	V	84,99
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 Classics	A	69,99
Sim Tower	A	74,99
Sim Tower	V	79,99*
Sim Town	V	i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2	V	79,99
Super Street Fighter 2 Turbo	V	69,99
The Atlas	V	54,99
Theme Park	V	79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro	V	89,99
Tie Fighter Mission Disk	V	39,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
Transport Tycoon	V	89,99
Transport Tycoon World Editor	V	35,99
Ultima 7	V	39,99
Warcraft	A	79,99
Whales Voyage´s II	V	79,99*
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	89,99

IBM/PC CD-ROM

11th Hour	A	89,99*
11th Hour Limited Edition	A	89,99+
1942 Pacific Air War Gold	A	69,99
Absolute Zero	V	89,99*
Aces Collection	A	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
After Dark	A	59,99*
AH 640 Longbow	V	89,99*
Air Havoc Controller	V	74,99
Air Power	A	79,99*
Alien Breed 3	A	59,99
Alien Legacy	A	69,99
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	84,99
Al Unser Arcade Racer	A	54,99*
America 1861 - Civil War	V	84,99
Apache Longbow	**V**	**79,99**
Around Hollywood	V	44,99
Asterix	V	69,99
Atari 2600 Action Pack	V	59,99*
Atlas	V	69,99*
Award Winners Gold	A	69,99
Award Winners Platinum	A	69,99
Batman Forever	A	89,99*
Battle Race	A	69,99*
Battle Isle 3 WIN	V	84,99*
Berlin Connection	V	i.Vorb
Betrayal at Krondor	V	79,99
Big Rad Racing	?	i.Vorb.
Biing!	V	69,99*
Bioforge	V	**79,99**
Bitmap Brothers Compilation	A	59,99
Bloodwings	E	84,99
Brett Hull Hockey 95	A	79,99
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Buried in time	V	i.Vorb.
Burning Steel 3	A	84,99
Caribbean Disaster	V	84,99*
CivNet	V	84,99*
Chaos Control	V	79,99
Clearing House	V	69,99*
Classic Flight Simulations (Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)	A	59,99
Cobra Powerpack	**A**	**45,99**
Colonization	V	89,99
Comanche+Data+Gravis Analog Pro	V	99,99
Combat Classics 3	A	69,99
Command & Conquer (Dune 3)	**V**	**89,99**
Command & Conquer	**E**	**89,99**
Command & Conquer 2	V	89,99*
Conquest of the New World	A	89,99*
Creature Shock	V	89,99
Crusader No Remorse	V	89,99*
Cyberia	V	89,99
Cybermage-Darklight Awakening	V	94,99*
Cyclones	A	79,99*
Cycle Mania	A	39,99
Daedalus Encounter	V	89,99
Damnesia	A	74,99*
Damocles (Mercenery 3)	A	74,99*
Dark Forces	V	99,99
Dark Universe	V	79,99
Das Schwarze Auge 2 - Lösungsbuch	V	79,99
Dawn Patrol	V	24,99
Dayof Tentacle	V	84,99
Death Gate	E/V	99,99
Der Meister	V	i.Vorb.
Der Patrizier	V	59,99
Der Reeder	V	44,99
Der kleine Fritz	V	79,99
Desert Strike / Jungle Strike	A	44,99*
Die Box Vol. 1	V	49,99
Dime City	V	49,99
Discworld	V	79,99*
Dungeon Keeper	V	84,99
Dungeon Master 2	**V**	i.Vorb.
EA Sports Rugby	E	**89,99**
Earth Command	A	79,99
Earth Siege	V	74,99*
Earth Siege- Mission CD	V	84,99
Ecstatica	A	49,99
Eine kurze Geschichte....	V	84,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	84,99
Elite 3 - First Encounter	V	79,99*
Erben der Erde	V	79,99
Eye of the Beholder Trilogy	V	84,99
F 1 Manager	V	94,99
F 14 - Fleet Defender Gold	A	i.Vorb.
Fade to Black	V	69,99
Falcon Gold Edition	A	89,99*
Fantasy Fest	E	89,99
International Soccer	V	59,99
Fifa Soccer 96	V	69,99
Flight Commander 2	V	89,99*
Flight of Amazon Queen	V	79,99*
Flight Unlimited	V	79,99
Flugsimulator 5.0 Scen. Las Vegas	A	89,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München	V	59,99
Flightsimulator 5.1	E	54,99
Formula One Grand Prix 2	V	74,99
Freddy Pharkas	A	i.Vorb.
Full Throttle (Vollgas)	A	44,99
Full Throttle (Vollgas)	V	69,99
Futur Dimension	V	84,99*
FX Fighter Special Edition	A	59,99
Gene Wars	V	79,99
Great Naval Battles 3	A	i.Vorb.
Hammer of the Gods	V	79,99
Hardball 4	**A**	79,99
Hattrick	V	**79,99**
Hell + Star Crusader	V	79,99
Hi - Octane	V	79,99
High Seas Traders	V	84,99
Hologram D.A.N.C.E (Musik)	**E**	69,99
Hugo	V	**35,99**
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD)	V	i.Vorb.
Incredible Cars	V	69,99
Incredible Toons	A	49,99*
Innocent 2	A	59,99*
International Tennis Open	V	69,99*
Iron Cross	E	79,99
Jagged Alliance	**A**	79,99*
Jagged Alliance	V	**74,99**
Jet Strike	E	89,99*
John Madden Football 96	A	54,99
Jutland	V	i.Vorb.
Kaiser Deluxe	V	i.Vorb.
Kind of Magic 4	A	59,99
Kingdoms of Germany	V	39,99
King´s Quest 7	V	69,99
King´s Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik´n Play	V	84,99
Klik´n´Play Gamepack	V	84,99
Kyrandia 3	V	69,99
Lands of Lore 2	V	79,99
Last Dynasty	**V**	i.Vorb.
Legions	A	**79,99**
Leisure Suit Larry 6	V	79,99
Leisure Suit Larry Collection (1-6)	A	79,99
Lemmings für Windows	A	84,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	49,99
Links 386 Banff Springs	E	59,99
Links 386 Data Castles Pines	E	49,99
Links 386 Data Prairie Dunes	E	49,99
Links 386 Data Devils Island	E	49,99
Links 386 Data Riviera	E	49,99
Little Big Adventure	V	49,99
Live Action Football	A	**79,99**
Lords of Midnight	**V**	79,99
Lords of the Realm	V	**89,99**
Lost Eden	A	69,99
Lost in Town	V	79,99
Lothar Matthäus 2	V	i.Vorb.
Lothar Matthäus Super Soccer	A	i.Vorb.
Lucas Arts Cl. Adventures (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)	V	39,99
Lucas Arts Cl. Simulations (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)	A	109,99
Lucas Arts Top Adventures (Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)	V	84,99
Machiavelli, The Prince	V	79,99
Mad News incl. Extrablatt	**V**	87,99
Magic Carpet Plus (+Hidden Worlds)	V	**69,99**
Magic Carpet II	V	84,99
Marco Polo	A	84,99*
Master of Magic	V	74,99*
Mechwarrior 2	E	89,99
Mechwarrior 2	V	79,99
Micro Machines 2	A	i.Vorb.
Mirage	E	69,99
Monopoly	V	87,99*
Myst	**V**	i.Vorb.
NASCAR Racing	A	**69,99**
Nascar Track Pack	A	79,99
Navy Strike	A	39,99
NBA Live 95 (Basketball)	A	94,99*
NBA JAM Tournement	A	**79,99**
NCCA Basketball 2	A	89,99*
Need for Speed	A	i.Vorb.
Network, N - TV	**V**	84,99*
NHL Hockey '95	A	**84,99**
NHL Hockey '96	V	79,99
Novastorm	A	i.Vorb.
One must fall	A	79,99
Panzer General	A	69,99
Perfect General 2	**A**	64,99
PGA Tour Golf 486	A	**79,99**
PGA Tour Golf '96	V	89,99
Phantasmagoria (6 CD´s!)	V	79,99*
Phoenix Fighter	E	89,99*
Pinb. Dreams Deluxe (+ Data)	A	87,99*
Pinball Fantasies Deluxe	A	74,99
Pinball Illusions	A	59,99
Pinball Mania für Windows	A	69,99*
Pinball Wizard 2000	A	59,99
Police Quest Collection	A	69,99*
Power Flight (F 15 Strike Eagle 3, F117A Nighthawk, Gunship 2000)	A	84,99*
Powerhouse	V	69,99
Powerslide	A	59,99
Primal Rage	**A**	i.Vorb.
Prisoner of Ice	V	**84,99**
Project Paradise	A	84,99
PsiMaster	V	69,99*
Psycho Pinball	A	89,99*
Psycho Detective		74,99
Pyrotechnica	A	i.Vorb.
Quest for Glory 4	V	54,99
Rally Championship	A	79,99*
Ravenloft 2	A	59,99
Rebell Assault+Gravis analog Pro	V	79,99
Rebell Assault 2	V	99,99
Reno 3 - 600 Scenarien für FS 5.0	V	i.Vorb.
Revolution X	A	29,99
Ring der Nibelungen	A	89,99*
Robinsons Requiem	A	74,99*
Saga of Aces	A	79,99
Sensible Golf	**A**	69,99
Sensible World of Soccer	A	**64,99**
Shockwave Win 95	V	69,99*
Silent Hunter	A	i.Vorb.
Sim City 2000	V	79,99*
Sim City 2000 : URK	V	89,99
Sim City 2000 Collection	V	39,99*
Simon the Sorcerer 2	**V**	99,99*
Sim Tower	**A**	**79,99**
Sim Tower	V	**74,99**
Sim Town	V	84,99*
Slepstream 5000	V	i.Vorb.
Space Marines	E	69,99
Space Quest Anthologie (1-5)	A	79,99*
Space Quest 6	V	79,99
Star Trek: Final Unity/Next Generation	V	84,99*
Next Generation Special Edition	E	99,99
Star Trek Judgement Rides Enhanced	E	121,99
Star Trek Omnipedia	**E**	89,99*
Star Trek.Technical Manual	E	**79,99**
Stonekeep	V	79,99
Street Fighter 2	**A**	99,99*
Super Karts	A	**19,99**
Super League of Hoboken	E	89,99
Superstreetfighter 2 Turbo	V	69,99*
Tank Commander	V	69,99
Terminal Velocity	**A**	89,99
The Incredible Machine 2	A	**69,99**
Theme Park	V	i.Vorb.*
Thunderscape	A	79,99
Top Gun : „Fire at will„	V	79,99*
Tower	A	94,99*
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	79,99*
Transport Tycoon	V	59,99
Tuneland	V	89,99
Unnecessary Roughness 95	A	69,99
US Navy Fighters	V	79,99
US Navy Fighter Plus	V	89,99
US Navy Fight. Data - Marine Fighters	**V**	89,99*
USS Ticonderoga	**A**	**44,99**
Virtua Chess	V	**74,99**
Virtual Pool	A	79,99
Vollgas	**A**	89,99
Vollgas	V	**69,99**
Vortex (Quantum Gate 2)	**A**	84,99*
Wacky Wheels	A	**79,99**
Warlords 2 Deluxe	**E**	54,99
Waterworld Action	V	**74,99**
Waterworld Strategy	V	89,99*
Whales Voyage´s II (Windows)	V	89,99*
Whales Voyage´s II (DOS)	V	84,99*
Wing Armada Windows	A	84,99*
Wing Commander 3-Heart of Tiger	V	69,99*
Wing Commander 4	V	**84,99**
Wing Commander 4 Special Edition ?		i.Vorb.
Woodruff (Goblins 4)	V	i.Vorb.
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2)	V	79,99
X-Wing Collection	A	89,99
X-Wing Collection	V	69,99
Zephyr	V	79,99*
		79,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests	A	24,99
Alien Logic	A	35,99
Anstoß light	V	39,99
Anstoß World Cup Edition	V	29,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD	V	74,99
Beneath A Steel Sky	A	24,99
Burning Steel Compilation	V	35,99
Buzz Aldrin´s Race into Space	A	24,99
Chessmaster 4000 Turbo	A	35,99
Cyberwar	A	39,99
Dark Sun 2	A	35,99
Das schwarze Auge 1	V	49,99
Der Clou	V	29,99
Die total verrückte Rally	**V**	**39,99**
Die total verrückte Rally mit Gamepad	**V**	**54,99**
Doppelpaß incl. Kicker Abo	V	49,99
Dragon Lore	A	35,99
Dragonsphere	A	35,99
Dune 2	V	39,99
Falcon 3.0	A	35,99
Formula One Grand Prix	A	35,99
Hollywood Piocture	V	69,99
Indy Car Racing	A	24,99
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	V	35,99
Lands of Lore	V	35,99
Magic Carpet	**V**	**39,99**
Magic Carpet Data: Hidden World	**V**	**29,99**
Magic Carpet+Data Hidden World	**V**	**59,99**
Master of Orion	A	35,99
Master of Orion und Ufo	A	69,99
Megarace	A	35,99
Menzoberanzan	A	35,99
NHL Hockey	A	29,99*
Noctropolis	A	35,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2)	V	49,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog schwarz	39,99
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Firebird	119,99
Gravis Firebird	119,99
Phoenix	179,99

CH Products

Flightstick	89,99
Flightstick Pro	159,99
Gamecard 3 Automatic	84,99
Pro - Pedals	189,99
Virtual Pilot	159,99
Virtual Pilot Pro	189,99

Thrustmaster

Flight 2 Control	144,99
Flight Control Pro	259,99
Formular T1 Lenkrad	299,99
Game Card	59,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	69,99
Weapon Control Mark 2	229,99

LOGITECH

Wingman	64,99
Wingman Extreme	84,99

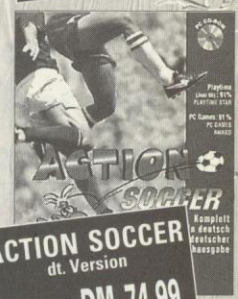
CD ROM Laufwerke

Mitsumi FX 400 Quadro Speed	299,99
Acer Quadro Speed	289,99

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

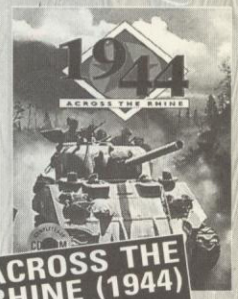








Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsanlage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



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

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

BURIED in Time

Turbo

Demnächst erscheint eine technisch gehörig aufgemotzte "Turbo-Version" von "Journeyman Project", in der allerdings das eigentliche Spiel vom Inhalt her unverändert bleibt.

Trotz des damaligen Innovationsbonus, hatte Vorgänger **"The Journeyman Project"** erhebliche, rein technisch bedingte Probleme mit dem reibungslosen Spielablauf. Anno 1995 kommt "Buried In Time" ebenfalls im hochmodernem Gewand daher, bringt aber trotz opulenter Aufmachung Eure gebeutelten Rechner nicht allzu stark ins Schwitzen. Doch geruhsam wird die Reise durch die Zeit keineswegs: Ihr habt mit schweren Anschuldigungen zu kämpfen. Man wirft Euch vor, auf Eurem letzten Trip die Vergangenheit nachhaltig manipuliert zu haben, was fatale Folgen für die Gegenwart hätte. Um diese Anschuldigungen als Lügen zu entlarven, reist Ihr wieder als **"Agent 5"** zehn Jahre zurück in die Vergangenheit, wo Euer Alter Ego schon auf Euch wartet.

Im relativ kleinen Fenster Eures Zeitsprung-Anzuges findet das aktuelle Geschehen statt. Die umliegenden Aktions-Schaltflächen aktivieren den momentan benötigten Biochip, eine Online-Hilfe oder geben Auskunft über den Inhalt Eures Inventars. Mit Hilfe der Steuerpfeile rechts unten bewegt Ihr Euch nach vorne, nach links und rechts, wobei Ihr Euren Blick außerdem nach oben oder unten senken könnt. Beim schrittweisen Zurücklegen der Distanzen erscheint der Weg als kleine Animation im Aktionsfenster. Wem das auf Dauer zu langweilig wird, der kann mit einem Tastaturbefehl auch direkt an den Bestimmungsort "jumpen". Zum Agieren habt Ihr grundsätzlich uneingeschränkte Zeit, lediglich einige der Aufgaben müssen unter Zeitdruck bewältigt werden.



Stöbert in Richard Löwenherz´ Arbeitszimmer

Könnt Ihr beim Rumforschen in den Standbildern etwas manipulieren oder mitnehmen, gibt Euch der veränderte Mauscursor Bescheid. Bei Rätseln oder schwierigen Situationen helfen Euch die bereits erwähnten Biochips, mit denen Ihr beispielsweise Übersetzungen bewältigen, Datenbanken durchforsten und Eure Unsichtbarkeit bewirken könnt.

Ein später aufgefundener Chip gibt auf Wunsch seine Kommentare ab und fungiert dadurch in schwierigen Situationen als Online-Hilfe. Der wichtigste Chip dient jedoch dem Aufspüren von Zeit-Paradoxa. Habt Ihr davon genügend ausfin-





Überraschung im Wohnzimmer: Eure Vergangenheit holt Euch ein, die Dienste des zeitreisenden Agenten Nr. 5 sind wieder gefragt.



Ein Blick auf die Festungsmauer von Château Gaillard, König Richards Schloß



Datenbanken und Nachrichtensender halten Euch auf dem laufenden

"Auch der Nachfolger von "The Journeyman Project" zieht wieder am gleichen Strang: Viel optische Reize, wenig Puzzles."



Das Allerheiligste in der Grabpyramide des Hohepriesters der Toltec Mayas, 1050 v. Chr.

dig gemacht, könnt Ihr Eure Unschuld beweisen. Die erwähnten Unstimmigkeiten im Zeitablauf finden sich in insgesamt fünf Zeitzonen mit sieben Schauplätzen.

Von einer heiligen **Tempelanlage der Mayas** über eine mittelalterliche Festung bis zu einer futuristischen Raumstation, ist alles vertreten. Der uns vorliegenden getesteten englischen Version von "Buried In Time" folgt übrigens schon in nächster Zeit eine komplett eingedeutschte Fassung, die in den uns bekannten Auszügen bereits voll überzeugen konnte. Spieler mit nur mäßigen Englischkenntnissen sollten unbedingt darauf warten. *fh*



GUT

Präsentation und Atmosphäre stimmen hier bis aufs i-Tüpfelchen. Exzellente, intelligente Dialoge, die auch in die deutsche Version hinübergerettet werden konnten, aufwendig gerenderte Grafiken, die es verstehen, Euch komplett in die angesteuerten Zeitepochen zu entführen. Doch die Problematik eines typischen Multimedia-Adventures ereilt Euch auch hier schon nach den ersten Spielminuten: Viel für Auge und Ohr, doch nur wenige gutdurchdachte Puzzles und eine nur mäßige Orientierung. Gelänge es einmal, den Witz, den Charme und die Puzzlelogik eines "Simon The Sorcerer" mit der modernen Präsentationsweise eines "Buried In Time" zu verbinden, könnten sich die beiden gegnerischen Lager versöhnt in die Arme fallen. So bleibt uns nur ein äußerst stimmungsvolles, multimediales Erlebnis. Doch von einem Spiel im eigentlichen Sinne kann leider auch hier wieder einmal nicht die Rede sein.

Name	**Buried In Time**
Genre	Adventure
Hersteller	Sanctuary Woods
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	10 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	alle Windows-kompatiblen
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	Keine

Grafik **80%**
Sound **79%**
Spielspaß

72%

CRUSADE

Wer sich vom klangvollen Namen und dem pseudomittelalterlichen Outfit nicht irreführen läßt, erkennt, daß sich hinter "Crusade" ein Hexfeldstrategiespiel mit klargefaßten Zielen verbirgt. In einer Einzelspieler-Kampagne, in Multiplayer-Szenarien und auf frei editierbaren Schauplätzen gilt es, die gegnerische Burg einzunehmen. Zunächst wählt Ihr das Porträt Eures Heerführers aus und teilt Eurem Wunschcharakter nach dem Rollenspielsystem Werte wie Gesundheit, Charisma, Glück und Führungskraft zu. Der Spielbildschirm präsentiert sich in der für viele Strategiespiele typischen **Hexfeld-**Einteilung. Die Verwandtschaft zu "Battle Isle" ist nicht nur rein optischer Art. Strategische und taktische Elemente des Klassikers wurden mit den wirtschaftlichen Aspekten eines "Erben des Throns" oder "Kaiser" in einen logischen Zusammenhang gestellt. Was bei einem "Panzer General" der Munitions- und Treibstoff-Nachschub ist, ist hier die Nahrungsversorgung mit Korn, die durch die Einnahme von Dörfern und Bauernhöfen sichergestellt wird.







Bei Bewegungsaktionen werden die möglichen Zielfelder gehighlightet

Eure Truppen bestehen anfangs aus 25 Söldnern, die aus verschiedenen Truppenteilen wie Bauernkämpfer, Ritter und Magier rekrutiert werden. Arbeiter können Eure Stellungen ausbauen, Späher eignen sich für die Aufklärung in Wäldern, Spione versorgen Euch mit Informationen. Werden Eure Recken verwundet, können sie in Lazaretten oder bei örtlichen Heilern versorgt werden. In einem Trupp lassen sich bis zu fünfzig Söldner zusammenfassen. Grundsätzlich können Fußtruppen nur auf einem benachbarten Hexfeld in Aktion treten. Sonderfälle sind Schützen mit zwei und Drachen, Katapulte und Schiffe mit jeweils drei Aktionsfeldern. Eure Sorge gilt nicht nur der bloßen Auseinandersetzung, sondern auch der Pest und neutralen Räuberbanden, die unerwartet das Kampfgeschehen verändern können.

fh



In malerischen Dörfern rekrutiert Ihr Truppen



"Nach Wirtschaftsprogrammen wie "Der Planer" und "Das Amt" gelang Greenwood nun ein recht solides Strategiespiel vor mittelalterlichem Hintergrund."



Crusade wird von der Spielgemeinde nach einer oberflächlichen menschlichen Betrachtungsweise beurteilt werden, denn Aussehen zählt bei flüchtigen Bekanntschaften nun mal mehr als Charakter. Doch wer sich die Mühe macht, tiefer in das Programm einzusteigen, entdeckt in diesem eher häßlichen Entlein einige durchaus interessante innere Werte. Neben strategischen Elementen und wirtschaftlichen Aspekten kommt der Anteil an taktischen Hexfeld-Kämpfen nicht zu kurz. Es gelang sogar, einige beachtenswerte Features wie die Verwundetenversorgung und variantenreiche Siedlungsmöglichkeiten einzubauen. Doch Bedienungsfreundlichkeit und ausgefeilte Computerintelligenz werden nicht immer großgeschrieben, was Crusade vor ein Dilemma stellt: Für Einsteiger zu komplex im Handling, für Profis zu anspruchslos während des Spielens...

GEHT SO

Name	**Crusade**
Genre	Strategie
Hersteller	Greenwood
Niveau	Mittel
Preis	ca. 100 DM
Spieler	bis 4 (abwechselnd)
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal	✔		
empfohlen	✔	✔	✔

Festplatte belegt	10 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkoption
Grafik	**53%**
Sound	**56%**
Spielspaß	**58%**

Bilder auf

CYBERBYKES



GERONIMO!

Ausgerüstet mit einem Nachbrenner, Stabilisatoren und einer umfangreichen Bewaffnung steuert Ihr Eure Mühle durch Polygonlandschaften. Eure Missionen werden Euch per Briefing genau erläutert.

"Motoradfahren im Cyberspace? Erinnert grafisch verdammt an "Stunt Car Racer"-Zeiten. Und die liegen ein paar Jährchen zurück..."

Macht korrumpiert, und absolute Macht korrumpiert absolut. Besonders Vertreter des Militärs neigen gerne dazu, ihren Allmachtsneurosen etwas ungezügelt freien Lauf zu lassen. Auch ein General, dem man das Kommando über eine weltweit operierende Truppe gegeben hat, weiß nichts besseres damit anzufangen, als die Erde zu beherrschen. Logisch, daß nur Ihr die Menschheit vom Joch der Tyrannei befreien könnt. Damit Ihr aber nicht die eigene Haut zu Markte tragen müßt, scheucht Ihr ein **Hi-Tech-Motorrad** via Fernsteuerung auf feindliche Stellungen. Da der Feind über ähnliches Equipment verfügt, entbrennt sozusagen eine Art maschineller Stellvertreterkrieg, der zwar Menschenleben, aber kein Material schont. Damit auch kleinere PCs nicht gleich in die Knie gehen, werden in der Grafikeinstellung verschiedene Auflösungen angeboten, die das Spiel zwar schneller, aber auch um einiges karger werden lassen. Ungeübte dürfen zu Beginn den Schwierigekeitsgrad einstellen, der die Feuerrate und -genauigkeit der feindlichen Einheiten und Stellungen bestimmt. Reaktionsschnelligkeit ist dabei alles, da das feindliche Feuer zuweilen der Motorradverkleidung heftig zusetzt. Wer lieber mit Hilfe eines Joysticks durch die Gegend kapriolt, der darf die Maus getrost außer acht lassen – an der Benutzung der Tastatur kommt er jedoch nicht vorbei. Mit ihr lassen sich sogar noch während des Spiels Änderungen an Grafik und Performance vornehmen.

Damit das virtuelle Erlebnis auch eine garantiert 360°-runde Sache wird, solltet Ihr ein Victormaxx Cybermaxx VR-Headset haben. Der wird nämlich durch das Spiel besonders unterstützt...

ps



Willkommen im grafischen Wunderland: Da macht Motorradfahren wieder Spaß



In Zeiten grafisch aufwendiger 3D-Scroller, die auch ohne großartige Hardware-Power einen hohen Spaßfaktor erreichen (siehe Terminal Velocity), ist ein Polygon-Spiel dieser Art schon eine Beleidigung. Selbst zu seligen Amiga-Zeiten wurde der Spieler mehr verwöhnt als bei dieser Lean-Version eines Strategiespiels. Auch wenn der Anspruch im Verlauf der Missionen stetig wächst, und das Motorrad mit allerlei Schnickschnack und Artillerie ausgebaut werden kann, geht die Spielfreude ob der Unübersichtlichkeit der Landschaft doch sehr schnell flöten. Da hilft es auch nichts, wenn Ihr in einem Construction-Modus Eure eigenen Schlachtfelder zusammenstricken könnt, im Multiplayer-Modus Eurem Kumpel Feuer gebt oder Euch mit obengenanntem Helm in die virtuellen Räumlichkeiten werft. Lieber das Ciao-Mofa in der Garage als Cyberbykes auf dem Rechner!

NA JA

Name	**Cyberbykes**
Genre	Action
Hersteller	Gametek
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 8
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	8 MB
RAM-Ausstattung	8 MB

Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	VR-Helm, Netzwerkoption

Grafik	**20%**
Sound	**13%**
Spielspaß	

27%

Bilder auf



Die HP DeskJets 600 und 660C: zwei Drucker, mit denen sogar das Lernen Spaß macht.

Liebesbriefe, Partyeinladungen und Geburtstagskarten am Computer zu erstellen und von einem HP DeskJet 600 oder 660C ausdrucken zu lassen ist ziemlich angesagt. Aber man kann natürlich auch die Grafiken für die Mathe-Hausaufgaben printen lassen. Der HP DeskJet 660C ist schon von Anfang an voll farbtauglich, der DeskJet 600 ganz einfach auf Farbe aufrüstbar. (Blo mal kurz die Farbpatrone vom HP Color Kit einlegen fertig.) Beide drucken Schwarzweißbilder und Text au verschiedenen Arten von Papier – gestochen scharf un in sattem Schwarz. Das kommt von HP Resolution Enhancement technology. Un verbesserte Farbtinten machen zusam





DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK, STARKER EINDRUCK.



SAATCHI & SAATCHI FRANKFURT

men mit HP ColorSmart geniale Farben. Man muß auch kein Wunderkind sein, um die beiden Drucker zu bedienen. Zum Beispiel gibt es nur zwei Bedienknöpfe. Und selbstverständlich funktionieren die beiden Drucker mit der Zuverlässigkeit und Qualität, für die HP bei Profis bekannt ist. Wenn es also darum geht, nicht nur für die Schule, sondern auch fürs Leben zu lernen, dreht es sich ganz klar um die HP DeskJets 600 und 660C. Und wer jetzt mehr wissen will, fordert unter Tel. **01 80/5 32 62 22,** per Fax-Abruf-Service unter **0 21 02/90 70 72** (Dokumenten-Nr. -314 und -313) oder per Btx * **HP #** Informationen an.

HEWLETT® PACKARD

FADE TO BLACK



Die alten Feinde von **Conrad B. Hart**, die Morphs, sind erneut aktiv. Die wandlungsfreudigen Kreaturen haben mittlerweile das gesamte Sonnensystem unter ihre Kontrolle gebracht. Unser in einem Raumschiff im Cryo-Schlaf schlummernder Agent wird im auslaufenden 22. Jahrhundert unsanft geweckt. Er findet sich auf einem Gefängnisplaneten der Morphs wieder, wo über sein Schicksal beratschlagt werden soll. Mit der Hilfe des Mitgefangenen John O'Connors gelingt es Conrad, aus seiner Zelle zu entwischen. Auf seiner Flucht durch den Gefängniskomplex steuert Ihr Euren Helden am besten mit der Tastatur, nach Aufruf eines On-Screen-Menüs sind diese Aktionen auch mit der Maus möglich. Ihr könnt zwischen drei verschiedenen Auflösungen wählen, wobei sich die höchste lediglich für Pentium-Rechner empfiehlt. Sieht Conrad in einem Raum ein Ziel oder eine Bedrohung, erscheint eine Art **Fadenkreuz** auf dem Bildschirm. Daraufhin geht Ihr mit ihm in Schußstellung, zusätzliches Abknien vermindert die Trefferquote Eurer Feinde. Nach neun abgegebenen Schüssen müßt Ihr nachladen, Waffe und Munition können während des Spiels gegen stärkere Kaliber ausgetauscht werden.

Eine Gesundheitsanzeige informiert Euch über Euren Verfassungszustand, ausfindig gemachte Energie-Devices stellen Euer altes Wohlbefinden wieder her. In Lagerschränken aufgefundene Gegenstände verwaltet Ihr in Eurem Inventar, die Liste der Items reicht von Scannern für Lebensformen über eine Automap bis hin zu Wurfminen. Erhaltet Ihr Nachrichten von anderen Gefangenen, die Euch auf diese Weise Aufträge übermitteln oder wichtige Informationen geben, könnt Ihr Euch den Text auch per Sprachausgabe anhören.

Nachdem Ihr Euch durch die Blocks gekämpft habt, erfahrt Ihr vom Fehlschlag Eures Vorhabens, die Morph-Apparatur zu sabotieren, mit der die Menschheit kontrolliert werden soll. Nur mit Hilfe eines geheimnisvollen Wesens namens



An diesen Energie-Dockingstations des Gefängniskomplexes tankt Ihr neuen Lebenssaft



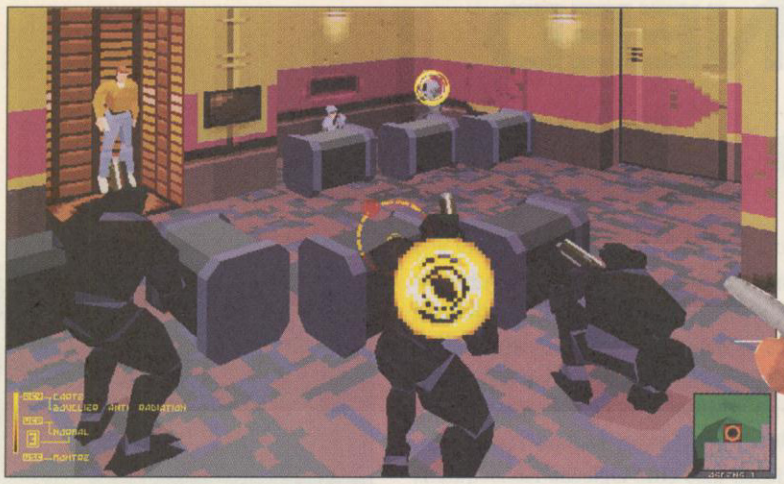
Glücklicherweise findet Ihr auf Eurem abenteuerlichen Weg nicht nur Gegner, sondern auch Helfer



In einem späteren Level steuert Ihr eine Sonde durch einen unterirdischen Lavasee



In "Fade To Black" wird nicht nur gekämpft, sondern auch an einigen Puzzles geknabbert und mit freundlicheren Zeitgenossen verhandelt



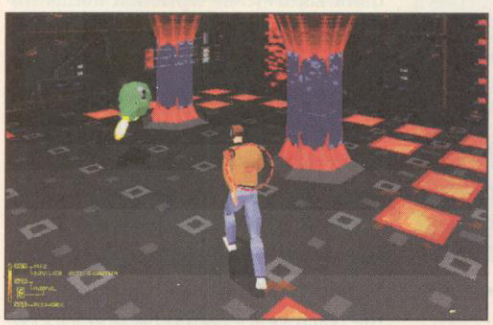


"Conrad B. Hart, Euer Held aus „Flashback" und "Another World" kämpft sich jetzt in 3D durch seine Abenteuer"





Die Level von "Fade To Black" bieten nicht nur viel Abwechslung in Farben, Texturen und Feinden, sondern auch von der Aufgabenstellung her





Freund oder Feind? So richtig könnt Ihr keinem der Charaktere in "Fade To Black" trauen.

Ageer gelingt Euch die Flucht. Ageer ist einer der Ureinwohner des Planeten Plutos, die schon vor Jahrtausenden erfolgreiche Auseinandersetzungen mit den Morphs hatten. Mit der unterstützung durch diese Urkräfte, kämpft Ihr Euch mit Conrad Level für Level weiter durch skurrile Raumstationen, Lavahöhlen und Kommandozentralen. Mit Autodesks 3D-Studio gerenderte Zwischensequenzen entspannen Euch bis zur nächsten Morph-Attacke. fh



GUT

Warum muß es immer 3D sein? „Flashback" und „Another World" machten bereits als zweidimensionale Action-Abenteuer eine derart gute Figur, daß man diese „Alone In The Dark"-kompatible Variante nun mit um so kritischeren Augen betrachtet. Leider stellt sich das Abenteuer um den Helden Conrad B. Hart selbst in der höchsten der drei möglichen Auflösungen (die sogar einen Pentium ins Schwitzen bringt) in ein grafisch eher mäßiges Licht. Klobige Polygone lassen im extremsten Zoomwinkel der virtuellen Kameras Details missen. Rein spielerisch betrachtet, imponiert der ungemeine Umfang und der gut kalkulierte Abwechslungsreichtum der Level, wenngleich der ungeheure Schwierigkeitsgrad den Weg ans Spielende steinig und fast unbegehbar macht. Für Action-Adventure-Profis ist „Fade To Black" jedoch eine willkommen harte Nuß mit echten Herausforderungen.

Name	**Fade to Black**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Delphine/Electronic
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt . . max. ca. 65 MB
RAM-Ausstattung . . . . . 4 MB

Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	3 versch. Auflösungen
Grafik	**62%**
Sound	**69%**
Spielspaß	**74%**

Bilder auf

THE NEED FOR SPEED





The long arm of the law

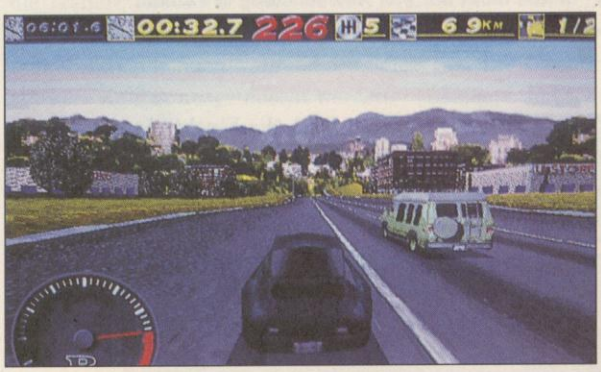
Wer zu schnell fährt, den bestraft das Leben. Holen Euch die Cops ein, gibt's eine saftige Geldstrafe. Rammt Ihr hingegen Ihren Wagen, seid Ihr sie (vorerst) los.

"Das Test Drive II für die Neunziger"

Autobahn! Kaum ein amerikanischer Autofahrer, der nicht feuchte Augen bekäme beim Klang dieses Wortes – und zusammen mit "Porsche" und "Hofbräuhaus" eines der drei deutschen Wörter, die jeder Yankee kennt. Dank strengem 55/65 Meilen pro Stunde Tempolimit ist es eigentlich also eine logische Konsequenz, den Speed-Süchtigen Amis PC-Spiele nach dem Motto "wie komme ich möglichst schnell von A nach B" vorzusetzen. "Need for Speed" schlägt genau in diese Kerbe und simuliert acht sündhaft teure und unerhört schnelle Boliden aus den Sportwagenschmieden rund um den Globus. Zu jedem Wagen bietet die CD eine umfangreiche Datenbank, in der technische Spezifikationen, Fahrleistungen und die **Geschichte der Autos** abgerufen werden können.



Zusätzlich kommentiert die Zeitschrift "Road & Track" in feinster Sprachausgabe jede Besonderheit der Sportwagen. In der deutschen Fassung übernahm die Rolle des Sprechers übrigens Egon Hoegen (Ihr wißt schon, der Typ von der Sendung "Der 7. Sinn"). Die eigentlichen Rennen finden auf sechs verschiedenen Kursen statt, von der Stadt bis hin zu stillgelegten Rennstrecken. An Renntypen stehen Duell, Zeitfahren, Tournament und Einzelrennen auf dem Speiseplan. Nun noch ein Klick auf "Drive" und schon sitzt Ihr im Cockpit Eures Lieblings-Benzinverschwenders. Außerdem bietet "Need" übrigens noch zwei Außenansichten, die sich allerdings nicht verändern lassen. Im Duell Modus müßt Ihr Euch außer mit Euren Gegnern und "normalen" Autos auch noch mit der lieben **Polizei** herumschlagen: die mögen das nämlich gar nicht, wenn Ihr mit 320 Sachen durch die City rast. Die Grafik läßt sich von SVGA auf VGA umschalten, und dank zahlreicher Optionen könnt Ihr die Details den Fähigkeiten Eures Rechners anpassen. Via Null-Modem dürft Ihr Euch in alter "Test Drive II"-Manier auch heiße Straßenkämpfe mit einem Freund liefern. Habt Ihr ein Rennen erfolgreich beendet, könnt Ihr Euch natürlich auch in eine Highscore-Tabelle eintragen, um Eure superben fahrerischen Leistungen für die Nachwelt festzuhalten. *sg*



Hot in the City: Mit teutonischem Sportgerät rast Ihr durch amerikanische Städte



GUT

In der Schule stünde hier nur eine 2. Need for Speed begeistert zwar durch die perfekt recherchierten Daten, gute Sprachausgabe und Liebe zum Detail. Sitzt man allerdings erst im Auto, kommt einem das Ganze ziemlich seltsam vor. Der Radarwarner tickt, der Gegner entschwindet am Horizont, die Bullen hängen am Auspuff: Genau! Need ist nichts anderes als Test Drive II im SVGA-Gewand. Das wäre nicht schlimm, aber leider fehlt dem Spiel eben der Speed. Die Autos ruckeln in SVGA gelangweilt über die Pisten, die quietschenden Reifen klingen nach gequälter Katze und das Fahrgefühl ist auch nicht gerade realistisch. Schlimm ist jedoch die Empfindlichkeit des Programms, wenn es um Speicher geht: Selbst mit 8 MByte müßt Ihr das Letzte aus Eurer Konfiguration quetschen, sonst bleiben die Boliden schon vor dem Start in der Garage. Alles in allem also kein schlechtes Spiel, aber ich warte lieber auf "Bleifuß"

Name	**The Need for Speed**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	36 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster, General Midi
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk/Nullmodem
Grafik	**75%**
Sound	**51%**

Spielspaß

Solo	Multi
69%	70%

JONNY MNEMONIC



Der Datenkurier hat nichts im Kopf – als Daten...

William Gibson, Urvater des Cyberspace und Autor des Kult-Romans "Neuromancer", schrieb neben seinen bekannten Werken auch eine **Kurzgeschichte** namens "Jonny Mnemonic". Sie wurde im Erzählband "Burning Crome" veröffentlicht, in Deutschland unter dem Titel "Cyberspace". Bereits im vergangenen Jahr kam Gibson die Idee, einen Film aus diesem Stoff zu machen, und er setzte sich an das Jonny Mnemonic-Drehbuch. Der "Kinohit" (Deutschland-Start: Oktober) mit Keanu Reaves ist fertig, das dazugehörige Spiel ebenfalls.

Die Computervariante ist jedoch eine gänzlich andere als wir sie aus dem Buch oder dem Kino kennen. "Jonny Mnemonic – The Interactive Action Movie" stützt sich auf ein neues Drehbuch und andere Darsteller. Nur die rudimentäre Story bleibt dieselbe: Datenkurier Jonny hat Informationen in seinem Kopf, die den japanischen Yakuza geklaut wurden und gerät in derbe Schwierigkeiten. Auftraggeber Ralfi Face, im Buch gleich zu Beginn neutralisiert, macht sich mit den Yakuza auf, den ahnungslosen Jonny zu verprügeln. Dieser kann sich lediglich auf seine vercyberte Freundin Jane (ein billiger Abklatsch der Kult-Frau Molly) verlassen und benötigt schnellstens den Zugangscode zu den Daten im eigenen Hirn. So schlüpft der Cyberpunk frohen Mutes in Jonnys Rolle, schaut sich den interaktiven Film an und darf ab und an sogar eingreifen. Rechts, Links, Vor, Aktion – mit vier Tasten steuert Ihr den Kurier durchs Spiel. Stellenweise muß dabei geprügelt werden, wobei per Tastendruck in festgelegten Situationen gehauen, getreten oder geblockt wird. Wie im guten alten "Dragons Lair" muß im richtigen Moment der rechte Knopf gedrückt werden, damit Ihr weiterkommt. Und obwohl es im nächsten Jahrtausend üblich sein sollte, Spielstände jederzeit abzuspeichern, könnt Ihr das in "Jonny Mnemonic" immer nur an ganz bestimmten Schlüsselstellen im Spiel. *kn*

Leseprobe

"Und dann schnellt der magische, bleischwere Daumen in einem rasanten Jo-Jo-Trick vor und der unsichtbare Faden, der ihn mit der Killerhand verbindet, schneidet sich unmittelbar über den Brauen in Ralfis Schädel, peitscht nach oben und fährt nieder und trennt dabei diagonal zwischen Schulter und Brustkorb ein birnenförmiges Stück Torso heraus. Schneidet so fein, daß kein Blut fließt, bis Synapsen fehlschlagen und erste Zuckungen den Körper der Schwerkraft ausliefern."

"Der mnemonische Jonny", Cyberspace

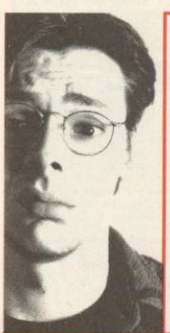


Böse: Der ahnungslose Jonny wird von den Yakuza verhört

"Jonny Mnemonic bleibt gedruckt zwar unerreichbar, digital ist der Cyberkurier aber eine herbe Enttäuschung."



Jane/Molly in Aktion: Meist prügelt sie sich für Jonny



NA JA

Auwei, laßt das nicht William Gibson sehen! "Jonny Mnemonic" ist wieder einer jener "Interactive Movies", die optisch reizen und spielerisch ärgern. Mag der Stoff noch so gut sein, mögen die Filmaufnahmen noch so viel Atmosphäre versprühen – das Spiel stimmt an allen Ecken und Enden nicht. Schon nach wenigen Minuten drängt sich der Gedanke an "Dragons Lair" auf, und "Jonny Mnemonic" ist tatsächlich nichts anderes. Die minimalen Adventureparts vergißt man schnell und die Verwirrung steigt immens, da man nie weiß, was der Kerl mit dem unaussprechlichen Nachnamen als nächstes zu tun gedenkt und welche Taste gedrückt werden will. Bleibt ein Film für Englisch-Fans, der am Stück wahrscheinlich sogar ein bißchen spannend ist. Die interaktiven Einlagen verknacken "Jonny Mnemonic" jedoch ins unterste Wertungsdrittel. Lest lieber die Kurzgeschichte – bringt viel mehr Spaß!

Name	**Jonny Mnemonic**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sony Imagesoft
Niveau	mittel
Preis	ca. 110 Mark
Spieler	1
System	Windows

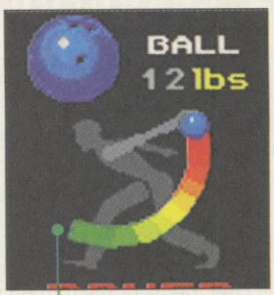
	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	1 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Windows-kompatible
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur
Extras	keine
Grafik	**69%**
Sound	**53%**
Spielspaß	**30%**

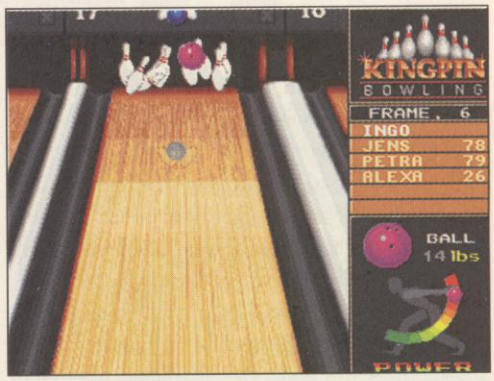
Bilder auf

KING PIN

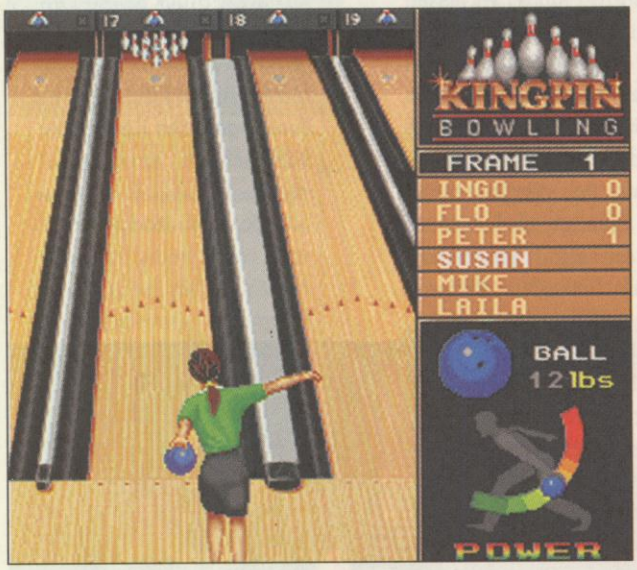


Das amerikanische Gegenstück zum typisch deutschen Kegeln ist das sehr beliebte Bowling. Gespielt wird dieser, spätestens seit den „Wasserbüffeln" aus der Familie Feuerstein bekannte Volksport, auf einer glatt gewachsten Kunstharzbahn, an deren Ende zehn "Pins" (Kegel) darauf warten von einer anrollenden Kugel umgeschmissen zu werden. Team 17, bisher eher durch Ballerspiele wie Alien Breed oder Projekt X bekannt, versucht den relativ unspektakulären "Sport" möglichst detailliert auf die heimischen Monitore zu bringen.

So konfiguriert Ihr Euch vor dem ersten Wurf einen Spieler, der ein Kugelgewicht zwischen 8 und 16 Pfund bevorzugt. Insgesamt absolviert jeder Spieler zehn Runden á zwei Würfe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Zähler auf dem Konto verbucht. Ein Anschreibesystem kommt dem Bowl-Unkundigen anfangs recht spanisch vor, verliert im Verlaufe des Spiels jedoch seine Schrecken. Damit diese "normale" Spielvariante mit der Zeit nicht langweilig wird, hat Team 17 noch einen Geschicklichkeits-Pacours hinzugefügt. Hier muß der Spieler ganz bestimmte Pins umwerfen, wozu er die **Steuerung** sehr exakt beherrschen muß, obwohl sie denkbar einfach ist. Am leichtesten ist die Steuerung per Joystick, die Tastatur reicht zur Not aber auch. Erfolgreiche Runden werden natürlich abgespeichert und noch Jahre später in einer High-Score-Liste bestaunt.. ih



Nein, hier fallen nicht Kind und Kegel, sondern 10 „Pins"- ein sogenannter Strike! Deren Wert läßt sich erst auf dem Scoreboard ersehen.



Das schöne Geschlecht ist arm dran: Wer im engen Kostümrock eine ruhige Kugel schieben muß, sollte nicht auch noch Linkshänder sein!

"Ein Halbkreis bestimmt die Wurfkraft, während mit wachsender Kraft ein Richtungspfeil auf der Bahn immer schneller hin- und hersaust."





NA JA

Team 17 mag ja seinerzeit auf dem Amiga geniale Spiele abgeliefert haben, auf dem PC kriegen sie einfach kein Bein auf die Erde. *King Pin* macht dabei keine Außnahme und wird nur absolute Bowl-Fans begeistern – aber auch nur, solange die echten Bahnen geschlossen haben. Grafik und Sound gehen zwar ebenso in Ordnung wie Steuerung, aber Bowling an sich bietet einfach zu wenig Ansatzpunkte für digitale Simulations-Action. Was kommt denn als nächstes? Hallen-Halma? Sim-Mensch-ärgere-dich-nicht? Sackhüpfen? *King Pin* könnte ich mir allerhöchstens im Bundle mit anderen ähnlichen "Spielen" als Paket für den Handel vorstellen, alleine jedoch lohnen sich nicht einmal die zugegebenermaßen unterdurchschnittlichen 50 Märker. Wer clever ist, investiert die Kohle lieber in einen waschechten Bowlingabend und ein paar gepflegte Bierchen mit den Kumpels...

Name	King Pin
Genre	Sportsimulation
Hersteller	Team17
Niveau	leicht
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1 bis 6
System	CD/DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	100 KB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster, Adlib
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine
Grafik	**31%**
Sound	**48%**
Spielspaß	

39%

Bilder auf

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Ladenlokal in KASSEL
Fünffensterstraße 9

Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5*	44,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5*	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5*	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5*	55,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5*	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5*	59,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
OVERDRIVE DT. ANL.	**35,90**
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5*	29,90
ALIEN LEGACY 3,5*	39,90
BATTLEBUGS 3,5*	**24,90**
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5*	29,90
BATTLE ISLE 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
CIVILIZATION KOMPL. DT. 3,5*	**24,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5*	**39,90**
DARKLANDS KOMPL. DT. 3,5*	**29,90**
DELTA –V– 3,5*	35,90
DER BAULÖWE 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*	39,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5*✻	**59,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5*	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5*	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5*	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	59,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5*	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5*	24,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	24,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5*	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5*	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5*	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5*	**39,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5*	39,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5*	**19,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5* KOMPL.DT.	49,90
NHL ICEHOCKEY	**29,90**
OVERLORD 3,5*	**29,90**
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5*	**24,90**
POLICE QUEST 3 3,5*	34,90
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
RED BARON DT.ANL. 3,5*	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5*	**19,90**
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
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5*	**45,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5*	**19,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. 3,5*	**24,90**
STARLORD KOMPL.DT. 3,5*	39,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5*	39,90
TEST DRIVE 3 3,5*	29,90
TRANSPORT TYCOON INCL. WORLD EDITOR K.D.3,5*	**59,90**
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
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5*	**29,90**
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
11 TH HOUR DT.ANL. ✻	**99,90**
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**89,90**
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	**69,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	**69,90**
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**39,90**
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
ATLAS KOMPL. DT.	**54,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90

CD ROM Programme

BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BIING! KOMPL.DT.	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	**59,90**
BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
BULLFROG COMPILATION INKL. POPUSOUS 1 & 2 / POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	**75,90**
BURN CYCLE DT. ANL. ✻	**95,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	59,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	**39,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	89,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT AIR PATROL KOMPL. DT.	59,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	**85,90**
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	39,90
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	45,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	**39,90**
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT. ✻	**79,90**
DESERT STRIKE	39,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**39,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	**49,90**
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	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**
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	109,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EXTRACTORS DT. ANL.	**59,90**
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
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
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	**89,90**
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	**39,90**
FX FIGHTER DT. ANL.	79,90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DT.	**29,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	39,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	24,90
GUNSHIP 2000 inkl. SCENERY DT. ANL.	**29,90**
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! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING ED 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
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	**7,90**
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. ✻	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	39,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	69,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT. ✻	**89,90**

CD ROM Programme

JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	69,90
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER	**29,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JURASSIC PARK	**24,90**
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – PRINCELESS PRIDE – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	**69,90**
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	**9,95**
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 1&2	**29,90**
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	**49,90**
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI – THE PRINCE KOMPL. DT.	99,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
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.	69,90
MECHWARRIOR II – CLANS –	**85,90**
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	35,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**69,90**
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
M I R A G E	**89,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. ✻	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NERVES OF STEEL DT. ANL. ✻	**39,90**
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	**39,90**
NORTH & SOUTH	19,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
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
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	35,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH ✻	**85,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. ✻	**65,90**
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	**59,90**
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PLAYER MANAGER 2	**65,90**
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 BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT –SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANL. ✻	**79,90**
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	**7,90**
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
QUANTUM GATE	29,90
QUANTUM GATE II – VORTEX – DT. ANLEITUNG	79,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
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

CD ROM Programme

RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	**24,90**
RISE OF THE ROBOTS	**29,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**39,90**
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS: / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	39,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	79,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL 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
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILVERLOAD KOMPL. DT.	**69,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY 2000 COLLECTION / WINDOWS 95!	**85,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SOCCER KID	29,90
SPACE ACE	59,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**139,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	**79,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	49,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	**29,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95 DT. ANL.	59,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	39,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	**29,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THE SCROLL KOMPL. DT.	**59,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL. ✻	**69,90**
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	**29,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.✻	**39,90**
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	**85,90**
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT. ✻	**85,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. ✻	85,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	**89,90**
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	35,90
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	59,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
GOLDSTAR R-540B / 4XSPEED / AT-BUS	**259,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**289,90**
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	**629,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	429,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.

Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

08/1995

PHANTASMA GORIA



"Schauderhaft: Sierra lehrt uns mit einem interaktiven CD-ROM-Filmchen das Gruseln vor dem Monitor."

Ganz schön gewöhnungsbedürftig, das neue Eigenheim! Über Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten, aber Dons und Adriennes Liebesnest wird selbst tolerante Charaktere befremden. Das amerikanische Jungehepaar, beide erfolgreich in den Medien tätig (wo sonst?), steht offensichtlich auf viktorianischen Horror und hat sich aus eben diesem Grund in einem gar schröcklichen Gemäuer eingemietet. Wir ahnen schon, was kümmt: Das Spukschlößchen wurde im Laufe seiner bewegten Geschichte unfreiwilliger Zeuge diverser Morde und sinistrer Rituale und birgt fürderhin ein dunkles Geheimnis. Hundert Jahre später werden die **ruhenden Geister** im Zuge der Renovierungsarbeiten von Don und Adrienne aufgeweckt und gehen erneut auf Seelenfang. Don entwickelt sich unaufhaltsam zu einem sabbernden Irren, der unter Verfolgungswahn leidet, imaginäre Nebenbuhler niedermetzelt und seiner Frau an die wohlgeformte Kehle geht. Will Adrienne nicht den Weg alles Irdischen gehen, dann muß sie ganz allein die Rätsel des Geisterhauses lösen und ihren Mann aus dem Alptraum befreien. Was als Grundstruktur für jeden halbwegs brauchbaren B-Splattermovie oder SM-Porno durchgehen würde, dient Sierra als Plot für den ersten interaktiven Spielfilm. Die Abenteuer von Don und Adrienne in New-England werden uns nicht etwa auf Videocassette angeboten, sondern auf sage und schreibe sieben (!) CD-ROMs. Damit der Computerabenteurer nicht zum leben-

ANGESTAUBT

In Amerika wird „Phantasmagoria" vollmundig als Spiel für Erwachsene angepriesen. Hier ein Beispiel dafür, vor welchen "grauenhaften" Szenen die lieben Kleinen geschützt werden. Da hat selbst Kapitän Blaubär Schärferes zu bieten. Wer ganz sicher gehen will, drückt im Savegame-Menü auf den "Censor"-Button und erfreut sich an einer grusel- und jugendfrei-Version.



Lieb: Die Hauptdarstellerin gehorcht jedem unserer Mausklicks



Der Schrumpfkopf im Blumentopf: Diese Dame schlummert im Gewächshaus



NA JA

Sieben CDs für solch einen durchsichtigen Plot? Als MPEG-Filmwerk hätten das 518 Nonstop-Horrorminuten in weitaus besserer Bildqualität ergeben! Zwei Jahre Entwicklungszeit für diese Geisterbahn – wofür ist denn bitte die Zeit draufgegangen? Die Grafik ist mies umgesetzt, die Story würde selbst Roger Corman zum Weinen bringen, und die Sache mit dem Blue-Screen-Verfahren sollte Sierra noch ein wenig üben. Die Schauspieler selbst glänzen vor allem durch Unvermögen, wobei das verrückte Gegackere des Ehegatten eher Anlaß zu hämischer Erheiterung gibt. Wohliger Schauder stellt sich in keiner der Szenen ein, eher Kopfschütteln über einige besonders geschmacklose Stellen. Auch rätseltechnisch wurden so ziemlich alle Adventure-Regeln über Bord gekippt. Der Hintkeeper mag für Verzweifelte ja eine ganz nette Idee sein, die unlogischen Rätsel werden dadurch auch nicht besser.





Alarmstufe Rot: Adrienne steht vor dem Sarg des Oberbösewichts



Gruseln in Farbe: Dieser Hintergrund ist eindeutig zu bunt für einen Horrorfilm



Ob wir hier Hilfe finden werden?



Hurra ein Rätsel: Mit dem Flaschenzug die Zipelmütze durch die Lasche ziehn

den CD-Wechsler wird, haben die Entwickler die Ereignisse in sieben Kapitel aufgeteilt, die jeweils störungsfrei durchspielt werden. Jedes der sieben Kapitel läßt sich auch direkt anwählen. Dann stattet das Programm Euer Inventory automatisch mit den passenden Gegenständen aus.

Alle Kulissen, Räume und Hintergrundgrafiken sind gerendert und werden nachgeladen, sobald der Charakter die Position wechselt. Protagonistin Adrienne ist, wie alle Personen im Programm, eine abgefilmte Schauspielerin. Mit dem Maus-Cursor bestimmt Ihr, an welche Position im Bild sich Adrienne bewegt oder ob sie den Raum verläßt und zum nächsten Handlungsort marschiert. Gegenstände werden mit dem Cursor aufgenommen und in einem von acht "Slots" im Inventory verstaut. Bei Bedarf wird ein kleines Bildschirmfenster aufgezogen, in dem Ihr jeden Gegenstand genauer unter die Lupe nehmen könnt. Bei Gesprächen anderen Charakteren genügt ein Mausklick auf die entsprechende Person und eine automatische Dialogsequenz läuft ab. Besonders prägnante Stellen im Spiel werden durch eine längere Film-Zwischensequenz zunmindest rein optisch gewürzt. Wer tatsächlich mal an einem **Rätsel** scheitern sollte oder die Übersicht verliert, der darf einen freundlichen Tips und Tricks-Dämon um Rat fragen und sodann ohne allzu große Verzögerung furchtlos weitergruseln. vw



NA JA

Was für ein Fiasko: Von Sierra seit beinahe zwei Jahren als Revolution der interaktiven Unterhaltung angepriesen, entpuppt sich "Phantasmagoria" als technisch und inhaltlich im besten Fall zweitrangiges Produkt. So ist es z.B. nicht gelungen, die Figuren optisch glaubwürdig in die Renderkulisssen einzubauen. Fehlende Schatten, harte Konturen und seltsame Schnitte versalzen die Multimediasuppe kräftig. Die sieben Handlungstage vergehen, ohne daß die Hauptdarsteller auch nur einmal die Kleidung wechseln – wer's mag! Die Rätsel im Abenteuer beschränken sich größtenteils darauf, einen neuen Handlungsort zu suchen und dort die anwesenden Personen anzusprechen. Inhaltlich rührt Roberta Williams eine verquaste Genre-Mixtur an und bemüht so ziemlich jedes dumme Horrorfilm-Klischee. Da reißen auch die wenigen, aber dafür widerlichen Gore-Szenen nichts mehr raus.

Name	**Phantasmagoria**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	einfach
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	5 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster, Adlib, Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerkoption
Grafik	**49%**
Sound	**54%**
Spielspaß	**46%**



MAGIC CARPET 2



Donner und Doria: So stoisch die vielköpfigen Hydras auch aussehen, so wüst spucken sie Feuer, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt!



Logischerweise kann es nur einen geben, der dem Teufel Vissuluth den Weg nach Hause weist. Mit Hilfe des alten Meisters Kafkar, der Euch sozusagen onlinemäßig mit Tips und Tricks versorgt, kramt Ihr Euren alten Teppich hervor und befreit die Welt von dem unangenehmen Zeitgenossen. In 25 Leveln müßt Ihr Euch zu Vissuluth durcharbeiten, wobei es jeweils kleinere (und nachher auch verdammt große) Aufgaben zu lösen gibt. Dienen die ersten Level dazu, dem Flugschüler ein Gefühl für seinen Teppich zu vermitteln, geht es nach relativ kurzer Zeit zur Sache: Von den 23 Charakteren, die sich in Magic Carpet 2 tummeln, sind 13 neu entwickelt. Einige davon haben überaus unangenehme Eigenschaften.

Zombies zum Beispiel laufen nicht nur stöhnend durch die Gegend, sondern versuchen ständig, Mana zu klauen. Leider sieht man die untoten Gesellen recht spät. Ein flinker Zeigefinger ist da schon notwendig, denn die Zeitspanne zwischen dem Abschießen von Feuerkugeln und dem Verlust von Energie ist beängstigend gering.

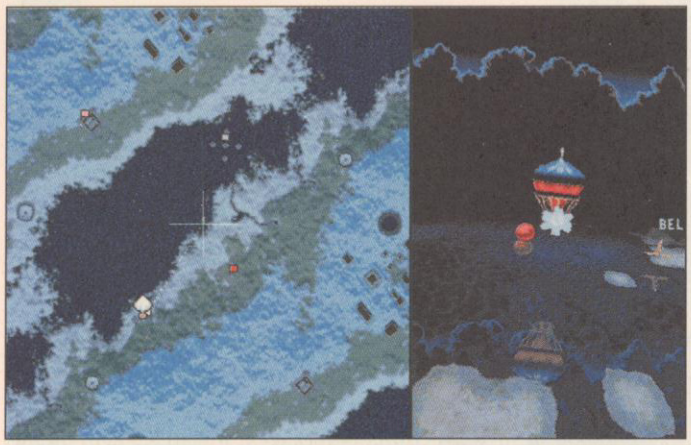
Hydras wiederum sind genauso widerspenstig, wie wir es aus der griechischen Mythologie kennen. Bevor der Drache nämlich erlegt werden kann, müssen ihm allee Köpfe abgeschlagen werden. Da diese aber beharrlich nachwachsen, sollte man in der Verrichtung seiner Tätigkeit möglichst schnell sein.

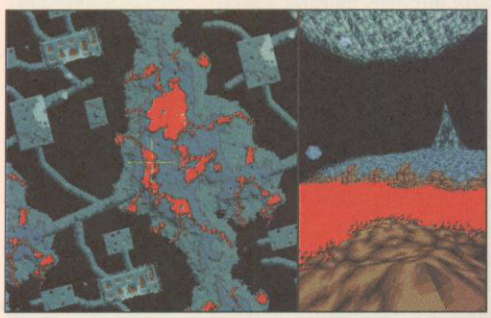
Steinköpfen wiederum geht Ihr am besten ganz aus dem Weg. Leider befinden sich die sturen Gesellen meist ausgerechnet da, wo Ihr lang müßt. Seid Ihr einmal aufgespürt worden, decken Sie Euch so mit Feuerbällen ein, daß sel-

"Vissuluth der Dunkle kommt aus der Niederwelt, wo er von den Seelen Verstorbener lebte. Nun ist er in unserer Welt und findet Gefallen an lebendigem Fleisch..."



Auf der Reise durch das Magic-Carpet-Universum hilft die große Missions-Übersichtskarte ganz im Stile japanischer Rollenspiele





Eine der sinnvollsten Änderungen ist der Splitscreen. Da gibt es kein Verzetteln und Verfransen mehr – das Ziel bleibt eisern im Blick!

ten Zeit für den Rückzug bleibt – Friede Eurer Asche. Aus sicherer Distanz abgefeuerte Meteoriten sollten das Problem aber lösen.

Die Zaubersprüche wurden im Vergleich zum Vorgänger ausgebaut und ergänzt. Seid Ihr zum Beispiel Freunde von oben erwähntem Meteoritenhagel, dann dürft Ihr Euch bei stetem Gebrauch über den Ausbau dieser Waffe freuen. Das gilt übrigens nicht nur für diesen, sondern für alle Sprüche. Fleißiges und vor allen Dingen effektives und treffsicheres Zaubern ist also keine Zeitverschwendung, sondern dient der Optimierung Eures Repertoires. Ganz Erfolgreiche bewegen sich schließlich in der dritten Ausbaustufe und brauchen so keine Angst mehr vor ganzen Spinnen- und Manticorehorden zu haben. Neben Wirbelwinden, die komplette Einheiten in die Lüfte tragen und weit entfernt wieder absetzen, gibt es auch so eine sinnige Erfindung wie den Schwerkraft-Brunnen. Mit ihm wird der



Auch wenn Magic Carpet 2 verdammt nach Daten-CD riecht, Peter Molyneux hat wieder einmal allen gezeigt, wie ein gutes Spiel gemacht wird. Nirgendwo hat der Spieler das Gefühl, die Programmierer hätten ihn mit ihrem Produkt allein gelassen oder gar als Beta-Tester mißbraucht. Der Vorgänger wurde in taktischer und inhaltlicher Hinsicht einen weiteren Schritt nach vorne gebracht: der Ausbau der Zaubersprüche und die Vielzahl der Gegner, ringen auch dem erfahrensten Flieger das eine oder andere „Oh" und „Ah" ab. Während herkömmliche 3D-Scroller noch immer versuchen, Kurven in ihre Dungeons zu bekommen, sind die unterirdischen Level eine geradezu runde Sache. Selbst die VGA-Grafiken haben sich im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Nur mit der SVGA-Version warten wir lieber noch auf den 686er.

SUPER

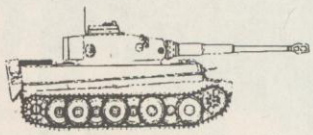
Jens Dührkop
CoSi Computerspiele/-Simulationen
Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



Tigers on the Prowl
[Tiger auf dem Schleichpfad]
Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie *Kampfgruppe*). 500 Waffensysteme, 12 Munitionsarten u.a.m. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten)!**
Für **IBM** (VGA): 99,95 DM

Wargame Construction Set 2:
TANKS! (SSI)
Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne. Taktische Ebene. Über 1.000 unterschiedliche Waffensysteme (Infanterie, Geschütze, Panzer). 21 Szenarien, Szenariumeditor/-Generator. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM** (VGA): 99,95 DM

Erweiterungspaket
für *TANKS:*
enthält: **Update** auf erweiterte Version 1.29, **Modern Database** mit neuen, modernen Waffen und Einheiten, **Editor** zum Erstellen und Verändern von Waffen und Einheiten, **50 neue Szenarien!** 69,95 DM

Stalingrad (Avalon Hill)
Sept. '42 bis Feb. '43, Kompanie- bis Regimentsebene. Mit über 1.000 Einheiten! **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für IBM (Super-VGA, 8MB RAM): 109,95 DM

Victory Pak (3'60)
V for Victory 1 (*Utah Beach*), *2* (Welikije Luki) und 3 (*Market-Garden*) zusammen. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für IBM (Super-VGA, 3MB RAM): 129,95 DM

War in Russia (SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert. 1 Spielzug = 1 Woche. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM** (VGA): 79,95 DM

Pacific War (SSI)
Der gesamte pazifische Kriegsschauplatz 1941-45. 1 Spielzug = 1 Woche. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung! IBM** (VGA): 79,95DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

New Horizons (Koei)
Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. Für 1 bis 6 Spieler. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!**
Für **IBM** (VGA, CD): 99,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen z.B.:

Battles of Napoleon (SSI/Lizenz) für **IBM:** 50 DM
Battles of Napoleon Scenario Disk 1 bis 3 (SSI/Lizenz) für **IBM:** je 34,95 DM, zusammen: 90 DM
Celtic Tales (Koei): für IBM (VGA, CD): 99,95 DM
Ghengis Khan II (Koei) für IBM (VGA): 99,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill) für IBM (Super-VGA, 4MB RAM, auf CD): 109,95 DM
Panzer General, Vers. 1.2 (SSI) für IBM (4MB RAM); CD: 69,95 DM
Perfect General II (QQP) für IBM (4MB) auf CD: 99,95 DM
V for Victory 4 auf CD: 74,95 DM
World War II - Battles of the South Pacific (QQP) für IBM: 79,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

High Command: 22 DM
Medieval Lords: 18 DM
Pacific War: 21 DM
Stalingrad: 22 DM
Tanks: 20 DM
Tigers on the Prowl: 25 DM
War in Russia: 20 DM

Kosims ohne Computer
(Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung, z.B.:

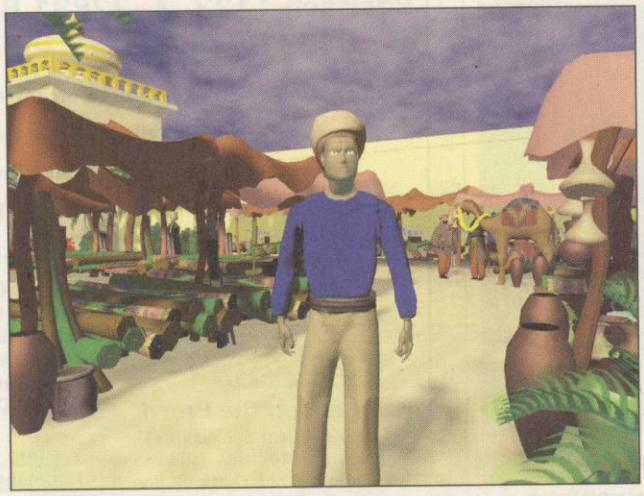
BARBARIANS
Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Römischen Reiches. Einfaches, aber realistisches Spielsystem. Mit 4 landkartenähnlichen Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 74,95 DM

Panzerkrieg - Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm) und 500 Countern: 69,95 DM

Endkampf: Aachen - Sept./Okt. 1944, Kompanie- und Bataillonsebene. Mit 1 Karte (55x85 cm) und 500 Countern: 59,95 DM

Ardennes - Ardennenoffensive, Bataillons-/Regimentsebene. Mit 2 Karten (je 55x85cm) und 560 Countern: 69,95 DM

Versandkosten:
Vorauskasse: 6,80 DM
Nachnahme: 9,80 DM



ger seht als an nebelverhangenen Magic-Carpet-Tagen. Ab und zu haben die Ureinwohner eine Stadt und ein Dorf in den Bergen gebaut. Fliegt nicht achtlos an ihnen vorbei, sondern pflanzt ihnen Eure Fahne auf. Werdet Ihr nämlich angegriffen, stehen Euch die wackeren Kämpen treu zur Seite. Deswegen macht es auch Sinn, Eure Burg in der Nähe einer menschlichen Ansiedlung zu errichten.

Natürlich kann Magic Carpet 2 auch im Netz und ganz in allerfeinstem **SVGA** gespielt werden. Besitzer eines (keineswegs schon völlig veralteten) 486er werden aber trotzdem die gröbere **VGA**-Grafik bevorzugen, wollen sie kein Standbild auf dem Monitor sehen. *ps*

Viel Feind, viel Ehr: Unserem Helden schwant Schlimmes, denn Vissuluth ist ein harter Knochen

Feind einfach in einem Trichter verschlungen, um schließlich als Manakugel wieder ausgespuckt zu werden. Die Energie, die dieser Spruch benötigt, erhaltet Ihr also bei erfolgreicher Anwendung wieder zurück.

Besonders gemein ist das sogenannte Narren-Mana, das eine geradezu teuflische Falle ist. Da Zauberer immer auf diese Energiebälle angewiesen sind, versuchen sie auch diesen einzusammeln – nur, daß statt eines Kräftezuwachses die Ohren klingeln werden, da es sich hier um eine getarnte Bombe handelt.

Die Missionen sind im Gegensatz zu anderen ähnlichen Spielen nicht dramarturgisch aufgebaut, sondern müssen brav der Reihe nach gelöst werden. Nicht immer bewegt Ihr Euch dabei im Freien und am hellichten Tag durch die Luft. Mal sind es Lava-Dungeons, wo Euch allerlei Spinnen und Otterngezücht ans Leder wollen, mal ist stockfinstere Nacht, in der Ihr noch weni-

"In der SVGA-Version geht sogar ein Pentium 90 gewaltig in die Knie"







Bullfrog zeigt uns wieder einmal, wie eine gelungene Fortsetzung auszusehen hat. Magic Carpet 2 zieht auch den unerfahrenen Teppich-Piloten nach kurzer Zeit gnadenlos in seinen Bann. Carpet-Fans der ersten Stunde erkennen sofort ihren Lieblingsflugsimulator wieder und fühlen sich nach kurzer Eingewöhnungsphase sofort wieder heimisch. Das neue, ausgeklügeltere Zauberspruchsystem mit seinen drei Ausbaustufen ist schlichtweg genial, ohne den Spieler mit irgendwelchen komplizierten Regeln und Optionen vom Fliegen abzuhalten. Die 3D Engine wurde nochmals überarbeitet und scrollt flüssiger denn je, und dank der bombastischen Geräuschkulisse (inklusive gesprochener Anweisungen Eures Meisters) dürften Streits mit den Nachbarn vorprogrammiert sein. Streicht also alles andere von Eurer Einkaufsliste: dieses Spiel müßt Ihr einfach haben.

SUPER

Name	**Magic Carpet 2**
Genre	Action-Strategie
Hersteller	Bullfrog
Niveau	schwer
Preis	ca. 120 DM
Spieler	1, Im Netz bis 8
System	MS-DOS / CD-ROM

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	15 MB
RAM-Ausstattung	8 MB

Soundkarten	Soundblaster und kompatible
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Extras	Netzwerkoption
Grafik	**81%**
Sound	**88%**

Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

Demo auf

Media Point

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, ...

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Und wieder zwei
Sierra-Hammer
auf PC Disk
zu unverschämt günstigen Preisen!
Alien Legacy
Earthsiege
je 29,95

Das gibt's doch gar nicht!
Colonization
Sid Meier's geniale Strategie-Simulation – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
PC Disk 39,95

Unser Tip des Monats
Space Quest 6
The Spinal Frontier
Auch im neuesten Teil der Space Quest Saga garantiert Roger Wilco als Weltraumpfleger wieder jede Menge Spaß und kurzweilige Abende!
komplett in deutsch, nur auf CD-ROM
79,95

Apache Longbow
Digital Integrations präsentiert mit dieser neuen Hubschrauber-simulation den langersehnten Nachfolger von Comanche!
CD-ROM 79,95

Command & Conquer
Teil 1: Tiberiumkonflikt
Der Strategiehammer des Jahres. Ein Muß für alle Strategie-Fans!
CD-ROM 99,95

Action-Fans aufgepaßt!
Tank Commander
Domark's actiongeladene Panzer-simulation gibt es jetzt zum absoluten Hammerpreis!
komplett in deutsch und nur auf CD-ROM
39,95

Panzer General
Die Strategie-Sensation des Frühjahrs.
Jetzt zum "Ex und Hopp"-Preis!
PC Disk
29,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 Pacific Air War	69,95	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95	99,95 *
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Acendancy (dt.)	**89,95 ***	
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	89,95 *	89,95 *
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)	59,95	59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 3 (dt.)	**89,95 ***	
Biing! (dt.)	79,95 *	79,95
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95	
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95 *
Crusader – No Remorse (dt.)	**99,95 ***	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
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	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	**49,95**	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch		69,95 *
Dungeon Master 2	89,95	89,95 *
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Fade to Black (dt.)	**99,95 ***	
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	69,95 *	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
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 *	
Hi-Octane (dt.)	89,95	
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 *
Iron Cross	89,95 *	
Jagged Alliance (dt.)	**99,95 ***	**99,95 ***
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95 *	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection	komplett 89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	**79,95 ***	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lords of Midnight (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	**99,95 ***	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	89,95	89,95 *
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mirage	99,95	
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	
NHL Hockey '95	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	**99,95 ***	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pizza Connection		89,95
Police Quest Collection (dt.)	89,95 *	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95 *
Sensible Golf	69,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	**89,95 ***	
Sim City 2000 (dt.)	99,95	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 Omnipedia	69,95	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Un. Ltd.Ed.	129,95	
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
Terminal Velocity	**69,95**	**69,95**
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95 *	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtua Chess (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	**89,95 ***	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warlords 2 Deluxe	99,95 *	
Warplanes 2	109,95 *	
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Battle Isle 2 – Scenery CD	**39,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine (dt.)		29,95
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)		39,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Cyclemania	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)		19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Desert+Jungle Strike komplett	**49,95**	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2 (dt.)	19,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	19,95
Falcon Gold	**49,95**	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Hell (dt.)	**29,95**	
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Journeyman Project	19,95	
Labyrinth of Time	39,95 *	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	**19,95**	
Master of Orion	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
NHL Hockey	39,95 *	
Noctropolis (dt.)	**39,95**	
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)		29,95
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.dt.Ut.)	**39,95/59,95**	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	**39,95**
Space Hulk (dt.)	39,95 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**39,95**
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	39,95	
T.F.X. (engl.)	39,95	
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	29,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	39,95 *	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	39,95 *	
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	**359,95**
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 Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

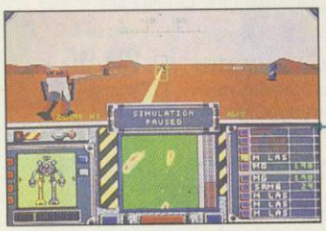
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

EINFACH BRILLANT

POWER PLAY

MECH WARRIOR 2





Vorgänger

Das erste "Mechwarrior" von Activision erschien bereits 1990 und erhielt eine POWER-WERTUNG von 57%. In „Mechwarrior" wandelt Ihr auf Grayson "Death" Carlyles Spuren und kämpft in der inneren Sphäre als Söldner gegen Euren finanziellen Ruin an.

Battletech heißt das Zauberwort: Wer einmal in das Brett-Strategiespiel, die Romanreihe oder gar in eines der US-Battletech-Center geschnuppert hat, kommt so schnell nicht mehr von den Kampfkolossen los. Das FASA-Universum gehört zu den beliebtesten überhaupt. 100 Tonnen schwere Kampfroboter, die Battlemechs, sind die Könige dieses Universums. Die Innere Sphäre, der ehemalige Sternenbund des 30. Jahrhunderts, ist vom Krieg zerrüttet, die Clans, die ehemalige Sternenbundarmee, rüsten sich zum Einmarsch. Überall wird intrigiert und bekriegt. Activision hat sich dieses Universums angenommen und in jahrelanger Arbeit die **zweite Battletech-Simulation** fabriziert.

Wir schreiben das Jahr 3058. Die Clans, die seit 3050 vergebens bemüht sind, die Innere Späre zu erobern, liegen untereinander im Clinch. Jeder gibt jedem die Schuld an der peinlichen Niederlage auf Tukayyid, und selbst der il-Khan kann nicht schlichten. 15 Jahre Waffenstillstand waren die Strafe für diese Niederlage, und es gibt genug Clanner, die damit nicht zurechtkommen. Clans sind für den Krieg geschaffen, Clans können ohne Krieg nicht leben, Clans sind der Krieg. Und so besinnt man sich alter Tage in der Peripherie und fängt an, wieder untereinander Krieg zu führen. Dieses Mal geht's jedoch weniger um Blutnamen, Gene oder Planeten, sondern mehr um das Überleben der Inneren Späre. Die Clans sind in zwei Lager gespalten. Die Bewahrer gedenken, sich aus den Angelegenheiten der Inneren Sphäre herauszuhalten. Sie interpretieren Kerenskys Erbe so, daß sie als die Beschützer der Inneren Sphäre fungieren. Die Kreuzritter mit den Jadefalken an der Spitze, interpretieren den Willen des Generals gänzlich anders: Das Ziel heißt Terra und alles, was sich den Kreuzrittern in den Weg stellt, wird geplättet. Planeten werden verkohlt und die Innere Sphäre entvölkert.

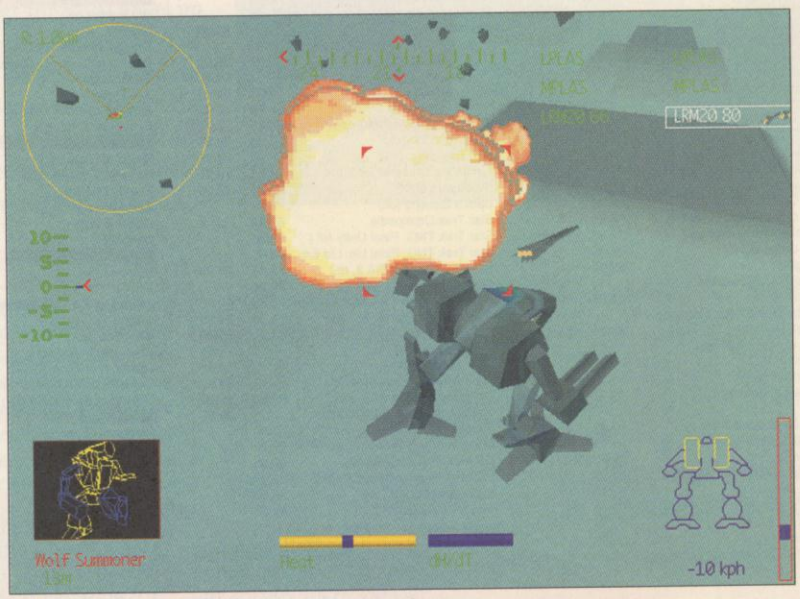
In "Mechwarrior 2" dürft Ihr Euch aussuchen, welcher Clan Euer neues Zuhause sein soll: Entweder wandelt Ihr als bewahrender Wolf oder als Kreuzritter der Jadefalken durch die Besatzungszone. Als dritter Punkt steht Euch ein "Instant Action"-Modus zur Verfügung, in dem Ihr eigene und gegnerische Clans und Mechs aussuchen dürft und dann solange in Eurem Blechkameraden kämpft, bis keine Feinde mehr kommen oder Ihr in Einzelteile zerlegt werdet. Habt Ihr Euch stattdessen für einen der beiden Clans entschieden, warten wiederum zwei Spielmodi. Im Trainingslager macht sich der Mechpilot in mehreren



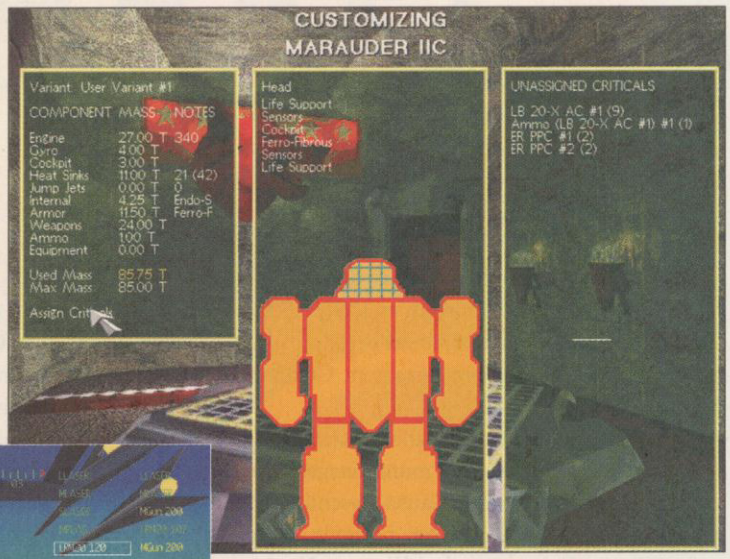




Das geniale Intro der "True Lies"-Effektspezialisten Digital Domain läßt auf einen BattleTech-Kinofilm hoffen...



Der Mad Dog zählt zu den mittelschweren Mechs und vereint hohe Beweglichkeit mit beeindruckender Feuerkraft



Rechts: Im Mech-Lab dürfen sich die Konstrukteure austoben. Gerade in späteren Missionen sind "getunte" Mechs äußerst hilfreich.





"Activisions Mechwarrior 2 ist der bislang beste Mech-Simulator: Flott, spannend, taktisch fordernd und tonnenschwer."

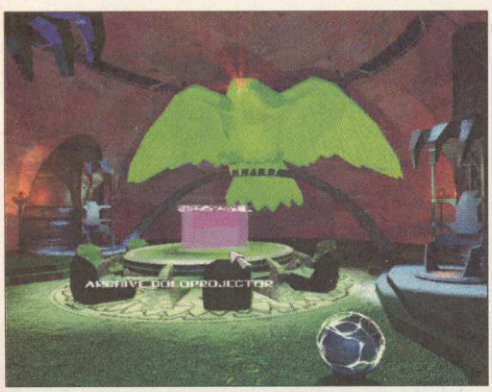


Ausbildungsmissionen mit den Battlemech-Kontrollen und der Waffenbedienung bekannt. Wählt Ihr den Campaign-Modus, warten jeweils sechzehn Missionen. Im "Archive Holoprojector" könnt Ihr Euch zusätzlich über Clans, Mechs, Personalien und Hintergrundstory informieren. Ein **Mehr-Spieler-Modus** ist in "Mechwarrior 2" nur als Demo-Version installiert, verspricht allerdings tonnenschweren Spaß. Einmal im Campaign-Modus, wartet auch gleich das Missions-Briefing. Hier werdet Ihr über den Ort des Kampfgeschehens, eventuelle Feinde und Missionsziele informiert. Letztere unterteilen sich streng in drei Gruppen: primäre, sekundäre und tertiäre Ziele. Primäre Ziele müssen für den erfolgreichen Ausgang der Mission immer erfüllt werden. Alle anderen erfüllten Ziele bringen Euch Ruhm, Ansehen und Punkte. Die Missionsziele sind dabei äußerst vielfältig: Mal habt Ihr Fabriken oder Generatoren zu zerstören, mal werden Fahrzeuge oder wichtige Transporte mit Begleitschutz versehen. Ein anderes Mal habt Ihr eigene Produktionsanlagen oder Flugfelder zu verteidigen. Auch die Orte, an die Euch das Geschehen versetzt, gleichen sich kaum: In Städten beweist Ihr Euch im taktisch feinfühligen Häuserkampf, auf offener Steppe zählt nur reine Feuerkraft, in bergigen Gegenden hingegen warten Canyon-Schlachten.

Natürlich ist je nach Situation ein anderer Battlemech anwählbar. Im Briefing wird auf das zulässige Gesamtgewicht hingewiesen und so habt Ihr die Wahl zwischen 15 Omni-Mechs, den spezialisierten Battlemechs der Clans mit modularen Waffensystemen. Der kleine Firemoth eignet sich zum Beispiel bestens für Erkundungsmissionen, da er bis zu 250 km/h wetzt, dafür allerdings

MEHR-SPIELER-MODUS

In dieser "Mechwarrior 2"-Version wurde ein Multi-Player-Demo integriert, das den Spaß mit mehreren Spielern im Netz ahnen läßt. Auch Modem und Nullmodem werden für Mechduelle unterstützt. Das Demo läuft allerdings nicht, sobald Ihr Euren Joystick aktiviert.





Was lange währt wird endlich gut. Activisions Fasa-Adaption bekleckert sich grafisch zwar nicht gerade mit Ruhm (vor allem, wenn man Texturen in Qualität der ersten Preview-Bildern erwartet). Auch braucht man eine gewisse Zeit, um sich in die Feinheiten des Mech-Tunings und -Pilotierens einzuspielen. Habt Ihr diese Hürde allerdings überwunden, besteht akute "Mechwarrior 2"-Suchtgefahr und Ihr werdet die Stahlkolosse nicht eher ruhen lassen, bis Ihr zum Khan aufgestiegen seid. Die Missionen verlangen dem Spieler einiges an taktischen Finnessen ab, sowohl im Cockpit selbst, als auch in der Vorbereitungsphase. Im Zwei-Spieler-Modus macht das Roboterzerlegen fast noch mehr Spaß. Das (noch reichlich verbugte) Demo fesselte uns tage- und nächtelang an die Bildschirme. Die Chefredaktion dachte doch schon ernsthaft über ein "Mechwarrior 2"-Verbot nach...

SUPER



STARMATES

Natürlich dürft Ihr Euren Kameraden Befehle geben. Ihr könnt sie auf bestimmte Ziele ansetzen oder ihnen Objekte zur Verteidigung zuweisen. Ohne taktisch kluge Befehle an die Starmates sind besonders die letzten Missionen praktisch nicht zu lösen.



kaum Waffen und Panzerung tragen kann. Der ultraschwere Dire Wolf hingegen, schafft gerade mal 30 km/h, ist jedoch völlig dick gepanzert und zerfetzt mit einer Salve ganze Gruppen kleinerer Mechs. Alle Maschinen können übrigens eigenhändig ausgerüstet und bewaffnet werden, was sie für jede Art von Missionen ausgesprochen anpassungsfähig macht. Ob Ihr den Motor ersetzen oder mehr Wärmeaustauscher und Panzerung anbringen wollt, liegt allein an Euch. Selbst Sprungdüsen können eingebaut werden, die Euren Mech vor allem in bergigem Gelände überlegen machen.

An Waffen stehen Euch die beliebtesten Mech-Systeme zur Verfügung – ob munitionsgestützt wie MG, Autokanone oder Gauss-Geschütz, ob Energiewaffen wie Pulse-Laser, normale Laser und PPK oder Raketen in drei Klassen. Natürlich haben alle Waffen ihre Vor- und Nachteile. So muß die Hitzeentwicklung, der Munitionsverbrauch oder die Reichweite stets berücksichtigt werden.

Da Ihr nur selten allein in den Kampf zieht, könnt Ihr Euch Euren Stern selbst zusammenstellen und mit bis zu zwei computergesteuerten Kollegen losziehen. Dabei sucht Ihr sowohl die Mechs als auch deren Bewaffnung aus. Selbstverständlich unterstützen Euch die Kampfgenossen auf dem Schlachtfeld. Mit **Befehlen** lassen sie sich während des Gefechts auch taktisch sinnvoll einsetzen.

Habt Ihr alle Vorbereitungen für die jeweilige Mission abgeschlossen, transportiert Euch ein Landungsschiff ins jeweilige Einsatzgebiet. Dort erwartet Euch eine Landschaft in teilweise Texturverkleideter Vektorgrafik. Je nach Rechnergeschwindigkeit könnt Ihr die Auflösung von 320 x 200 auf 640 x 480 oder gar 1024 x 768 hochjagen. Sämtliche Details und Texturen sind auch an und abschaltbar.

Mittels Tastatur, Maus oder handelsüblichen Joysticks, läßt sich Eure Blechbüchse befehligen. Sämtliche Waffensysteme können in verschiedene Gruppen eingeteilt werden, die bei Bedarf auf einen Streich feuern. Ein Radarschirm mit verschiedenen Reichweiten und die Satelliten-Perspektive garantieren eine optimale Übersicht, zwei MFDs versorgen Euch zusätzlich mit Infos über das jeweilige Target oder Euren Mech. Auf Knopfdruck könnt Ihr sogar aus Eurem Cockpit heraus zoomen, um zum Beispiel weit entfernte Feinde wirkungsvoll zu bekämpfen. Natürlich gibt's auch eine dreh- und zoombare Außenansicht. Habt Ihr eine Mission nicht erfolgreich beendet, darf der Pilot diese solange probieren, bis er es geschafft hat. Netterweise lassen sich auch



Unverwundbarkeit oder unendliche Munition einstellen. Allerdings bekommt Ihr in diesem Spielmodus keine Ehre, und die Missionen werden als nicht erfüllt gerechnet. Nach jeweils drei erfolgreichen Missionen wartet ein "Trial", in dem Ihr innerhalb des Clans um eine Beförderung kämpft. Vernichtet Ihr die erste Welle der Angreifer, gibt es einen höheren Rang. Vernichtet Ihr auch noch die zweite Welle, überspringt Ihr gleich zwei Ränge, um am Ende Khan der Wölfe oder Jadefalken zu werden. kn

Mission successful. Nach Erledigung der Missionsziele eilt unser reichlich angeschlagener Rifleman zum Dropship zurück.





Ohne Zweifel ist "Mechwarrior 2" **das** Spiel für Battletech-Freunde. Optisch recht angenehm, überzeugt "Mechwarrior 2" technisch auf jeden Fall: Vor allem der geniale Soundtrack und die wunderschöne Frauenstimme sorgen für Wohlsein. Die Zwischenanimationen der "True Lies"-FX-Macher Digital Domain, deren Boss übrigens James Cameron ist, überzeugen gleichfalls. Spielerisch bringen die 26 Missionen leider keine anhaltende Unterhaltung, doch das teils geniale Missions-Design und die reichhaltige Abwechslung lassen die Zeit wie im Fluge vergehen. Die drei Tage des Durchspielens brachten unübertroffenen Spielspaß. Dem Battletech-Freak stoßen allerdings Kleinigkeiten (Mechs fallen nie um, etc.) sauer auf, was der Güte des Spiels keinen Abbruch tut. "Mechwarrior 2" ist der beste Robo-Simulator, den ich je gespielt habe. Jetzt fehlt nur noch eine Datendiskette!

SUPER

Name	**Mechwarrior 2**
Genre	Simulation
Hersteller	Activision
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 110 Mark
Spieler	1, Netzversion geplant
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

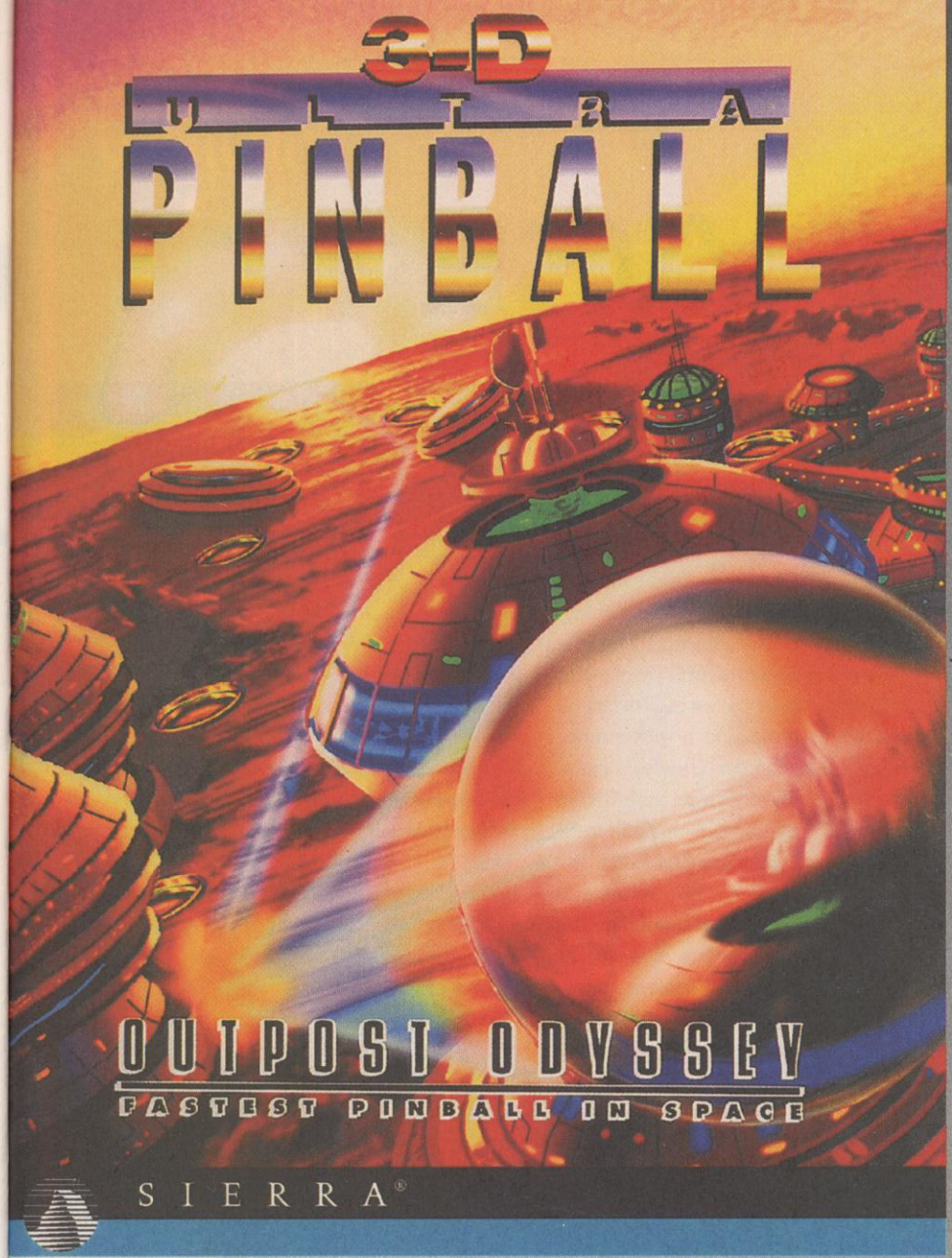
Festplatte belegt	45 MB
RAM-Ausstattung	8 MB

Soundkarten	Soundblaster/Pro/ AWE, PAS, GUS, Gen. Midi,Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	inkl. Multi-Player-Demo

Grafik **60%**
Sound **79%**
Spielspaß:

86%

Bilder auf

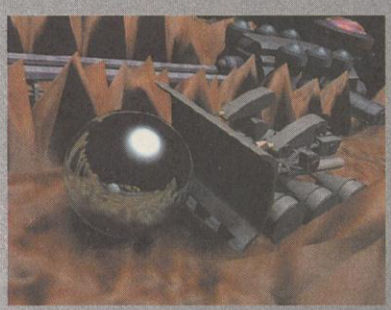


3-D
ULTRA
PINBALL
OUTPOST ODYSSEY

Das schnellste Pinballspiel der Galaxie

- Das authentischste Pinballspiel, mit echtem Pinball-Feeling, realistischen Ballbewegungen, verschiedenen Perspektiven und realen Bumper- und Flippereffekten
- Rasante Ballaktionen, reichhaltige Animationen und zahlreiche 3-D Bonusspiele. Das einzige Pinballspiel in einer wirklichen 3-D Umgebung
- Ein Film zeigt Ihnen, wie man spielt. Pinballprofis geben Hilfen, Tips und Tricks und Hinweise zur Entstehung und Geschichte des Pinballspiels
- Weltklasse-Pinballspieler beteiligten sich an der Entwicklung des Spiels
- Spielen Sie auf bis zu 4 Feldern gleichzeitig und erleben Sie dabei verschiedene Planetenperspektiven, Kommandoposten, Minenschächte und unterirdische Labors







Windows 3.1 und Windows '95 kompatibel

Das ultimative galaktische Spielfeld

Fordern Sie unseren Multimedia-Katalog an:
Sierra Coktel, Robert-Bosch-Str.32, D- 63303 Dreieich,
Fax: (06103) 99 40 35

SIERRA®

MIRAGE



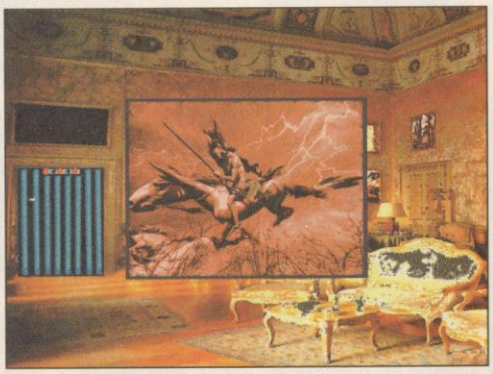


Interactive Movies! Die meisten Computerspieler wenden sich mit Schaudern ab, wenn sie diese Bezeichnung auf einer CD-ROM entdecken. Mirage heißt der neueste Sproß dieser bislang wenig ruhmreichen Familie der PC-Unterhaltungssoftware. Der Zuschauer, Verzeihung Spieler, übernimmt die Rolle eines Sonderbeauftragten der U.S. Cavallery Ende des 19. Jahrhunderts. Nachdem eine Reiter-Abteilung in der Mirage-Wüste verschwunden ist und Lieutenant Shooter und seine Frau Jenny vermißt werden, erhaltet Ihr den Auftrag, die beiden wiederzufinden und die Verbrecher, die den Überfall begangen haben, hinter Schloß und Riegel zu bringen. Das Szenario von Mirage spielt eigentlich im Wilden Westen, aber nach einiger Zeit findet Ihr Euch in seltsamen Gebäuden wieder, die irgendwie gar nicht nach Western aussehen. Dort gibt es z.B. elektronisch verriegelte Türen à la Bioforge und surrealistisch anmutende Bilder an den Wänden. Leider wird nie ganz klar, was diese Häuser eigentlich in der Wüste zu suchen haben, aber das nennt man wohl künstlerische Freiheit. Um Eure Mission zu erfüllen, müßt Ihr Euch durch diverse Standbilder klicken, in denen teilweise Gegenstände oder – hinter entsprechenden Hotspots – Videosequenzen verborgen sind. Das Finden und Aufsammeln der Gegenstände gestaltet sich jedoch äußerst mühselig. Da die Herren „Regisseure" bei Atlantis augenscheinlich alles ganz anders als die anderen machen wollten, liegen Items nicht etwa sichtbar herum (das wäre wohl zu kleinbürgerlich), sondern Ihr müßt praktisch jeden Bildpunkt mit dem Cursor abfahren, um irgend etwas zu finden. Spielstände dürft Ihr jedoch ganz konventionell nach Belieben abspeichern, und selbst ein Inventory für Eure mühsam gesammelte Ausrüstung wurde nicht vergessen.

sg



Ein falscher Schritt, und Ihr findet Euch mumifiziert auf dem „Boot-Hill" wieder (ganz oben)
Durch solche Standbilder gilt es sich in Mirage zu klicken. Wo sind nur die Items? (oben)



Anachronismus pur: Wie kommen bloß strahlenverriegelte Türen in den Wilden Westen?

"Schwere Entscheidung: Vortex oder Mirage?"





"Made like a motion picture, designed like your imagination." Mit diesem hochtrabenden – und ziemlich sinnleeren – Spruch wirbt Atlantis Interactive für seine Kreation "Mirage". Sähen Filme tatsächlich so aus wie dieser Interactive Movie, ich glaube Deutschlands Kinos würden allesamt pleite gehen. In den Bildern blind herumzuklicken, bis der richtige Pixel gefunden ist, hinter dem sich ein Item verbirgt, ist zwar völlig unkonventionell, aber auch extrem nervtötend. Die verzerrten Fratzen in den Videosequenzen scheinen allesamt dem Hirn eines schwachsinnigen LSD-Süchtigen zu entstammen, und der Informationsgehalt dieser Filmschnipsel geht gegen Null. Mirage ist offensichtlich das Machwerk eines Möchtegern-Filmemachers, der nun versucht, über PCs seine pseudokünstlerische Botschaft unters Volk zu bringen. Hände weg: schlimmer geht's nimmer!

HILFE

Name	**Mirage**
Genre	Adventure
Hersteller	Atlantis Interactive
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	MS-Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	ca.1 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2x
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik	**54%**
Sound	**61%**
Spielspaß	

14%

Bilder auf

CD-ROM

Crusade



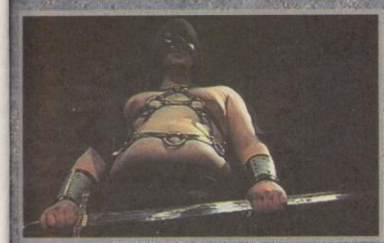
Einfache Bedienung durch Icons



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 Spielspass AG, Bahnweg Nord, Ch-Sevelen, Tel.081/ 7852960, Fax 081/ 7851222
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel.05523/ 56510, Fax 05523/ 64794

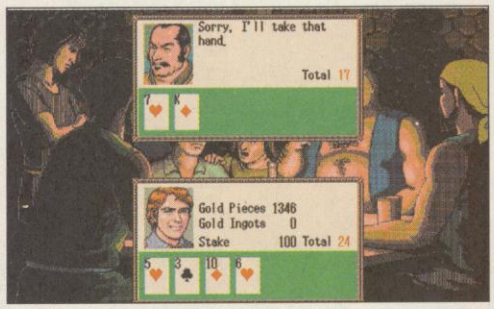
NEW HORIZONS

VORHER

"Uncharted Waters" anno 1992. Die Grafik noch mit sprödem Japanocharme, spielerisch schon jede Menge Tiefgang.

Wir befinden uns im Jahre des Herrn 1992 – die Erde ist eine Scheibe. Computerkapitäne, durch Sid Meiers "Pirates" an ruhmreiches Freibeuterdasein gewöhnt, sichten am Horizont ein Dickschiff aus Asien. Das Programm **Uncharted Waters** der japanischen Strategiespielfirma Koei segelt über die Computerweltmeere und verschwindet alsbald wieder in den unnermeßlichen Weiten des Ozeans. Drei Jahre später schickt Koei das gleiche Programm, diesmal unter dem programmatischen Namen "New Horizons", erneut ins Rennen um die Gunst des Käufers. Die Änderungen zum Mutterprogramm sind dabei zwangsläufig kosmetischer Natur. Die krümelige Grafik von "Uncharted Waters" wurde durch gefällige VGA-Grafik ersetzt, die rauhen PC-Piepser-Shanties mußten weichgespülten CD-Klängen weichen. Im Gegensatz dazu blieben Spieloberfläche, Steuerung und Handlung des Vorgängerspiels vollständig erhalten. Wir starten unsere Karriere als Jungkapitän in einer von sechs Hafenstädten. Mit einem einzigen Winzschiff als Startkapital heißt es in den folgenden Spieljahren möglichst viel Reichtum, Ruhm und Ehre anzuhäufen und so als angesehener Admiral in den Ruhestand zu gehen. Deshalb steuern wir ein kleines Schiffs-Icon aus der Vogelperspektive über die sieben Weltmeere. In den Hafenstädten findet der Seebär alles, was sein rauhes Herz begehrt: Händler bieten Waren an, in Gilden kann man um vielversprechende Zusatzaufträge vorsprechen, in der Kneipe die neuesten Gerüchte aufschnappen und in der Werft sein Schiff aufrüsten. Hat man entsprechend viele Mannschaften angeheuert und das nötige Kleingeld auf dem Konto, steht dem Aufbau einer schlagkräftigen Armada nichts mehr im Wege. Kämpfe werden auf einer Hexfeld-Karte ausgetragen, die Kontrahenten ziehen dabei rundenweise ihre Schiffe in die Schlacht. Alternativ dazu kann man den gegnerischen Kapitän auch zu einem Degenduell fordern. . vw





Spielschulden: eine Partie Black Jack im Pub

"Wiedersehen auf hoher See: Koei wärmt mit neuer Grafik und neuem Sound ein altes Spielprinzip auf."





Schiffe werden wahlweise vom Computer ins Ziel gebracht oder eigenhändig durch die stürmische See navigiert



GUT

Auch wenn die zarte Testerseele vor soviel Geschäftsinn am liebsten die Segel streichen möchte, können wir dem recycelten See-Epos keine Wertung in den oberen Rängen verwehren. "Uncharted Waters", pardon, "New Horizons", ist immer noch ein Programm voll Saft und Kraft. Was den anderen Firmen mit ihren Gold und Klassik-Editionen recht ist, darf auch Koei billig sein: Gute Programme darf und sollte man alle Jubeljahre aufpeppen und der neuen Konsumentengeneration anbieten. Die Grafik ist besser als beim historischen Zwilling, und auch den Sound kann sich der Matrose ohne Gehörsturzgefahr reinschlabbern. Als willkommene Dreingabe haben wir jetzt die Wahl unter sechs Startcharakteren, die alle unterschiedliche Abenteuer erleben. So ist die Gefahr von Wiederholungen gebannt. Ein kompetenter Handelsteil und spannende Hexfeld-Seeschlachten runden die lustige Seefahrt ab...

Name	New Horizons
Genre	Strategie
Hersteller	Koei
Niveau	Mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen	✔	✔	✔

Festplatte belegt	5 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster, Adlib
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**57%**
Sound	**54%**
Spielspaß	**70%**

Bilder auf

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

NEU!

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

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

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 "

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Battle Isle 2	**DV**	**39,99**
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.Manager Hattrik	DV	77,99
Colonization	DV	49,99
Combat Air Patrol	DV	62,99
Crusade	**DV**	**79,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Meister	DV	54,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Die Siedler	**DV**	**49,99**
Dschungelbuch	DV	x59,99
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
Flight Comander 2	DV	68,99
Hardball 4	**DA**	**84,99**
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**32,99**
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Micromaschines 2	**DA**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	**DA**	**34,99**
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Psycho Pinball	DV	64,99
Screamball Flipper	DA	49,99
Sensible Golf	**DV**	**59,99**
Sim Tower	**DV**	**79,99**
Sim Town	DV	69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Star Trek 2	DV	82,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	**DV**	**54,99**
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp.Tycoon + Editor	**DV**	**69,99**
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror.....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. - Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

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 99,99

Action Soccer	**DV**	**74,99**
Alex Damp. Eishockey	DV	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	DV	59,99
Amerika	DV	84,99

Apache Longb. DV 79,99

Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Battle Isle 3	**DV**	**x87,99**
Bling	**DV**	**69,99**
Bioforge	DV	87,99
Bolo	DV	49,99
Brett Hull Hockey	DA	79,99
Buried in Time	**DV**	**79,99**
Celebrity Poker	DV	64,99
Chaos Control	DV	82,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	DV	69,99
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Combat Air Patrol	DV	62,99

COMMAND & CONQUER 89,99

CD - ROM
voll deutsch
US Version auf Anfrage

PC-CDRom

Crusade	**DV**	**84,99**

Crusader DV 89,99

Cyberia dtsch.Sprache	DV	79,99
Daedalus Encounter	DV	89,99
Dark Forces	**DV**	**94,99**
Dark Universe	**DV**	**79,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Druid	DV	i.V.
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
EA Sports Rugby	DA	82,99

Fade to Black DV 89,99

Falcon Gold	DA	59,99
Flight Comander 2	**DV**	**69,99**
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**79,99**

Formula One Grand Prix 2

Erscheinungstermin ca. mitte Oktober
Vorbestellungen empfohlen ! CD-ROM voll deutsch



99,99

FX - Fighter	DV	79,99
Hardball 4	**DA**	**79,99**
Hattrick / von Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DV	i.V.
HI - Octane	**DV**	**87,99**
Hollywood Pictures	DV	79,99

Human Recal DV 99,99

Inca Teil 1 und 2	DV	69,99
Jagged Alliance	**DA**	**77,99**
Jagged Alliance	DV	x89,99
Jewels of Oracle	DV	84,99
Kaiser deluxe	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**34,95**
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko und die - Diebe der Nacht	**DV**	**x62,99**
Knights o. Xentar	DV	x89,99
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	DA	79,99
Last Dynasty	DV	79,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Live Action Football	**DA**	**79,99**

PC-CDRom

Lukas TOP Adventure	**DV**	**78,99**
o Day of Tentacle		
o Indina Jones 4		
o Monkey Island 2		
Lost Eden	DV	79,99
Machiavelli t. Prince	DV	87,99
Mad News	**DV**	**69,99**
Magic Carpet + Data	DV	94,99
Magic Carpet Data	DV	39,99

Magic Carpet 2 DV 89,99

Master of Magic	DV	87,99
Mechwarrior 2	**EV**	**79,99**
Micromaschines 2	DA	74,99
Myst / voll deutsch	**DV**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	**DA**	**39,99**

NBA Jam Tournement DA 87,99

Navy Strike	**DV**	**99,99**
NBA Live 95	DA	89,99
Orion Conspiracy	DV	87,99
Perfect General 2	**DA**	**79,99**
PGA Golf 486	DA	89,99
Phantasmagoria	**EV**	**87,99**
Phantasmagoria	DV	x87,99
Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Pinball Wizzard 2000	DA	x69,99
Powerhouse	**DV**	**62,99**
Prisoner of Ice	**DV**	**87,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Qunatum Gate 2	**DA**	**82,99**
Rebel Assault	DV	69,99
Saga of Aces	**DA**	**59,99**
Sam & Max	DV	78,99

Sensible Golf DV 64,99

Sim City 2000 Comp.	DV	89,99

ca. Ende September

Battle Isle 3

Schatten des Imperiums
CD-ROM
deutsche Version

87,99

PC-CDRom Angebote !

solange Vorrat reicht !!

Sim Tower	DV	79,99
Sim Town	**DV**	**69,99**

Simon the Sorcerer 2 DV 74,99

Slipstream 5000	DA	69,99
Space Quest 6	**DV**	**79,99**

Star Trek 3 Next Generation DV 99,99

Star Trek Techn.Manuel	EV	69,99
Star Trek Omnipedia	EV	74,99

Dungeon Master 2

CD - ROM
dtsch. Version



87,99

ca. Ende September

Stonekeep DV 94,99

Superkarts	DA	89,99
Termial Velocity	**DA**	**69,99**
The Atlas	DV	59,99
Theme Park	DV	74,99
Tilt Flipper	**DA**	**69,99**
Transport Tycoon	DV	87,99
Ul Unser Autorennen	DA	59,99
US Navy Fighter	DV	89,99
US Navy Fighter Data	**DV**	**44,99**
USS Triconderoga	**DA**	**79,99**
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas DV 84,99

Warcraft	DA	77,99

ca. Ende Oktober

Warcraft 2 DV x79,99

Warriors	DV	69,99
Whales Vojage 2	**DV**	**79,99**
Wing Commander 3	**DV**	**97,99**
Wolfsbane	DA	59,99
Woodruff and.....	DV	77,99
X-COM Terror....	**DV**	**87,99**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	DA	62,99

LÖSUNGEN		
Alone in the Dark 1+2	**19,-**	
Alone in the Dark 3	**19,-**	
Bioforge	**19,-**	
Cyberia	**19,-**	
Dark Forces	**19,-**	
Discworld	**19,-**	
Flight o.t.Amaz.Queen	**19,-**	
Kings Quest 7	**19,-**	
Kyrandia 3	**19,-**	
Lands of Lore	**19,-**	
Prisoner of Ice	**19,-**	
Ravenloft 1	**19,-**	
Ravenloft 2	**19,-**	
Sam & Max	**19,-**	
Star Trek Final Unity	**19,-**	
Ultima 8	**19,-**	

Original Creative Labs Produkte:		
Soundblaster 16 Value mit IDE		**179,99**
Soundblaster 16 Pro mit IDE		**249,99**
Soundblaster 16 Pro mit IDE und CSP		**299,99**
Soundblaster AWE 32 Value mit IDE		**359,99**
Movie Master Classic Combo MPEG Karte		
24 bit Farbtiefe = 16,7 Millionen Farben bei einer Auflösung von 1280 X 1024!		
Vollbildschirm-Wiedergabe von Video CD, CD-I und Musik Disk in allen Video und Audio Auflösungen.		
ISA - Steckplatz		**489,99**

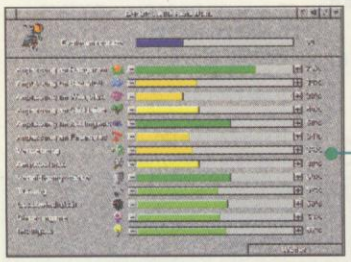
Thrustmaster Produkte :		
Joyst. Flight 2		**149,99**
Joyst. Flight Pro		**269,99**
Joyst. F 16		**289,99**
Mark II Wappon - Control System		**199,99**
Lenkrad T1 incl. - Fußpedale		**259,99**
Paddles Game Card		**64,99**
Gravis Analog Pro		**59,99**
Gravis Game Pad		**39,99**
Gravis Eliminator Card		**39,99**
Gravis Phönix		**189,99**

CD 7th Guest	**DA**	**24,99**
CD Alone i. the Dark 2	**DV**	**29,99**
CD Anstoss + World Cup	**DV**	**29,99**
CD Beneath Steel Sky	**DV**	**29,99**
CD Bureau 13	**DV**	**29,99**
CD Burntime	**DV**	**19,99**
CD Der Patrizier	**DV**	**39,99**
CD Die verrückte Rallay	**DV**	**39,99**
CD Formula One GP	**DA**	**34,99**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV**	**34,99**
CD Hell	**DV**	**29,99**
CD Indy Car Racing	**DA**	**29,99**
CD Labyrinth of Time	**DA**	**34,99**
CD Lands of Lore	**DV**	**34,99**
CD NHL Hockey 94	**DA**	**34,99**
CD Pirates Gold	**DV**	**34,99**
CD Privateer + aller Data´s	**DA**	**34,99**
CD Royal Flash Flipper	**EV**	**39,99**
CD Space Hulk	**DV**	**34,99**
CD Star Trek 1	**DV**	**29,99**
CD Strike Comand.+Datas	**DA**	**34,99**
CD Subwar 2050+Data	**DV**	**29,99**
CD Syndicate +Data	**DV**	**34,99**
CD UFO	**DV**	**29,99**
CD Ultima 7 Compilation	**DA**	**34,95**
CD Ultima Underw. Teil 1+	**DA**	**34,95**
CD Wing Comand. 2+Datas	**DA**	**34,99**
PC 3,5 1942 Pacific Air War	**DV**	**29,99**
PC 3,5 F14 Fleet Def. Gold	**DV**	**29,99**
PC 3,5 Master of Orion	**DA**	**29,99**
PC 3,5 UFO	**DV**	**29,99**

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 annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

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

Q-POP

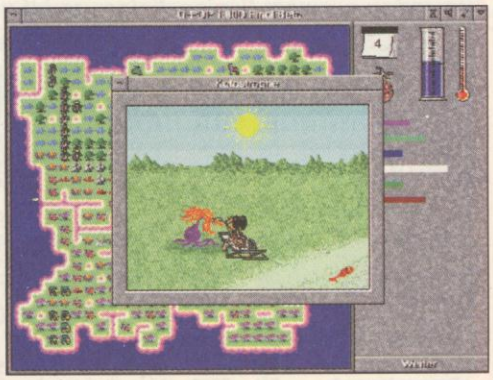


Alle Werte auf einen Blick: Durch geschicktes Verteilen der Punkte drücken wir die Mitkonkurrenten an die Wand

Nein, am Anfang gab es keine undefinierte Ursuppe, sondern sechs Spezies, von denen sich der Spieler eine aussuchen darf. Zehn Vertreter dieser Gattung werden anfangs auf einer Karte verteilt, die die Oberfläche eines fremden Planeten darstellt. Was dann geschieht, läßt sich mit den Worten "Fressen und Fortpflanzen" nur unangemessen beschreiben. Denn auch, wenn die Nahrungsaufnahme und das Ausleben des Vermehrungstriebes mit die wichtigsten Aktionen sind, müßt Ihr dennoch sehr bedacht darauf sein, Eure Fähigkeiten geschickt auszubauen. Am Ende einer Runde werden Euch nämlich Evolutionspunkte zugeteilt. Sie sind der Lohn für geschicktes Taktieren in feindseligem Terrain. Anhand eines **Balkendiagramms** behaltet Ihr den Überblick über Euren Evolutionsstand. Zu Beginn sollten sich die kleinen Kreaturen auf die Verwertung von Nahrung konzentrieren. Gelingt es Eurem Clanchef nicht, genügend grüne Blättchen in der Futteranzeige anzusammeln, muß der Rest der Großfamilie ungebührlichen Kohldampf schieben – was in der Regel zum Populationsschwund und somit zu einem eindeutigen Wettbewerbsnachteil führt.Um sich im Kampf ums Dasein durchsetzen zu können, müßt Ihr Euch aber nicht nur um die Nahrungsaufnahme kümmern, sondern Eure kleinen Racker auch vor Freßfeinden schützen. Vier Möglichkeiten stehen Euch da zur Verfügung: Entweder steigert Ihr die eigene Angriffs- oder Verteidigungsstärke so, daß der Gegner gründlich versohlt wird, oder Ihr baut die Tarnung bzw. Wahrnehmung immer weiter aus. Über einem kleinen Extraschirm am rechten oberen Bildrand könnt Ihr dann sehen, was sich so alles im nächsten Umkreis befindet, um ihm dann gegebenenfalls aus dem Weg zu gehen. In manchen Fällen hilft es auch, den Wert für Geschwindigkeit hinaufzusetzen. Manchmal ist eben die Flucht der bessere Teil der Tapferkeit. Doch damit "Q-Pop" nicht zu langweilig wird, wurde geschickterweise noch die eine oder andere kleinere Naturkatastrophe eingebaut. Dürreperioden, Krankheit oder Erdbeben sind alle noch zu verkraften. Ärgerlich wird die ganze Chose aber erst dann, wenn der Mensch sich auf der Welt breitzumachen beginnt. Fortan laufen nämlich ständig kleine Wesen im Raumanzug mit einem Fangnetz herum, die unbedingt außerirdische Lebewesen für ihre zoologischen Gärten benötigen. Das Spielende läßt sich auf mehrere Arten erreichen: Entweder ist die vorgegebene Rundenzahl abgelaufen, oder es geht nach dem Motto "Survival of the Fittest" so weit, bis nur noch eine besonders evolutionstüchtige Spezies übrig ist. Nicht gerade biotopisch korrekt... *ps*



Und die Natur ist doch stärker: Unsere Fliege hat einem Astronauten das Fell über die Ohren gezogen.



Da hat sich's ausgemendelt: Katastrophen erhöhen den Selektionsdruck und machen die Genome homozygot rezessiv



Na also, es geht doch! Kiwi hat den schlagenden Beweis angetreten, daß man gar nicht mal all den Render-Schnickschnack und sonstigen technischen Overkill braucht, um ein brauchbares Spiel zu entwickeln. Gute Ideen, eine konsequente Umsetzung und eine Planung nach dem Motto "Weniger ist manchmal mehr" können immer noch so manche teure Produktion überflügeln. Q-Pop ist logisch, hat einen angenehmen Spaßfaktor und ist für übersättigte Strategiespezialisten genau das Richtige, um einmal die Seele baumeln zu lassen. Einzig die Wechselwirkung zwischen Grafik und Evolutionsentwicklung hätte besser rüberkommen können, etwas in der Art "Mehr Stärke gleich mehr Muskeln", "höhere Geschwindigkeit führen zu längeren Beinen". So aber sind die Tierchen in der Überlebensphase bei Runde eins génauso dargestellt wie in Runde zwanzig. Hier hätte vielleicht ein wenig Abwechslung gutgetan.

GUT

Name	Q-Pop
Genre	Strategie
Hersteller	Kiwi
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 DM
Spieler	1 bis 6
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	15 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Windows-kompatibel
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Keine
Grafik	**55%**
Sound	**50%**
Spielspaß	**62%**

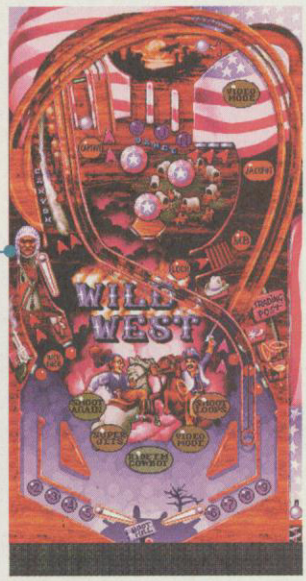
SCREAMBALL

Oh süße Jugend! Wer sich in Prä-PC-Zeiten einen netten Abend machen wollte, der mußte schon seine eigenen vier Wände verlassen und sich in die nächste Lieblingskneipe verziehen. Dort wartete neben einem gepflegten Hellen, ansprechender Gesellschaft und guter Musik auch ein Flipper, in den man seine Silberlinge versenken konnte. Heutzutage hat man es leider einfacher: Das Bier steht im Kühlschrank, die Freunde haben sich mittlerweile in Couch-Potatoes verwandelt und man selbst hat auch nicht mehr die Lust, kindlichen Vergnügungen dieser Art in aller Öffentlichkeit zu frönen. Was liegt also näher, seinem PC und somit sich selbst ein Flipperspiel zu gönnen?

Eine Neuheit in diesem Genre ist der Sechs-Tisch-Flipper mit dem beziehungsreichen Namen "Screamball" von U.S. Gold. Thematisch wird dabei so ziemlich alles abgegrast, was für einen Flipper umgesetzt werden kann. Angefangen vom beliebten **Cowboy und Indianerthema** bis hin zum garstigen **Frankenstein-Unhold** wird so ziemlich jedes Motiv abgearbeitet, das sich spieltechnisch umsetzen läßt. Wie bei den meisten Konkurrenzprodukten scrollt auch hier der Bildschirm ständig zwischen oberer und unterer Tischhälfte hin und her. Auch die einzelnen Funktionstasten unterscheiden sich nur unwesentlich von diversen Vorgängern. Mit den Steuerungstasten bewegt Ihr die beiden Flipperärmchen, F1 bis F12 sind für die Anzahl der Mitspieler zuständig und mit P wird das ganze Spiel kurzzeitig unterbrochen. *ps*

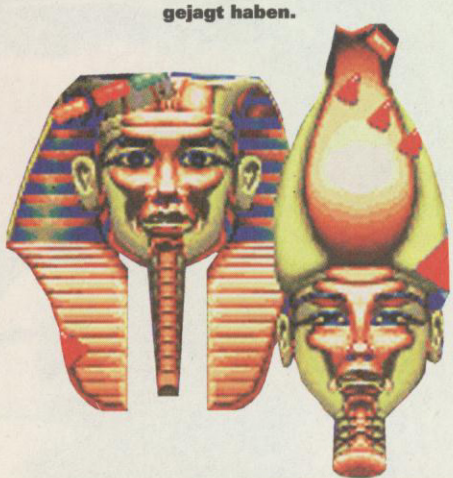


Leichenfledderei laß nach! Mit der entsprechenden Akustik können wir über das Abschießen von Drop Tragets und das Umkurven von Special-Lanes unser Monster zusammenbasteln.



Westward Ho! Getreu dem Motto "Kalifornien oder den Tod", dürfen wir sogar in einem Nebenspiel unser Glück versuchen – aber erst, wenn wir den Silberball durch den Video-Mode-Tunnel gejagt haben.

"Alle spielen sie gerne, doch keiner hat das Geld und den Platz, einen echten Williams oder Gottlieb ins Wohnzimmer zu stellen. Kein Wunder, daß Flipper am PC ein beliebter Zeitvertreib sind."





Flipper für den PC sind so eine Sache. Selten sind die Spiele so innovativ, daß man behaupten könne, sowas gäbe es nur für den Rechenknecht. Eigentlich schade, denn so ein virtuelles Gekugele könnte mit Sicherheit mehr als nur die Realität eines Flippertischs imitieren. Dennoch müßte ich lügen, würde ich behaupten, Screamball von U.S. Gold mache keinen Spaß. Die Sounds sind nett, die Übersetzungen im Handbuch leisten ihren Beitrag zur allgemeinen Erheiterung ("Mushroom-Bumpers" mit "Pilz-Stoßstangen" zu übersetzen, ist schon sehr kreativ) und das Handling der Optionen macht auch Spiele-Amateuren keine großen Schwierigkeiten. An das vielgerühmte Psycho Pinball von Codemasters kommt es zwar nicht heran, aber alle, die gerne mal etwas Neues in Sachen Reflexförderung auf Ihrer Festplatte haben möchten, werden nicht enttäuscht sein.

GEHT SO

Name	**Screamball**
Genre	Flipper
Hersteller	US GOLD
Niveau	Mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	bis zu 12
System	MS-DOS/CD-ROM

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	5 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster,
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

Grafik **33%**
Sound **55%**
Spielspaß

50%

Bilder auf

Vielleicht haben Sie bald Na

Vielleicht liegen Sie a

HOTLINE 040/391113 . INTERNET www.vie.co.uk/vie



Jetzt im Handel!

Komplett in deutsch. Mit digitalisierter deutscher Sprachausgabe.

PC
CD-ROM

Das Ziel: die *Weltherrschaft.* Der Schlüssel: eine *Pflanze.* Befehligen Sie die Armeen aus intelligenten Cyborgs auf ihren Missionen dieser bahnbrechenden *Echtzeitsimulation.* Das reicht Ihnen noch nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf *Mann gegen Mann* über Modem oder Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

COMMAND & CONQUER IST EIN MARKENZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. © WESTWOOD STUDIOS INC. ALLE RECHTE VORBEHALT

1995

Macht über die gesamte Erde.
Beauch bald drunter.



kennen oder zuwenig Hirnschmalz für eine *gute Strategie* haben, beobachten Sie doch Goldfische. Oder sticken Sie Tischdeckchen, *elende Spaßbremse.*

COMMAND & CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

©1995 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. VIRGIN IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON VIRGIN ENTERPRISES LTD.

WHALE´S VOYAGE 2



Wie es sich gehört, müssen wir auch in Whale´s Voyage 2 nicht auf einen gerenderten Science-fiction-Vorspann verzichten

EXTRAWAHN

Ohne Extras kann man im Weltraum keinen Blumentopf gewinnen. Bevor man das erste Raumgefecht übersteht, muß unbedingt ein Schutzschild her, und auch die Laser können eine Nachbesserung gut vertragen. Wer nach Bodenschätzen schürfen möchte, braucht unbedingt einen Gleiter.



Für eine Handvoll Credits: Jeder Planet bietet eine andere Warenpalette und andere Extras

Zwanzig Jahre sind seit jenen denkwürdigen Tagen vergangen, die in letzter Konsequenz zur Zerstörung des "Sky Boulevard" und zum Sieg über General Noth führten. Die alten Kämpen sind inzwischen im wohlverdienten Ruhestand, die "Whale" liegt eingemottet im Trockendock und alle träumen von vergangenen, glorreichen Tagen. Höchste Zeit also, die bewährte Truppe aus dem Save-Game zu wecken und in "Whale´s Voyage" zu transferieren. Falls kein alter Spielstand mehr vorhanden ist, darf der Einsteiger seine vier Kämpen mit Hilfe eines Charaktereditors neu erschaffen. Damit der einzelne Held dabei möglichst differenziert ausgestattet wird, kann man gleich neun Eigenschaften beliebig kombinieren. Neben den üblichen Werten wie Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Geschwindigkeit, werden unter anderem Punkte in psychischer Energie, Rhetorik und Humanität vergeben. Leider verfügen die Charaktere auch über persönliche Schwächen, die im weiteren Spielverlauf noch hinderlich werden können. Ist die Vierertruppe bereit, startet das Abenteuer an Bord der "Whale", die ohne jedes Extra und mit geringem Treibstoffvorrat durchs All dümpelt. Damit das nicht so bleibt, heißt es erst einmal handeln und klug wirtschaften. In jedem Planetensystem verkauft uns ein freundlicher Raumhändler landestypische Waren, die wir dann möglichst lukrativ in einem anderen Arm der Galaxis wieder veräußern dürfen.

Ist das Raumkonto gut gepolstert, wird die "Whale" mit **lebensnotwendigen Extras** ausgerüstet und so zu einem fast unbesiegbaren



Helden-Kloning: Jeder Charakter hat acht Eigenschaften



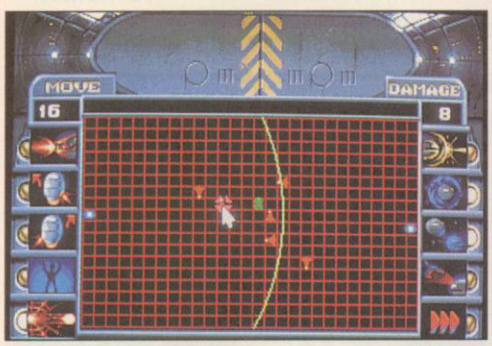
GUT

Der Mix macht's. Reine Rollenspielfreunde werden vielleicht kleine Anpassungsschwierigkeiten an diesen ungewöhnlichen Genremix aus österreichischen Landen haben. Aber die Kombination von Handelssimulation mit Rolli- und Strategieelementen macht schon Spaß. Wer nach glücklichem Warentausch nach und nach seine Whale mit allerlei Zinnober und Schnickschnack aufrüsten kann, wird sich wie ein stolzer Kapitän fühlen. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Bessere Bewaffnung, Zusatztanks und Schilde sind beim Zusammentreffen mit Piraten und anderen unangenehmen Zeitgenossen nämlich bitter nötig. Die beiden einzigen Haare in der ansonsten recht schmackhaften Suppe sind die zum Teil antiquierte Grafik und die etwas seltsam anmutende Charakterverwaltung. Hier hätte man getrost bei Vorbildern klauen dürfen, kämen diese Verbesserungen dem Spiel doch eindeutig zugute.



Die 3D-Welt erscheint im mittleren Sichtfenster, während alle wichtigen Informationen im Rahmen drumherum auftauchen

"Die Fortsetzung zum Überraschungserfolg: NEO schickt den Handelsraumer Whale wieder auf die Reise durchs Weltall"



Schiffeversenken im Weltraum: Raumgefechte werden auf einer Quadratkarte ausgetragen. Der Kampf läuft rundenweise ab.

Schlachtroß aufgebohrt. Bordwaffen und Schilde kommen spätestens dann zum Einsatz, wenn wir im All auf Piraten treffen. Wird sonst nur eine gerenderte Sicht des Alls geboten, schaltet der Bildschirm jetzt auf eine Strategiekarte um, auf der wir unser Schiffchen rundenweise gegen den bösen Feind führen. Mit der passenden Ausrüstung bauen wir wehrhafte Schilde auf, machen die "Whale" unsichtbar oder foppen mit Hologrammen die Konkurrenz im All. Sobald alle Aktionspunkte verbraucht sind, zieht die computerisierte Gegenseite und wir müssen stillhalten und hoffen, daß die Schilde halten.

Handel und Strategiekämpfe sind nicht Selbstzweck, sondern nur nette Dreingabe zum eigentlichen Schwerpunkt des Programms – dem Rollenspiel. Sobald wir im Orbit um einen neuen Planeten eiern, darf die Vierertruppe auf die Oberfläche beamen und dort durch scrollende 3D-Labyrinthe toben. Damit wir uns dabei nicht verfransen und in der Galaxis verlorengehen, werden uns per Telekom die neuen Aufträge zugeteilt. Mit der Zeit kristallisiert sich so eine durchgehende Handlung heraus, die sich aus vielen Einzelmissionen zusammensetzt. Im Laufe der Story treffen unsere Helden auf über 70 andere Personen, mit denen sie ein gepflegtes Multiple-Choice-Schwätzchen halten können. Wer lieber die Waffen sprechen läßt, kann das entweder individuell pro Charakter machen oder gleich die ganze Truppe losprügeln lassen. *vw*



Das Cockpit der Whale dient gleichzeitig zur Navigation



GEHT SO

Zweifellos eine kurzweilige Mischung, die die Jungs von NEO im zweiten Teil ihrer Raumoper angerichtet haben. Eine Prise Strategie, etwas Handelssimulation, etwas mehr Rollenspiel, fertig ist der bekömmliche Cocktail. Was dagegen schwerer zu verknusen ist, ist die technische Ausführung. Sieht man einmal von der angestaubten Grafik ab, ist es besonders das abstruse Menüsystem des Rollenspielteils. Hier ist so gut wie nichts logisch aufgebaut, und im Eifer des Gefechts verliert man zwangsläufig die Übersicht. Will man einen der Pixelcharaktere zum Reden bringen, muß man die ständig umherwuselnden Kerle quasi im Sichtfenster einfangen und gleichzeitig diverse Icons anklicken, bevor sich ein Plausch initiieren läßt. Steht der angesprochene Charakter dann zufällig vor einer weißen Wand, ist der Dialog-Font zudem kaum zu entziffern. Das nervt gewaltig!

Name	**Whales Voyage 2**
Genre	Wirtschaft/Rollenspiel
Hersteller	Neo
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	MS-DOS

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal	✔		
empfohlen		✔	✔

Festplatte belegt	10 MB
RAM-Ausstattung	4 MB
Soundkarten	Soundblaster, kompatible
CD-ROM-Speed	1 x
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **48%**
Sound ... **kein Sound beim Test**
Spielspaß

60%

VORSICHT! SCHROTT

VORTEX



Heile Welt

New Age läßt grüßen: Die Rollen zwischen Gut und Böse sind eindeutig verteilt. Hier die armen Ureinwohner mit innigem Verhältnis zu Mutter Erde, dort Technologie-hörige Mordbuben.

"Jedes neue Genre leidet zu Beginn unter Kinderkrankheiten. Dem interaktivem Film scheint es nicht besser zu gehen. So ist auch Vortex ein Panoptikum peinlicher Klischees."

Die Vereinten Nationen haben wirklich einen schweren Stand. In der Zukunft, sprich dem Jahre 2057, ist die ehemalige Friedensorganisation zu einem Verein von Kriegstreibern verkommen, der nichts anderes im Sinn hat, als fremde Planeten zu erobern. Der Erde geht es nämlich im wahrsten Sinne des Wortes dreckig, und nur ein Stoff namens Iridiumoxyd könnte die Welt vor dem endgültigen Kollaps bewahren. Dieses Wundermittel gibt es aber nur auf einem Planeten namens AJ3905, der durch das "Quantum Gate" betreten werden kann. Leider wird diese Welt von gierigen Insekten bevölkert, und die Luft ist auch nicht gerade zum Atmen geeignet. Grund genug, mit einem Rollkommando den Kammerjäger zu spielen. Doch Drew Griffin, Held dieser New-Age-angehauchten Geschichte, kommt einer finsteren Verschwörung auf die Spur. Denn eigentlich sind die garstigen Sechsbeiner **engelsgleiche Wesen** mit sanftem Gemüt, die eigentlich nur friedlich ihr vegetarisches Leben führen wollen. Durch eine Droge und einen manipulierten Raumanzug wird der Eingreiftruppe der UN vorgegaukelt, daß dieser Planet die personifizierte Feindseligkeit ist, obwohl genau das Gegenteil zutrifft. Es gibt natürlich auch kein Iridiumoxyd, sondern nur eine Welt, die man auf diese brachiale Art kolonisieren möchte. Als Drew Griffin aus dem Koma erwacht, fällt es ihm wie Schuppen von den Augen und er stellt sich fortan auf die Seite der Rechtschaffenden – so Ihr es wollt.

Im Rahmen der Dialoge, die die Geschichte vorantreiben, kann sich unser Held auf Wunsch auch ziemlich bockig anstellen, doch damit wäre der erzieherische Zweck dieser hochmoralischen Geschichte natürlich weit verfehlt. Also kann es nur einen Weg geben: **das Tor muß zerstört werden.** In einem Himmelfahrtskommando versucht Ihr mit Hilfe der Quantum-Gate-Erfinderin Elizabeth Marks dem Spuk ein Ende zu bereiten... Aktionen, wie wir sie aus herkömmlichen Adventures kennen, suchen wir hier vergebens. Redselige Naturen haben eindeutig einen Heimvorteil. So gesehen hat "Vortex" mehr von einem Film als von einem Spiel *ps*



Natürlich ist es nicht ganz so einfach, eine schwer bewachte militärische Installation zu sprengen – vor allem, wenn man von bösen Träumen geplagt wird.



Zündet die Räucherkerzen an, es ist soweit: Friede, Freude, Eierkuchen haben sich auf einer Parallel-Erde breitgemacht, und das Resultat ist genauso verquast wie die Handlung, die der ganzen jenseitigen Plotte zugrunde liegt. Könnte die Welt nicht ein himmlischer Ort sein, wenn die Gier nach Geld, Gold und einem sorgenfreien Leben nicht so groß wäre? Drei CDs braucht Greg Roach, um uns in seiner Fortsetzung von Quantum Gate mit moralischen Gemeinplätzen zu kommen, wobei man sich durch das blutleere Gesäusel um Mutter Erde und irgendwelchen Träumen schon nach zehn Minuten wünscht, man könne sich in ein Radieschen verwandeln und ganz tief in die Erde vergraben. So viel moralinsaures Rühr-mich-nicht-an-Getue läßt einem das Müsli sauer aufstoßen.

NA JA Freunde des interaktiven Films sollten dann doch lieber zu Under a Killing Moon greifen.

Name	Vortex
Genre	interaktiver Film
Hersteller	Hyperbole Studios
Niveau	leicht
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1
System	Windows

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Festplatte belegt	9 MB
RAM-Ausstattung	8 MB
Soundkarten	Soundblaster, Adlib, Roland
CD-ROM-Speed	2 x
Steuerung	Maus
Extras	keine
Grafik	**61%**
Sound	**59%**
Spielspaß	**15%**

Bilder auf

Sieben Stühle, eine Meinung

Jeder Redakteur hat so seine ganz persönlichen Vorlieben, was Spiele angeht. Unter Umständen ordnet er deshalb einen Titel besonders hoch oder besonders niedrig ein – auch dann, wenn er nach den objektiven Bewertungskriterien eines guten Test ganz anders urteilen müßte. Auf dieser Seite gibt jeder Redakteur seinen Senf zu jedem Titel. Damit wird unsere „Sieben Zwerge"-Seite zum letzten Schliff im ohnehin schon sehr aufwendigen Power-Play-Wertungssystem



	Hartmut hu	Volker vw	Knut kn	Frank fh	Pete ps	Sascha sg	Ingo ih	
Air Havoc	3	3	4	3	6	4	2	**57%**
Apache	8	9	8	7	8	9	6	**85%**
Ascendancy	8	9	8	7	8	6	6	**80%**
Battle Isle 3	7	8	9	7	8	6	9	**86%**
Bounty Hunter	1	3	2	1	1	4	2	**29%**
Buried In Time	6	6	7	7	8	5	6	**72%**
Crusade	6	5	6	5	5	5	4	**58%**
Cyberbikes	1	1	2	1	2	2	1	**27%**
Fade To Black	8	7	8	6	5	7	5	**74%**
Fuzzy's World	1	2	3	1	3	1	4	**35%**
Johnny Mnemonic	1	2	4	1	3	1	4	**30%**
King Pin	1	1	1	1	3	2	3	**39%**
Magic Carpet 2	8	7	7	7	10	10	6	**88%**
Mechwarrior 2	9	9	9	9	8	9	7	**86%**
Mirage	1	1	2	1	1	1	1	**14%**
Need For Speed	7	6	7	6	6	8	6	**69%**
New Horizons	5	7	6	3	6	3	6	**70%**
Phantasmagoria	2	4	3	3	3	2	3	**46%**
Q-Pop	4	5	6	5	6	4	3	**62%**
Screamball	2	2	6	2	5	4	5	**50%**
Vortex	1	3	2	1	2	1	1	**15%**
Whale's Voyage 2	6	5	5	5	7	5	3	**60%**

Jagged ALL

Wenn die Anzahl der Leute, die einem Spiel gnadenlos verfallen sind, ein Zeichen für den Erfolg des Programms ist, dann kann man von Sir Techs *Jagged Alliance* als einem der erfolgreichsten Strategie-Rollenspiele aller Zeiten sprechen.



Die kleine aber feine Mad Lab-Crew (v.l.n.r.): Alex Meduna, Shaun Lyng, Linda Currie und unser Interviewpartner Ian Currie.



Wird die bezaubernde Brenda während des Spielverlaufs entführt, erwartet Euch mit ihrer Befreiung eine der härtesten Herausforderungen.

In Online-Foren sprechen die Spieler von ihrem Helden Mike wie von einer realen Person, die jeden Moment zur Tür reinkommen könnte, um ein Bier mit ihnen zu trinken. Sie beschweren sich über ihr Schlafdefizit und hätten gerne, daß Larry "Ah, I forgot what you wanted me to do, man" zu ihren Chefs sagt. Nachdem sie Attacke um Attacke auf die Feindsektoren planen, vergessen sie völlig, daß die Söldner nur Figuren in einem Spiel sind. So geht es auch den Designern: Ian Currie, Haupt-Designer und -Programmierer von *Jagged Alliance*, hat nahezu vier Jahre mit diesen 60 Söldnern verbracht. Seine Co-Designer, Shaun Lyng (der "Vater" aller Söldner-Charaktere), Alex Meduna (das Gehirn hinter der Artificial Intelligence) und Linda Currie (die Architektin der Landschaft Metaviras) haben ihr Talent bei der Erschaffung einer feindlichen Welt eingebracht, die den Spieler komplett aus der Realität zu entführen versteht. Ian gewährte mit diesem Interview der POWER PLAY einen Blick hinter die Kulissen. Von der Entwicklung von *Jagged Alliance* über die in Bälde erscheinende *Head To Head*-Erweiterung, bis hin zu *Jagged Alliance II*, erfahrt Ihr Details aus erster Hand.

PP: Wann hast Du mit der Entwicklung von Jagged Alliance angefangen? Wie hat sich das ursprüngliche Konzept während der Arbeit verändert?

Ian Currie: Das war bereits 1991, schon ziemlich lange her. Ich wollte ein Spiel schaffen, das es so bisher noch nicht gab. Zu dieser Zeit spielte ich gerne *Command HQ* von Microprose, vor allem wegen seiner Head-To-Head-Option. So entstand der Gedanke, mein eigenes Head-To-Head-Spiel zu entwerfen, was sich mit *Jagged Alliance* bisher nicht unbedingt bewahrheitet hat. Es entwickelte sich vielmehr zu einer Variation dieser Idee und war einer ständigen Veränderung unterworfen. Zuerst kam es mir nur darauf an, zwei gegnerische Seiten mit spezifischen Cha-



DER PLANER

Neben der allgemeinen strategischen Karte, kann von jedem Sektor ein detaillierter Übersichtsplan aufgerufen werden.

IANCE

rakteren zu integrieren. Die Charaktere mit allen ihren unterschiedlichen Gegenständen und Waffen sollten den Rollenspielanteil ausmachen. Doch das Spiel sollte zunächst recht klein bleiben. Es besaß noch keine Story und bestand im wesentlichen nur aus einer Örtlichkeit, nicht aus 60 Sektoren. Der Blickwinkel auf das Geschehen war anders und das Auge des Betrachters war weiter entfernt. Die Personen und Dinge erschienen mir bald schon zu klein. Jedesmal, wenn wir am Spiel weiterarbeiteten, veränderte es nicht nur sein Aussehen, sondern gewann auch an Features, strategischen Elementen und entwickelte eine eigene Story.

PP: Wodurch unterscheidet sich Jagged Alliance von anderen Spielen seiner Art, wie zum Beispiel U.F.O. oder X-COM? Ist es die spezielle Mischung aus Adventure, Strategie und Rollenspiel?

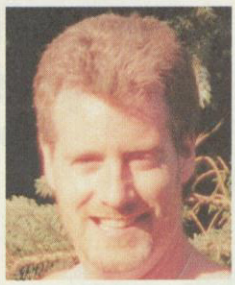
Ian: Der offensichtlichste Unterschied sind die individuellen Persönlichkeiten der Söldner. Ich glaube nicht, daß es im Moment ein anderes Spiel gibt, das auf so genau definierte und variantenreiche Persönlichkeiten zurückgreifen kann. Dadurch wird es zur wahren Mischung aus Rollenspiel und Strategie. Es existieren noch ein paar andere Mixturen dieser Art, aber in keiner von ihnen wird dieses Rezept so offensichtlich. Außerdem ist der Schauplatz sehr außergewöhnlich und das strategische Gameplay unterscheidet sich von allem, was ich in dieser Art kenne.

PP: Anfang Juli enterte Jagged Alliance die Top Ten der Internet 100 und erscheint mittlerweile in den Leserhitparaden diverser Fachmagazine im In- und Ausland. Was für ein Gefühl ist es, dein Produkt die Charts erstürmen zu sehen?

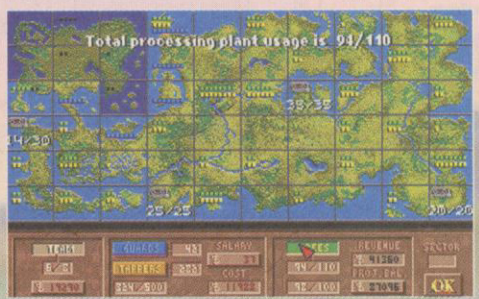
Ian: Das hat mich total umgehauen! Ich hätte mir niemals einen so großen Erfolg erträumt. Und zwar in erster Linie, weil ich als Spielemacher im Vergleich zu den Leuten, die das schon seit Jahren machen, ein Newcomer bin. Ich war bisher immer eher ein "Möchtegern"-Spieleproduzent als ein wahrer Designer. Von daher war es fast ein Schock, *Jagged Alliance* in den Top Ten zu sehen. Diese Realität beweist mir, daß ich mit meinen Vorstellungen auf dem richtigen Weg war. Es ist echt. Es geht ab. Es ist nicht länger nur ein Traum. DAS ist ein gutes Gefühl.

PP: Es gibt viele Möchtegern-Programmierer in der Szene, aber du bist ein gutes Beispiel

IAN CURRIE



Hauptprogrammierer und Chefdesigner Ian Currie begann bereits 1991 mit der Arbeit zu „Jagged Alliance"



Auf der strategischen Karte findet auch das Wachpersonal-Management statt.



OHNMACHT

Bei schweren Verletzungen oder Erschöpfung durch Hitze, verlieren Eure Leute die Besinnung. Manchmal hilft hier ein Zug aus der Feldflasche.

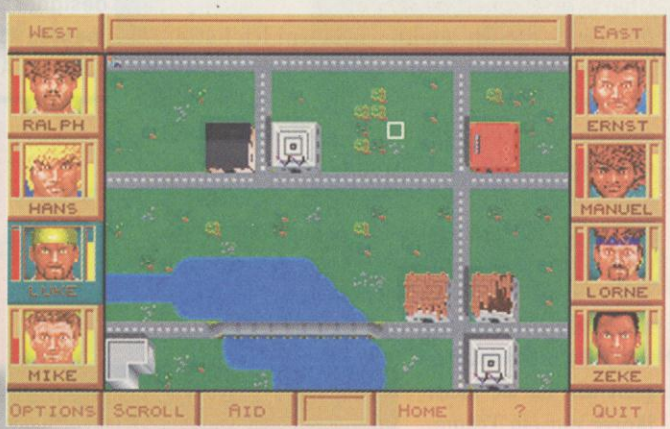
FREISCHWIMMER

Auch über das Wasser ist es möglich, in das Feindgebiet zu gelangen. Doch Vorsicht, denn hier lauern Wasserschlangen!

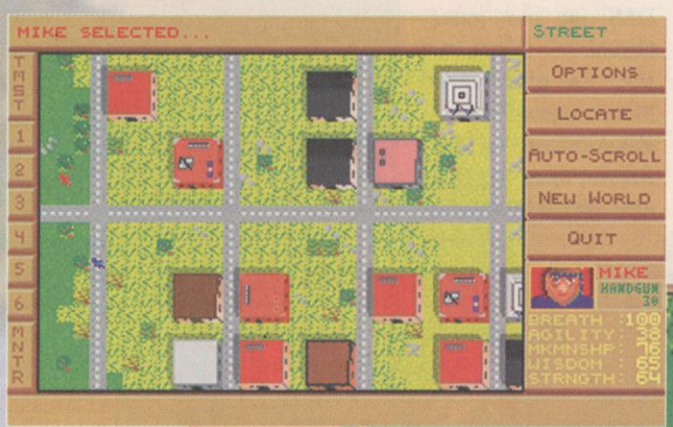
"Der ganze technische Kram war nicht mehr, als ein notwendiges Übel"

dafür, wie man es schaffen kann, große Firmen und Namen zu überraschen. Wie hast du es geschafft, von einem Möchtegern- zu einem erfolgreichen Designer aufzusteigen?
Ian: Dazu ist jede Menge Hunger, Durst, Verlangen und Fleiß notwendig. Es stellten sich wirklich eine Menge Dinge gegen mich. Als ich die Arbeit zu JA begann, hatte ich noch einen Vollzeit-Job als Programmierer für CN (Canadian National Railroad) zu bewältigen, außerdem genoß ich nicht gerade eine ausführliche Ausbildung als Programmierer. Im Grunde genommen lernte ich das Meiste während der Arbeit an JA. Der ganze technische Kram war nicht mehr als ein notwendiges Übel, um mein Wunschspiel erschaffen zu können. Viele der Dinge, die ich lernte, verstand ich nicht in ihrem ganzen Umfang. Ich mußte sie mir immer wieder einpauken, bis sie schließlich in meinen Hirnwindungen hängenblieben. Nachdem ich mein Wissen angewendet hatte, drohte es mir wieder zu entfleuchen. Doch ich hatte es geschafft und wollte weitermachen. Schließlich konnte ich mich nach der ganzen Technik nun endlich meiner wahren Liebe, dem Design des Spiels, widmen. Mein damaliger Job und die anfängliche technische Unkenntnis waren die größten Hürden. Ich kann nur jedem Einsteiger Geduld und Durchhaltevermögen wünschen. Wenn du einen Gedanken, eine Idee oder gar ein ganzes Konzept hast, von dem du überzeugt bist, daß es sich zu einem guten Spiel ausarbeiten läßt, dann lasse dich durch kein Hindernis stoppen. Deine Idee kann Realität werden. JA ist der Beweis dafür.

PP: Die Persönlichkeiten der Söldner tragen nicht unwesentlich zum Spielspaß von JA bei. Warum hast du dir die Mühe gemacht, den Personen ein "echtes" Leben einzuhauchen, während sich doch die meisten Strategiespiele auf "sterile" Charaktere beschränken, die man lediglich kommandieren oder killen kann?
Ian: Dazu führten die langen Gespräche zwischen Shaun Lyng und mir. Wir begannen







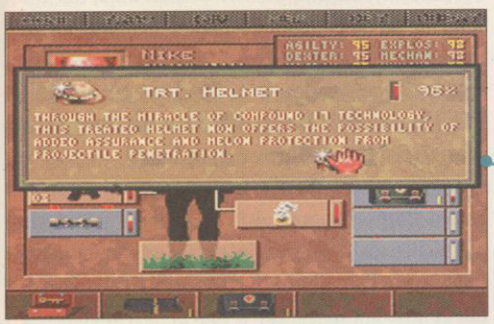


Rechts oben und unten: Die erste grafische Fassung von 1991 sah noch sehr spartanisch aus. Vom Straßenkampf kam man schließlich ganz ab.

Ganz rechts und unten: 1992 nahm Jagged Alliance so langsam die uns bekannte Gestalt an. Einige der Videosequenzen verwarf man wieder.

Anzeige SOFT & SOUND • SOFT & SOUND ENTERTAINMENT • Ahnfeldstraße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 0211-613084

damit, über diese Charaktere zu sprechen, als wären sie echte Menschen. Wir waren schon so wahnsinnig, daß Sätze wie: "Gestern habe ich einen gesehen, der sah aus wie Smoke" keine Seltenheit mehr waren. Wir begannen damit, für jeden Charakter Eigenheiten zu entwickeln. Einige davon haben wir in Variationen auch auf andere Söldner übertragen, wenn es zu ihnen paßte. Eben Dinge, wie wenn einer durchdreht und im Streit einen anderen Söldner abknallt, oder im Kampfgebiet einen Tobsuchtsanfall bekommt. Wir malten uns einfach aus, was diese Jungs und Mädels alles tun könnten, um den Spieler ab und zu zu verwirren und ihm zu zeigen, daß sie eine eigene Persönlichkeit besitzen.



PP: Welcher der Söldner ist dein Lieblingscharakter?

Ian: Was den Humor angeht, ist Larry mein Liebling. Nachdem wir alle Stimmen der Schauspieler digitalisiert hatten, konnten wir jede aufgenommene Zeile mit einem Testprogramm einzeln abspielen. Es machte mir unglaublichen Spaß, Larry zuzuhören. Vor allem seine Bemerkungen beim Auffinden von Brenda Richards (in welchem Zustand sie auch immer sein mochte) sind unglaublich: "I just found Brenda, and she's looking pretty good, man." Das muß man jetzt natürlich im Kontext hören, der Humor Larrys ist sehr situationsbezogen. Ich würde allerdings nicht empfehlen, ihn über einen längeren Zeitraum hinweg zu verwenden. Er ist mehr ein "Starter" als ein "Finisher". Natürlich lieben wir alle den mysteriösen Mike. Er ist der Gott der gesamten A.I.M.-Organisation. Wir reden über Mike, als ob er wirklich existieren würde.



PP: Da du ja als einziger Einsicht in die A.I.M.-Akten hast, sag uns mal was über den geheimnisvollen Background von Mike.

Ian: Mike ist der Mystery-Man! Noch nicht einmal sein Nachname ist bekannt. Ich kenne ihn

GEHEIMCODE

Gelingt es Euch, Santinos Code zu knacken, erhaltet Ihr durch das Studium der verschlüsselten Botschaften jede Menge Zusatzinformationen.

SOFT & SOUND SHOP

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

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.*

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

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

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

CD-ROM Schnäppchenmarkt

0190-190 816

1 min./DM 1.15

Shop des Monats

45329 Essen. Altenessener Str. 448. Tel. 02 01-34 39 37



Martin vom S & S-SHOP in Essen, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Festplatten	Preis DM
540 MB Conner	258,-
850 MB Conner	299,-
1,2 GB Conner	398,-
CPU'S	
DX 4-100	179,-
Pentium 75	318,-
Pentium 90	498,-
Pentium 133	1.249,-
Software	
Dungeon Master 2	84,95
Simon the Sorcerer 2 DV	75,95
Sensible Golf	55,95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Essen.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu, Mauerstraße 92, 0241-402608
96047 Bamberg neu, Fleischstraße 5, 0951-200697
10551 Berlin, Oldenburger Str. 44, 030-3962821
12207 Berlin, Osdorfer Str. 13, 030-7128599
33615 Bielefeld neu, Stapenhorst Str. 42, 0521-175872
53225 Bonn, Limpericher Str. 22, 0228-474115
40477 Düsseldorf, Gneisenaustr. 1, 0211-4910187
91054 Erlangen, Luitpoldstr. 15, 09131-26658
45329 Essen, Altenesser Str. 448, 0201-343937
37085 Göttingen, David Hilbert Str. 2, 0551-46563
58095 Hagen, Volmestraße 66, 02331-26774
34131 Kassel, Lange Str. 81, 0561-39463
24116 Kiel, Sternstr. 18, 0431-970046
50672 Köln neu, Palm Str. 45-47, 0221-2579741
50939 Köln neu, Gottesweg 149, 0221-446499
23564 Lübeck, Wakenitzstr. 7, 0451-794345
90443 Nürnberg neu, Wiesenstr. 42, Telefon-Nr. folgt
39112 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, 0391-42622
68159 Mannheim, Jungbuschstr. 3, 0621-101203
66538 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, 06821-26797
41460 Neuss, Hamtorstr. 20, 02131-278967
37520 Osterode, Markt 14 - 16, 05522-73011
24306 Plön, Lübsches Tor, 04522-3412
27721 Ritterhude, Riesstr. 47, 04292-9876
66578 Schiffweiler, Kreisstr. 18, 06821-632163
29525 Uelzen, Hutmacher Str. 11, 0581-79371
38300 Wolfenbüttel, Heimstätten Weg 23, 05331-61820
38440 Wolfsburg, Laagbergstr. 63, 05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu, Malgartener Str. 22, 05461-62644
38118 Braunschweig, Holwedestraße 10, 0531-508231 neu
76448 Durmersheim, Hauptstraße 2a, 07245-7373 neu
52525 Heinsberg, Gangolfus Str. 25, 02452-4817
81475 München neu, Leopoldstraße 126, 089-7556778
75177 Pforzheim neu, Scharnhorststr. 12-14, 07231-560655
74523 Schwäbisch-Hall, Am Schuppach 1 neu, 0791-6706

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

Anzeige SOFT & SOUND • SOFT & SOUND ENTERTAINMENT • Ahnfeldstraße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 0211-613084

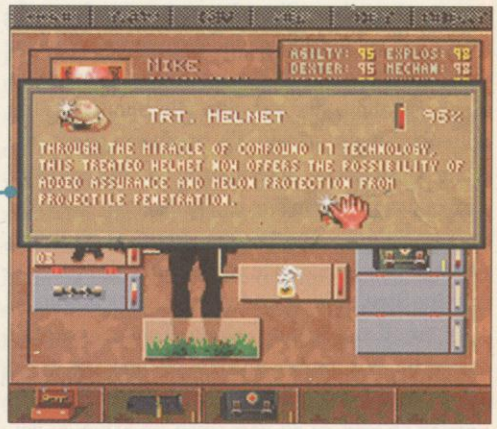
HANDWERK
Mit ein paar Kniffen, viel Geschick und etwas Experimentierfreudigkeit können einige Gegenstände des Inventars manipuliert und "veredelt" werden.

auch nur so gut, soweit er das zuläßt. Wenn jemand so gut schießt, stellst du keine Fragen mehr. Du heuerst nur noch an.

PP: Wieso habt ihr dieses Höchstmaß an Sprachausgabe, Persönlichkeit und verschiedenen Handlungswegen eingebaut?

Ian: Wir wollten nicht alles bisher Dagewesene übertreffen oder ein extrem komplexes Spiel schaffen. Das hat sich so entwickelt. Wenn wir anfangs gewußt hätten, wie komplex JA schließlich werden würde, hätten wir wohl schnell den Mut verloren und die Flinte ins Korn geworfen. JA hat sich von einem kleinen Projekt zu einer großen Sache entwickelt. Schließlich sind wir selbst Spieler und so kamen uns jeden Tag neue Ideen, welcher Gag noch eingefügt werden könnte. Uns reizten dabei vor allem die Dinge, die nicht so offensichtlich sind und nur hin und wieder auftreten. Manchmal fragten wir uns, ob sich die ganze Mühe überhaupt lohnen würde. Wir besprachen lustige Ideen, lachten darüber, mußten aber viele Dinge wieder verwerfen, da es für manche Einfälle notwendig gewesen wäre, sämtlichen der 60 Söldner eine weitere Dialogzeile zu verpassen. Doch die Zeit drängte, und wir wußten auch gar nicht, wieviel von unserem Zeugs überhaupt auf ein CD-ROM passen würde. Das Aufnehmen der Stimmen im Studio und das anschließende Digitalisieren war so zeitaufwendig, daß wir viele Ideen einfach nicht mehr verwirklichen konnten.





Idee kam von Shaun Lyng. Als er darauf bestand, kyrillische Schriftzeichen auch als Bildschirmtext erscheinen zu lassen, erklärte ich ihn zunächst für verrückt, doch nun bin ich froh, daß er darauf bestanden hat. Die Idee ist einmalig.

PP: Hast du dir schon Gedanken über einen französischen Söldner gemacht?

Ian: Ja, schon. Doch wir wollen uns jetzt nicht selbst kopieren, und nun in einer Fortsetzung möglichst viele Söldner integrieren, die kein Englisch sprechen können. Aber ein Franzose, der ein Englisch mit ziemlich starkem französischen Akzent spricht, wäre durchaus denkbar. Wir werden sicher einen französisch-kanadischen Söldner in *Head To Head+* dabei haben.

PP: Die künstliche Intelligenz in JA ist ziemlich komplex. Alex Meduna, der den Großteil davon programmiert hat, sagte einmal, "Ich könnte diesen Code tausend Jahre studieren und immer noch nicht ganz begreifen." Was genau macht diesen Code so umfangreich?

Ian: Es gibt eine ganze Anzahl von Variablen, die dafür verantwortlich sind. Die Feinde in JA können entweder aggressiv, mutig oder sehr vorsichtig sein. Sie haben auch unterschiedliche Anweisungen und Befehle. Einige müssen in einem bestimmten Gebiet bleiben. Andere haben den Befehl, den Spieler aufzuspüren und zu vernichten. Sie reagieren auch auf Geräusche oder auf Durchsagen in ihren Funkgeräten. Sie kommunizieren richtig miteinander. Sie können den Aufenthaltsort einer Person dem Rest ihres Trupps mitteilen. Wenn der Spieler einen Stein wirft, können sie denken, das wäre der Spieler und melden diese Position. Wir mußten uns auch darüber klar werden, wie die Feinde ihre Actionpoints verbraten, welche Prioritäten sie setzen. Hier auch noch die Bugs herauszufischen, ist eine unglaubliche Arbeit.



Handgranaten erweisen sich selbst im verwinkelten Häserkampf als äußert wirksam.

PP: Spricht Ivan eigentlich richtiges Russisch?

Ian: Es ist richtiges Russisch, über die richtige Aussprache kann man sich jedoch sicher streiten. Neulich erzählte mir ein Russe, Ivan würde so Russisch sprechen, wie ein Russe Englisch. Der Schauspieler, der Ivans Stimme gesprochen hat, kann allerdings perfekt Russisch sprechen und schreiben. Für uns klingt es sehr Russisch. Die

PP: Welches Feature der Söldner oder Feinde gefällt dir am besten?

Ian: Bei den Söldnern finde ich gut, daß sie ihren eigenen Versuchungen unterliegen und nachgeben. Nur weil du ihnen Geld bezahlst, müßen sie dir noch lange nicht immer gehorchen. Sie können beispielsweise mit einem Großteil deines Geldes weglaufen. Die Streitigkeiten innerhalb der Truppe sind auch recht interessant. Bei den Feinden mag ich, daß sie immer genau wissen, ob sie aggressiv oder defensiv vorgehen sollen.

PP: Glaubt ihr, daß ihr es als kanadisches Designhaus schwieriger habt?

Ian: Es ist schwieriger, hier Leute zu finden, die effektiv an einem solchen Spiel wie JA arbeiten können. Amerika verfügt da einfach über eine größere Auswahl an Programmierern. Wir können auch nicht auf diese Art von Erfolgsgeschichten zurückgreifen, wie amerikanische Firmen. Ich glaube wir müssen viel härter arbeiten, um Beachtung zu finden.

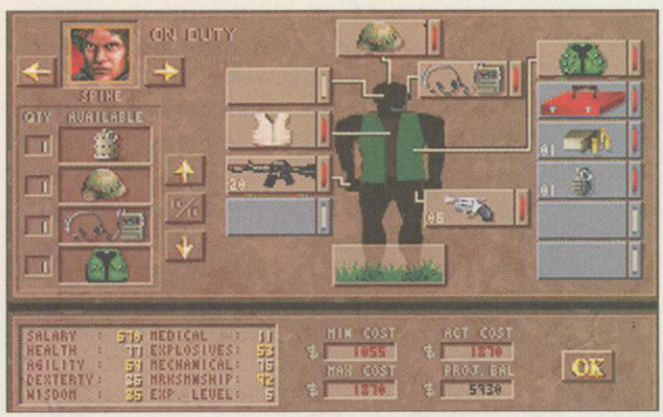
PP: Es hat sich ja wenigstens gelohnt. Die Posts der Fans auf Internet und CompuServe sind durchweg positiv. Liest du die Posts?

Ian: Ich lese absolut jede Post, den ich zu diesem Thema finden kann. Das größte Erfolgserlebnis, das ich als Programmierer haben kann, ist, zu beobachten, wie sehr sich die Spieler in mein Werk hineinversetzen, welchen Spaß und welche Sorgen es ihnen bereitet. Einige Spieler beendeten ihre Posts mit Zitaten unserer Söldner. Als ich das las, bekam ich sogar eine Gänsehaut!

PP: Warst du jemals in einem Software-Laden und hast mitgehört, wie jemand über dein Spiel erzählte?

Ian: Ja, ich besuchte ein großes Geschäft in San Jose, Kalifornien. Ich fragte den Verkäufer, ob er

Die virtuelle Big Jim-Puppe: Im Inventar zieht Ihr Eure Söldner an und rüstet sie mit zahlreichen Gegenständen aus.



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
AD&D Dragon Dice	DA	94.00
AD&D Realm (win 3.1)	DA	94.00
Air Power	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	EV	59.00

Atlas DV 64.00

Aufschwung Ost	DV	67.00
Baldie	DV	69.00
Bling	DV	79.00
Bill Elliots Nascar	EV	69.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Crusade	DV	84.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Dschungelbuch Win 95	DA	59.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	55.00

Elite 3-1st Encount. DA 79.00

Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Fighter Wing	DA	66.00
Flight Commander 2	DV	74.00

Flight o.t.Amazon Q. DV 79.00

Hardball 4	DA	79.00
Hollywood Pictures	DV	79.00
HUGO!	DV	69.00
Klick and Play	DV	89.00
Legionen (Win)	EV	59.00
Lion King	DV	64.00
Mario's Game Gallery	EV	74.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	DV	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00
Siedler	DV	69.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Tower (WIN)	DV	79.00
Solitaire Deluxe	EV	69.00
Space Academy	DV	64.00
St. Thomas	DV	89.00
Super Karts	DA	89.00
System Shock	DV	74.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tiny Troops	DV	64.00
Tower Assault	DA	55.00
Transport Tycoon	DV	69.00
Trick or Treat	DA	54.00
Turrican 2	DA	72.00
Unnatural Selection	DV	69.00
Unnecess.Roughness 95	DA	79.00
Warriors	DA	59.00
Wolfsbane	DA	54.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00

IBM/PC-Sonderangebote

Cyberbikes	DA	49.00
Elite 2	DA	39.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hole in One	DA	49.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Monkey Island 2	DV	49.00
Nocturis	DV	44.00
Pirates Gold	DV	39.00
Railroad Tycoon Del.	DA	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Sim City 2000 URX	DV	44.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
Star Crusader	DV	49.00
Transport Tycoon WE	DV	39.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Aerospace Boxen 721	DV	109.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad	DV	44.00
Gravis Joystick sw.	DV	54.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Tapstar Joystick 227	DV	36.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	89.00
Aces Collection	DA	69.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Air Power	DV	89.00
Al Unser Jr's Racing	DA	59.00
Aliens	DA	79.00
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Amerika 1861-1865	DV	89.00
Apache Longbow	DV	74.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Atlas	DV	59.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Baldie	DV	69.00
Batman Forever	DA	94.00
Battle Beast	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data	DV	69.00
Berlin Connection	DV	89.00
Bermuda Syndrom	DV	84.00
Bling	DV	69.00
Bioforge	DV	89.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Buried in Time	DV	79.00
Burn Cycle	DA	95.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Celebrity Poker	DV	64.00
Clayfighter 2	EV	89.00
Colonization+Civil.	DV	89.00
Comanche & Missions	DV	59.00
Command & Conquer	DV	94.00
Conquest o.t.n.World	DA	94.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	DV	79.00
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight	DV	99.00
CyClones	DA	75.00
Dark Forces	DV	94.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Dark Universe	DV	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Coach	DV	79.00
Des Kaisers Kleider	DV	58.00
Descent	DA	85.00
Double Switch Win 95	EV	79.00
Driving Need f.Speed	DV	94.00

Dungeon Master 2 DV 79.00

EA Sports Rugby	DA	79.00

Elite 3-1st Encount. DA 79.00

Fade to Black	DV	89.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	94.00
Flight Commander 2	DV	79.00

Flight o.t.Amazon Q. DV 79.00

Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Unlimited	DV	93.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Full Thrott. Vollgas	DV	89.00
FX Fighter	DA	84.00
Hardball 4	DA	79.00

Hattrick! DV 79.00

Heart o.t. Darkness	DV	89.00
Hi Octane	DV	89.00
Human Recall	DV	99.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Jagged Alliance	DV	94.00
John Madden 96	DA	94.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	95.00
Kyeko: Nacht der D.	DV	59.00
Knights of Xentar	DV	94.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Last Dynasty	DV	79.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Loadstar	EV	69.00
Lords of Midnight	DV	89.00

Lost Eden DV 79.00

Lucas Arts Air Clas.	DA	89.00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109.00
Lucas Arts Top Adve.	DV	79.00
Machiavelly t. Prinz	DV	89.00
Mad News	DV	79.00
Magic Carpet Plus	DV	89.00

Magic Carpet 2 DV 89.00

Marco Polo	DV	69.00
Mario's Game Gallery	EV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Mech Commander	DA	94.00
Mechwarrior 2	EV	84.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	EV	69.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	99.00
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
Networks A4	DV	79.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00

NHL Hockey 96 DV 94.00

Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral	DA	59.00
Perfect General 2	DA	79.00
PGA Tour Golf 96	DA	94.00
Phantasmagoria (Win)	DV	89.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Primal Rage	DA	84.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Psycho Pinball	DA	79.00
Ravenloft 2	DA	79.00
Revolution X	DA	94.00
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible W.o. Soccer	DV	75.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Silent Hunter	DA	79.00
Sim City 2000 win	DV	119.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	99.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Sim Town	DV	74.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Skins Golf Bighorn	DA	94.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Win)	DV	89.00
Star Crusader	EV	69.00
Star Trek: JR Enh.	EV	94.00

Star Trek: Next Gen. DV 89.00

Steel Panthers	DA	79.00

Stonekeep DV 104.00

Tank Commander	DA	59.00
Terminal Velocity	DA	74.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderscape	EV	79.00
Tilt	DA	74.00
Tiny Troops	DV	69.00
Total Distortion	DA	89.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Trial by Magic	DA	59.00
Turrican 2	DA	65.00
Ultimate Football	EV	89.00
Unnecess.Roughness 95	DA	79.00
US Navy Fighters +	DV	94.00
USS Ticonderoga	DV	79.00
USS Ticonderoga W95	??	89.00
Virtual Pool	DA	74.00
Virtual Snooker	DA	94.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warbirds: II - Deluxe	EV	94.00
Warriors	DA	69.00
Waterworld Action	DV	94.00
Waterworld Strategy	DV	94.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Wing Com. Armada win	DA	69.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00
Zaark & Night Team	DV	79.00
Zombie Dinos	EV	79.00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	DA	24.00
Anstoss World Cup E.	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Christoph Kolumbus	DV	39.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
D-INFO	DV	39.00
Das Schwarze Auge 1	DV	49.00
Dragon Lore	DV	49.00
EA Demo CD Sampler 2	DV	7.00
Hand of Fate	DV	39.00
Hell	DV	49.00

Hole in One DA 49.00

Indy Car Racing	DA	24.00
Jungle+Desert Strike	DA	49.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Lands of Lore	DV	39.00
Menzoberranzan	DA	39.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Nocturis	DV	39.00
Nerves of Steel	DA	29.00
NHL Hockey Classic	DA	29.00
Nocropolis	DV	39.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00

Privateer Classic DA 29.00

Rand Mcnally World	EV	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
Space Hulk Classic	DV	29.00
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.00
Star Trek 25th Ann.	EV	29.00

Strike Com. Classic DA 29.00

Subwar 2050 & Miss.	DV	29.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
Total verr. Rallye	DV	39.00
UFO Classic	DV	29.00
Ultima 7 Compilation	DA	29.00
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.00
US Navy Fighter Data	DV	39.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Wing Com. Armada CL	DA	29.00
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00
Wings of Glory Enh.	DV	49.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

"Grafisch wird JA II drei- bis viermal so gut als jetzt aussehen"

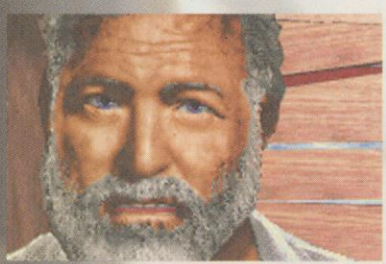
mir ein gutes Spiel empfehlen könne. Ich wollte ein paar Titel mitnehmen und legte Wert auf die Meinung von jemand, der das Spiel wirklich gespielt hatte. Nun, eines dieser Spiele war JA. Ich brachte es nicht fertig, ihn zu unterbrechen und ihm zu sagen, daß ich alles, was er erwähnte, in und auswendig kannte. Es war einfach so nett, das Ganze mal aus der Perspektive eines anderen zu hören. Danach kam ich mir richtig bekloppt vor! Er erzählte mir, wie gut es doch sei und ich kaufte es trotzdem nicht (lacht)!

PP: Angenommen, du hättest knapp vor der Veröffentlichung von JA noch die Möglichkeit gehabt, dir ein Feature dazuzuwünschen, für das die Zeit nicht mehr ausreichte, was wäre das gewesen?

Ian: Ich hätte noch einmal das gesamte Grafik-System überarbeitet. Jede Person sollte sich auch optisch individuell von den anderen unterscheiden. In JA II werden wir das definitiv verwirklichen.

PP: Welche neuen Features werden schon in der "Head To Head+"-Version von JA, die ja zu Weihnachten rauskommt, zu sehen sein?

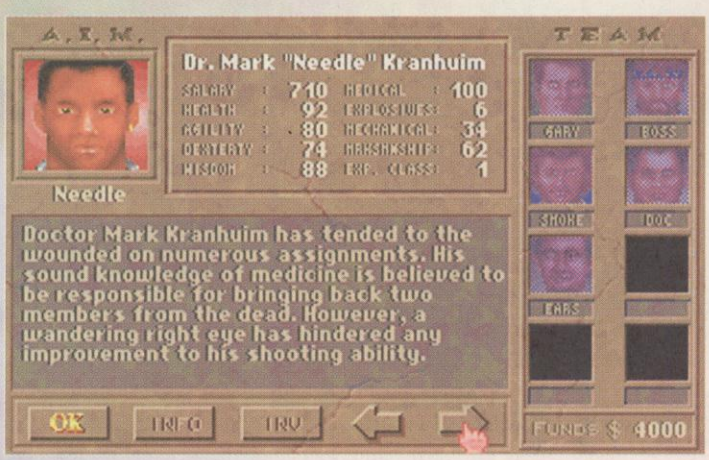
Ian: Es wird eine Multiplayer-Option integriert werden, die im Netzwerk vier und per Modem zwei menschliche Opponenten zuläßt. Weiterhin gibt es Einzelspieler-Missionen und einen Szenario-Editor. Damit kann der Spieler die Landschaft gestalten und Anzahl, Art, Fähigkeiten und Position der Feinde bestimmen. Die Files kann man dann mit anderen JA-Spielern austauschen. Wir haben noch nicht ganz entschieden, ob "Head To Head+" ein Add-On zum bestehenden Programm sein wird, oder ein Stand-Alone-Produkt.



Jack, Euer Auftraggeber, gibt Ratschläge und beurteilt Eure Tagesleistung

FEINDBILD

Lucas Santino, der abtrünnige, einstige Kompagnon Eures Auftraggebers Jack, ist Euer mysteriöser, aus dem Dunkel agierender Feind.



Die Söldner-Bios verraten einiges über die Verhaltensweise Eurer Soldaten.

PP: Wird es neue Söldner in der A.I.M. geben?

Ian: Ja, Shaun Lyng arbeitet im Moment daran. Definitiv wird es den Franko-Kanadier geben, den ich bereits vorher erwähnte. Hamous, einer von Jacks eingeborenen Führern, gehört nun ebenfalls der A.I.M. an. Stellas "Freund" wird auch dabei sein, doch ich verrate jetzt nicht mehr, um euren Lesern nicht alle Überraschungen zu nehmen.

PP: Was geschieht mit den bisherigen Söldnern der A.I.M.? Sind sie weiterhin verfügbar?

Ian: Ja, die bleiben. Aber wir nehmen alle Stimmen neu auf, um neue Sätze für neue Situationen einfügen zu können. Einige der alten Sätze werden zwar übernommen, da wir uns aber nicht mehr ausschließlich auf Metavira befinden werden, muß ein Teil der Dialoge verändert werden. Es werden jedoch exakt die gleichen Schauspieler verwendet, um den Wiedererkennungswert der Stimmen beizubehalten. Einige neue Waffen sollen das Spiel obendrein noch interessanter machen. Das Gameplay wird sich ein wenig verändern, da man jetzt zwischen einem Schnelleinstieg direkt in den Kampf und einem Multi-Missions-Spiel wählen kann. Das Ziel von Spieler und Gegner muß nun nicht mehr unbedingt identisch sein.

PP: Wir wissen zwar, daß JA II noch in weiter Ferne liegt, da ihr ja momentan erst einmal mit "Head To Head+" beschäftigt seid, doch gibt es schon definitive Ideen für JA II?

Ian: Wir werden alle Ideen einbauen, die sich bei JA nicht mehr realisieren ließen. Zuviel möchte

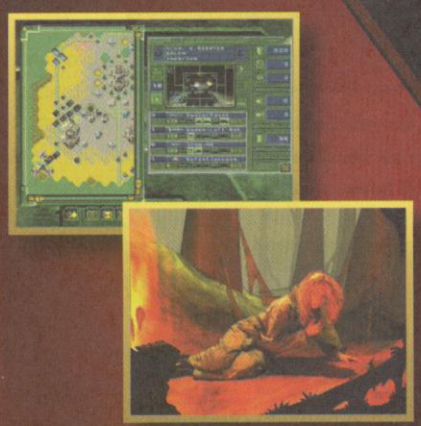


ich nicht verraten, da wir überzeugt sind, daß unsere Ideen sehr innovativ und gut sind und schon im Vorfeld Nachahmer finden würden. JA II wird definitiv nicht auf Metavira spielen und könnte an verschiedenen Schauplätzen auf der ganzen Welt stattfinden. Der wirtschaftliche Anteil wird sich gänzlich von JA unterscheiden. Es wird keine Bäume, Wachen und Saftzapfer mehr geben. Auch dieser Teil wird noch ein wenig mehr in die Tiefe gehen. Die Grafik wird komplett überarbeitet, JA II wird sich dem Spieler in SuperVGA in einer State-Of-The-Art-Optik präsentieren. Wir haben da einige sehr gute neue Leute im Team, die uns mit einer beeindruckenden Grafik neue Türen öffnen werden. Grafisch wird JA II drei- bis viermal so gut wie jetzt aussehen.

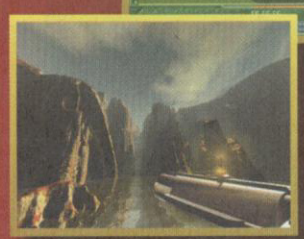
Brenda Garno/fh

Der Kampf um Chromos geht weiter!

SCHATTEN DES IMPERIUMS







BATTLE ISLE 3

★ Format: PC CD-ROM für Windows™.
★ 64 verschiedene Waffensysteme fordern Ihr ganzes taktisches Können.
★ Richten Sie sich unter Windows™ Ihre eigene, individuelle Spieloberfläche ein.
★ Genießen Sie über eine Stunde Videosequenzen mit digitalisierter Sprachausgabe.
★ Schnelle 3D-Grafiken mit Texture-mapping lassen Sie den Kampf hautnah miterleben.
★ Spielen Sie mit Freunden und Bekannten über Ihr Novell™- oder Windows™-Netzwerk.
★ Händlerpakete erhältlich.

Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Germany • Fax: +49 (0)2 08-4 50 88 99

ReBOOT

Seit September 1994 läuft jenseits des großen Teichs die erste vollständig computeranimierte, voll digitale und papierlos produzierte Trickfilmserie der Welt.





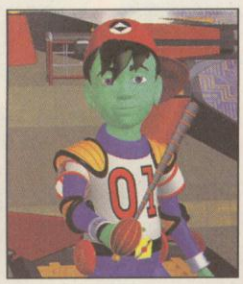
Megabyte, der machthungrige Virus (links), ist der große Bösewicht der Serie. Er versucht die Kontrolle über Mainframe zu übernehmen und legt sich in diesem Fall mit Enzo an, dem vorwitzigen Bruder der schönen Dot.

ReBoot

ReBoot gibt es schon über zehn Jahre, nur nannten sich John Grace, Ian Pearson, Gavin Blair und Phil Mitchell "The Hub". Während John in England blieb, um sich eigenen Projekten zu widmen, zogen Ian, Gavin und Phil nach Vancouver und gründeten dort ReBoot. Ian und Gavin waren die ersten, die computeranimierte Charaktere im Fernsehen einsetzten, z.B 1985 für das Dire-Straits-Musikvideo „Money for Nothing". Phil Mitchell ist eine feste Größe in der Werbung – er gewann zahlreiche Preise für TV-Spots.

Die modernste Trickfilmserie der Welt entsteht in Vancouver, in einem der etwas schäbigeren Viertel, hinter einer renovierungsbedürftigen Hausfassade, dort wo man alles vermuten würde – nur nicht eines der fortschrittlichsten Animationsstudios überhaupt. Über 40 SGI-Graphic-Workstations, jede mindestens 200 000 Dollar wert, von der "kleinen" Indy bis zum SGI-Schmuckstück Onyx, rechnen mehr oder weniger rund um die Uhr am großen Ziel: Eine halbe Stunde Sendung pro Woche. Trotz des gigantischen Rechneraufgebots schaffen die 40 Animations-Spezialisten lediglich rund zwei Sendungs-Minuten pro Tag. Das mag vielleicht mickrig klingen, doch setzt man den Aufwand für konventionell handgezeichnete Trickfilme dagegen (Disney beschäftigt über 200 Zeichner mit einem Projekt und braucht trotzdem mindestens ein Jahr), sind zwei Minuten sendefertiges Material pro Tag enorm viel. Für die erste Folge, meint Director Steve Barron, habe das Team auch über 18 Monate gebraucht, weil noch keine Grafik-Libraries und selbstgeschriebenen Tools zur Verfügung standen. Komplette Charaktere mit jeder realisierbaren Mimik schlummern in der mittlerweile über 45 Gigabyte großen Zentralbibliothek. Die Idee zu dem Projekt ist **mehr als zehn Jahre alt**, doch erst jetzt geben die Computer annähernd her, was man für zumutbare Animationsqualität benötigt. Wirklich natürliche Mimik wird aber trotz aller Power erst in etwa fünf Jahren technisch realisierbar sein – übrigens der Grund, warum Disney hauptsächlich weiter auf klassische Animation setzt.

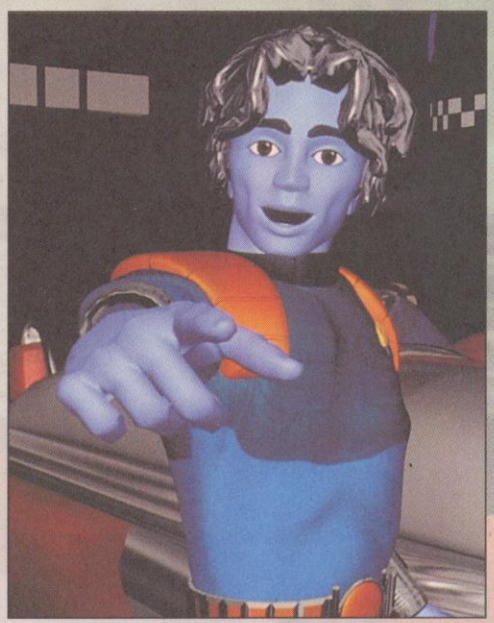




Unerschrockener Retter und Held in ReBoot ist Großstädter Bob. Den Serienkasper spielt Enzo.

ReBoot versetzt Euch in das Innere eines Computers, in die City "Mainframe", eine blühende Super-High-Tech-Metropole mit unzähligen Levels. In Mainframe treiben sich drei Bevölkerungsgruppen herum: die Sprites, die Binomes und die Data Sprites. Jede Gruppe hat ihr charakteristisches Aussehen. Held der Serie ist Bob, ein Data Sprite, der per Modem aus dem fernen Supercomputer zugezogen ist – wo alles noch ein wenig schneller, größer und komplexer ist, als in Mainframe. Als Großstädter ist Bob natürlich so etwas wie ein lokaler Superstar — vor allem trägt er "Glitch" am Handgelenk, ein spezielles Multifunktionsgerät, mit dem er technische Schäden verhindert und repariert. Bob treibt sich hauptsächlich mit Dot herum, die für ein

Studios



Data Sprite nicht nur verdammt gut aussieht, sondern auch eine Menge Köpfchen hat. Ihr quirliger kleiner Bruder Enzo dagegen fällt eher unter die Rubrik "Nervensäge". Bob ist hinter zwei mächtigen Viren her, die Mainframe ständig bedrohen: dem wortgewandten und zutiefst niederträchtigen Megabyte, der darauf programmiert wurde, die Macht im Computer zu übernehmen sowie Hexadezimal, der digitalen Medusa, die Chaos sät, wo sie nur auftaucht. Eigentlicher Herrscher über Mainframe ist jedoch der User, der despotische Benutzer des Computers, in dem die Stadt liegt. Gefürchtet sind die Momente, wenn der User spielt: Er zwingt die Sprites, gegen Heerscharen von außerirdischen Eindringlingen zu kämpfen, gegen dämonische Igel, Düsenjäger, Panzer, Ninjas und kleine Italiener mit großen Pilzen ...

Immer Samstag morgens von halb zehn bis zehn flimmert ReBoot über den kanadischen Channel 3 (YTV). In USA strahlt ABC die Sendung aus, in England hat sich ITV die Rechte gesichert. Auch hierzulande wird es ReBoot geben, welcher Sender das Rennen macht, steht indes noch nicht fest. Was dagegen feststeht, ist die Tatsache, daß ReBoot in USA und Kanada zum Samstagmorgen-Primetime-Quotenrenner wurde und sogar die heißgeliebten "Power Rangers" schlug. Ursprünglich waren die Planer skeptisch davon ausgegangen, daß die Serie nur junges Publikum ansprechen würde, doch die Quoten zeigten, daß Zuschauer aller Alterstrukturen das Zappen vergaßen, wenn ReBoot lief. Während sich die Kleinen an Farbe, Action und Story freuen, amüsiert sich das ältere Publikum vor allem am subtilen Humor, der sowohl Ereignisse des gesellschaftlichen Lebens als auch Computer- und Science-fiction-Freaks mit allerlei Insider-Anspielungen auf den Arm nimmt. Wer unsere CD-Ausgabe hat, findet auf der CD als Appetitanreger drei Original-Minuten aus der ersten ReBoot-Folge.

Auf der Electronic Entertainemt Expo E3 in Los Angeles stritten sich übrigens 170 Firmen um die ReBoot-Lizenzrechte. Die Computer- und Videospiel-Nutzungsrechte sicherte sich Electronic Arts Canada, allerdings war noch wenig darüber zu erfahren, welche Spiele daraus werden sollen. ReBoot als Computerspiel soll sich irgendwo zwischen 3D-Action-Adventure und Edutainment bewegen. Schaun' mer mal... *hu*





Der finstere Megabyte ist so finster auch wieder nicht – er wirkt vielmehr so cool, daß er wohl der erste Computervirus mit Sympathisantenkreis ist!



Bobs Freundin Dot hat eine Stimme, bei der Roger Rabbits Toon-Weibchen vor Neid erblassen würde. Und singen kann sie mindestens genauso gut...

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

Schülerwettbewerb

Creativ`95

sponsored by:

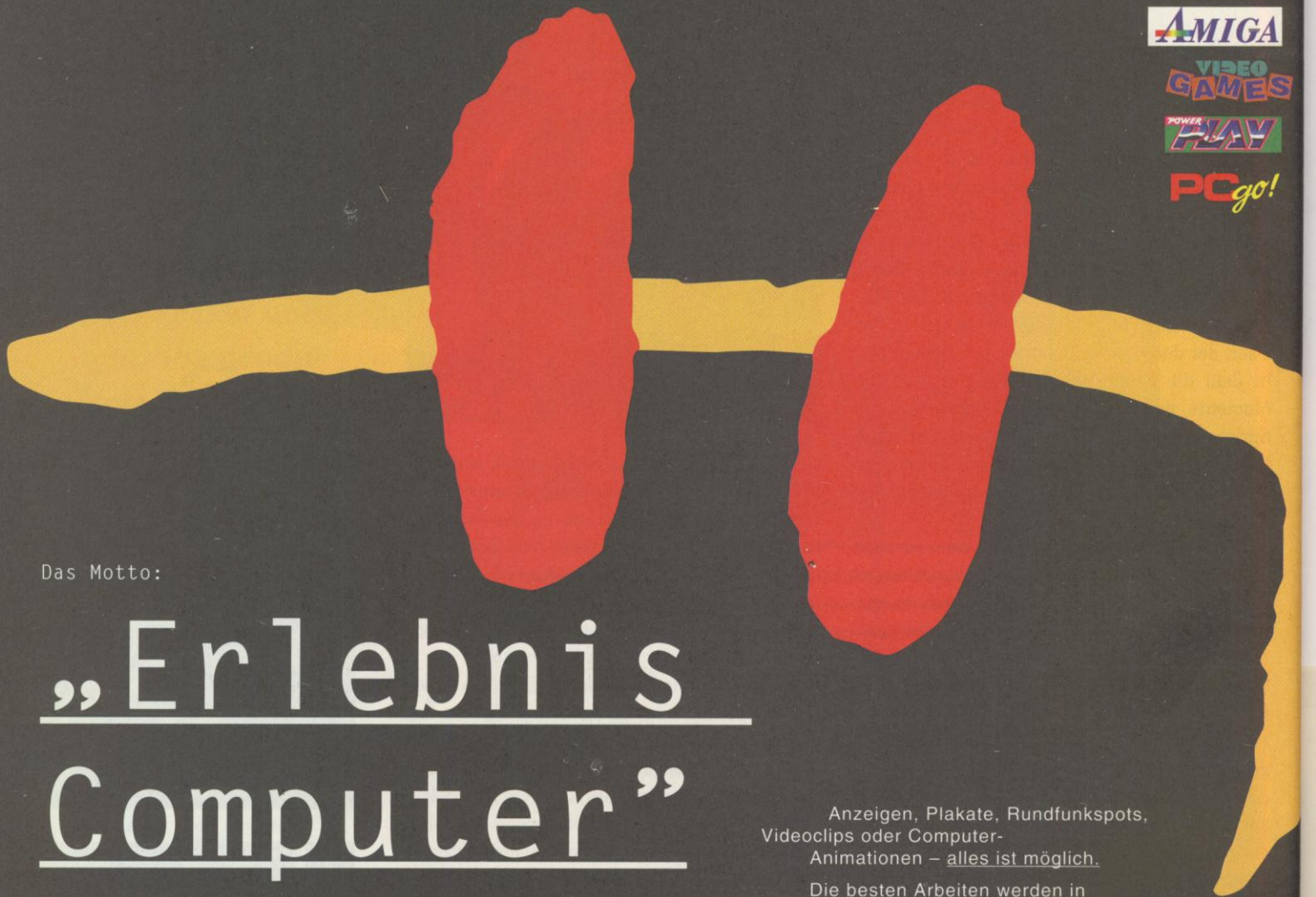
MAGNA MEDIA

AMIGA

VIDEO GAMES

POWER PLAY

PC go!



Das Motto:

„Erlebnis Computer"

Anzeigen, Plakate, Rundfunkspots, Videoclips oder Computer-Animationen – alles ist möglich.

Die besten Arbeiten werden in Zeitschriften und auf Plakaten zu sehen sein. und im Kino, Fernsehen oder Rundfunk "laufen".

Laßt Eurer Kreativität freien Lauf. Macht Werbung mit und für den Computer

-Klasse Preise warten auf Euch

-Weitere Informationen erhalten Sie telefonisch unter 089/12 15 69-26

Mitmachen und tolle Preise gewinnen!

*Anmeldeschluß: 02. Oktober 1995

bits& fun´95

IN MÜNCHEN VOM 24.-26. NOVEMBER

3 gute Gründe für ein Abo



1. völlig bequem

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

2. irre preiswert

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

3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

POWER PLAY

Mit und ohne CD-ROM

MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL

Das Motto:

„Erlebnis Computer"

Laßt Eurer Kreativität freien Lauf.
Macht Werbung mit und für den Computer

Anzeigen, Plakate, Rundfunkspots, Videoclips oder Computer-Animationen – alles ist möglich.

Die besten Arbeiten werden in Zeitschriften und auf Plakaten zu sehen sein. und im Kino, Fernsehen oder Rundfunk "laufen".

-Klasse Preise warten auf Euch

-Weitere Informationen erhalten Sie telefonisch unter 089/12 15 69-26

Mitmachen und tolle Preise gewinnen!

*Anmeldeschluß: 02. Oktober 1995

bits& fun´95

IN MÜNCHEN VOM 24.-26. NOVEMBER

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

POWER PLAY ABOKARTE

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD** für nur DM 70,80 Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 94,80)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD** für nur DM 138,– Abo-Preis, 12 Ausgaben (Ausland DM 162,–). Lieferung per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort DH1095

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

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

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

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

3 gute Gründe für ein Abo



1. völlig bequem

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

2. irre preiswert

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

3. nie was versäumt

Ihr verpaßt keine Ausgabe – garantiert.

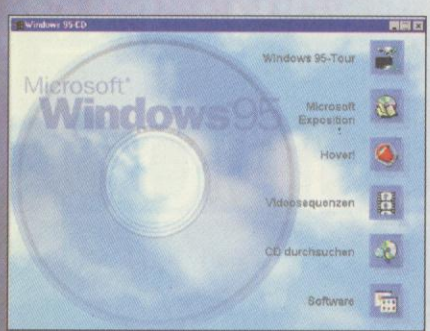
POWER PLAY

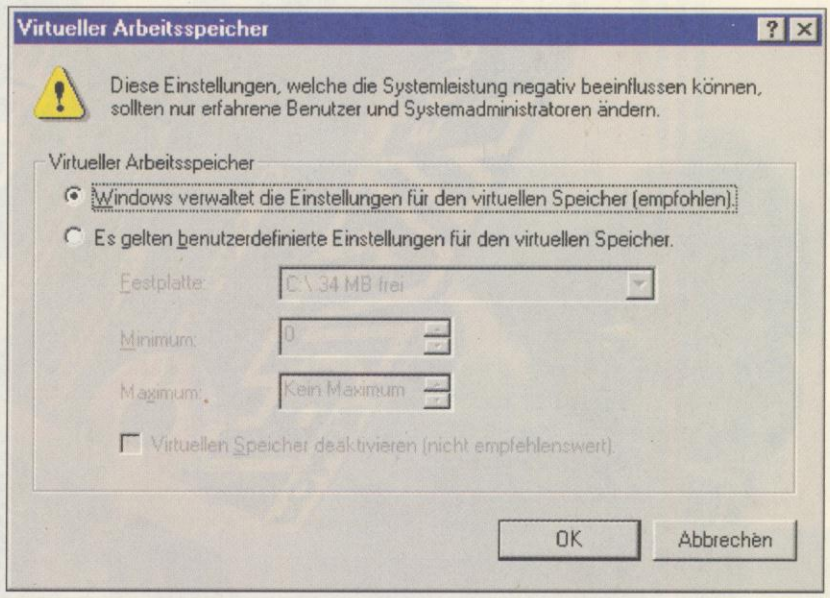
Mit und ohne CD-ROM

Abonnement-Service, 0714100 Weltbild GmbH, Augsburg

WIND
Kein Spiel

Im Prinzip ist Windows 95 ein rundum gelungenes Stück Software. Doch selbst Windows 95 hat seine Eigenheiten, die gerade für Spiele ziemlich lästig sein können. Wir zeigen deshalb, wo es zu Schwierigkeiten kommt und was Ihr dagegen tun könnt.





Über die Schaltfläche "Virtueller Arbeitsspeicher" der Leistungsmerkmale-Registerkarte gelangt Ihr zur Konfiguration des virtuellen Arbeitsspeichers. Dort sollte die Umschaltfläche für die automatische Verwaltung markiert sein. Jede andere Einstellung ist auf einem normalen PC sinnlos.

MULTITASKING

Es lohnt nicht, lange um den heißen Brei herumzureden: Wer im Vordergrund spielen möchte, während im Hintergrund eine andere Applikation läuft, hat nicht verstanden, daß ein Computer aus einer CPU nur eine CPU-Leistung herauszaubern kann. Für Büroanwendungen ist es in Ordnung, alle benötigten Applikationen zu laden und parallel zu benutzen. Wenn Ihr aber spielen wollt, schließt alle Programme, die Ihr nicht benötigt!

Die Installation von Windows 95 stellt keine besonderen Anforderungen an Euer technisches Verständnis. Die Benutzerführung ist vernünftig, gibt an einigen Stellen aber zu wenig Informationen über die Konsequenzen und mögliche Schwierigkeiten. Lest also vor der Installation auf alle Fälle die Datei INFO.TXT im Hauptverzeichnis der Windows-CD-ROM und die darin aufgeführten anderen Dokumente.

Wenn Ihr während der Installation aufgefordert werdet, eine Systemdiskette anzulegen, überspringt diesen Punkt auf keinen Fall! Nur über die Systemdiskette ist das Booten des Computers und die sichere automatische Deinstallation von Windows 95 möglich, wenn die Installation fehlschlägt oder Datenbereiche auf der Festplatte beschädigt werden. Ob die Installation geglückt ist, könnt Ihr mit Sicherheit erst sagen, wenn es beim Neustart des Computers keine Probleme gibt!

Übrigens könnt Ihr Windows 95 durch Änderung der vorgeschlagenen Pfadangabe, standardmäßig ist das das existierende Windows-Verzeichnis, in ein eigenes Verzeichnis installieren, wenn Ihr Euer altes Windows 3.X noch nicht überschreiben wollt. Dazu braucht Ihr natürlich ausreichend freien Speicher auf der Festplatte. Bereits vorhandene Applikationen werden dabei nicht nach Windows 95 übernommen. Ihr müßt dann manche Applikationen, die sich nicht mehr direkt ausführen lassen, neu einrichten. Allerdings könnt Ihr so gefahrlos ausprobieren, ob Euch das neue Windows überhaupt gefällt.

Insgesamt benötigt Ihr für eine Vollinstallation von Windows 95 ca. 60 MByte freien Plattenspeicher plus Platz für virtuellen Speicher. Wenn Ihr mit insgesamt 80 MByte kalkuliert, geht bei der Installation und dem Start von Windows garantiert nichts daneben.

Die Systemanforderungen von Windows 95 sind überhaupt ziemlich hoch. Der Prozessor im Computer sollte unseren Erfahrungen nach mindestens ein 486DX-50 oder 486DX/2-66 sein, damit es nicht schon in normalen Arbeitssituationen zu Zwangspausen kommt. 4 MByte Speicher sind das absolute Minimum, und damit

OWS 95 zu machen?

"soll" das neue Betriebssystem gar nicht so schnell laufen, wie Windows 3.X. Praktisch sind 8 MByte zu empfehlen, und erst ab 16 MByte sind auch größere Programme gut lauffähig. Windows belegt für sich allein in einer normalen Konfiguration bis zu 15 MByte Speicher und deshalb ist es unumgänglich, den virtuellem Speicher zu nutzen.

Läuft die Konfiguration optimal?

Bevor Ihr irgend etwas anderes tut, lohnt sich ein Blick in die Windows-Konfiguration, um zu prüfen, ob das Betriebssystem richtig eingerichtet wurde. Die Konfigurationsmöglichkeiten für Windows 95 findet Ihr in der Systemsteuerung im Arbeitsplatz-Ordner, der sich immer auf der sichtbaren Oberfläche befindet. Im Arbeitsplatz-Ordner öffnet Ihr den Systemsteuerung-Ordner und darin das System-Objekt. Klickt zuletzt die **Leistungsmerkmale-Registerkarte** an, um die Systemparameter zu sehen. Ihr befindet Euch dann an der einzigen Stelle, an der Ihr auf einen Blick seht, ob Windows optimal läuft.

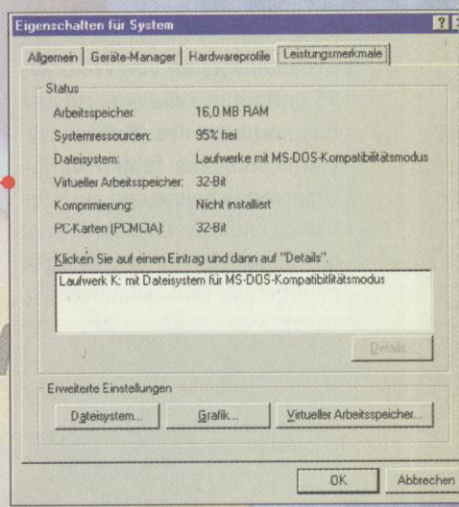
Wenn auf der Leistungsmerkmale-Registerkarte irgendein Hinweis auf das MS/DOS-Dateisystem oder 16 Bit-Datenträgerzugriffe steht, ist eine Komponente in Eurem Computer nicht völlig Windows 95-kompatibel. In den meisten Fällen ist es ein CD-ROM-Controller oder ein anderer Laufwerks-Controller, für den es keinen 32 Bit-Treiber gibt. Dadurch werden unter Umständen alle Laufwerke nur im 16 Bit-Modus angesteuert. Der schlimmste Fall ist natürlich, wenn auch der virtuelle Arbeitsspeicher nur im 16 Bit-Zugriff liegt, denn dadurch sinkt die Gesamtleistung des Computers merklich. Um das Problem näher einzugrenzen, wechselt Ihr zur Registerkarte "Geräte-Manager". Dort werden alle installierten Gerätegruppen angezeigt. Geräte, mit denen Windows 95 Schwierigkeiten hat, werden durch besondere Icons dargestellt. Schaut also genau hin, ob alle installierten und benutzbaren Geräte aufgeführt werden. Sollte etwas fehlen, wird das Gerät wahrscheinlich über einen 16 Bit-DOS-Treiber angesteuert, der in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT eingetragen ist.



Hover zeigt, wie gut ein für Windows optimiertes Spiel laufen kann. Die Spielidee ist nett und die Grafik vom Feinsten.

Probleme mit dem CD-ROM-Laufwerk und SCSI

Noch in den letzten Beta-Versionen von Windows 95 wurden nur drei Hersteller von CD-ROM-Laufwerken mit herstellerspezifischem Controller durch Windows-geeignete 32-Bit-Treiber unterstützt: Mitsumi, Panasonic und Sony. Solltet Ihr ein Laufwerk von einem anderen Hersteller haben, das mit einem laufwerktypischen Controller läuft, muß der DOS-Laufwerktreiber dafür in der CONFIG.SYS eingetragen sein und auch MSCDEX installiert werden. Sonst könnt Ihr unter Windows nicht auf das CD-ROM-Laufwerk zugreifen. Das Unangenehme dabei ist, daß möglicherweise 32 Bit-Zugriffe auf allen Laufwerken gesperrt sind. Ihr könnt dann versuchen, den zur Installation benötigten Inhalt des CD-ROMs auf die Festplatte zu kopieren und Windows von dort aus zu installieren, nachdem Ihr den CD-ROM-Treiber in der CONFIG.SYS mit REM als Kommentar markiert und den Computer neu gestartet habt. Damit hat die Windows-Installation keinen Hinweis mehr darauf, daß es mit 32 Bit-Zugriffen irgendwelche Probleme geben könnte. Dann wird das 32 Bit-Dateisystem installiert und Ihr könnt das CD-ROM wieder aktivieren. Sehr wahrscheinlich funktionieren dann zumindest die 32 Bit-Zugriffe auf den virtuelllen Speicher und andere geeignete Laufwerke, auch wenn der Computer dann wieder das MS/DOS-Dateisystem benutzt. Überprüft diese Auswirkung also auf der Eigenschaften-Registerkarte.



Wenn auf der Eigenschaften-Registerkarte Probleme erwähnt werden, stimmt etwas nicht mit dem Computer. In den meisten Fällen ist der 32 Bit-Zugriff gesperrt, und das zwingt Windows mit langsamen 16 Bit-Zugriffen zu arbeiten. Das wirkt sich insbesondere auf die Geschwindigkeit des virtuellen Arbeitsspeichers aus.

© 1981–1995 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Disc Assy. D19973
Artikelnr. 17486-D

CD-ROM oder Disketten?

Vielleicht überlegt Ihr, ob Ihr Windows 95 auf CD-ROM oder Disketten kaufen sollt. Unser Tip: Nehmt die CD-ROM, selbst wenn Ihr Windows auf einem Computer installieren wollt, der kein eigenes Laufwerk dafür hat. Ihr könnt dann über eine Interlink-Verbindung von einem Rechner aus installieren, in dem ein CD-ROM-Laufwerk eingebaut ist. Die Diskettenversion von Windows 95 enthält nur die wichtigsten Bestandteile des Betriebssystems, d.h., es fehlen einige Unterverzeichnisse und auch die Videos und Hover. Außerdem ist die Installation von Disketten naturgemäß sehr zeitaufwendig.

Ähnliche Schwierigkeiten könnt Ihr übrigens auch mit SCSI-Laufwerken haben, wenn der Controller nicht über 32 Bit-Treiber von Windows angesteuert wird. Wenn Ihr aktuelle Treiber für ein Gerät sucht, mit dem es unter Windows 95 Ärger gibt, könnt Ihr Euch an den Gerätehersteller wenden, oder ihn über CompuServe suchen. Mit GO MSL gelangt Ihr in die Microsoft Software Library, in der viele Programme und Treiber stehen. Eine andere Möglichkeit ist die Suche mit dem IBM Filefinder (GO IBMFF), über den Ihr viele Dateien suchen lassen könnt, wenn Ihr ein Stichwort, z. B. einen Firmennamen, oder Teile des Dateinamens kennt. Dadurch erfaßt Ihr auch die Hersteller, deren Treiber nicht in der MSL stehen.

CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT

Vielleicht wundert Ihr Euch, daß diese Dateien überhaupt noch nötig sind. Der Grund dafür ist, daß zuerst diese Dateien abgearbeitet werden, dann ein Speicherabbild kopiert, und erst dann Windows gestartet wird. Das Speicherabbild wird zum Start aller DOS-Programme unter Windows benutzt.

Auch bei der Zusammenstellung von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT müßt Ihr etwas Grips beweisen. Treiber und Programme nämlich, die bei Windows-Start durch Windows-Treiber ersetzt werden, benötigt Ihr nicht, um die betreffenden Geräte (z.B. die Maus) in einer DOS-Sitzung unter Windows zu benutzen. Windows ist aber nicht in der Lage, die nicht benötigten Treiber aus dem Speicher zu entfernen, sondern benutzt sie ganz einfach nicht mehr, es sei denn, Ihr startet den DOS-Modus über das "Beenden"-Menü der Start-Schaltfläche. Das bedeutet, Ihr habt sehr wahrscheinlich tolle Optimierungsmöglichkeiten, die Ihr aber auf jedem Computer selber herausfinden müßt. Dabei hilft Euch das Programm MEM zur Untersuchung des belegten Speichers, das es auch schon in früheren DOS-Versionen gegeben hat.

Ein typischer Fall für ein nicht benötigtes Programm ist SMARTDRV. Der eigene Cache von Windows 95 ist besser und wird beim Windows-Start immer automatisch geladen. Weil das gar nicht benutzte, aber geladene SMARTDRV die Arbeit mit großen Datenmengen unter Windows sogar extrem verlangsamen kann – wir haben bei einem Versuch mit einem Bildbearbeitungsprogramm mehr als 20% Performanceverlust gemessen – solltet Ihr Euch überlegen, ob Ihr nicht lieber über ein Bootmenü mehrere Konfigurationen beim Computerstart anbietet, die für Windows oder Spiele unter reinem DOS vorgesehen sind.

Die minimalen CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien, mit denen Ihr unter Windows eine sehr gute Performance habt, sind:

CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DOS=UMB
DOS=HIGH
```

AUTOEXEC.BAT:

```
PATH C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:\DOS;C:
SET TEMP=C:\TEMP
```

(Aus Sicherheitsgründen,! Dann wissen wir, wo die temporären Dateien stehen.)

```
LH keyb gr,,C:\WINDOWS\COMMAND\keyboard.sys
```

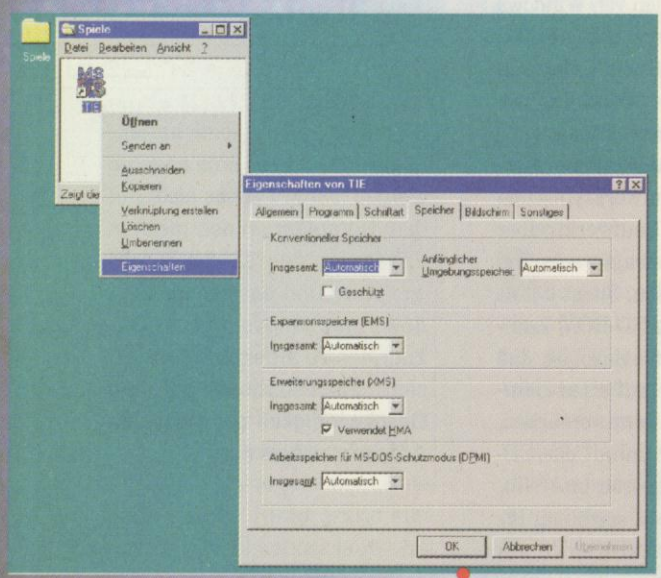
Erweitert diese Dateien nur um die Treiber und Programme, die für Euren Rechner unbedingt nötig sind! Sonst belastet Ihr den Hauptspeicher sinnlos und viele Spiele sind gar nicht oder nur mit Einschränkungen lauffähig.

DOS-Programme und Spiele

Um DOS-Programme, also auch die meisten Spiele, auf einem Windows-Computer auszuführen, habt Ihr vier Möglichkeiten. Jede davon hat ihre Besonderheiten, also solltet Ihr ruhig etwas wählerisch sein und nicht die erstbeste Variante benutzen.

1. DOS-Sitzung im Fenster

Ihr startet DOS-Sitzungen unter Windows, im Fenster oder als Vollbildsitzung über den Punkt MS/DOS-Eingabeaufforderung im Programme-Menü der Start-Schaltfläche. DOS-Sitzungen in Fenstern sehen nett aus, laufen aber nur mit wenigen Spielen, weil die meist direkt auf den Bildschirmspeicher zugreifen. Wenn der Aufruf eines Spiels in dieser Betriebsart funktioniert, ist die Performance meistens ziemlich niedrig. Das liegt daran, daß die Bildschirminhalte mühsam auf das Fenster umgerechnet werden müssen. Am besten erstellt Ihr einen neuen Ordner für Spiele, in dem Ihr über das **Datei-Menü** Verknüpfungen auf die vorhandenen Spiele legt (Datei-Menü, Punkt Neu, dann Verknüpfung). In den Eigenschaften der Verknüpfung (Objekt mit der rechten Maustaste anklicken, dann Eigenschaften wählen) könnt Ihr verschiedene Einstellungen für die jeweilige DOS-Sitzung machen, die bei einigen Spielen Vorteile bringen. Um zu erfahren, was die Optionen auf den Registerkarten bedeuten, klickt Ihr das Fragezeichen in der rechten oberen Fensterecke an und danach die Option, zu der Ihr Hilfe benötigt.



In den Eigenschaften einer Verknüpfung mit einem DOS-Programm stellt Ihr die Parameter für die jeweilige Sitzung ein. Die Standardeinstellungen sind in den meisten Fällen in Ordnung. Einzig auf der "Sonstiges"-Registerkarte solltet Ihr die Leerlaufaktivität niedrig stellen.

2. DOS-Vollbildsitzung

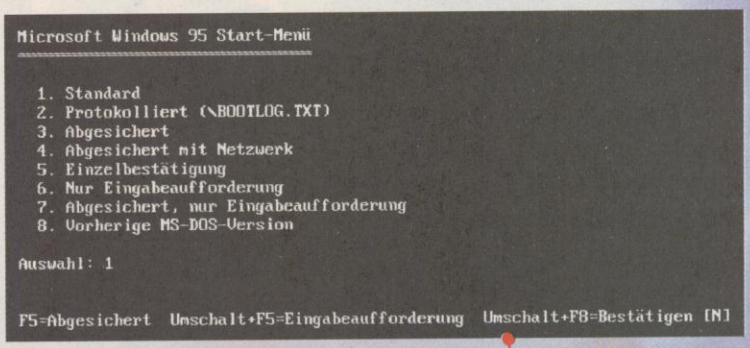
Von der DOS-Sitzung im Fenster schaltet Ihr mit der Tastenkombination ALT+Eingabetaste in den Vollbildmodus und umgekehrt. Viele Spiele laufen nur im Vollbildmodus. Der Vorteil davon ist, daß keine Umrechnung des Bildschirminhaltes notwendig wird, Ihr also unter Windows mit der höchsten Geschwindigkeit rechnen könnt. Einige Spiele (Tie Fighter z.B.) laufen im Vollbildmodus sogar richtig rund, weil der Windows-Cache damit sehr gut zurechtkommt.

3. Beenden von Windows nach DOS: Der DOS-Modus

Eine schlechte Möglichkeit für Spiele und auch andere DOS-Programme ist das Beenden von Windows über die Start-Schaltfläche mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten". Dadurch wird Windows beendet und die Datei DOSSTART.BAT im Windows-Verzeichnis ausgeführt. Hier stehen Aufrufe (u.a. MSCDEX und der Maustreiber), die benötigt werden, um eine DOS-Sitzung mit Geräten ohne Windows-Treiber zum Laufen zu bekommen. Mit EXIT gelangt Ihr aus diesem Modus wieder nach Windows. Ihr könnt diese Betriebsart aus mehreren Gründen für Spiele vergessen: Es sind immer noch Teile von Windows im Speicher und das nachträgliche Laden einiger Programme, zum Beispiel SMARTDRV, über die DOSSTART.BAT funktioniert nicht. Die Konfiguration ist also nur optimal, wenn Ihr schon in der AUTOEXEC.BAT Zugeständnisse macht.

4. Rechnerstart ohne Windows

Wenn Ihr die Taste F8 drückt, sobald die Windows-Startmeldung beim Computerstart erscheint, öffnet sich ein Bootmenü, in dem Ihr durch Eingabe einer Zahl bestimmt, in welchem Modus der Computer laufen soll.



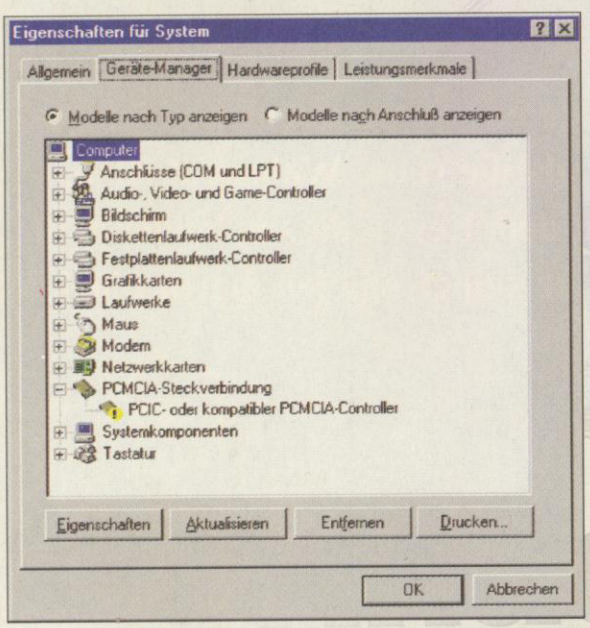
Über das Bootmenü läßt sich der Computer in verschiedenen Betriebsarten starten. Unter dem Punkt "Vorherige MS-DOS-Version" könnt Ihr ganz einfach eine Konfiguration für Spiele unter reinem DOS installieren.

Interessant sind hierbei zwei Optionen. Mit „Nur Eingabeaufforderung" befehlt Ihr, daß nur die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abgearbeitet werden. Ihr landet also im MS/DOS 7, das sich nur sehr wenig von MS/DOS 6.22 unterscheidet. **Das bedeutet, Ihr habt eine Umgebung, in der Ihr alle DOS-Spiele wie gewohnt benutzen könnt.**

Diese Betriebsart ist wichtig, weil einige Spiele, zum Beispiel Bioforge, nur exklusiv unter DOS ausgeführt werden, also nicht mit Windows laufen (wenn Ihr das Programm unter Windows starten wollt, bekommt Ihr fairerweise einen entsprechenden Hinweis). Um die vorherige DOS-Version zu starten, wählt Ihr den Punkt "Vorherige MS-DOS-Version". In der Theorie wird dadurch die vor der Windows-Installation vorhandene DOS-Version gestartet. Aber spätestens dann, wenn Windows 95 mehrfach installiert wurde, werdet Ihr wohl bei einigen Aufrufen der alten AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS dennoch die Meldung "Falsche DOS-Version" zu sehen bekommen.

Unser Tip: Stellt Euch für diesen Menüpunkt die bestmögliche Spielekonfiguration für DOS zusammen. Die tragt Ihr in die Dateien AUTOEXEC.DOS und CONFIG.DOS im Hauptverzeichnis der Festplatte ein, die dort bei der Windows-Installation automatisch angelegt werden. Wenn Ihr dann den Computer startet, F8 drückt und "Vorherige MS-DOS-Version" wählt, wird die AUTOEXEC.DOS nach **AUTOEXEC.BAT** und die CONFIG.DOS nach CONFIG.SYS umbenannt und schließlich der Startvorgang durchgeführt. Ihr habt so einfachen Zugang zu einer Konfiguration, die sich völlig von Eurer Windows-Startkonfiguration unterscheidet – ideal, um eine spezielle Spiele-Konfiguration zu starten. Beim nächsten normalen Windows-Start werden AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS automatisch in den ursprünglichen Zustand gebracht.

Kai Haman



Auf der Leistungsmerkmale-Registerkarte werden alle installierten Geräte dargestellt. In diesem Beispiel gibt es Schwierigkeiten mit dem PCMCIA-Adapter.

"Unter Windows 95 können einige Spiele im DOS-Vollbild sogar besser laufen, als unter reinem DOS. Probiert Eure Spiele im Vollbildmodus aus und bastelt Euch für den Fall, daß direkt auf Hardware zugegriffen wird eine spezielle Konfiguration. Wenn Ihr diese in den Dateien AUTO EXEC. DOS und CONFIG. DOS speichert, könnt Ihr problemlos beim Computerstart in den jeweils besten Modus gelangen."

Microsoft © 1981-1995 Microsoft Corporation. All rights reserved. Disc Assy. D10973 Rev. 47486 D

Hilfe!

Der Typ mit dem bescheuerten Hut ist wieder da!

„Grafik und Humor gehören zur Oberklasse. ...dank der gelungenen Gags kommt hier mehr Atmosphäre rüber als bei so manchem 'Interaktive Movie'." PC PLAYER

„Mit *Simon II* gelang Sunflowers eine deutsche Umsetzung in einer Qualität, wie man sie sonst nur aus dem Spielfilmbereich kennt. Dieses Adventure gehört zur absoluten Oberklasse." PC GAMES

„Was hier an professioneller (deutscher) Sprachausgabe, glasklaren Sounds und der Umgebung angepaßten Melodien qualitativ und quantitativ in des Spielers Ohr dringt, ist selbst für die Kapazität einer CD-ROM schier unglaublich."
POWER PLAY

„Das Comedy-Adventure schlechthin. Hier stimmt einfach alles: Spielwitz, Grafik und Sound verbinden sich zu einem erstklassigen Mix."
PC SPIEL

„Die professionelle deutsche Sprachausgabe und hunderte von exquisiten Sound-FX ...tun neben der vereinfachten Handhabung ein Übriges, um *Simon the Sorcerer II* zum Hit zu machen. Wer gerne lacht wird von diesem Spiel gar nicht genug kriegen können."
PC JOKER

Nein! Wir haben die Autoren dieser barbarisch guten Testergebnisse nicht bestochen. Sie schreiben die Wahrheit und nichts als die reine Wahrheit! Also, warum zum Geier verplempert Ihr Eure Zeit mit dem Lesen dieser bekloppten Anzeige? Nix wie ab ins Geschäft und kaufen. Nur selber spielen macht glücklich!







KLEINGEDRUCKTES:
Solltet Ihr das unverschämte Glück haben, daß sich auf der Titelseite dieses Magazines eine CD befindet, könnt Ihr die Demo-Version sofort spielen. Die Voll-Version gibt's überall im Handel!

Simon the Sorcerer II

PC CD-ROM Version
Komplett mit deutscher
Sprachausgabe
Demnächst auch als Windows 95 Version.



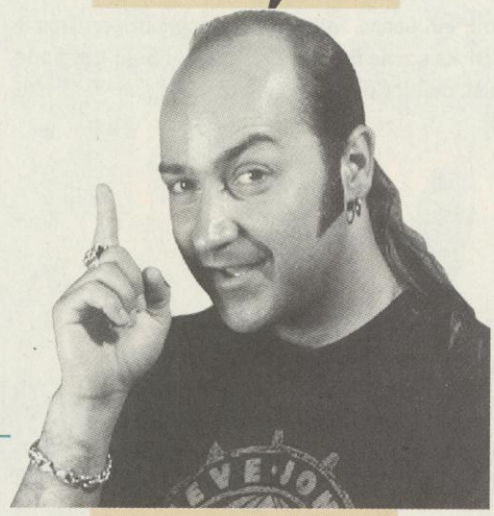


Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-945 145
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

adventure soft

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

POWERPOST



"Seien es dubiose Software-Versender, zwielichtige Wurfsendungen oder unkooperative Helplines, hier findet Ihr ein Forum, in dem Ihr Dampf ablassen könnt."

J. Hellkamp

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

Nepper, Schlepper, Bauernfänger

Grund zum Anlaß meines Schreibens ist ein zweifelhaftes Angebot, das mir vor ein paar Tagen in den Briefkasten flatterte. Da ich davon ausgehe, daß hier ein Nepp an einer breiten Schicht von jungen Computerusern begangen werden soll, dachte ich mir, es wäre schlau, wenn ich Euch von der Sache mal in Kenntnis setzen würde. Besonders auch deshalb, weil die angestrebte Zielgruppe dieses Angebots sich zum größten Teil aus Lesern Eures Magazins zusammensetzen dürfte. Bei besagtem Angebot der "Deutschen Doom-Helpline" handelt es sich um ein angebliches neues Spiel in Doom-Manier auf Windows-Ebene mit verbesserten Eigenschaften. Daß hierbei ein Nepp vorliegt, schließe ich aus mehreren Tatsachen:

– Angebot von einem Anbieter, von dem man zuvor noch nie etwas gehört hat, unter Postfachadresse

– Ich besitze gar kein Doom, habe mich also auch nie registrieren lassen

– Verlockend günstiges Angebot: 50 DM für Demo und Original, anstatt später 119 DM. Sogar die Versandkosten sind inklusive.

– Vorkasse ist erbeten, Nachnahme ausgeschlossen.

– Ein Spiel mit den beschriebenen Eigenschaften halte ich (als Windowsprogrammierer) für ausgeschlossen.

– Limitiertes Angebot bis zum 31.7. Soll Druck machen, ohne groß nachzudenken.

Spontan erinnerte mich die rosa Postkarte an ehemalige Angebote der Firma "Cachet Software", die so früher für Updates ihres Amiga-Programms "X-Copy" geworben haben. Später gab es noch ein Rundschreiben von einer anderen Firma, die schrieb, sie hätten Cachet aufgekauft und den Update-Service übernommen (The Bletchley-Group, oder so ähnlich). Von dieser Firma habe ich dann noch ein X-Copy Umsteige-Update vom Amiga zum PC bekommen: Schlecht kopierte Anleitung ohne Heftung, Diskette ohne Etikett, sehr raubkopierverdächtig. Cachet, als auch besagte Übernahmefirma, kamen beide aus Heidelberg, genau wie die "Deutsche Doom Helpline". In wieweit die Postfächer identisch sind, vermag ich nicht zu sagen. *Uwe Tröger, 38640 Goslar*

Das Angebot der "Deutschen Doom-Helpline" ist mit Sicherheit unseriös. Außer Deinen Verdachtspunkten sollten noch zwei weitere Warnlämpchen bei Euch aufblinken. Erstens: Die Werbung mit einem indizierten Spiel ist grundsätzlich illegal, wer das trotzdem tut, ist nicht nur schlecht informiert (was eine seriöse Firma von vorneherein ausschließt), sondern bewegt sich rechtlich auf Glatteis. Zweitens: Bei solchen Spielen, die in die gleiche Kerbe wie bereits indizierte Programme dieser Art schlagen, müßte ein seriöser Versender unbedingt einen Altersnachweis verlangen. Soweit uns bekannt, hat sich die später in Deinem Brief genannte Bletchley-Group nichts zuschulden kommen lassen. Der gleiche Standort mag also rein zufällig sein.

Ich wende mich an Sie in der Hoffnung, daß Sie meine Geschichte veröffentlichen, damit alle Ihre Leser vor diesen und auch anderen dubiosen Software-Versandfirmen gewarnt werden. Ich habe am 22.01.95 bei der Firma PowerSoft, 13357 Berlin-Wedding, die Software UTILITIES FÜR DOOM II zum Nachnahmepreis von 58,95 DM bestellt. Ich bekam kurze Zeit später per Nachnahme ein falsches Programm und sandte dieses mit Begleitschreiben zurück. Es erfolgte hier und ebenso nach einem eingeschriebenen Mahnschreiben keine Antwort. Auch mit 6(!) Telefongesprächen, die ich im Laufe von Wochen mit der telefonischen Bestellannahme, Herrn Buchholz, führte und bei denen ich sehr freundlich immer wieder mit verschiedenen

Ausreden vertröstet wurde, erreichte ich weder eine Nachlieferung noch eine Rückerstattung des Kaufbetrags. Am 21.06.95 schickte ich nochmals ein eingeschriebenes Mahnschreiben, ebenso erfolglos.
Als letzte Möglichkeit, doch noch zum Ziel zu kommen, sprach ich bei der Polizeiinspektion Geisenfeld, einem Nachbarort, vor, und äußerte dort nach Schilderung der Sachlage den Verdacht des Betrugs. Hier wurde ich aber belehrt, daß in meinem Falle nur das Zivilrecht und nicht das Strafrecht zutreffe, sie also nichts unternehmen könnten. Trotzdem erklärte sich der zuständige Beamte bereit, diese Firma in Berlin anzurufen. Auch hier war Herr Buchholz, der Mann am Bestelltelefon, sehr einsichtig und erklärte sich selbstverständlich bereit, nach erneuter Zusendung meiner Kontonummer den ausstehenden Betrag zu überweisen. Damit schien alles in Ordnung zu sein, und ich schickte sofort nochmals meine Bankverbindung am 24.07.95 nach Berlin. Doch es erfolgte nach wie vor keine Überweisung. Ich glaube, ich kann mein Geld wirklich endgültig abschreiben, außer Sie können mir helfen. Meine einzige Chance wäre sonst noch die, mich an einen Rechtsanwalt zu wenden, aber ohne Rechtschutzversicherung stehen die Ausgaben für diesen in keinem Verhältnis zum entstandenen Schaden. Für mich liegt nun der Verdacht nahe, daß alle, die dieses Programm bestellt haben, ebenso ein falsches zugesandt bekamen, zurückschickten und gleichfalls ihr Geld nicht zurückerhielten. Die Methode ist ganz einfach: Die falsch gelieferte Ware bekommt man zurück und das Geld behält man einfach. Denn was gibt es denn sonst für eine Erklärung für dieses Verhalten eines Softwarehändlers, wenn er einen so hartnäckigen Kunden immer wieder abblitzen läßt? Und jedem Kunden bleibt, wenn sich der Versender willig zeigt, aber trotzdem nicht liefert, nur der Weg über Anwalt und Gericht. *Siegfried Schneider, 85119 Ernsgaden*

Wir haben uns um eine journalistisch saubere Berichtertattung bemüht und bei der Firma PowerSoft besagten Herrn Buchholz angerufen, um ihm die Möglichkeit zu einer Stellungnahme zu geben. Er war jedoch nicht zu einer schriftlichen Aussage bereit.

Laut Herrn Buchholz habe Herr Schneider mittlerweile sein Geld bekommen (ein Rückruf bei Herrn Schneider bestätigte dies jedoch nicht), außerdem existiere die Firma PowerSoft nicht mehr, sie hieße jetzt SoftPower. Außer dieses Wortspiels hat man sich allerdings wenig einfallen lassen: Adresse, Telefonnummer und Herr Buchholz von der Bestellannahme blieben der "neuen" Firma erhalten...

Tips & Tricks

Zuerst einmal Lobeshymnen, ja man kann sagen, ich bin von der jetzt 100prozentigen PC-POWER PLAY voll begeistert, Eure Tests haben mich vor so manchem Fehlkauf bewahrt. Leider besitze ich nicht alle Ausgaben, und so fehlen mir ein paar Seiten mit lebenswichtigen Tips & Tricks sowie Euren "Hexereien". Sehr gut finde ich, daß ihr dann und wann mal Sonderhefte zu diesem Thema herausgebracht habt.
Oder könntet Ihr nicht eine CD-ROM mit allen Tips & Tricks herausbringen, die bisher für PC-Spiele bei Euch erschienen sind?
Jens-U. Perbliess, Berlin-Heiligensee

Just in diesen Tagen ist wieder einmal eines unserer "Tips & Tricks"-Sonderhefte in der Mache. Die im September erscheinende Spielhilfe wird die wichtigsten Tips aller Genres des vergangenen Spielejahres beinhalten. Die Anregungen mit den Tips auf CD nehmen wir uns ebenfalls zu Herzen. Hier erscheint uns eine Tips-Datenbank auf unserer CD sinnvoll, die regelmäßig für Euch upgedated wird.

Leser aktiv

Ich bin seit längerer Zeit Abonnent der POWER PLAY und im großen und ganzen recht zufrieden. Zur Zeit macht es wirklich Spaß, Eure Artikel zu lesen. Von Freunden bekam ich Computermagazin-CDs ausgeliehen und war positiv überrascht. So sehr, daß ich glaubte, das Risiko eingehen zu können, mein Abonnement auf die Power Play mit CD aufwerten zu lassen. Stark enttäuscht bin ich jedoch über den Inhalt dieser CD. Ein anderes Magazin hatte neben Demos auch viel Public-Domain-Software und Bugfixes auf der CD. Gerade beim Thema Bugfixes bin ich stark enttäuscht von Euch. Viele Eurer abgedruckten Leserbriefe beschäftigen sich mit Bugs. Eure Standardantwort, sich entweder bei den Firmen zu melden oder sich im PD-Pool umzusehen, ist mir zu wenig. Auf eine CD gehören meiner Meinung nach auch Utilities, Tools und vor allem Bugfixes.
Alexander Tutaß, 38112 Braunschweig

Wie Du hoffentlich bereits mit Freuden vernommen hast, ist schon mit dieser Ausgabe die Qualität unseres CD-ROM beachtlich gestiegen. Da sich unser guter Knut nun "hauptamtlich" dieser Belange angenommen hat, wirst Du auch schon bald weitere Steigerungen miterleben. Die von Dir gewünschten Bugfixes sind nun ebenso enthalten, wie der Startschuß zu unserer neuen Rubrik "Leser aktiv", in der Ihr Euch in Zukunft voll einbringen könnt.

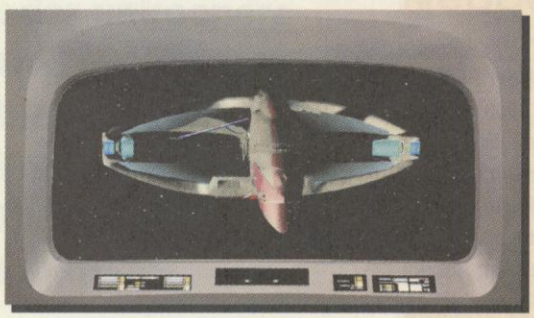
POWER-DATA

Falls Euch die Charts-Seite diesen Monat noch zu luftig vorkommt: Wir planen weitere Hitparaden, die aber noch ein wenig Vorbereitung erfordern.

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift der Firma lautet:

PC-Fun,
Schillerstr. 22,
80336 München, Tel.: 089/591269

PC FUN



Platz 1 der Leserhitparade:
Star Trek – A Final Unity

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(–)	Star Trek – A Final Unity
2.	(1.)	Vollgas
3.	(8.)	Simon The Sorcerer 2
4.	(5.)	Jagged Alliance
5.	(2.)	Wing Commander 3
6.	(6.)	X-Com: Terror F. T. Deep
7.	(3.)	Bioforge
8.	(10.)	Dark Forces
9.	(9.)	Panzer General
10.	(neu)	Mechwarrior 2

Die glücklichen Gewinner lauten:
Ausgabe 6/95:

• Sven Christian	Hamminkeln	MECHWARRIOR 2
• Sebastian Schultheiß	Tübingen	STONE PROPHET
• Jürgen Balzer	Karlsruhe	FULL THROTTLE
• Tobias Bollmann	Weingarten	WING COMMANDER 3
• Frank Schliebeck	Hückelhaven	NBA LIVE

Media Control Top 10 (Floppy)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(2.)	Biing
3.	(3.)	Bundesliga M. Hattrick
4.	(9.)	Sim Tower
5.	(–)	Hattrick
6.	(6.)	Sim City 2000
7.	(5.)	Hanse – Die Expedition
8.	(20.)	Psycho Pinball
9.	(12.)	Die Siedler
10.	(4.)	Der König der Löwen

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Juli '95

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(–)	Star Trek TNG "A Final U."
2.	(1.)	Wing Commander 3
3.	(2.)	Flight Unlimited
4.	(20.)	Vollgas
5.	(3.)	Sim Tower
6.	(–)	Hattrick
7.	(6.)	NBA Live '95
8.	(4.)	Bioforge
9.	(–)	Rebel Assault
10.	(5.)	Prisoner Of Ice

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum Juli '95

SUPPORT 10/95

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



[system]

Special

104 **Windows '95**
steht ausnahmsweise weiter vorne

Erste Hilfe

130 **IDE-CD**
Familien-PC

131 **Sound und Grafik**
Diskette zu langsam

132 **Festplatte defekt?**
Paßwort
PC startet nicht

133 **Fehlerhaftes DOS?**

[software]

Computerspieletips

114 **Star Trek - A final Unity**
Eine himmlische Komplettlösung

121 **Simon the Sorcerer 2**
Der pubertierende Zauberlehrling

125 **Der Meister**
Fußball hier und Fußball da...

Hexerei

126 **NASCAR Racing**
Bastelt Eure eigenen Autos zusammen

Atlas
Keine Geldprobleme dank Support

Oldtimer
Die Banken werden Euch hofieren

Biing!
Krankenhausatmosphäre schnuppern

127 **Dark Universe**
Weg mit der Relativitätstheorie

X-Com
Zum Teufel mit den Fischaliens

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

H!LFE



Hallo Trekkies! Scheinbar gibt es nur noch Picard und Co für Euch. Trotzdem hoffe ich, daß auch zukünftig derart aufwendige Tips eintrudeln wie diesen Monat

Star Trek – A final Unity

Sternzeit 1995, der Terraner Alexander Kochann aus Dilsberg beendet seine Aufzeichnungen vom Abenteuer der Enterprise und beamt sie dem Power Service zu. Der Dank vieler Tausend Trekkies ist ihm gewiß und ebenso eine Prämie in Höhe von 777 terranischen Märkern!

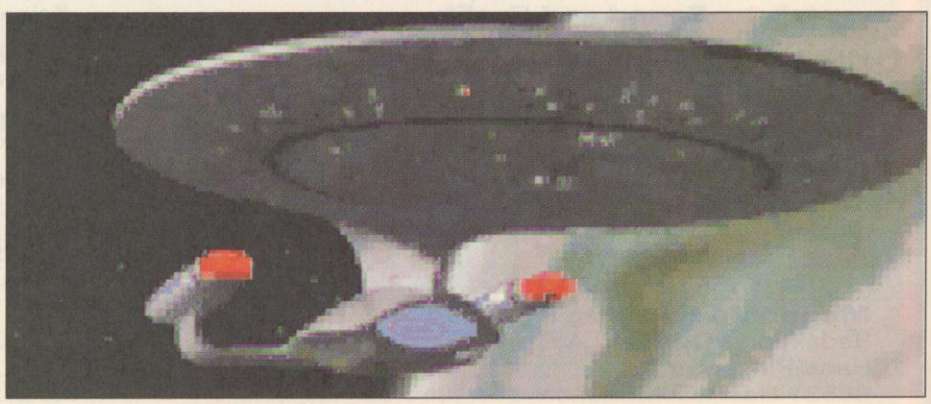
Protokoll 47-11795052-III

Betreff: Anhörung der Besatzung der USS Enterprise NCC-1701-D vor dem Oberkommando der Sternenflotte der United Federation of Planets (UFP)

Ort: San Francisco, Terra
Thema: „Unity-Sphäre"
Grund: Ausführliche Schilderung der Vorfälle und Klärung offener Fragen
Sternzeit: *47248.3*

UFP: Captain Picard, schildern Sie bitte, wie Sie zum ersten Mal von der „Unity-Sphäre" hörten.

Picard: Es begann alles recht früh mit einem Routineauftrag zur Sternzeit 47111.1. Ein Abhörposten der Föderation an der romulanischen Neutralen Zone hatte ein nicht identifiziertes Schiff ausgemacht, das sich dem Föderationsraum näherte. Die Enterprise war auf Abfangkurs und identifizierte das Schiff schnell als einen garidianischen Aufklärer, der mit zu hoher Warp-Reaktor-Leistung flog. Doch die Lage verschärfte sich, als ein garidianischer Warbird bei der Verfolgung des kleinen Schiffs unerlaubt in die Neutrale Zone eindrang. Die Flüchtlinge suchten wohl politisches Asyl bei der Föderation. Die Situation war prekär. Der Warbird störte den Funkverkehr und hielt das Schiff der Flüchtlinge mit seinem Traktorstrahl fest. Auf den Rat von Lieutenant Commander Data manövrierten wir die Enterprise zwischen die beiden Schiffe und beamten die Flüchtlinge an Bord. Umgehend protestierte Kommandantin Pentara über unsere Einmischung in die inneren Angelegenheiten der Garidianer. Doch da sie mit der Verletzung der Neutralen Zone eine Kriegshandlung begangen hatte, forderte ich ihre sofortige Kapitulation. Auch ihre Bitte nach Auslieferung unserer „Gäste" lehnte ich ab und verlangte die sofortige Rückkehr – obwohl einer der Flüchtlinge, Avakar, Ihr Sohn war. Pentara lenkte schließlich ein und flog zurück. Die Enterprise nahm daraufhin Kurs auf den Ruinore-Sektor, um den Patrouillenflug entlang der Neutralen Zone fortzusetzen. Die Flugzeit nutzte ich für ein Gespräch mit den drei an Bord gebeamten Garidianern T'Bak, Lucana und Avakar. Dabei stellte sich heraus, daß die Drei gegen das auf Garid herrschende Zwei-Klassensystem waren, das sich auf vier Gesetzesschriften begründet. Sie suchten die fünfte Gesetzesrolle, die der „Gesetzgeber" Avatrunei zusätzlich zu den bestehenden vier verfaßt haben soll. T'Bak bat mich, den Archäologen Shanok zu besuchen. Und da ich ebenfalls an diesem histori-



schen Gegenstand interessiert war, nahmen wir Kurs auf Horst III. Auf dem Flug dorthin empfingen wir den verzweifelten Hilferuf von Chancellor Daenub auf Cymkoe IV. Die Mertens-Orbitalstation wurde angeblich von Unbekannten angegriffen und drohte in Kürze zu explodieren.

UFP: Ja, das ist bekannt. Dem Logbuch nach führte Commander Riker das Außenteam. Commander, können sie uns dazu mehr sagen?

Riker: Selbsverständlich. Lieutenant Worf, Lieutenant Commander La Forge und Dr. Crusher begleiteten mich auf die Mertens Station. Wir hatten uns kaum umgesehen, da entdeckten wir eine bewußtlose Frau, die unter einem Kabelstrang lag. Da der Strang zu schwer zu heben war, zertrennte Worf ihn mit dem Phaser und Geordi analysierte das Teilstück mit dem Tricorder. Er kam schließlich auf die Idee, den Kabelabschnitt mit dem Stationstransporter wegzubeamen. Endlich konnte Beverly der Verletzten helfen, die sich als Ana Benyt vorstellte. Von ihr erfuhren wir auch den Sicherheitscode, mit dem Geordi die Energie der Notsysteme in die Lebenserhaltungssysteme umleiten konnte.

UFP: Sie schildern den Einsatz erfreulicherweise sehr ausführlich.

Riker: Ich möchte mir nur das nervende Nachfragen am Ende sparen.

UFP: Äh, bitte, fahren Sie fort.

Riker: Im Maschinenraum entdeckten wir endlich den Grund für den instabilen Reaktor. Ein fremdes Objekt, das zudem unsere Tricoder täuschen konnte, entzog der Station Energie. Um es zu vertreiben, schaltete Geordi an einer Steuerkonsole im Labor 4 den Strom von Gruppe 3 ab. Nachdem seine „Nahrungsquelle" erloschen war, machte sich das Ding aus dem Staub. Im Kontrollzentrum stießen wir auf Dr. Griems...

La Forge: Mann, was für ein Brocken! Bis er überzeugt war, daß er es mit einem erfahrenen Ingenieur zu tun zu hatte, mußte ich ganz schön auf ihn einreden. Aber dann ging alles ganz leicht. Ich holte die Intervallkopplung und den Wellenkonverter aus dem Labor 4, setzte die Kopplung in das Leitungsloch und installierte den Konverter danach. Und schon konnten wir zur Enterprise zurückkehren.

UFP: Vielen Dank für den Bericht. Captain Picard, was passierte dann ?

Picard: Wir setzten unseren Weg nach Horst III fort. Dort nahmen wir über die Comms Kontakt mit Shanok auf, der Untersuchungen an einem alten Außenposten der Chodak durchführte. Er konnte uns zwar leider keine verwertbaren Angaben zur fünften Gesetzesrolle machen, konnte aber die Geschichte darüber bestätigen. Von ihm erfuhren wir auch, daß er die Ergebnisse seiner Arbeit, chodak Artifakte, der Mertens-Orbitalstation zur Untersuchung überlassen hatte. Da genau der Teil der Station beim Angriff zerstört wurde, in dem die Artefakte untergebracht waren, schien jemand deren Auswertung verhindern zu wollen. Etwas entäuscht, setzten wir unseren Patrouillenflug fort, als uns Admiral Reddreck um Hilfe fragte. Da wir keinen wichtigen Auftrag hatten, sagten wir ihm zu, und er bat uns, auf Morassia nach Dr. Vi Hyunh-Foertsch zu suchen – sie hatte sich schon seit Tagen nicht mehr gemeldet.
Dort angekommen, beamte das Außenteam unter Leitung von Data nach unten – auf Wunsch von Constable Lliksze ohne Phaser. Am besten berichtet Data die Geschehnisse dort.

Data: Sehr gern, Captain. Mein Außenteam mit Lieutenant Worf, Counsellor Troi und Dr. Crusher begann umgehend mit den Nachforschungen auf Morassia. Constable Lliksze gab uns nach einem Gespräch die Erlaubnis dazu und teilte uns auch mit, daß Berater Lydia den Doktor zuletzt gesehen hatte. Im Labor stießen wir auf drei Kadaver, die nach näherer Untersuchung mit der Laboreinrichtung bestimmt werden konnten. Ein Myecordae-Maulwurf, der an neuralem Energieverlust starb, ein Kuojon-Gibbon, der von einem unüblichen Parasiten befallen war und ein als frednoreaniches Wildschwein gekennzeichnete Tier, das sich am Ende aber als akaanaisches Wildschwein herausstellte. Diese Tierart tritt aber nur im romulanischen Raum auf – sie mußte daher geschmuggelt worden sein. Es starb an Unterernährung. Eine eingehende Untersuchung des Laborcomputers mit Hilfe des Tricorders brachte außer einer persönlichen Eintragung keine neuen Erkenntnisse. Ich stellte mit dem Tricorder eine Verbindung zum Kommunikations-Port her und ließ mich mit Fährtensucherin Melas verbinden. Nach einem längerem Gespräch bestätigte sich mein Verdacht, daß einige Tiere unter falschen ID-Bezeichnungen geliefert wurden. Dr. Hyunh-Foertsch hatte ebenfalls den Verdacht auf Schmuggel. Außerdem erwähnte Melas noch Energieausfälle der Generatoren, wodurch die die Sperrfelder zwischen den einzelnen Biotopen erloschen. Dr. Crusher beschloß mit Lliksze darüber zu sprechen. Doktor ?

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels.
Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln.
Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche veranstalten. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter bei Fuß. Allwissend sind die zwar nicht, die häufigsten Probleme sind aber locker zu lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung: Telefon-Hotline 089/4613-335

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

Crusher: Ja. Auf Morassia ist es eben besser, wenn eine Frau die Gespräche führt und ich wollte auch wissen, warum der Constable die Energieausfälle nicht erwähnte. Das Gespräch mit ihr brachte jedoch nicht die erhofften Ergebnisse. Es paßte ihr gar nicht, daß sich die Föderation so in ihre Angelegenheiten einmischte. Zudem hatte sie Vi des Schmuggels beschuldigt. Ich beschloß, mit Berater Iydia Kontakt aufzunehmen und ihn zu fragen. Dabei stellte sich heraus, daß Iydia extrem von sich überzeugt war, um nicht zu sagen, eingebildet. Er ließ keine Gelegenheit aus, um die Wärter für die seltsamen Todesfälle und die falschen ID-Bezeichnungen zu beschuldigen. Schließlich kannte er den Ferengi Aramut persönlich, der die Tiere geliefert hatte.

Data: Ich begann daraufhin mit eigenen Untersuchungen in den Biotopen. Mit Hilfe der Feldeinheiten und der Bio-Sonde aus dem Labor, sowie dem Mikrogenerator von der Shuttle-Station machten wir uns auf den Weg zu den verschiedenen Biotopen. Der Tricorder stellte fest, welche Feldeinheit in welchem Biotop verwendet werden konnte. Der Mikrogenerator aktivierte die Bildschirme in dem Biotopen, und wir bekamen damit wichtige Informationen über die jeweiligen Besonderheiten sowie die genauen Koordinaten für die Feldeinheiten. Mit Hilfe der Bio-Sonde konnten wir die Proben den Feldeinheiten entnehmen und hatten am Ende insgesammt elf Proben. Eine genaue Untersuchung mit dem Sonaroskop bestätigte meinen Verdacht. Einige Tiere starben an neuronalem Energieentzug, während andere eine falsche ID-Markierung besaßen.

Crusher: Um unsere Ergebnisse besser deuten zu können, nahm ich Kontakt mit Heilerin Zzolis auf. Nach einem längerem Gespräch über Iydia und Aramut empfahl sie uns, mit Wärter Tzudan im Quaratänebereich zu sprechen.
Nach diesem Gespräch waren wir uns sicher, daß Iydia für den Schmuggel der Tiere und das Verschwinden von Vi verantwortlich war. Wir gingen sofort zu Lliksze, um ihr von unser Untersuchung zu berichten. Im Verlauf des Gesprächs flüchtete Iydia und Vi konnte befreit werden. Sie drängte uns, den ausgebrochenen Saurier einzufangen, bevor er noch mehr Tiere töten konnte.

Data: Wir begaben uns auf dem schnellsten Weg zur Shuttlestation, um mit dem Shuttle zur Energiestation zu gelangen. Dort synchronisierte ich die Frequenzen der Versorgungsleitungen neu, und wir gingen weiter zur Quarantänestation. Mit Konsole 2 aktivierte ich den Harmonischen Kollektor. Es dauerte nicht lange, da kam die gesuchte Echse und aß die Enerie des Kollektors. Mit Konsole 1 schloß ich sämtliche Tore und mit Konsole 3 sperrten wir es schließlich ein. Wir konnten zur Enterprise zurückkehren.

UFP: Das ist ja alles schön und gut, aber was hat Morassia mit den Chodak und der Unity-Sphäre zu tun?

Picard: Auf den ersten Blick natürlich nichts. Aber es stellte sich heraus, daß die Kreatur, die für soviel Wirbel gesorgt hatte, ein Varenach war. Dieses Wesen kommt eigentlich von Garid, ist dort aber schon seit langem ausgestorben. Es war sehr wahrscheinlich, daß der Varenach von der unentdeckten Kolonie des Gesetzgebers Avatrunei stammte. Und nur der Ferengi Aramut konnte deren Position kennen. Wir fanden ihn schließlich im Nigold-System, wo wir ihn unter Gewaltandrohung stellten. Nachdem er uns Iydia und die Positionsdaten des Planeten, wo er die Tiere bekam, gegeben hatte, ließen wir ihn ziehen und flogen sofort zu den angegebenen Koordinaten. Zu unserer Enttäuschung fanden wir aber keine bewohnte Welt. Deanna meinte schließlich, daß sich die ausgewanderten Garidianer versteckt hielten und mit einer Friedensbotschaft eventuell zu einer Kontaktaufnahme bereit seien. T'Bak sandte eine Botschaft, auf die nach einer Weile tatsächlich eine Antwort kam. Laraq, Chancellor von Frigis, erteilte uns die Erlaubnis, ein Außenteam runterzubeamen. Commander Riker leitete diesmal das Team.

Riker: Zusammen mit Worf, Deanna und Geordi begann ich meine Untersuchungen auf Frigis. Unser erster Besuch galt der Sekte der Singenden, deren Anführer und Hymnenmeister Stambyr uns den Gesang „Die Sinnlosigkeit der Weisheit" vorspielte, in dem nur der Unwissende die Erleuchnung findet. Im Tempel der Strebenden nach innerer Stärke trafen wir auf Gynard Madia. Während des Gesprächs stellte sich heraus, daß diese Sekte ebenfalls – wie die Singenden – einige Gegenstände im Wettbewerb an die Sekte der Suchenden verloren hatte. Also machten wir uns auf den Weg dorthin. Seltsamerweise begrüßte uns nur der erste Assistent, Arch Rashon Nachyl, und nicht „seine erhabene Hoheit", Aelonts selbst. Nach dem Gespräch war uns der Grund dafür klar: Aelonts war hinter der Tür der Erleuchtung verschwunden und seitdem nicht mehr herausgekommen. Natürlich wollten wir sofort nach dem Rechten sehen, und Deanna wollte sich dem Wächter des Tores stellen.

Troi: Der Wächter stellt einige Fragen, um zu sehen, ob der nach Eintritt Begehrende die nötige Erleuchtung gefunden habe. Ich erinnerte mich an den Gesang „Die Sinnlosigkeit der Weisheit" und daran, daß der Unwissende der Erleuchtung näher kommt. So wußte ich auf die Frage „Warum sind Sie hier" keine andere Antwort, als meine Unwissenheit darüber einzugestehen. Sogar mich selber mußte ich in Frage stellen. Nachdem der Wächter zufrieden war, öffnete sich die Tür, und wir konnten durchgehen.

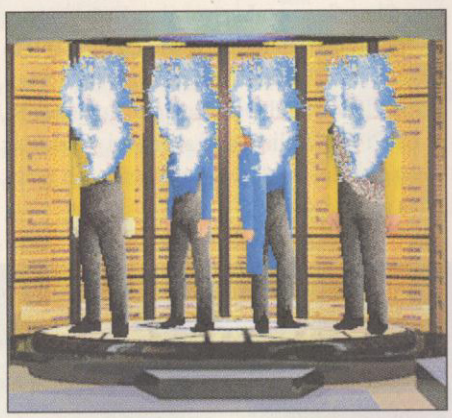
Riker: Dahinter lag ein großer Raum mit einem Kontrollfeld und einem Schild. In einem Stasisfeld war außerdem ein Wesen gefangen. Geordi konnte das Stasisfeld aber nicht abschalten, da er die Maschine nicht bedienen, und auch der Tricorder mit der Schrift auf dem Schild nichts anfangen konnte. Deanna empfahl mir schließlich, Laraq zu fragen, da er sich mit der chodakschen Hinterlassenschaft beschäftigte. Wir kehrten also zum Landeplatz zurück und er gab uns ein Übersetzungsprogramm für unsere Tricoder. Damit war es kein Problem, den Text zu entziffern und Aelont aus dem Stasisfeld zu befreien. Zum Dank gab er uns den Schlüssel zum Tresor und zwei Talismane, die mit einer Phasenvarianz von 3000 und 5000 Kilohertz arbeiteten. Aus dem Tresor der Suchenden durften wir zusätzlich noch drei

"wichtige Informationen"



Gegenstände nehmen. Wir einigten uns auf den goldenen Ring, das unbekannte Gerät und den Stab mit der Kugel. Den Ring brachten wir zu den Singenden, denn er fehlte ihnen, und wir bekamen dafür ein Orchestrion mit dem Gesang „Achte auf deine Schritte". Data konnte mit dem Gerät das Instrument der Singenden reparieren und wir bekamen als Dank den Gesang „Reisemusik". Den Stab brachten wir schließlich Madia, die uns dafür das Kraftfeld vor ihrem Tempel ausschaltete und wir somit zu dem dahinterliegenden Transporter konnten. Durch das Abspielen der „Reisemusik" wurde er aktiviert und brachte uns in eine seltsame Höhle, deren Boden gleich nach unserer Ankunft verschwand. Mit dem „Achte auf deine Schritte"-Gesang wurde ein Teil des Bodens wieder hergestellt, so daß ich an das vorderste Orchestrion auf der linke Seite Kurs nehmen konnte. Durch geschickten Einsatz der Orchestrions gelangte ich endlich zur Nische im hintersten Teil der Höhle. Da bestimmte Bodenteile bei bestimmten Melodien erhalten blieben, konnte man somit jeden Punkt der Höhle erreichen, ohne wieder auf die Plattform zurücktransportiert zu werden. Da die Nische ebenfalls mit einer Phasenvarianz von 3000 kHz arbeitete, konnten wir den blauen Talisman als Schlüssel benutzen. Danach war alles ganz einfach, wir nahmen die 5. Schriftrolle an uns und beamten zur Enterprise zurück.

Picard: Nachdem die Echtheit der Rolle bestätigt wurde, enttarnte sich der garidianische Warbird Asiram mit Captain Pentara an Bord. Nach einem Gespräch mit ihrem Sohn beamten unsere drei Gäste an Bord der Asiram und flogen zurück nach Garid. Wieder einmal machten wir uns daran, unseren Patrouillenflug fortzusetzen, als die Romulaner in den Föderationsraum eindrangen, um Außenposten Gamma Eins Fünf und die Kommunikation im halben Sektor zu stören. Trotzdem gelang es Lieutenant Worf, eine Verbindung zu Admiral Reddreck herzustellen. Er gab uns den Auftrag, ins Goldur Delta-System zu fliegen, um uns am Außenposten 543 bei Commander Chan zu melden. Während des Gesprächs kam die Meldung, daß Relaisstation 543 von den Romulanern angegriffen wurde, und wir erhielten den Auftrag, sie zu schützen. Wir bereiteten uns auf ernsthafte Auseinandersetzungen vor. Auf meinen Befehl fuhr Geordi die Reaktoren kurz vor den roten Bereich und leitete die maximale Energie in die Phaser und Schirme. Doch kaum waren wir am Ziel erschienen, drehten die Romulaner ab. Wir verfolgten sie und stellten ein Schiff. Doch der Kommandant der Cionex – Cyralak – entging unserer Gefangennahme durch die Selbstzerstörung seines Schiffs.



3DO NTSC 649
NTSC-PAL Wandl. 129.-
Subwoofer 299.-
Joypad 6-Button 39.-
Need for Speed 99.-
Road Rash 99.-
Wing Comm.3 99.-

GALAXY
PLEXUS GMBH
Plinganserstr.26 * 81369 München

3DO
Im September vorraus.:
Blade Force 119.-
Creature Shock 119.-
Daedalus Enc. 119.-
Killing Time 119.-
Rock'n Roll Rac. 109.-
Space Hulk 119.-

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

IBM
Gravis Ultras.ACE 199
CH Pro Peddals 209.-
CH Flight Stick Pro 159.-
Thrustm.Form.T1 309.-
Thrustm F16 FCS 289.-
Quadsp. CDRom 299.-
Nusound PnP 299.-

CD ROM:
1944 A.t.Rhine kd 109.-
Action Soccer d 89.-
Apache Longbow d 99.-
Comm.& Conq.kd 99.-
Comm.& Conq 109.-
Crusade kd 99.-
Dark Forces kd 99.-
Dungeonmast.2 kd 89.-
Flight Unlimited kd 99.-
Hi Octane d 99.-
Mechwarrior 2 99.-

IBM
Phantasmagoria 119.-
Pitfall /Win.95 89.-
Prisoner o.t.Ice kd 99.-
Screamball d 79.-
Sim Tower d 99.-
Simon t.Sorc.2 kd 89.-
Space Quest 6 kd 99.-
StarTrek F.Unity d 119.-
StarTrek Omniped. 119.-
Sup.Streetfight.2 d 89.-
Terminal Velocity 89.-
Virtual Pool d 89.-

Im September vorraus.:
3D Lemmings 2 99.-
Battle Isle 3kd 109.-
Civ(ilisation)Net 119.-

IBM
Ascendancy d 109.-
Fade to Black d 99.-
Grand Prix 2 kd 119.-
NBA Jam T.E.d 99.-

Computer Exquisit
Bahnhofstr.3
73033 Göppingen
Ladenpreise variieren

Friendly
Space Stations
Space Invader
Rosenheimerstr.28
83278 Traunstein
Ladenpreise variieren

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch Anleit.
U- & S-Bahn Haltestelle HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen erwünscht!

089 7605151
089 7470689

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995

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

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen können nicht akzeptiert werden! Irrtümer werden nicht angenommen!

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

Spiele auf CD ROM

▪ 11th Hour	DA	88.90
A-IV Networks	DV	82.90
▪ Across the Rhine	DV	96.90
Action Soccer	DV	72.90
▪ Air Hovac Contr.	DV	67.90
Alien Breed:Tower Ass.	DA	57.90
Alone in the Dark 1+2	DV	59.90
Alone in the Dark 3	DV	78.90
▪ Apache Longbow	DV	73.90
Battle Isle 2 Bundle	DV	65.90
▪ Bliing	DV	69.90
▪ Burid in Time		69.90
Burning Steel 3	DA	75.90
Chaos Engine	DA	57.90
Civil War (Amerika..)	DV	82.90
▪ Command + Conquer	DV	87.90
Combat Air Patrol	DV	59.90
Crusade		79.90
Cyberia	DV	77.90
▪ D-Info Telefonverzeichnis		45.90
Dark Universe	DV	76.90
Das schwarze Auge 2	DV	72.90

ELECTRONIC * ARTS
Populous 2 & Powermonger
Strike Commander
Privateer
Seawolf SSN 21 je 33.90
Shadow Caster
Syndicate Plus
Wing Commander II

CD * ROM CLASSICS

Deadalus Encounter	DV	87.90
Der Patrizier	DV	43.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DA	80.90
Die total verrückte Rally	DV	39.90
Discworld	DV	81.90
▪ Dungeon Master 2	DV	87.90
EA Sports Rugby	DA	78.90
Earthsiege	DV	82.90
Eine kurze Geschichte der Zeit - von Stephen Hawking	DV	79.90
First Encounters/Elite 3	DV	76.90
Flight o.Amazon Queen	DV	79.90
Flight Unlimited	DV	85.90
▪ Flugsimulator 5.1		72.90
FX Fighter lim. Edition		75.90
▪ Hardball 4	DA	74.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
▪ Hi Octane	DV	84.90
Hollywood Pictures	DV	75.90
Inca Collection	DV	67.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Jewels of Oracle	DV	79.90
Jungle Strike/Desert Strike		47.90
▪ Kaiser Deluxe	DV	59.90
Kingpin	DA	32.90

THE WHITE LABEL (Virgin)
Beneath Steel Sky
Indy Car Racing
The 7th Guest je 24.90
Hand of Fate
Lands of Lore je 34.90

Kings Quest 7	DV	79.90
Knights of Xentar	DV	85.90
Kyrandia 3	DV	75.90
▪ Last Dynastie	DV	75.90
Links -Devils Island		51.90
Links -Rivera		51.90
Lords of Midnight	DV	91.90
Lost Eden	DV	75.90
▪ Mechwarrior II		75.90
Micro Machines 2	DA	68.90
Myst	DV	68.90
▪ Nascar Track Pack	DA	47.90
▪ Navy Strike	DV	95.90
NBA Jam Tournament		87.90
Oldtimer	DV	37.90
One must Fall 2097	DV	66.90
Panzer General	DA	68.90
Paws of Fury	DA	45.90
▪ Perfect General 2	DA	71.90
Phantasmagoria		a.A
Pinball Fantasie Del.	DA	67.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Psycho Pinball	DA	69.90
Ravenloft 2-Stone Prophet		68.90
Saga of Aces	DA	65.90
▪ Sensible Golf	DA	58.90
Sim Tower	DA	71.90
▪ Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
Slip Stream 5000	DA	67.90
▪ Space Quest 6	DV	77.90
▪ Star Treck:Final.. limitiert		119.90
Star Treck Omni Pedia		67.90
▪ Stone Keep		95.90
Super Street Fighter 2		69.90
Tank Commander	DV	79.90
▪ Terminal Velocity	DA	75.90
Urmels Filmstudio	DV	75.90
US Navi Fighter	DV	84.90
▪ USS Ticonderoga	DV	75.90
Tuneland	DV	67.90
Vinyl Goddes		43.90
▪ Vollgas	DV	79.90
Vortex: Quantum Gate 2		78.90
Virtual Pool	DA	81.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	75.90
▪ Whales Voyage 2	DV	73.90
Woodruff & t.Schnib..	DV	76.90

Spiele auf 3.5" Disk

Aces of the Deep	DV	82.90
- Mission Disk	DV	42.90
▪ Atlas	DV	55.90
ATP Italien		57.90
Biing	DV	73.90
Colonization	DV	59.90
▪ Der Meister	DV	55.90
Descent	DA	76.90
Die Siedler	DV	45.90
Discworld	DV	71.90
Disneys Aladdin	DA	56.90
▪ Flugsimulator 5.1 engl.		69.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
Hugo	DV	61.90
König der Löwen	DA	58.90
Ishar Trilogy (1-3)	DV	49.90
▪ Micro Machines 2	DA	61.90
Nascar Track Pack	DA	34.90
▪ Nectaris	DV	44.90
Panzer General	DA	68.90
Pinball Mania	DA	59.90
Psycho Pinball	DA	62.90
Sim Tower	DA	71.90
▪ Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
Super Street Fighter 2		68.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	33.90
▪ Transport Tycoon Bundle		64.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	67.90

CD Rom Sonderpreise

Bioforge	DV	je 79.-
Little Big Adventure	DA	
NBA 95 live	DA	
Star Trek-A Final Unity	DV	
Wing Commander 3	DV	89.-
Falcon Gold	DV	52.-
Magic Carpet Plus	DV	72.-
Master of Magic	DV	76.-

dt. Lernsoftware:

Mathem. Denkaufgaben	66.90
Der Zauberpinsel	52.90
Im Land der Wörter	66.90
Was gehört zusammen	45.90
Grundwissen	99.90
Ich lerne Lesen und Zählen	78.90

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

▪ Roland SCD-10	349.-	Mitsumi FX 400 (4-fach)	269.-
▪ Roland SCD-15	449.-	Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	379.-
Soundblaster 16 Valie Ed./IDE	169.-	Pioneer DR-U 124x (4-fach)	429.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE/CSP	269.-	Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	219.-	Toshiba XM 3601B (4-fach)	539.-
Waveblaster II	225.-	Sony CDU 76 E (4-fach)	299.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	GRAVIS Analog PRO	59.-
ORCHID Wavebooster 4FX	289.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
ORCHID NU-Sound	275.-	Wingman EXTREME	85.-
ORCHID SCSI-Kit mit Toshiba 5302B	699.-	THRUSTMASTER - Game Card	59.-
CREATIV CD Rom-Upgrade (2-fach)	179.-	THRUSTMASTER - Flight C.- Mark 2	139.-

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

Kaum hatte ich Commander Chan Bericht erstattet, schickte sie die Enterprise in das Balis-System, obwohl ich ihr mitgeteilt hatte, wie erschöpft meine Mannschaft war. Am Ziel angekommen, nahm der klingonische Kreuzer Bortas mit Kommandant Ky'Dra Kontakt mit uns auf. Er berichtete, daß die Romulaner trotz Übermacht auch vor ihm geflohen waren. Dennoch konnte er ein Schiff entern und Gefangene machen, die unter Gewalt Auskünfte über den Sinn der Invasion geben konnten.

UFP: Bekannt, sie suchten nach der Unity-Sphäre, einer unendlich überlegenen und alten Waffe der Chodak.

Picard: Ferner konnte Ky'Dra bestätigen, daß die Romulaner einen aussichtlosen Kampf gegen einen überlegenen Gegner an der der Föderation abgewandten Seite ihres Imperiums führten.

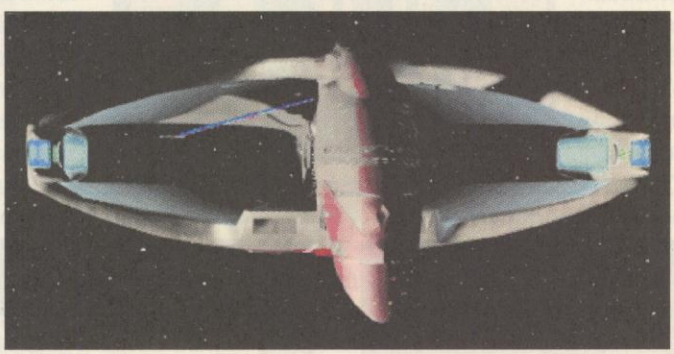
UFP: Dieser Gegner war identisch mit den Chodak, die ja später auch bei uns eingefallen sind. Und dies war der Zeitpunkt, wo sie zum ersten Mal von dieser uralten Waffe hörten?

Picard: Richtig. Nur wußten wir zu diesem Zeitpunkt noch, wie diese „Waffe" hieß. Jedenfalls schienen die Romulaner keine Invasion zu planen, sondern nur diese Waffe im Z'Tarnis Nebel zu suchen. Nach einer Unterredung mit Admiral Williams beschloß ich, der Angelegenheit auf den Grund zu gehen. Ich wollte erstmal mit Shanok reden und nahm Kurs auf Horst III. Auf dem Weg dorthin erreichte ein Notruf von Frigis die Enterprise. Laraq bat um unsere Hilfe, da Frigis von den Romulanern bedroht werde. Ich hatte ihm bei unserem ersten Besuch den Schutz der Föderation versprochen und war auch Willens mein Versprechen zu halten.

UFP: Da Frigis Interesse an der Föderation gezeigt hatte, billigen wir ihr Vorgehen nachträglich. Selbstverständlich mußten Sie Laraqs Hilferuf nachgehen. Nicht auszudenken, wenn sein gesamtes Wissen samt der Artefakte den Romulanern in die Hände gefallen wäre!

Picard: Danke. Im Shonoisho Epsilon konnten wir jedoch keine Spuren eines Kampfes entecken. Gleich darauf orteten wir einen romulanischen Warbird, der uns sofort angriff. Nach kurzem Kampf konnten wir den Gegner vernichten. Laraq war hocherfreut und ich beamte zu einem persönlichen Gespräch mit ihm runter. Er konnte mir viel über die Technik und Gesellschaft der Chodak erzählen. Dabei gab er mir nicht nur einen alten Datenkristall, sondern auch einen isolinearen Stab und den zugehörigen Stabprogrammierer. Zurück auf der Enterprise, machte sich Data sofort an die Entschlüsselung des alten Speicherkristalls, während wir wieder Kurs auf Horst III nahmen. Shanok konnte vielleicht etwas zu der „Unity-Sphäre" sagen, die Laraq erwähnte, und die so hartnäckig von den Romulanern gesucht wurde. Außerdem hoffte ich auf Hinweise, wo wir Allanor, den Verwaltungsplaneten des Chodak Imperiums, finden konnten. Shanok war aber vor den Romulanern geflohen, und so mußten wir die Überreste selbst untersuchen. Außer mir gehörten Data, Geordi und Deanna zum Außenteam.

UFP: Hoffentlich sind sie dabei vorsichtig vorgegangen, da dort bei weitem noch nicht alles erforscht ist!



Picard: Selbstverständlich. Wir mußten nur einmal den Phaser einsetzen, um den Steinschlag vor dem Eingang mit einem starken Strahl zu beseitigen. Danach haben wir uns völlig auf die Untersuchung und Vermessung der Chodak-Hinterlassenschaft konzentriert. Bei den meisten Maschinen fehlte mir jedoch das Fachwissen, um deren Zweck zu erkennen. Geordi hatte damit wesentlich weniger Probleme.

La Forge: Zumindest keine großen. Wir fanden einen Chamäleon-Feld-Generator und einen Bildschirm. Mit Hilfe des isolinearen Stabes, den ich in eine mit einer Blende versehenen Öffnung im Schirm steckte, und dem Programmiergerät, das ich danach auf den Stab richtete, konnte ich den Bildschirm aktivieren. Es erschien eine Sternkarte, die ich mit dem Tricorder für eine Auswertung auf der Enterprise aufzeichnete. Im hinteren Teil der Station entdeckten wir eine Art Subraum-Phasenspektrometer, mit dem die Zeitintervalle eines bestimmten Objektes gemessen wurden. Offensichtlich diente des Gerät den Chodaks zur Bestimmung der Zeit. Nach ausführlichen Tricordermessungen des Gerätes und des Gestells, auf dem es montiert war, kehrten wir zur Enterprise zurück.

Picard: Die Anlage der Chodak blieb rätselhaft. Wir hofften nur, daß der Schiffscomputer etwas mit den Tricorderdaten anfangen konnte. Doch kaum zurück an Bord, schickte uns Admiral Williams ins Yajj-System, um Außenposten Delta Null Acht vor den damals noch unbekannten Nachfahren der Chodak zu schützen, die nun ebenfalls in Richtung Z'Tarnis Nebel flogen.

UFP: Wir hätten gern auf die Störung ihrer Untersuchungen verzichtet, aber die Chodak ließen uns leider keine andere Wahl.

Picard: Wir fingen die Chodak vor dem Außenposten ab und konnten sie nach hartem Kampf besiegen. Unser Problem war, daß sie im Schutz eines Camäleon-Feldes zu spät bemerkt wurden. Nach dem Kampf konnte Data die Auswertung der Sternenkarte von Horst III abschließen. Die Position der Unity-Sphäre war zwar nicht verzeichnet, dafür aber die Position von Allanor. Natürlich machten wir uns sofort auf den Weg dorthin. Inzwischen hatte Data auch die Untersuchungen der restlichen Tricorder-Aufzeichnungen abgeschlossen. Das Gerät auf Horst III diente tatsächlich zur Interervallmessung des Gombara-Pulsar, um damit eine Zeiteinheit bestimmen zu können.

UFP: Was geschah schließlich auf Allonore?

Picard: Ich beamte zusammen mit Data, Geordi und Fähnrich Nils Carlstrom runter. In der Halle, in der wir rematerialisierten, enteckte ich einen alten Flugplan, dessen Daten ich mit dem Tricorder für später aufzeichnete. Auf Carlsons Vorschlag entfernten wir mit starken Phaserfeuer die Schweißnähte am Lüftungsgitter, bis wir in den Lüftungsschacht konnten. Zuvor nahm Data noch den Logik-Inhibitor aus der Drohne und folgte uns in den Schacht. Wir gelangten in eine Wiederaufbereitungsanlage, in der Data mit Hilfe des isolinearen Stabes und des Programmieres die Anzeigekonsolen anschaltete.

Data: Leider konnten wir keine Daten entnehmen, da die Konsole keinen Zugriff zur Datenbank bekam. Obwohl ich eine Reparatureinheit aktivierte und ein Wartungsprogramm ausführen ließ, kamen wir nicht an die Datenbank ran. Vom Fenster aus konn-



ten wir jedoch schon bald die Auswirkungen sehen. Eine Reparaturdrohne begann kleinere Drohnen zu reparieren. Wir setzten unseren Weg fort und fanden ein Metallstück mit einem gewundenen Draht daran, das der Captain als ein altes Artefakt von der Erde erkannte, aber seinen Zweck vergessen hatte. Am Ende der Halle stießen wir auf eine Tür, die sich nur bei der Annäherung einer Drohne öffnete. Mit Hilfe des Tricorders untersuchte ich die genaue Funktionsweise der Tür und steckte den Logik-Inhibitor in die Türschaltkreise. Daraufhin blieb die nächste Drohne vor der Tür stehen, wo ich sie mit dem Tricorder deaktivieren konnte. Als ich den Logik-Inhibitor schließlich wieder an mich nahm, öffnete sich die Tür und wir konnten durch. Dahinter war eine Ladestation für die Drohnen. Ich aktivierte auf bekannte Art die Konsole, aktivierte die Energie und stellte die Station auf on-line. Als die erste Drohne aufgeladen war, schaltete ich den Energiefluß ab. Zwei Drohnen später war der Kondensator fast völlig entladen und ich setzte die Station auf off-line. Schließlich zerstörte ich mit einem Energiestoß aus dem Phaser den Kondensator.

Picard: Doch mit dem, was dann geschah, hatte ich niemals gerechnet. In der Station gab es noch Chodak! Nach über 900 000 Jahren lebten noch Nachfahren der Überlebenden des Krieges auf Allanor. Wir folgten ihnen zu ihrem Anführer, der sich jedoch als äußerst unangenehmer Zeitgenosse entpuppte. Wir mußten unsere Phaser, den Stab und das Programmiergerät abgeben. Danach führten uns die Chodak in eine Halle, wo sie mit Hilfe unseres Stabes den Computer aktivierten. Sie zeigten uns einen Propagandafilm über die Unity-Sphäre und löschten alle Angaben auf seine Position. Danach verschwand er und ließ uns zurück. Data bemerkte, daß die Konsole nicht völlig deaktiviert wurde und kopierte mit dem Tricorder einige Texte über die Unity-Sphäre. Im anderen Teil der Halle entdeckten wir einen Chodak ohne seinen Panzer. Erst dachten wir, er sei tot, aber eine genauere Untersuchung zeigte das Gegenteil.

Data: Ich war in der Lage, ein Mittel herzustellen, das den Chodak wieder zu Bewußtsein kommen ließ. Er konnte mir den Sicherheitscode sagen, mit dem wir das Sicherheitssystem ausschalten konnten. Aus der Konsole neben ihm konnte ich mit Hilfe des gebogenen Drahtes den steckengebliebenen Stab herausziehen und erneut einstecken. Damit wurde die Konsole wieder aktiviert und ich konnte in allen sechs Bereichen die Sicherheitssysteme abschalten. Über die Treppe und durch zwei Räumen erreichten wir einen Transporter. Ich aktivierte ihn einfach mit den bereits eingestellten Koordinaten (die beiden mittleren Schalter) und ging danach selbst unter den Transporter. Wir kamen am Ort unserer ersten Begegnung mit den Chodak heraus und beeilten uns, die Empfangshalle zu erreichen, um zur Enterprise zurückzukehren.

NEU IN BERLIN

HIGHWAY TO HELL...

Informierter

	3,5	CD
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 3 (Schatten d. Imperiums)	-	99,95*
Battle Race	-	79,95*
Betrayal at Krondor 1	-	89,95
Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Biing	89,95	89,95*
Bioforge	-	99,95
Blackbeard (AH)	99,95*	89,95*
Blood Bowl	99,95	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95*
Bureau 13	89,95	79,95
Burning Steel 3	99,95	89,95
Burried in Time (J.Man Pr. 2)	-	99,95
Caesar 2	89,95*	89,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Celtic Tales	-	99,95
Civilization Network	109,95*	99,95*
Cobra Mission	99,95	-
Colonization	-	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Conqueror A.D. 1086	-	89,95*
Conquest of the New World	-	89,95*
Creature Shock	-	89,95
Crusade (Greenwood)	-	89,95
Crusader (Origin)	-	99,95*
Cyber Judas	-	99,95*
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Daedalus Encounter	-	99,95
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	99,95	89,95
Deadline	-	89,95*
Death Gate	-	89,95
Descent I	89,95	89,95
Die Siedler	69,95	-
Die total verrückte Ralley	-	79,95
Discworld	89,95	89,95
Dragon Lore	-	89,95
Dreamweb	89,95	49,95
DSA 1 - Schicksalsklinge	49,95	49,95
DSA 2 - Sprachdisk	34,95	s.u.
DSA 2 - Sternenschweif	79,95	79,95
Duke Nuk'em 3D	-	89,95*
Dune 2	49,95	49,95
Dungeon Keeper	-	99,95*
Dungeonmaster 2	99,95*	ab89,95
Ecstatica	-	89,95
Elder Scrolls 2	-	89,95*
Elisabeth	-	89,95*
Elite 3	79,95	79,95
Empire Deluxe 2	-	i.V.
Epic Pinball Delure 1-3	-	79,95
F-14	109,95	99,95
F1 GP 2	-	i.V.
Fade to Black (Flashback 2)	-	79,95*
Fairway to Heaven	-	89,95
Fantasy Fest	-	79,95
Fantasy Fiefdom	-	89,95*
Fast Attack	-	99,95*
FIFA Soccer 96	-	89,95*
Flight Commander 2 (AH)	79,95	79,95*
Flight of the Amazon Queen	89,95	79,95
Flight Unlimited	-	89,95
Formula One GP 1	-	39,95
Frankenstein	-	99,95*
Front Page Sports Baseball	99,95	99,95
Front Page Sports Football 95	99,95	99,95
FX Fighter	-	89,95
Gadget	-	99,95
Gene Wars	-	99,95*
G-Nome	-	89,95*
Goblins 4 Woodruff	-	79,95
Gunship 2000	-	39,95
Hammer of the Gods	-	79,95
Hardball 4	99,95	89,95
Harvester	-	99,95*
Hattrick (Ikarion)	89,95	89,95
Heart of Darkness	-	99,95*
Hell	-	79,95
Heroes of Might & Magic	-	89,95*
High Octane	-	89,95
Hodj'n 'Podj	-	89,95*
Hokus Pokus	-	69,95
Indycar Racing	-	19,95
Jagged Alliance	-	ab 79,95
Jazz Jackrabbit	-	79,95
Jetfighter 3	-	99,95*
Jewels of the Oracle	-	99,95*
Jungle Strike	79,95	79,95
Kingdom	-	89,95
Kings Quest 7	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	59,95
Klik & Play	89,95*	99,95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	-	99,95
Lands of Lore 2	-	i.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Bounty Hunter	-	89,95*
Last Dynasty	-	89,95
Legend of Kyrandia 3	-	69,95
Lemmings 3 D	-	89,95*
Links 386	99,95	79,95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54,95
Little Big Adventure	-	99,95
Loadstar	-	89,95*
Lode Runner	79,95	89,95
Lords of Midnight	99,95	89,95
Lost Admiral 2	-	99,95*
Lost Eden	-	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer	79,95	79,95
Lucasarts Classic Adventures	-	99,95
Lucasarts Classic Simulations	-	99,95
Machiavelli	109,95	99,95
Mad News	89,95	99,95
Magic Carpet 1	-	99,95
Magic Carpet 1 Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	99,95*
Magic the Gathering	-	99,95*
Maniac Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	-	89,95
Master of Magic	109,95	89,95
Master of Orion	-	39,95
Mechwarrior 2	-	89,95
Mechwarrior 2 Data	-	44,95*
Metal & Lace	99,95	-
Metal Lords	-	99,95*
Metal Marines	89,95	89,95*
Metaltech Earthsiege 1	89,95	89,95
Metaltech Earthsiege 1 Data	39,95	-
Micro Machines 2	79,95	89,95
Microsoft Arcade 2 Windows 95	-	69,95*
Millennia	-	89,95*
Mission Critical	-	99,95*
Myst 1	-	89,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Track Packs	-	44,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Jam TE	79,95*	79,95*
NBA Live 95	-	99,95
Nectaris	49,95	-
Need for Speed	-	99,95*
NHL Hockey 96	-	89,95*
Noctropolis	-	99,95
Novastorm	-	79,95
Operation Europe	-	99,95
Panzer General 1	89,95	ab59,95
Paparazzi	-	99,95*
Perfect General 2	-	89,95
Perfect General 2 Editor	49,95*	-
PGA Tour Golf 96	-	99,95*
Phantasmagoria	-	99,95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89,95
Pinball Illusions	79,95*	79,95*
Pitfall Windows 95	-	79,95*
Pole Position	i.V.	89,95*
Police Quest 6 SWAT	-	99,95*
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99,95*
Populous 2+ Powermonger	-	29,95
Power House	-	89,95
Primal Rage	-	89,95*
Prisoner of Ice	-	99,95
Privateer 1 Deluxe	-	29,95
Prototype	-	89,95
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89,95
Rebel Assault 1	-	89,95
Renegade	-	89,95
Ring Cycle (Nibelungen)	89,95*	89,95*
Sam & Max	99,95	99,95
Sensible Golf	84,95*	79,95
Sensible World of Soccer	79,95*	79,95*
Shadow Caster	-	29,95
Shanghai 3	-	99,95
Silent Hunter	-	89,95*
Sim City 2000	109,95	99,95
Sim Isle Rainforest	-	99,95*
Sim Tower	109,95	99,95
Simon the Sorcerer 1	-	49,95
Simon the Sorcerer 2	89,95	89,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6	-	89,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	59,95
Space Sirens 2	-	99,95*
SSI Ultramegagoldbox	-	99,95
SSN-21 Seawolf	-	29,95
Stalingrad (AH)	99,95	89,95
Star Trek - 25th	-	99,95
Star Trek - Judgement Rites	99,95	i.V.
Star Trek - Omnipedia	-	99,95*
Star Trek - TNG A Final Unity	-	99,95
Star Trek - Technical Manual	-	99,95
Steel Panther	99,95*	89,95*
Stonekeep	-	99,95*
Strike Commander Deluxe	-	29,95
Subwar 2050	109,95	99,95
Super Streetfighter 2 Turbo	79,95	79,95
Syndicate 1 Deluxe	-	29,95
Syndicate 2	-	i.V.
System Shock	89,95	89,95
Task Force 1942	-	39,95
Tek War	-	99,95*
Terminal Velocity	89,95*	79,95
Terminator Future Shock	99,95*	99,95*
Terra Nova	-	99,95*
TFX - EF 2000	-	i.V.
The Ancients	-	89,95*
The Dig	-	i.V.
The Hive Windows 95	-	89,95*
Theme Hospital	-	89,95*
Theme Park	89,95	89,95
The Pure War Game	99,95*	89,95
This Means War	i.V.	i.V.
Thunderhawk 2	-	i.V.
Thunderscape	99,95*	89,95*
Tie Fighter	99,95	99,95*
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tony La Russa Baseball 3	-	99,95
Top Gun	-	99,95*
Tower Assault	79,95	79,95
Transport Tycoon	109,95	89,95
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119,95
Ultima 8 inc. Speech Pack	-	29,95*
Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119,95
Under a Killing Moon	-	99,95
Urban Decacy	-	i.V.
US Navy Fighters	-	99,95
Vikings	i.V.	i.V.
Virtual Pool	-	89,95
Virtual Valerie 2	-	99,95
Voll Gas-Full Throttle	-	ab 69,95
Wacky Wheels	79,95	59,95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89,95	89,95
Warcraft 2 Tides of Darkness	-	i.V.
Warhammer	-	99,95*
Warlords 2	99,95	-
Warriors	89,95	89,95
Waterworld	-	i.V.
Werewolf	-	99,95*
Whales Voyage 2	-	89,95*
Widget Workshop	79,95*	69,95*
Wing Commander 3	-	99,95
Wings of Glory	-	49,95
Witchwood	89,95*	89,95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	109,95
X-COM (UFO 2)	109,95	89,95
X-Wing Deluxe	-	79,95
Z	89,95*	89,95*

Schneller

Größer

Aktueller

Besser

TRADING CARD GAMES	Starter	Booster
Dark Force (DSA) L	22,95	5,95
Doom Trooper L	19,95	4,95
Doom Trooper Inquisition L	-	i.V.
Highlander L	i.V.	i.V.
Illuminati L	14,95	5,95
Magic TG dt UL	13,95	4,95
Magic TG us Chronicles UL	-	3,95
Magic TG dt Renaissance L	-	3,45
Magic TG us 4th Edition UL	14,95	4,95
Magic TG us Ice Age L	14,95	4,95
Mittelerde L	i.V.	i.V.
Sim City L	19,95	4,95
Spellfire L	14,95	5,95
Star Trek TNG L/UL	19,95	5,95
Star Trek TNG Altern. Universe L	-	i.V.
Star Wars L	19,95*	6,95*
Vampire (Jyhad) L/UL	16,95	5,95
Vampire (Jyhad) Dark Souver. L	-	i.V.
Wing Commander L	i.V.	i.V.
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1,95
Zub.-Card Crypts (f.100 Cards)	-	3,95
Zub.-Card Crypts (f.1000 Cards)	-	5,95
Zub.-Collectors Card Album	-	12,95
Zub.-Hologr. Einzelkartenh. 100 St.	-	1,95
Zub.-Hologramm Pages 50 St.	-	19,95
Zub.-Srye Life Counter L	-	ab 13,95

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

0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

+++ PC +++ PC-CD +++ TRADING CARD GAMES + ZUBEHÖR +++ MAC +++ MAC-CD +++ SATURN +++ SEGA 32X +++ MEGA DRIVE +++ MEGA CD +++ GAME BOY +++ SUPER NES +++ 3DO +++ SONY PLAYSTATION +++ LASERDISKS +++ COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT +++ MUSIK CD'S +++ COMICS +++ ANIME +++ VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskarton 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 17.8.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

Picard: Nachdem ich mir den Flugplan nochmals angesehen hatte, beamten wir zurück an Bord und verschwanden auf dem schnellsten Weg in Richtung Föderationsraum. Datas Auswertung der Ergebnisse brachte uns leider keinen Schritt weiter, da wir immer noch nicht genügend Informationen besaßen, um die Unity-Sphäre zu finden.

UFP: Wie sind sie dann an die Koordinaten der Unity-Sphäre gekommen? Wenn nicht auf Allanor, wo dann ?

Picard: Auf Datas Vorschlag hin nahmen wir Kurs auf den Gombara-Pulsar, um ihn zu vermessen. Doch wir wurden abermals enttäuscht. Der Pulsar kollabierte vor etwa 30 Jahren zu einem Schwarzen Loch.

UFP: Man könnte fast meinen, daß wir die Unity-Sphäre nicht finden sollten.

Picard: Nach Beratungen mit allen anwesenden Personen entschied ich mich für einen Vorschlag von Counsellor Troi, obwohl wir dabei in romulanisches Gebiet eindringen mußten. Ich ließ Kurs auf Sektor 7-5-7 mit maximaler Warpgeschwindigkeit nehmen. Dort müßten wir noch auf Lichtstrahlen des Pulsars stoßen und ihn vermessen können. Vorsichtshalber versetzte ich das Schiff in erhöhte Alarmbereitschaft, da wir auf Auseinandersetzungen mit den Romulanern gefaßt sein mußten. Als wir mittem im Reneshe Sektor ankamen, empfing Data tatsächlich Lichtwellen vom Gombara-Pulsar und begann mit der Auswertung. Er konnte somit das Suchgebiet wenigstens eingrenzen. Die Unity-Sphäre mußte irgendwo im Sektor 3-1-3 zu finden sein. Die Enterprise flog sofort dorthin, auch um endlich aus dem romulanischen Gebiet zu kommen. Leider ließ es sich bei unserem Ausflug nicht vermeiden, daß insgesammt vier romulanische Warbirds vernichtet wurden.

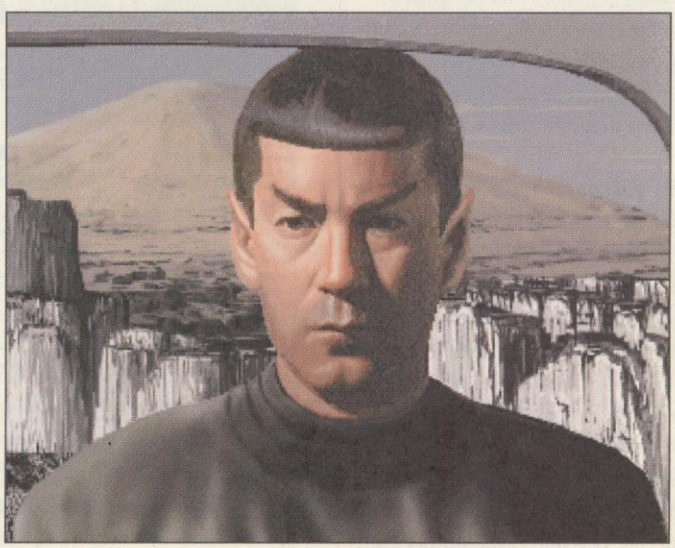
Eine genauere Analyse von Datas Berechnungen fand sich in der Datenbank des Schiffscomputers. Unter Missionen -> Missionslogb. -> Unity-Sphäre fanden sich die genauen Positionsdaten der Unity-Sphäre im Thang Sektor: 9-14-16. Unsere lange Suche näherte sich ihrem Ende.

UFP: Jetzt sind wir gespannt zu hören, was sie in der Unity-Sphäre alles erlebt haben. Wir haben bisher nur die kurzen Logbucheintragungen übermittelt bekommen.

Picard: Wir waren nicht die ersten bei der Unity-Sphäre. Pentara war bereits vorher da. Zudem konnten wir Zeichen einer Raumschlacht zwischen Chodak und Romulanern finden. Als dann schließlich noch Brodnack auftauchte, wollte er uns zu einem Angriff provozieren. Doch damit hatte er kein Glück, da wir nur seinem Schiff auswichen.

UFP: Wie sind sie schließlich in die Unity-Sphäre gekommen ?

Picard: Ich flog mit einem Shuttle nach unten, Worf, Data und Fähnrich Butler begleiteten mich. Im Innenbereich stießen wir auf ein außerirdisches Gerät, das Data als Transporter identifizieren konnte. Wir benutzen ihn, indem wir uns darunter stellten, um den anderen Trupps zu folgen. Doch zu meiner Überaschung war ich nach der Rematerialisierung allein, auch mein Phaser und Tricorder waren verschwunden. Eine weitere Überaschung folgte, als ich kurz darauf Brodnack und Pentara fand. Sie warteten auf mich, damit wir mit dem Shuttle in das Innere der Sphäre fliegen konnten. Am Kontrollzentrum angekommen, bot mir Pentara ihre Unterstützung an. Da sie sich bisher als ehrenhaft erwiesen hatte, konnte ich ihr vertrauen und stimmte zu. Die erste Tür führte uns auch zur ersten Prüfung.



UFP: Was war das für eine Prüfung ?

Picard: Ich kann nicht sagen, ob mein erstes Erlebnis schon eine Prüfung war, ich nehme es aber an. Es erschien ein Abbild von mir das behauptete, aus der Zukunft zu kommen, gab mir ein Artefakt und warnte mich vor meinen Begleitern. Doch ich glaubte der Erscheinung nicht und teilte mein Erlebnis den anderen mit. Ein Kraftfeld verhinderte jedoch unser Weiterkommen. Brodnack erklärte Pentara und mir die Regel des Tests, den nur der Stärkste bestehen würde. Eine genaue Untersuchung des Feldgenerators zeigte mir, daß ich mit allen Scheiben des Tests die Energie umleiten könnte. Doch Brodnack weigerte sich, mir seine Scheiben freiwillig zu geben. So verbündete ich mich endgültig mit Pentara und wir gingen gemeinsam gegen Brodnack vor. Wer nicht hören will, muß eben fühlen – altes terranisches Sprichwort. Es dauerte auch nicht lange, da ergab sich Brodnack und wurde zugänglicher. Pentara war zwar der Meinung, wir sollten ihn ausschalten, aber davon hielt ich nichts. Die Unity-Sphäre ist schließlich für alle da. Nachdem das Kraftfeld mit Hilfe aller zusammengesetzten Scheibenhälften deaktiviert war, kamen wir im rechten Teil der Halle an einen Graben, auf dessen anderer Seite sich der Schlüssel zum Kontrollzentrum befand. Mit Hilfe des grünen Artefakts kam ich auf die andere Seite. Ich hätte nun die Sphäre für mich alleine haben können, aber ich war immer noch überzeugt, daß sie allen Völkern gehören mußte. Daher holte ich auch Pentara und Brodnack herüber.

UFP: Dies war eine weise aber auch gewagte Handlungweise. Was hätten sie getan, wenn Brodnack sie wirklich betrogen hätte ?

Picard: Ich vertraute auf die Hüter der Sphäre. Denn die Tests mußten einen Sinn haben. Ein einzelnes Individuum hätten die Hüter wohl kaum als würdig betrachtet. Hinter der Tür zum Kontrollzentrum fanden wir einen Kabilan in einem Stasisfeld. Ich öffnete seine Tür und er fragte uns, was wir mit der Sphäre anfangen würden. Ich erklärte ihm die friedliche Absicht der Föderation, Konflikte nicht mit der Unity-Sphäre zu lösen. Selbst Pentara traute ihren eigenen Leuten die Verantwortung der Sphäre nicht zu. Gemeinsam mit Brodnack wurden wir als würdig empfunden und durften unseren Weg fortsetzen, auf dem wir zu dem Turm mit den Steuerungen für die Unity-Sphäre kamen.

UFP: Waren das alle Prüfungen? Konnten sie nun die Sphäre kontollieren ?

Picard: Nein, es wäre zu schön gewesen. Im Turm warteten die Hüter mit einer letzten Prüfung. Er meldete, daß eine Invasionsflotte der Borg unterwegs sei und das in ein, zwei Jahren die Chodak, Garidianer und die Föderation von ihnen vernichtet werden.

UFP: Wie bitte? War das wirklich nur eine Test-Situation oder ein Test, wie sie auf reale Ereignisse reagieren würden?

Picard: Das kann ich leider nicht beantworten. Es ist möglich, daß wir nächstes Jahr einer noch größeren Borg-Flotte als zur Sternzeit 44001.4 gegenüberstehen werden. Aber das kann niemand wissen. Ich beschloß, weder die Flotte, noch die Borgs zu vernichten und deaktivierte die Konsole. Die Unity-Sphäre sollte nie wieder für politische Zwecke mißbraucht werden. Die Hüter erklärten uns die Bedeutung der Sphäre und ihrer Aufgabe. Brodnack war bereit, bei dieser Aufgabe zu helfen. Daraufhin verschwand die Sphäre wieder in der Zeit und ich wurde kurz darauf zur Sternzeit 47205.3 von der Enterprise aufgenommen. Sie hatte die temporalen Störungen, die durch das Verschwinden der Sphäre verursacht worden waren, gut überstanden. Doch alles, was blieb, waren Fragen. Brodnack ging in der Sphäre auf, um ihre Mission weiterhin zu ermöglichen, die Risse in der Existenz zu schließen. Wenn er versagt, würden die Folgen katastrophal werden. Aber ich bin irgendwie davon überzeugt, daß er sich seiner Aufgabe würdig erweisen wird. Ich frage mich nur, wenn die Föderation eines Tages in der Lage ist, eine zweite Unity-Sphäre zu bauen, werden wir die Weisheit besitzen, sie richtig einzusetzen?

UFP: Das können wir nicht wissen. Die Zukunft wird zeigen, ob wir eines Tages dazu in der Lage sein werden. Ebenso muß sich zeigen, wie sich die Lage auf Garid ändert, ob Frigis wirklich der Föderation beitreten wird. Wie unsere Beziehungen zu den Romulanern nach deren Einfall neu geregelt werden können, und wie sich die überlebenden Chodak in die galaktischen Völker eingliedern werden. Dies alles braucht Zeit, manchmal auch mehr, als es uns recht sein kann.

Captain Picard, wir danken ihnen und ihrer Crew für diesen ausführlichen Bericht und ihren Einsatz für die Föderation.

Simon the Sorcerer 2

Simsalabim, keine Zauberei! Markus Kellers aus Reken schickte uns eine zauberhafte Komplettlösung zum zweiten Teil der pubertierenden Zauberlehrlingssaga Simon the Sorcerer zu. Für seine detaillierten Schilderungen erhält er ebenfalls eine *POWER PRÄMIE* in Höhe von 777 Credits, ähem Märkern!



Das Märchen von den drei Bären

Bevor Simon mit der wagemutigen Erkundung seiner neuen Umgebung beginnt, kehrt er in Calypsos Laden zurück, um sich Farbe und Baseballschläger zu besorgen. Sein erstes Ziel ist das Schloß, wo Simon nicht nur eine Lehrstunde in Sachen Finanzsystem erhält, sondern zugleich feststellen muß, daß die Wachen für den Einlaß 72 Mark verlangen.

jogetec
denn Software ist Vertrauenssache

BTX Gieß#

jogetec - Jörg Gieß Vertrieb von Unterhaltungs- u. Informationstechnik
Zum Feldberg 10, 61389 Schmitten
Tel. (06084) 2066 · Fax (06084) 2356

Weitere Spieletitel sowie Multimedia-Software im Angebot

Versand per Postnachname - Kosten 10 DM + NN-Gebühr/Ausland 20 DM + Vorkasse EC-Scheck. Ab Warenwert 250 DM Versandkosten frei (nicht Ausland). Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten.

	V.	3,5"	CD
11'th Houre	-	-	93,95
A4 Networks	d	-	85,95
Across the Rhine	d	-	95,95
Action Soccer	d	-	69,95
Air Havoc	d	-	75,95
Apache Longbow	d	-	79,95
Asterix	d	-	69,95
Atlas	d	59,95	59,95
Bling !	d	75,95	69,95
Brett Hull Hockey '95	a	79,95	79,95
Burning Steel 3	a	-	75,95
Combat Air Patrol	d	-	73,95
Command & Conquer	d	-	95,95
Crusade	d	-	89,95

	V.	3,5"	CD
Dark Forces	d	-	89,95
Deadulus Encounter	a	-	89,95
Die verrückte Rallye	d	-	39,95
Dungeon Master 2	d	85,95	85,95
EA Sports Rugby	a	-	79,95
Elite 3 - First Encounter	d	79,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	d	-	79,95
FPS Baseball	a	89,95	85,95
FX Fighter	a	-	79,95
Hardball 4	a	-	79,95
Hattrick (Ikaron)	d	79,95	79,95
Hi Octane	d	-	85,95
Hollywood Pictures	d	79,95	79,95
Ishar Triology	d	-	45,95

	V.	3,5"	CD
Jagged Alliance	a	-	85,95
Lord of Midnight 3	d	-	95,95
Machiavelli the Prince		-	95,95
Mech Warrior	e	-	89,95
Micro Machines 2	a	75,95	75,95
Myst	d	-	69,95
Nascar Track Pack	a	35,95	45,95
Navy Strike	d	-	89,95
NBA Live '95	a	-	85,95
Orion Conspiracy	d	-	85,95
Perfekt General 2	d	-	79,95
Phantasmagoria	e	-	89,95
Power House	d	-	69,95
Primal Rage	d	-	79,95

	V.	3,5"	CD
Scottish Open	d	69,95	69,95
Sim Tower	a	69,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	d	79,95	79,95
Slipstream 5000	a	-	65,95
Space Quest 6	d	-	79,95
Star Trek - A final...	d	-	98,95
Striker '95	d	69,95	69,95
Terminal Velocity	a	69,95	69,95
The Last Dynasty	d	-	83,95
USS Ticonderoga	d	-	75,95
Unnecessary Roughness	a	85,95	85,95
Virtual Pool	a	-	75,95
Wing Commander 3	d	-	99,95

d = deutsch a = dt. Anleitung e = englisch

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

MicroFun
Unterhaltungssoft- und -hardware

Tagespreise erfragen

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

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 Millenium	2 MB	499,95
Matrox Millenium	4 MB	739,95
Miro Cyristal 20 SD	2 MB	302,95
Miro Cyristal 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 (4 IDE, 2 ser, 1 par, 1 Game)	32,95

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
Fligthstick Pro	148,95
Logitec CyberMan	173,95
Logitec Wing Man	59,95
Logitec 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 f. 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 f.P75, P9, 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
Vorauskasse	5,00 DM
Ausland	20,00 DM

Mit seiner Vermutung, die Straße der Händler wäre der beste Ort, sich ein paar Mark zu verdienen, liegt er zwar weit daneben, trifft hier jedoch auf einen zwergischen Eisenhändler, der enorme Probleme mit dem neuen Finanzsystem hat. Freundlich erklärt Simon sich bereit, ihm zu helfen und beantwortet die Fragen des Händlers wie folgt: Ein Gold Sovereign entspricht 15 Dollar, 16 Groats sind exakt ein Dollar, 3 Gold Sovereigns passen in einen Royal Crest. Als Belohnung erhält er zwar kein Geld, dafür aber immerhin eine Brechstange.

Auf den Docks unterhält Simon sich ausführlich mit Goldlocke, die sich hinter der Kiste versteckt hält, und ermöglicht dieser durch das Öffnen der Holzkiste die Flucht. Die zurückgelassenen Gegenstände sammelt er flugs ein und stattet der Bärenhütte einen Besuch ab, um den Briefkasten zu öffnen und den darin liegenden Brief einzustecken. Mit diesem im Gepäck, sucht er das Pfandhaus auf und gelangt unter dem Vorwand, an einem Darlehen interessiert zu sein, in das Chefbüro. Nach einer kurzen Unterredung mit dem Boß legt Simon den Brief in die Ablage und kehrt zum nun „modernisierten" Haus der Bären zurück. Durch das tropfende Geräusch des Wasserhahns aufmerksam geworden, wagt sich Simon weiter in das Haus hinein, dreht das Wasser ab und vergißt auch nicht, die Gummihandschuhe einzustecken.

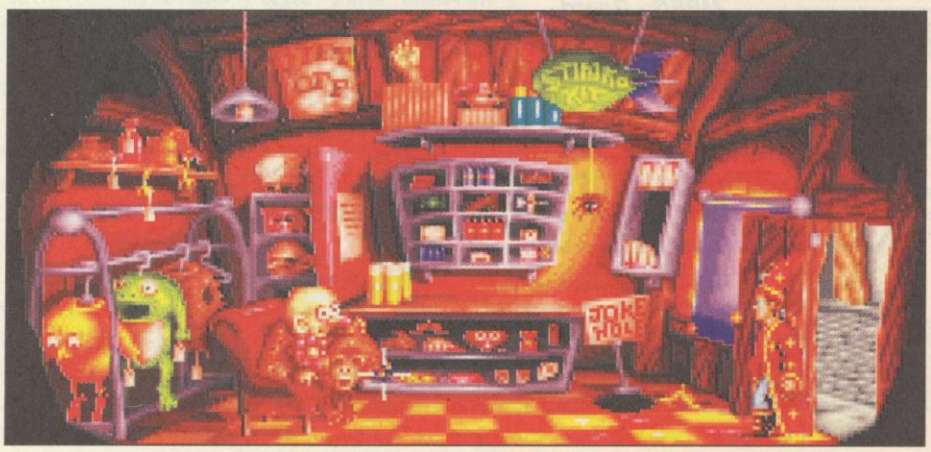
Nachdem Simon sich nach einer kurzen Zwischensequenz im Brunnen der Tratschweiber wiederfindet, kehrt er ein letztes Mal zu den Bären zurück und erhält für das Überbringen der Perücke eine Schüssel Haferbrei.

McSumpfling

Über dem Tätowier-Laden lebt eine etwas ungewöhnliche Gesellschaft, in die sich Simon jetzt begibt. Den Bratpfannen-Mann anzusprechen, erweist sich als sinnlos, da dieser ein Taubheits-Gelübde abgelegt hat, führt jedoch dazu, daß Simon vom Fisch-Mann einen Notizblock erhält, der eine Konversation ermöglicht. Nach einem kurzen „Gespräch" erfährt Simon von der freien Stelle des Haferbrei-Trägers und läßt sich wohl eher von der winkenden Belohnung dazu überreden, sich die Schüssel Haferbrei über den Kopf zu stülpen. Aber ein Blick in die anschließend überreichte Tüte läßt diese Tortur schnell wieder vergessen, ist Simon jetzt doch im Besitz von 100 Märkern, einem Bungee-Seil und einem Keil.

Vor McSumpflings Schnellimbiß unterhält sich Simon mit dem Sumpfling-Maskottchen und betritt anschließend mit Luftballon und Gutschein das Restaurant. Hier bestellt er sich eine Kindermahlzeit, steckt den Sumpfshake ein und riskiert einen Blick in die Tüte, so daß Made, Sumpf-Kaugummi und Sumpfling-Modell im Inventar erscheinen. Letzteres überreicht Simon dem Witzeverkäufer in der Händlerstraße, der grünen Stoff für das Kostüm verlangt. Diesen bekommt Simon beim Stoffhändler direkt gegenüber; aber natürlich nicht problemlos, sondern im Austausch für eine kleine Gefälligkeit. Diese stellt auch weiterhin kein Problem dar (Lampen nehmen). Nachdem die richtige Lampe gefunden wurde, ruft Simon zum Höhleneingang herauf und ist schon bald darauf im Besitz des entsprechenden Stoffes. Um diesen grün zu färben, begibt er sich zum Springbrunnen und wirft die Farbe aus Calypsos Laden ins Wasser. Daraufhin legt er die Kleidung neben den Waschkorb und erhält so den eingefärbten Stoff.

Der Witzeverkäufer fertigt daraus das Sumpfling-Kostüm, welches Simon im Restaurant anzieht und so am Verkäufer vorbei in die Küche gelangt. Dort geht er die Treppe herauf und trifft im Obergeschoß schließlich auf seinen alten Freund Sumpfling. („Hmmm, guuuute Suppe!") Ehe er sich's versieht, hat Simon dem frustrierten Sumpfling versprochen, etwas Schlamm für ihn zu besorgen, und ein Eimer befindet sich im Inventar.



Die Reise in den Sumpf...

...gestaltet sich nicht so problemlos, wie es den Anschein haben mag, da eine hohe Steinmauer den direkten Weg in den Sumpf blockiert und im Abwasserkanal eine furchteinflößende Riesenspinne lauert. Harmloser geht es da auf dem Rathausplatz zu – nun ja, zumindest, bevor Simon versucht, sich mit dem Akkordeon-Spieler zu unterhalten und ihm anschließend den Baseballschläger zur Verfügung stellt.

In der Händlerstraße hängt jetzt ein Poster aus, welches Simon direkt einsteckt. Bevor er sich auf den Weg zu den Docks macht, stattet er noch eben dem Witzeverkäufer einen Besuch ab und läßt unbemerkt das Witzebuch in seinem Hut verschwinden. An den Docks angelangt, trifft Simon auf den sympathischen Regentänzer Bongo, dem er das Poster überreicht. Simons nächster Weg führt zum Pfandhaus, vor dem der deprimierte Clown hockt. Diesem schenkt er das Witzebuch, woraufhin der Clown ihm überglücklich und stolz die Blase überläßt.

Währendessen wurde Bongo zwar engagiert, hadert jedoch weiterhin mit seinem Schicksal, da eine seiner Trommeln auf der Reise beschädigt wurde. Glücklicherweise ist Simon in der Lage, ihm die Blase als Ersatz anzubieten, so daß der Regentanz endlich beginnen kann. Nach einem gigantischen Unwetter haben die Wassermassen die Abwasserkanäle weitgehend von Ungeziefer gereinigt.

Um die Band nicht weiter zu stören, beschließt Simon, die Tierhandlung (Straße der Händler) zu inspizieren. Er streift sich die Gummihandschuhe über, steckt die elektrische Schildkröte in den rechten, separat stehenden Käfig und betätigt die Maschine. Die so gewonnene Schildkröte steckt er ein und tauscht sie mit den Glühwürmern. Bevor Simon die Maschine abermals benutzen kann, muß er den Hebel umlegen, um letztendlich die mutierten Glühwürmer zu erhalten. Mit ihrer Hilfe gelangt der Hasenfuß unbehelligt durch die düstere Passage des Tunnels.

Der Magier-Wettbewerb

Im Sumpf wendet sich Simon nach rechts und vertaut das Bungee-Seil mit dem Brückengeländer. Anschließend nimmt er, mit dem Eimer in der Hand, all seinen

Mut zusammen und springt in den grünen Schlamm. Den jetzt gefüllten Eimer überbringt er dem Sumpfling (noch einmal das Kostüm anziehen), der ihn bereits freudig erwartet. Für die erbrachte Dienstleistung dankbar, schenkt er Simon etwas von dem Sumpf-Eintopf (lecker). An einen freiwilligen Verzehr ist zwar keineswegs zu denken, aber der Geruch inspiriert Simon zu der Überlegung, das Gebräu beim Witzeverkäufer vorbei zu bringen. Dieser ist von dem Geruch dermaßen angetan, daß er den Schlamm-Eintopf als Zutat für seine Stinkbomben verwendet und Simon ein Exemplar des so perfektionierten Scherzartikels schenkt.



Beim Magier-Wettbewerb schreibt Simon sich zunächst ein, stellt aber sehr schnell fest, daß er bei der Konkurrenz nicht einmal den Hauch einer Chance hat. Da es Simon im Laufe des Spieles kaum zu einem Magier der 68. Stufe bringen wird, entscheidet er sich für eine kleine Manipulation des Wettbewerbs und wirft kurzerhand eine Stinkbombe. Den verbleibenden Magier setzt er mit Hilfe des Sumpf-Shakes, den er ins Hörrohr schüttet, außer Gefecht, und nimmt das liegengebliebene Zauberbuch an sich. Nach einer kurzen Demonstration seiner Fähigkeiten wird Simon nun zum offiziellen Hofmagier ernannt.

Im Schloß

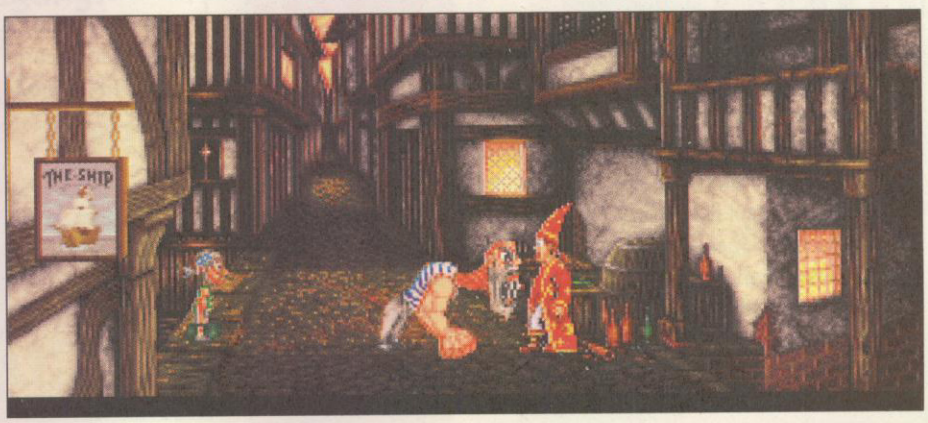
Nachdem Simon die Wächter bestochen, die ID-Karte vorgezeigt und das vorlaute Prinzchen abgewimmelt hat, gelangt er endlich ins Schloß. Hier geht er direkt bis zum Thronsaal durch und erhält dort vom König den Auftrag das königliche Baby zum Schlafen zu bringen. Hierzu geht er in das Schlafzimmer des Kleinen, stoppt die Wiege mit dem Keil und nimmt das Zahnrad an sich. Mit ihm repariert Simon die Uhr in McSumpflings Küche und bewegt den Tätowierer dazu, seine Arbeit wieder aufzunehmen.

Simon geht noch schnell in den Hinterhof des Restaurants (links am Zaun vorbei) und stöbert ein wenig im Müll, wobei er eine gut erhaltene Angelrute findet. Schließlich sucht er den Tätowierer auf, muß jedoch unverrichteter Dinge wieder gehen. Immerhin erhält er ein Flugblatt, welches er an den Anorak-Mann in McSumpflings Restaurant weitergibt. Sucht Simon den Tattoo-Laden ein weiteres Mal auf, wird er als tausendster Kunde begrüßt und erhält eine kostenfreie Tätowierung. Natürlich entscheidet er sich als Hofmagier für das königliche Symbol. Daraufhin angelt er sich im Sumpfteich einen Fisch (Made verschwindet aus dem Inventar), mit dem er den königlichen Seehund im Thronsaal lockt. Diesen wiederum benötigt Simon im Sumpf, um die Hüterin des magischen Schwerts (Excalibur?) in den wohlverdienten Feierabend zu schicken. Simon nimmt die zurückgelassene Taucherausrüstung an sich und benutzt die Luftkanister mit dem mysteriösen Gummi-Ding, welches sich daraufhin als ein Schlauchboot entpuppt. Mit ihm paddelt Simon zur Insel, nimmt das Schwert an sich und kehrt zum Schloß zurück, wo er es dem Prinzen – wenn auch mit Bedenken – überläßt. Die im Austausch erhaltene Erbse schiebt er zwischen die Matratze der schlafenden Prinzessin, die sogleich erwacht und Simon einen Lolly für das Baby gibt. Doch das Baby ist mit dem Lolly nicht zufrieden, was zur Folge hat, daß Simon ihn auf dem Schloßhof wieder auflesen darf. Nach dieser Pleite versucht es Simon mit Milch, die er bei Sumpflings Zöglingen gegen den Lolly eintauscht. Dieser Versuch wird von Erfolg gekrönt, so daß Simon die Möglichkeit erhält, in den Turm und somit in die königliche Schatzkammer aufzusteigen. Oben angelangt, benutzt er den Sumpf-Shake mit dem Pentagramm, um die beiden Dämonen zu bannen. Da diese jetzt aber die Tür zur Kammer blockieren, bleibt Simon nur noch der Weg von außen.

Er geht in die Händlerstraße und bindet dort den Ballon, den er vom Sumpfling-Maskottchen bekommen hat, an das Geländer. Daraufhin holt er sich einen neuen, bindet ihn abermals ans Geländer und wiederholt diese Prozedur so oft, bis er drei Ballons beisammen hat. Nach einem kurzen Flug findet er sich in der Schatzkammer wieder, greift sich das „BedFull" und kehrt auf dem selben Wege zurück, auf dem er gekommen ist. Leider verirrt sich Simon auf dem Rückweg zu Calypsos Laden.

Unter Piraten

Simon erwacht als Gefangener im Bauch eines Piratenschiffes; doch er wäre nicht Simon, wenn er sich nicht mit Hilfe des Zauberbuches zu befreien wüßte. Der anschließende Fluchtversuch bleibt erfolglos, handelt Simon aber immerhin eine Einstellung als Kabinenjunge ein. In der Kabine nimmt sich Simon einen der ausgestopften Papageien und tauscht diesen mit dem Navigationstier. Um ihn richtig zu justieren, benutzt er das Sumpf-Kaugummi. Aber so einfach, wie Simon es sich vorgestellt hat, ist es nun doch nicht. Bevor er sich in Ruhe schlafen legen kann, kehrt er noch einmal in die Kapitänskajüte zurück und liest im Tagebuch des Kapitäns. Die gefundene Postkarte klemmt er vor das Teleskop des Ausgucks, um die Täuschung perfekt zu machen.
Um an das „BedFull" heranzukommen, benötigt Simon den Schweißbrenner seines Mitgefangenen, der ihn übrigens stark an einen bekannten Fernsehstar erinnert, und nimmt nebenbei die Augenklappe des Totenschädels mit. Den dazugehörigen Zünder findet er am Bug des Schiffes. Simon nimmt sich das Messer, trennt damit die Halteseile durch und steckt die entsprechende Schachtel ein. Damit auch die Augen beim Schweißen geschützt sind, tauscht er die Augenklappe mit der Sonnenbrille eines Piraten. Den unfreundlichen Burschen, der mit der Planke

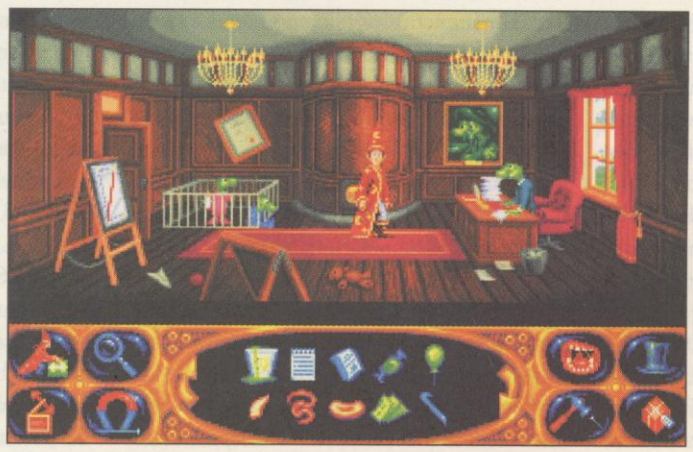


beschäftigt ist, wirft Simon kurzerhand über Bord (drücken). Wenn Simon jetzt versucht, die Kette, mit der die Tür zum Laderaum gesichert ist, zu entfernen, erscheint der Kapitän und hindert ihn an diesem Vorhaben. Deshalb verbarrikadiert er die Tür neben der Kapitänskabine mit der Planke, Hammer und den Nägeln und benutzt anschließend den Schweißbrenner mit der Kette. Im Laderaum nimmt Simon das verlorene „BedFull" an sich und muß noch einmal zum Steuermann zurück, um den Papageien neu auszurichten.



Gestrandet

Mit geleerten Taschen wird Simon an den Strand einer entlegenen Insel gespült und findet ein Schaufelblatt, das er sogleich an sich nimmt. Auch das BedFull findet er, vor ihm jedoch ein Nichtstuer, der es ihm vor der Nase wegschnappt und nun für sich beansprucht. Simon muß sich erst einmal mit dem Handtuch begnügen und beschließt, den Dschungel näher zu inspizieren. Hier trifft er wieder auf den Jungen, der ihn so sehr an das Sams erinnert, und läßt sich dazu überreden, ihm den Ballon zu holen. Als Gegenleistung erhält er eine Muschel und entdeckt eine Holzstange, die er mit dem Schaufelblatt zu einer Schaufel kombiniert. Auf Rache sinnend, geht er zurück zum Strand, baut eine Sandburg und verdeckt das dabei entstandene Loch mit dem Handtuch, welches er zu guter Letzt mit der Muschel schmückt. Der Strandsucher springt ohne zu zögern auf den Köder an (ansprechen), so daß das BedFull wieder unser ist.



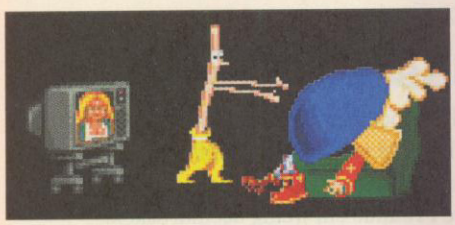
Laßt uns Limbo tanzen

Nun geht es darum, von der Insel runterzukommen. In einer verborgenen Höhle stößt Simon auf den verkaterten Flaschengeist, der ihn zweimal zu ziemlich ungewöhnlichen Orten schickt. Bevor Simon auch noch seinen letzten Wunsch mit dem desorientierten (Wein-)Geist vergeudet, beschließt er, einen Muntermacher zu besorgen.
Den blutrünstigen Hund vor dem Café verwandelt Simon in einen harmlosen Schoßhund (einfach nehmen) und läßt ihn in seinem Hut verschwinden. Im Café bestellt er sich bei der reizenden Bedienung einen Schlafkaffee und wiederholt nach einem erholsamen Nickerchen diese Bestellung, steckt das Getränk dieses mal aber ein. An der Weggabelung nimmt er die Hundepfeife und wählt zunächst den oberen der beiden Wege. Hier schaltet er den Hebel der Folter-maschine auf „ein", setzt im hinteren Teil des Bildes den Hund auf die Generatorwalzen und verwandelt ihn in das geifernde Untier zurück. Wieder an der Kreuzung, hält er sich dieses Mal links, meldet sich bei der Jury für den Limbo-Wettbewerb an und lenkt das Publikum mit Hilfe der Hundepfeife ab. Mit dem ermogelten Geld ersteht er beim Dealer ein paar Koffeintabletten, die er in dem Kaffee auflöst. Das derart getürkte Getränk gießt er in die Whiskyflasche der Dschinniehöhle und gelang schließlich zu Calypsos Laden.

Das Goblin-Lager

Nach einer langen Zwischensequenz findet sich Simon in einer Zelle wieder, deren Tür er problemlos öffnet. Vor der Festung geht er als erstes in die Dunklen Wälder, ignoriert zunächst das Kind und die Antiquitäten und gelangt so in die Hexenhöhle, wo er die Katze aufschreckt. Auf dem Rückweg betrachtet er die alten Möbelstücke genauer und entdeckt die spechenden Holzwürmer, die ihn bitten, neues Holz zu besorgen.(Hatten wir das nicht schon mal?)
In der abgelegenen Hütte schließt Simon die Tür, nimmt sich drei Flaschen Soda, das benutzte Taschentuch und die bewußtlose Katze. Am Vulkanrand wandern Chemie-Sprayer und Pflanzenbuch in sein Inventar. Aus letzterem erfährt Simon von der Katzenvorliebe der Pflanzen und muß diese selbstmurmelnd gleich mit der Hexenkatze austesten. Das auf den Boden spritzende Saliva füllt er in eine der Wasserflaschen ab, die er vorher mit dem Strohalm austrinkt. Die gewonnene Substanz füllt er nun in die Trinkbecher der Goblinwachen, die daraufhin in einen echten Tiefschlaf fallen. Simon nimmt noch schnell das Horn an sich und betritt daraufhin das Lager. Hier geht er zunächst in das große Zelt, in dem er Essensrationen und Pfeffer findet.
Anschließend spricht er mit dem gefangenen Elfen und stimmt widerwillig zu, ihm etwas Parfüm zu besorgen. Die erhaltene Parfüm-Flasche füllt er mit Wasser und bewirft den Elfen mit einer Handvoll Pfeffer, woraufhin dieser heftig zu niesen beginnt. Simon überreicht das Taschentuch und nachfolgend die Parfümflasche. Da der verschnupfte Elf den Unterschied zwischen Wasser und Parfüm nicht mehr festzustellen vermag, gibt er bereitwillig sein Holzstück ab.
Weiter hinten im Lager gießt Simon die letzte Flasche Wasser in das Feuer und beeilt sich, einen Teil des Goblingoldes einzustecken. Nachdem die streitenden Falschspieler raufend im Zelt verschwunden sind, steckt Simon die gezinkten Würfel ein und läuft zur Hütte, um sich dort zwei weitere Wasserflaschen zu besorgen. Anschließend kehrt er in die Wälder zurück, um das Kind mit Essensrationen und Soda-Wasser zu versorgen. Diese Mischung zeigt ihre Wirkung (jetzt sieht der Kleine selbst wie ein Ballon aus), so daß sich Simon das fallengelassene Vergrößerungsglas nehmen kann. Nachdem auch die Holzwürmer versorgt wurden, die das Holz in ein zahnmedizinisches Wunderwerk zerlegen, geht Simon weiter zu den Hexen, die Gebiß, Horn und Lupe erhalten.

Den daraufhin entstehenden Hexentrunk füllt Simon in eine Sodaflasche, die er abermals zuvor leertrinkt. Den Trank bietet er einem der Rollenspieler an, der sich daraufhin in einen Beagle verwandelt. Simon nimmt den freigewordenen Platz ein und benutzt im anschließenden, gedanklich ablaufenden Kampf die gezinkten Würfel, wodurch er Tapeten-Katalog erhält.



Festung der Bösen

Vor dem Tor der Festung gibt sich Simon als Dekorateur aus und zeigt den Katalog vor. Somit gelangt er in das Innere der Festung, wo er den Teppich von der Wand nimmt und die Treppe hinunter in den gegenüberliegenden Raum geht. Simon legt den Teppich in die Schweißpfütze und wringt ihn über dem Sprayer aus. Daraufhin löscht er das Licht (ziehe Hebel). Im Dunkeln tastet er sich zum Monsterraum vor, den er zuvor mindestens einmal bei Licht betreten haben muß, sprüht sich mit Goblin-Schweiß ein und zieht den Hund (!) an.

Im Obergeschoß schraubt Simon mit dem gefundenen Schraubenzieher Sordids Hand ab und legt diese auf den Handabdruck-Identifikator. Die letzte aktive Handlung des Spieles besteht darin, den Zeit-Stab an sich zu nehmen und den Raum zu verlassen. Siehe da, auch im zweiten Teil des pubertierenden Nachwuchsmerlins haben wir es wieder geschafft, Sordid ist besiegt, und wir warten auf den nächsten Teil!

Der Meister

König Fußball hält Peter Walter aus München in Atem, und er kümmert sich nun um Eure Geldprobleme, wenn Ihr bei dem Meister weniger meisterlich spielt. Mit soviel Gewitztheit, hätte er die Bayern (oder die Löwen?!) schon längst in den Olymp gehoben.



Setzt einfach alle Spieler, die Ihr nie mehr braucht – oder die vollkommen besch...eiden in ihren Leistungen sind – auf die Transferliste. Als Wert für sie gebt Ihr, dreist wie Ihr nun einmal seid, 999.999.999 DM ein. Nach spätestens einem Jahr brennen alle anderen Vereine darauf, Eure „Superstars" zu kaufen. Schweren Herzens trennt Ihr Euch natürlich nur widerwillig von den „Leistungsträgern" des Vereines. Nun heißt es, nur noch großzügig das erwirtschaftete Geld anzulegen (die Banken werden den roten Teppich ausrollen), und von den Zinsen ein zufriedenen Lebensabend verbringen. Einer Meisterserie und weiteren Pokalverteidigungen dürfte nun wirklich nichts mehr im Wege stehen.

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 (089)
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

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 od. 2
Alone in the Dark 1, 2 od. 3
Al Quadim
Amberstar od. Ambermoon
Beneath a steel Sky
Big Red Adventure
Bioforge
Bureau 13
Betrayal at Krondor
Day of the Tentakel
Death Gate
Discworld
Dragon Lore
Dreamweb
Ecstatica
Elder Scrolls: Arena
Erben der Erde
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3
Flight of the Amazon Queen
Gabriel Knight
Goblins 2, 3 od. 4 (Woodruff)
Guilty
Hexx
Heimdall 1 od. 2
Hell (engl.)
Höhlenwelt, die
Inca 2
Indiana Jones 3 od. 4
Innocent until caught
Ishar 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 Kyrandia 1, 2 od. 3
Little Big Adventure
Lost, Eden
Menzoberranzan
Might and Magic 3, 4 od. 5
Monkey Island 1 od. 2
Myst
Noctropolis
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 1 & 2
Space Quest 4, 5 od. 6
Star Trek 1, 2 od. Next Generation
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
Vollgas
Neuheiten
Last Dynasty
Orion Conspiracy
Prisoner of Ice
Dark Forces, Panzergeneral
Dungeon Master 2

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

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

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!

HeXerei



So wenige Hex-Cheats wie diesmal haben wir ja noch nie bekommen! Liegt es am Wetter oder gar an den Spielen? Oder etwa an meinen Vorspann-Texten?

Nascar Racing

Nicht unbedingt eine Fahr-Erleichterung bringt die Hexerei von Patrick Kullmann aus Ludwigshafen. Aber unter Umständen könnt Ihr damit Eure Freunde ein wenig beeindrucken.
Ladet die Datei PACE_0.PCX im NASCAR-Verzeichnis in ein Mal- oder Zeichenprogramm, um das Auto mit anderen Schriften, neuen Farben oder schönerer Werbung zu versehen. Hier könnt Ihr, wenn Ihr wollt, Euer überlegen lächelndes Konterfei einladen oder die Werbung der eigenen Firma auf die Motorhaube plazieren.
Speichert das File dann unter pace-0.pcx ab und geht in das Programm Paintkit.exe im NASCAR Verzeichnis. Wählt danach Paint aus und klickt einfach das zweite Auto aus der Liste aus (select) — nun noch auf Import gehen. Wenn Ihr dann das Programm verlaßt, fahrt Ihr in NASCAR mit einem individuell designten Auto.

Atlas

Finanzprobleme gehören dank der Hilfe von Arnim Menzel aus Hagen nun auch bei den Spielern von Atlas der Vergangenheit an.
Damit Ihr genug Geld für die neuesten Handelshäuser und Expeditionen zur Verfügung habt, geht einfach in einen abgespeicherten Spielstand. Sucht nun nach dem Namen GAMEX.DAT, wobei das X für die Nummer Eures Spielstands steht. Die Position des Geldbetrages befindet sich bereits in der ersten Zeile am Ende. Wenn Ihr hier FF FF FF eintragt, erscheinen auf Euren Konten satte 16 Millionen.

Offset 00000000: 0E 00 0B 00 BE 05 18 00 - 0A 00 BE 05 *FF FF FF* 00

Oldtimer

Für alle unter Euch, die immer über einen schlechten Kontostand bei Max Designs Oldtimer mosern, hat Sven Berger aus der Autostadt Rüsselsheim den richtigen Cheat:
Schnappt Euch einen Spielstand (game1.gam) und verändert die drei aufgeführten AAs in drei FFs. Voilá keine Geldsorgen mehr.

Offset 000180: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000199: 00 00 00 00 00 00 00 00 AA AA AA 00 00 00 00 00

Biing!

Alle, die beim Anblick von sterilen Krankenhäusern einen Kollaps bekommen, hilft nun Bernhard Kurz aus Passau weiter. Keinerlei Miete für Eure kränklichen Räumlichkeiten müssen nun mehr berappt werden! Stripteasereiches Personal und inkompetente Ärtzte fehlen nun noch zu Eurem Glück.

Ladet einfach die Startdatei BIPRO.EXE in den Hexeditor. Hier stehen alle Klinikräume und ihre Mietpreise. Sucht nun beispielsweise nach „ZAH" für Zahnstation, und Ihr findet eine Version Standard und eine Version Luxus. Nach dem Wort kommen einige Dollarzeichen und gleich darauf der Mietpreis. Ändert die Werte am besten so, wie unten aufgeführt. Am Ende mietet Ihr dann die Gebäudeeinheit Zahnstation Luxus und müßt NULL Miete zahlen...

Beispiel Zahnstation Luxus:

16 00 5A 61 68 6E 5F 73 - 74 61 5F 74 69 6F 6E ....Zahn_sta_tion,..
20 4C 75 78 75 73 24 24 - 24 24 24 24 24 24 24 .. Luxus$$$$$$$$$
39 00 30 02 00 00 00 00 - 01 03 0A 05 0B 01 27 00 ..9.0.....`..

Die kursiven Zahlen müssen folgendermaßen geändert werden:

16 00 5A 61 68 6E 5F 73 - 74 61 5F 74 69 6F 6E ....Zahn_sta_tion,..
20 4C 75 78 75 73 24 24 - 24 24 24 24 24 24 24 .. Luxus$$$$$$$$$
00 00 01 00 00 00 00 00 - 01 03 0A 05 0B 01 27 00 .....`..

Dark Universe

Clemens Fuchslocher aus dem schwäbischen Esslingen hat sich in die Tiefen des dunklen Universums vorgewagt und gibt seinen kleinen, aber feinen Cheat zum besten.
Um einen Planeten zu modifizieren, sucht Ihr Euch den Spielstand (zum Beispiel Save3.gam) und den Namen des Planeten Eurer Wahl. Weil die Namen der Planeten unterschiedlich lang sind, solltet Ihr Euch bei jeder Veränderung an den ersten Buchstaben orientieren.
Beachtet, daß bei wirklich jeder neuen Modifizierung diese Prozedur benutzt wird!

```
Offset 0000: NN NN NN NN NN NN XX XX – XX XX XX XX XX XX XX XX
0010:        XX XX XX XX AA BB CC XX – XX XX XX XX XX XX XX 11
0020:        XX BA XX LL KK PP MM XX – DD SS .....nächster Planet
```

NN: Name des Planeten
AA: Material A
BB: Material B
CC: Material C
00 = nicht vorhanden
01 = vorhanden
11 : 63 = Planet ist noch frei
00 = Planet gehört dem Spieler
01 = Planet gehört dem Computer

BA: Basis
LL: Lager
KK: Kraftwerk
PP: Produktion
MM: Mine
DD: Dock
SS: Schild
63 = nicht vorhanden
00 = vorhanden

X-Com

Jens Heimann aus der Oranierstadt Dillenburg erbarmte sich allen verzweifelten Hexern, denen unsere Hexereien der vergangenen Ausgaben nicht vollständig genug waren. Zu unserer Schande müssen wir gestehen (ggr, Anm. vom Boß), daß sich scheinbar einer der Zaubersprüche ungeprüft in Druck schlich. Im hier vorliegenden Hex-Update müßte nun aber alles mit rechten Dingen zugehen, schließlich haben wir uns zur "neuen" Power Play ganz besondere Mühe gegeben. (hoffentlich! Anm. vom Boß)
Hier nun die exakten Lokalisierungen und Hexfeldveränderungen für den Strategiehammer X-Com, der uns alle die vergangenen Monate in Atem gehalten hat.

Globale Legende:
XX = nicht zu verändernder Wert?
? = beliebiger sinnvoller Wert.
die angebenen Werte sind

Legende zu SOLDIER.DAT

a = Stärke (a2 muß auf 00 sein)
b = Rang (00 bis 05)
c = Abschüsse
d = Wundheilung (Tage bis zur Genesung)
e = Einsätze
f = Energie
g = Treffergenauigkeit (g2 muß auf 00 sein)
h = Zeiteinheiten
i = Gesundheit
j = Ausdauer
k = Name des Soldaten
(ist im Spiel auch zu ändern)
L = Mut (L2 muß auf 00 sein)
m = Wurfgenauigkeit
n = MS.-Stärke
o = MS.-Fähigkeiten
p = Reaktionen



SOLDIER.DAT

00000000 :	XX	XX	XX	XX	XX	A0	XX	XX	-	XX	XX	05	XX	XX	XX	FF	00
						a1						b				c	c
00000010 :	00	00	FF	00	XX	XX	XX	XX	-	A0	A0	A0	A0	A0	XX	XX	XX
	d	d	e	e						f	gl	h	i	j			
00000020 :	XX	00	00	??	??	??	??	??	-	??	??	??	??	??	??	??	??
		g2	a2	k	k	k	k	k		k	k	k	k	k	k	k	k
00000030 :	??	??	??	??	??	??	??	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	00	A0
	k	k	k	k	k	k	k									L1	m
00000040 :	00	A0	XX	A0	A0	XX											
	L2	n		o	p												

Anmerkungen zu SOLDIER.DAT:
Der jeweils nächste Soldateneintrag schließt unmittelbar an, d.h. für Euch natürlich aufpassen.



Legende zu BASE.DAT

a = Name der Basis
(ist im Spiel auch zu ändern)
b = Bestand an Zrbit ist jetzt auf 31231
c = Bestand an Aqua-Kunststoffen
ist jetzt auf 31231
d = Gebäudetypen
FF = Nichts
00 = Luftschleuse
01 = Wohnblocks
02 = Labor
03 = Werkstatt
04 = Standard-Sonar
05 = Langstrecken-Sonar
06 = Torpedoverteidigung
07 = Allgemeine Lager
08 = Quarantänestation
09 = Gauss'sche Verteidigung
0A = Sonarverteidigung
0B = I.M.V.-Verteidigung
0C = Bombardement-Schild
0D = M.S.-Generator
0E = M.S.-Labor
0F = Transmissionsresolver
10 = U-Boot-Box (oben links)
11 = U-Boot-Box (oben rechts)
12 = U-Boot-Box (unten links)
13 = U-Boot-Box (unten rechts)
e- = Bauzeit in Tagen
(sollte immer auf den Wert 00 gesetzt sein, da sich dadurch das neue Gebäude sofort am gewünschten Platz befindet)

Anmerkung zu BASE.DAT:
Das Lager ist im Minusbereich und dies hat den Vorteil, daß das Lager nie voll werden kann. Man kann alle Gegenstände auch verkaufen oder transferieren.

BASE.DAT

00000000 :	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	-	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	?? a	XX	XX
00000010 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000020 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000030 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000040 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000050 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000050 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000060 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000070 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000080 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	FF b	79 b	XX	XX	XX	XX	XX	XX
00000090 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
000000A0 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
000000B0 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
000000C0 :	FF c	79 c	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX
000000D0 :	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d
000000E0 :	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	-	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d
000000F0 :	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	-	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	?? d	00 e	00 e
00000100 :	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	-	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e
00000110 :	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	-	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e	00 e
00000120 :	00 e	00 e	XX	XX	XX	XX	XX	XX									

Die Gelder werden so auf den Maximalwert gesetzt.

LIGLOB.DAT

00000000 :	FF	FF	FF	79	XX	XX	XX	XX	-	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX	XX

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

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

		3,5	CD
Action Soccer	*D*		*73,90*
Across the Rhine	D		97,90
Apache Longbow	*D*		*73,90*
Biing !	*D*	*73,90*	*66,90**
Bioforge	D		79,90
Command & Conquer	*D*		*88,90**
Crusade	D	75,90	81,90
Dungeon Master 2	*D*	*86,90*	*86,90*
Elite 3 - First Encouters	D	75,90	76,90
Flight Unlimited	D		83,90
FX Fighter	H		79,90
Hattrick !	D	74,90	75,90
Hi-Octane	D		82,90
Jagged Alliance	*D*		*86,90**
Jewels of the Oracle	D		79,90
Little Big Adventure	D		76,90
Mechwarrior 2	*E*		*78,90*
Micro Machines 2	H	63,90	69,90
Myst	*D*		*67,90*
NBA Basketball Live 95	H		85,90
Panzer General	*H*	*39,90*	*66,90*
Phantasmagoria	*D*		*89,90**
Psycho Pinball	H	62,90	69,90
Prisoner of Ice	D		82,90
Sim City 2000 Collection	D		88,90*
Simon the Sorcerer 2	*D*	*78,90*	*76,90*
Sim Tower	D	78,90*	78,90*
Sim Town	D		74,90*
Space Quest 6	*D*		*78,90*
Star Trek - A final Unity	D		97,90
Terminal Velocity	*H*	*63,90*	*69,90*
US Navy Fighters Data	*D*		*44,90*
Vollgas	*D*		*a.Anfr.**
Wing Commander 3	D		99,90
Whales Voyage 2	D		74,90

* Bei Anzeigenschluß 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 Unkostenerstattung

Gamestorm
Der Software-Versand

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

Atlas	DV	72,80	DV	55,90
Command & Conquer	**DV**	**87,90**		--
Cyberia	DA	69,90		--
Deadalus Encounter	**DV**	**98,90**		--
Descent	DV	79,90	DV	77,90
Discworld	DA	84,50	DA	73,90
Dungeon Master 2	**DV**	**81,90**		--
Earth Siege	DV	87,90	DA	84,90
Flight Unlimeted	DV	89,90		--
Freddy Pharkas	DV	81,90		--
Great Naval Battle 3	EV	84,95		--
Heart of Darkness	**a.A.***			--
Hi-Octane	DV	89,90		--
Lode Runner	DV	69,90	DA	68,90
versch. Lösungsbücher	**DV**	**16,10**		--
Micro Machines 2	DA	71,90	DA	68,90
Networks	DV	89,90		--
Phantasmagoria	DV	94,40		--
Simon the Sorcerer 2	DV	89,90		--
Space Quest 6	**DV**	**87,60**		--
Tower Assault	DA	71,90	DA	69,90
Virtua Chess	DV	88,70		--
Vollgas (Full Throttle)	DV	85,90		--
Wacky Wheels	DA	61,60		--
Warriors	**DV**	**75,90**		--
Whales Voyage 2	DV	84,95		--
Wing Commander 3	**DV**	**81,90**		--
Woodruff	DV	77,90		--

Ein bestimmtes Spiel nicht gefunden? Unsere Software und Zubehör-Liste wird ständig erweitert. 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,-Versandkostenfrei, 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.

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

	PC	CD-ROM
3D Lemmings /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
Aces Collection /dt	**—,—**	**69,95**
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
Across the Rhine /dt	**—,—**	**99,95**
Action Soccer /dt	**—,—**	**74,95**
AIV Networks /dt	—,—	89,95
Aladdin /dt	62,95	—,—
Amerika 1861 - 1865 /dt	—,—	89,95
Apache Longbow /dt	**—,—**	**79,95**
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	**—,—**	**69,95**
Battle Isle 3 /dt *	—,—	V.mö.
Biing! /dt	79,95	V.mö.
Bioforge /dt	**—,—**	**89,95**
Brett Hull Hockey '95 /dt	—,—	79,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	49,95	49,95
Colonization /dt	89,95	89,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**V.mö.**
Crusade /dt	**—,—**	**88,95**
Cyberia /dt	—,—	69,95
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**
Der Reeder /dt	**—,—**	**79,95**
Descent	69,95	69,95
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	**—,—**	**79,95**
Eine kurze Geschichte der Zeit /dt	—,—	85,95
FIFA International Soccer /dt	64,95	69,95
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	85,95	84,95
Flight Unlimited /dt	—,—	89,95
Full Throttle /dt	**—,—**	**69,95**
FX Fighter	**—,—**	**73,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Hattrick /dt	—,—	84,95
Hi-Octane /dt	**—,—**	**88,95**
Hollywood Pictures /dt	79,95	79,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51,95	79,95
Jagged Alliance /dt	**—,—**	**79,95**
Jewels of the Oracle /dt	—,—	88,95
Jungle Strike /dt	62,95	62,95
Kaiser Deluxe /dt	—,—	61,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—,—	89,95
King`s Quest 7 /dt	—,—	89,95
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Last Dynasty /dt	**—,—**	**84,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	—,—	79,95
Lemmings 3 /dt	65,95	65,95
Little Big Adventure /dt	—,—	89,95
Lords of the Realm /dt	63,95	63,95
Lost Eden /dt	—,—	79,95
Machiavelli /dt	**—,—**	**89,95**
Magic Carpet & Data CD /dt	**—,—**	**89,95**
Master of Magic /dt	89,95	89,95
Mechwarrior 2	**—,—**	**85,95**
Myst /dt	—,—	69,95
NASCAR Racing /dt	76,95	84,95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	42,95
NBA Live 95 /dt	**—,—**	**89,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
NHL Hockey '95 /dt	—,—	79,95
Oldtimer /dt	46,95	49,95
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Phantasmagoria	**—,—**	**89,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62,95	—,—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	76,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—,—	61,95
Prisoner of Ice /dt	—,—	89,95
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94,95	79,95
Sim City 2000 /dt	89,95	99,95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	**79,95**	**79,95**
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	99,95
Space Quest 6 /dt	**—,—**	**82,95**
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	**—,—**	**99,95**
Star Trek Technical Manual	—,—	89,95
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	—,—	79,95
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**
Vollgas /dt	**—,—**	**V.mö.**
Warcraft /dt	85,95	85,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**V.mö.**
Whale`s Voyage 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—,—	84,95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	73,95	66,95

Bachler Computersoftware

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

MEGA - HITS

Apache Longbow /dt	**79,-- CD**
Ascendancy /dt	**85,-- CD**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**75,-- PC**
Dark Forces	**89,-- CD**
Dungeon Master 2 /dt	**79,-- CD**
Full Throttle /dt	**69,-- CD**
Mechwarrior 2 /dt	**85,-- CD**
NBA Live 95 /dt	**89,-- CD**
Phantasmagoria /dt	**89,-- CD**
Star Trek Next Gener. /dt	**99,-- CD**
Whale`s Voyage 2 /dt	**79,-- CD**

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*48,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*64,95*
Gravis Game Pad PC	*38,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

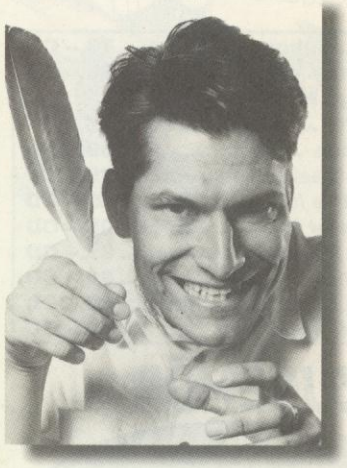
Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—,—	22,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dragonsphere /dt	—,—	39,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	39,95	39,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
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	39,95	39,95
NHL Hockey	32,95	—,—
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
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	39,95	39,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
Taskforce 1942 /dt	39,95	39,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld	27,95	—,—
Ultima 6	26,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—
Wing Commander Academy	28,95	—,—

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

ERSTE HILFE



Falls jemand vermutet hatte, wir würden nun aus "Doc Düse" in *BRAVO*-Manier das "Doc-Düse-Team" machen, hat er falsch geraten. Unsere Hardware-Tips heißen nun ganz ordinär "Erste Hilfe" und kommen diesen Monat von Thomas Kittel – von dem wir noch kein Bildchen haben...

IDE-CD

Seit dem Einbau eines CD-ROM Laufwerks (Mitsumi FX400) bootet mein Rechner (Tandon 486 Cyrix/33 MHz mit Coprozessor, Escom Powersound Pro 16), der mit zwei Festplatten ausgestattet ist (Seagate ST 3290 A und ST 3120 A), nicht mehr von der Platte C, sondern kann nur noch über Bootdiskette gestartet werden. Die Platten C und D sind am vorhandenen Controller eingesteckt. Das CD-ROM, das problemlos funktioniert, hängt an einem eigenen IDE-Interface. Der Bootvorgang von der Festplatte funktioniert auch dann nicht, wenn man versucht, das CD-ROM von Slave zu Master umzujumpern oder gar keine Jumper setzt. Auch das Abklemmen der 2. Festplatte (was ja nicht Sinn der Sache ist) bringt keine Abhilfe. Müssen evtl. die Jumper an den Festplatten (C=Master, D=Slave) verändert werden?

JAN BREITENBÜCHER, NACKENHEIM

Die ST 3120 A von Seagate tut auch in meinem (inzwischen leicht betagten) Zweitrechner immer noch anstandslos ihre Arbeit. Doch die Erinnerungen an lange Nächte, in denen eine zweite Festplatte oder ein IDE-CD-Laufwerk angeschlossen werden sollten, sind noch da. Dein Problem ist (will man den Bedienungsanleitungen der einzelnen Laufwerke glauben) einfach gelöst: die erste Platte wird als "Master" gejumpert, "Slave present" muß ebenfalls eingestellt sein. Die zweite Platte wird als "Slave" konfiguriert, wie auch dann das CD-Laufwerk und möglicherweise auch noch das zusätzliche IDE-Interface. Soviel zur Theorie. Die Praxis sieht völlig anders aus. Nicht jede Gerätekombination läßt sich in der gewünschten Reihenfolge zum Laufen bringen. Die zweite Festplatte in meinem Rechner ist beispielsweise zwar auch von Seagate, läßt sich aber partout nicht als Master benutzen. Du solltest folgendermaßen vorgehen: zuerst alle Jumpereinstellungen notieren und mit SYS D: das DOS auch auf die zweite Platte kopieren. Dann versuche, die 1. Festplatte zusammen mit dem CD-Laufwerk zum Laufen zu bringen. Hier müssen sicherlich an beiden Massenspeichern die Jumper neu gesetzt werden. Funktioniert das, die zweite Festplatte dazwischenstecken und nur dort die Jumper verändern. Wenn gar nichts in dieser Richtung klappt, die 2. Platte als Master konfigurieren und das Ganze nochmal von vorne.

Wichtigster Tip:
alles mitschreiben, sonst merkst Du erst nach dem dritten Mal, daß Du genau diese Kombination schon mal hattest.

Familien-PC

Seit kurzem ist meine Familie stolzer Besitzer eines 486erDX4/100 mit einer 540 Mbyte Festplatte und 16 Mbyte RAM. Also habe ich mir gleich "Monkey Island2" auf Diskette bestellt und es, nachdem ich es erhalten hatte, sofort auf die Festplatte installiert. Doch gleich beim ersten Mal stellte sich heraus, daß der Sound nicht ging. An der Soundkarte (SB16) kann es nicht liegen, da ich Sam&Max auf CD-ROM besitze und die Sprachausgabe über den Soundblaster läuft. Doch das hielt mich nicht ab, "MI2" durchzuspielen. Einige Spiele später wollte ich es wieder laden. Aber es ging nicht. Normalerweise färbte sich der Bildschirm blau und es kam die Sicherheitsabfrage. Doch nun blieb der Bildschirm schwarz und ich wartete vergeblich auf die Abfrage. Das geschieht seitdem immer. Also habe ich das Spiel von der Festplatte gelöscht und wieder installiert. Doch auch das war umsonst. Also habe ich es bei einem Freund installiert, nachdem er seines davor gelöscht hatte. Doch bei ihm klappte das Spiel, obwohl seine Ausrüstung viel schlechter ist. Bei mir warte ich noch immer vergeblich. Also habe ich mit "Microsoft Anti-Virus" sowohl Festplatte als auch alle Disketten nach Viren untersucht, konnte aber keine finden. Alle anderen Spiele auf der Festplatte funktionieren. Leider bin ich absoluter Anfänger am PC und weiß nicht mehr weiter. Zurückgeben kann ich es wahrscheinlich nicht mehr. Also, wenn Ihr irgendeinen Rat für mich habt, erklärt es mir bitte sehr simpel und ausführlich, damit auch ein Anfänger wie ich es versteht. Eine kurze Frage hätte ich noch: Die meisten Spiele benötigen mindestens einen 386er/33 als Prozessor. Kann man so ein Spiel auch auf einem 386er bzw. 486er mit jeweils 25 Mhz spielen? Ist das furchtbar langsam oder klappt das überhaupt nicht?

MATTHIAS KÖLLMBERGER, PASSAU

Offensichtlich ist Dein Problem mit Monkey Island auf die "Mitbenutzer" des "Familien-PCs" zurückzuführen. Irgendjemand hat wahrscheinlich die Konfiguration der Soundkarte geändert

oder beispielsweise bei der Installation eines anderen Programms einen neuen Treiber eingefügt. Auf Rechnern, die von mehreren Personen benutzt werden, kann dadurch ein Programm plötzlich nicht mehr funktionieren. Suche (wenn möglich) den "Übeltäter", der wahrscheinlich die AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS verändert hat. Vielleicht löst sich Dein Problem dadurch schnell und einfach. Überprüfe dann einmal, ob die Angabe von SET BLASTER=AXXX IX DX TX in der AUTOEXEC.BAT den Hardwareeinstellungen Deiner Soundkarte entspricht oder möglicherweise durch ein REM davor einfach nur "auf Eis" gelegt wurde. Ohne Umbau der Hardware oder Umkonfiguration des Systems kann ein Spiel nicht plötzlich nicht mehr funktionieren. Die Idee, das ganze mal bei einem Freund zu testen, ist übrigens super. Dem Armen zu unterstellen, sein System sei viel schlechter, nicht ganz fein. PCs mit der bei vielen neuen Spielen geforderten Performance sind immer noch nicht für jeden so ohne weiteres erschwinglich. Mit ein wenig Geschick läßt sich auch aus einem älteren Gerät noch etwas rausholen.
Die Angaben der Hersteller zur Mindestkonfiguration sollte man üblicherweise glauben. Wer gibt schon gerne zu, daß sein neues Spiel eigentlich nur noch auf einer Supermaschine läuft. Also wird immer die Konfiguration angegeben, auf der ein Spiel noch so lala läuft. Ein 25-Mhz-386er ist natürlich langsamer als ein 33-MHz-386er, ein 25 MHz-486er jedoch durch die neuere Prozessorarchitektur etwas schneller. Darum laufen Programme auf einem 486er üblicherweise immer schneller, als auf einem 386er bei gleicher Taktfrequenz. Wer einen langsameren Rechner benutzt, als mindestens angegeben, muß sich dann auf einen langsameren Spielfluß einstellen.

Sound und Grafik

Ich habe bei dem Spiel "Wings of Glory" folgendes Problem mit dem Sound: Man hört keine Musik (nur Soundeffekte). Während der Missionen bleibt die Soundkarte völlig stumm (auch keine Soundeffekte mehr). Beim Soundtest allerdings läuft alles fehlerfrei. Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen. Ich besitze einen 486DX2 80 mit SB16 von Creative, Doublespeed CD-ROM Laufwerk, VGA-Karte und 8 Mbyte RAM.
Zum Schluß noch eine Frage: Wenn Ihr bei Spieletests SVGA hinschreibt, kann man dieses Spiel dann auch in VGA spielen oder läuft es dann nicht? *Matthias Weber, Eichenau*

Wenn bei einem Spiel der Soundtest klappt, im Spiel selbst das Ganze nicht, verdienen erst einmal die Programmierer Schelte. Das hilft Dir aber nicht weiter. Versuche, eine möglichst "saubere" AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS herzustellen. Und diese dann möglichst speichermäßig zu optimieren. (Memmaker, Quemm...) Manche Spiele (die keine Treiber für CD oder Sound brauchen) bringt man dadurch zum Laufen, indem man beim Start von DOS (also nach einem Reset oder dem Einschalten des Rechners) einfach die linke Shift-Taste drückt. Das System startet dann völlig "blank", also auch mit amerikanischer Tastaturbelegung.
Ein Spiel, das ausschließlich als SVGA-Spiel angegeben wird, ist auch eines, wenn nicht zusätzlich noch normale VGA-Fähigkeit beschrieben ist. Andererseits gibt es kaum noch Grafikkarten, die nicht in irgendeiner Weise SVGA-fähig sind. Das Problem ist bei älteren Karten dann eher die zu geringe Geschwindigkeit.

Diskette zu langsam

Ich habe ein Problem mit meinem Diskettenlaufwerk. Es funktioniert, aber ich habe das Gefühl, es läuft einfach zu langsam! Besonders beim Installieren von Spielen ist das lästig. Oft braucht es für das Installieren von etwa 7 – 9 Disketten (Might&Magic V, Shadows of Darkness) bis zu eine Stunde. Bei meinem Freund ist inzwischen das gleiche Problem aufgetreten, nachdem er seine Festplatte formatiert hatte. Ich benutze Smartdrive (2 Mbyte), damit wurde es auch etwas besser (vorher funktionierte es noch langsamer), aber es ist wie gesagt, immer noch viel zu langsam. Auch das Booten von Diskette könnte schneller gehen. Mein Computer ist ein 486 DX/66 mit 8 MByte RAM, 1 Mbyte Grafikkarte, 16 Bit Soundkarte und Doublespeed CD-ROM. *Claudia Czarnetzki, Lippstadt*

Das Lesen von einem MByte von Diskette benötigt etwa 50 Sekunden Zeit. Geht man davon aus, daß bei Spielen die Daten üblicherweise noch entpackt werden müssen, kann man noch ein wenig dazurechnen. Die Zeitangaben erscheinen tatsächlich eigenartig. Nachdem Du Smartdrive benutzt, hast Du eigentlich alles richtig gemacht. Überprüfe mit SMARTDRV /S, ob Dein Laufwerk auch gecached wird, sonst füge A+ in den Aufruf von Smartdrive mit ein. Was mich stutzig macht, ist, daß dein Freund neuerdings das gleiche Problem hat. Hier läutet bei mir der Virenalarm auf. Also: überprüft Eure Systeme und alle Disketten auf Viren. Benutzt dabei möglichst keine Virenscanner, die schon auf der Platte sind, sondern bootet von einer zuverlässig virenfreien Diskette, auf derauch ein Virenscanner ist (z.B. MSAV, bei MS-DOS dabei). Wenn Ihr fündig wurdet, solltet Ihr alle Disketten überprüfen. Nur so könnt Ihr sicher sein, daß sich der Virus nicht wieder einschleicht.

SO GEHT'S

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

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

Festplatte defekt?

Ich habe ein Problem mit meiner 7546 AT Festplatte von Maxtor. Immer, wenn ich Spielstände sichern, Dateien kopieren oder lesen will, erscheint die Meldung "schwerwiegender Fehler beim Schreiben auf Laufwerk C: ". Dies führt immer zum Absturz, wobei mein Rechner manchmal bei Festplattenzugriffen auch ohne Meldung abstürzt. Diese Fehler häufen sich, und die Platte kann dann nur noch durch Formatieren zugänglich gemacht werden (inzwischen habe ich die Platte wiederholt formatiert). Ich habe die Platte dann immer einem Freund gegeben, der sie zwar zuerst auf seinem Rechner auch nicht lesen konnte, bei dem sie aber nach einer Low-Level-Formatierung einwandfrei lief. Kaum war sie wieder bei mir, traten die ersten Fehler vereinzelt auf. Mein Freund hat genau die gleiche Festplatte in demselben Rechner betrieben.
Die einzigen Hardwareveränderungen, die ich gemacht habe, sind eine andere Soundkarte und der Monitor. Ich habe gelesen, daß solche Störungen durch einen stark strahlenden Monitor ausgelöst werden können. Ich habe meinen damaligen Monitor gegen einen anderen, allerdings auch etwas älteren ausgewechselt. Ich glaube beobachtet zu haben, daß die Platte nach längerer Ruhezeit anfälliger ist (nach mehrmaligen Rebooten läuft sie manchmal ohne Probleme). Meine Hardware: 486 SX - 25, Nec MultiSync 2A Monitor, Mitsumi FX 400 CD-ROM (erst nach Auftreten der Probleme gekauft), Logitech Soundman Games, Trident 9000 SVGA Grafikkarte, 8 MB RAM und oben erwähnte Festplatte. Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt und verharre bis dahin mit massiven Spielproblemen.

Tobias Lanzerath, Holzach

Böse Sache... sieht mir tatsächlich danach aus, als wäre die Platte im Eimer. Aber das solltest Du genau prüfen. Baue die Platte also noch einmal im Rechner Deines Freundes ein, lasse sie eine halbe Stunde warmlaufen (wichtig!) und formatiere sie dann. Nun einige Stunden laufen lassen, Dateien kopieren, löschen usw, und öfter mal das Programm SCANDISK (ist bei MS-DOS ab 6.0 dabei) laufen lassen. Es gibt übrigens einige Festplattentestprogramme von verschiedenen Herstellern auch als Shareware. Wenn die Platte wieder Fehler bringt, ist sie definitiv tot. Wenn sie aber im Rechner Deines Freundes auch längere Zeit arbeitet, mußt Du nach Fehlern in Deinem Rechner suchen. Versuche es einmal mit dem Festplattenkabel Deines Freundes in Deinem Rechner. Vielleicht hast Du einen Kabelbruch. Außerdem solltest Du alle Steckverbindungen überprüfen. Die Sache mit dem Monitor ist selten, Du solltest jedoch tatsächlich einmal einen anderen Monitor oder ein anderes Monitorkabel versuchen. Das Umstecken der Erweiterungskarten (besonders der Grafikkarte) kann eventuell auch zum Erfolg führen. Diese können sich unter Umständen tatsächlich gegenseitig stören. Und zuletzt kann es ja auch an einem defekten Festplattencontroller liegen. Das kannst Du aber tatsächlich nur ausprobieren, indem Du einen anderen einbaust. Ansonsten gehen leider auch Festplatten kaputt. Die überall nachzulesende MTBF (Mean Time Between Failure) wurde zwar in den letzten Jahren verzehnfacht, dieser statistische Wert, der angibt innerhalb wieviel Stunden ein Fehler mit großer Wahrscheinlichkeit auftreten kann, zeigt aber auch, daß es Defekte geben wird.

Password

Ich habe ein Problem mit meinem Vater. Er hat mir ein Password im Bios installiert und gibt mir laufend Computerverbot. Das nervt mich echt total. Er denkt, er ist der King. Habt ihr nicht eine Idee, wie ich das Password erfahre oder löschen kann? Das soll natürlich möglichst unauffällig geschehen. *T.S. aus K.*

Eine leidige Geschichte für viele junge und begeisterte Spieler. Tips für oder gegen Väter passen nicht in diese Rubrik, mit dem Passwort kann ich auch nur sehr eingeschränkt helfen. Es gibt immer eine Möglichkeit, das Passwort außer Kraft zu setzen. Entweder weiß das der Hersteller, oder diese Info steht in den Handbüchern. Aber extreme Vorsicht ist angesagt! Normalerweise muß dazu der Rechner geöffnet werden und hier solltest Du (speziell da es offensichtlich nicht Dein eigener Rechner ist) die Finger weglassen. Außerdem hat die Sache einen Haken. Wenn Du das Passwort löscht, merkt das Dein Vater sofort beim nächsten Mal, wenn er den Rechner einschaltet. Man kann das Passwort nur löschen, nicht jedoch herausbekommen.

PC Startet nicht

Ich habe einen 386 M24 mit den alten 5,25 Zoll Laufwerken. Mein Problem ist, daß ich den Rechner nicht mehr starten kann. Neben Meldungen wie "Kein System oder Laufwerksfehler" oder "Fix Disk not Ready" oder einigen Pfeiftönen, verlangt er wieder eine Diskette, wonach erneut die Meldung "Kein System oder Laufwerksfehler" kommt. Manchmal soll ich auch einige F-Tasten drücken, hier weiß ich aber auch nicht weiter. Bis Zuletzt funktionierte der PC einwandfrei. *Soenke Hars, Toenning*

Die Meldung "Fix Disk not Ready" zeigt dir ein Problem mit der Festplatte, von der üblicherweise das Betriebssystem (DOS) gestartet wird. Möglicherweise hat Dein Rechner im SETUP die Einstellung für die Festplatte vergessen. Das passiert gerne mal bei älteren Rechnern, da die Daten von einer Batterie gepuffert werden und diese schließlich auch älter wird.
Mit einer der verlangten Funktionstasten (meist F1 oder F2) kommst du in ein SETUP-Menü, wo Du die Daten der Festplatte eventuell wieder eintragen mußt. Die Werte dafür stehen entweder auf dem Gehäuse der Festplatte selbst, oder in der technischen Dokumentation des Rechners. Stehen hier gültige Werte, überprüfe alle Kabel, die mit der Festplatte verbunden sind. Leichtes Abziehen und wieder Aufstecken der Steckverbindungen kann häufig Kontaktprobleme beheben, die durch Korrossion an den Steckern entstanden sind. Jede Festplatte läuft hörbar an. Also achte darauf, ob sich an dieser etwas rührt. Wenn sie nur leicht brummt oder gar nichts tut, kann sie auch den Alterstod gestorben sein. Manchmal hilft dann ein vorsichtig-kräfttiger Schlag dagegen, um sie doch noch für einige letzte Stunden in Betrieb zu setzen, damit die wichtigsten Daten gesichert werden können. Wenn Du beim Einlegen irgendeiner Diskette die Meldung "Keine Systemdiskette oder Laufwerksfehler" bekommst, liegt das daran, daß sich auf dieser Diskette kein Betriebssystem befindet. Benutze hier eine Diskette, die mit SYS A: zur startbaren Floppy gemacht wurde oder eine originale DOS-Diskette.

Fehlerhaftes DOS?

Wenn ich das Programm MSD aus MS-DOS 6.22 aufrufe und meine Rechnerdaten sehe, dann zeigt er mir an: BUS Typ = ISA/AT/Classig Bus, obwohl ich einen Pentium 90 Mhz mit PCI-Bus gekauft habe. *Lars Bräuer*

Das ist kein Problem: das Programm MSD gab es schon vor PCI und dem Pentium. Als Prozessor wird von MSD übrigens ein 486 DX erkannt. Voraussetzung für die richtigen Angaben eines Diagnoseprogramms ist natürlich, daß zum Zeitpunkt der Programmerarbeitung schon alles vorhanden ist. Auch Programme, die jetzt aktuelle Normen und Komponenten erkennen, werden die nächste Prozessorgeneration nicht angeben

INSERENTENVERZEICHNIS

AHA CD-ROM-Spiele	125
Althoff	129
Bachler Softwarerversand	125
Batavia M. Sawatzky	21
Blue Byte	97
Bomico	108/109
Brinkmann Niemeyer	17
Call and Play Geratz	81
Canon Deutschland	2
Coktel Vision	77
CoSi	71
Cross Computersystems	33
Douwe Egbert Agio	45
Electronic Arts	11,13
Eurovideo Bildprogramm	31
Fantasy Production	38
Galaxy Software	117
Game it!	21
Gamestorm	129
Greenwood	79
Gross Electronic	49
Hewlet Packard	60/61
Highway to Hell	119
Jogetek	21
Karosoft	21
Magic Line	125
Media Point Rose	73
Micro Fun	121
Mindscape	135
miro Computer Products	9
Okay Soft	117
Philip Morris	136
Philips Media	53
Playcom Software	95
Profi Vertrieb	49
Soft & Sound Entertainment	93
Softsale Computersoftware	24/25
Traumfabrik Spiele	49
Versand 99	55
Virgin	18/19
WIAL Versand	67

Einigen Teilen dieser Ausgabe liegen Prospekte von Westfalia Technica (Abo-Auflage) und von Interdiscount Service (Schweiz) bei. Des weiteren liegt eine Beilage der Loseblattzeitschrift "Der PC-Pannenhelfer", Bonn, bei.

MPEG und 3D-Chips

Grafikkarten

MPEG-Karten bieten wesentlich bessere Bildqualität als SVGA-Karten. Da sie aber kaum verbreitet und nicht so universell für Anwendungen einzusetzen sind, unterstützt kaum ein Spielhersteller den MPEG-Standard. Außerdem: Welche Perspektiven eröffnen die neuen 3D-Chips?



Thunderscape

Freunde düsterer SSI-Fantasy-Rollenspiele dürfen sich freuen: 20 schreckliche Levels warten auf mutige Monsterjäger.



Air Power

Mindscape verspricht eine Mischung aus Flugsimulator und komplexen strategischen Aufgaben. Air Power stammt von den Dawn-Patrol-Entwickler

Daggerfall

Ein ausführliches Interview mit den Machern von Daggerfall, dem Rollenspiel-Nachfolger von The Elder Scrolls.

Aufruf

Schon auf der nächsten Power Play-CD präsentieren wir allerhand Leserwerke – von Animationssequenzen über Demos und selbstprogrammierte Spiele. Wer sich auf unserer CD verewigen will, darf uns gerne Post schicken...

11/95

erscheint am **11. Oktober**

IMPRESSUM

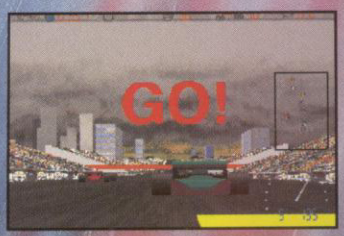
Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps), Sascha Gliss (sg)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Ingo Horn (ih), Kai Hamann, Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/4613-335
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: ID-Software/Software 2000
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-81340-5058, 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
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice; Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

AL UNSER, JR. ARCADE RACING







Erhältlich für: PC Windows '95™, Macintosh/Power Macintosh, PC CD-Rom Windows '95™ und Macintosh CD-Rom

Jetzt fest anschnallen: Aufregender geht es einfach nicht - Beim Arcade Racing wird Adrenalin in Ihre Adern gepumpt!

Gasgeben macht Spaß, wenn der legendäre Indianapolis 500 Gewinner Al Unser Jr. Sie auf die aufregendste Fahrt Ihres Lebens vorbereitet.

Erleben Sie bei Geschwindigkeiten von über 300 km/h, turbogetrieben, Rad an Rad, das prickelnd-aufregende Gefühl dabei zu sein. Fahren Sie Ihr Rennen auf verschiedene Arten: allein, gegen die Uhr oder gegen 10 der geschicktesten Rennfahrer. Das ist ein ganz neues Fahrgefühl!

Geschwindigkeit, Atmosphäre und der atemberaubende Klang der Indy Rennen, alles das bietet Ihnen das Al Unser Jr Arcade Racing auf Ihrem Weg zu Ruhm und Ansehen.

Eine Herausforderung - aufregend und einfach packend - es gibt nichts Vergleichbares, wenn es um spannungsgeladenen Nervenkitzel geht.

ATEMBERAUBENDE PROGRAMM-FEATURES:

- 10 Indy Rennfahrer, die auf jede Ihrer Bewegungen reagieren.
- 15 verschiedene Rennstrecken von einfachen bis zu den kompliziertesten, die Ihnen alles abverlangen.
- Wählen Sie aus 3 Schwierigkeitsgraden.
- Wählen Sie aus 4 turbogetriebenen Rennarten: Training, Wettkampf, Arkade und Duell.
- Erleben Sie alles aus dem von Ihnen bestimmten Blickwinkel - aus Ihrer Sicht oder aus der eines Betrachters.

Copyright © 1995 Mindscape Bordeaux S.A. All rights reserved. Windows™ and Windows '95™ is a registered trademark of Microsoft Corp.

Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr
Tel: 0208/99241-0

MINDSCAPE®



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)