5/94 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN

POWER PLAY

DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
MAGNA MEDIA
4 391054 206507 05

Die Nr.1 der Computerspiele- und Multimedia-Magazine

Schreibt uns was! Multimedia-PC zu gewinnen

Solo für Avatar

ULTIMA 8

Origins Held im Alleingang

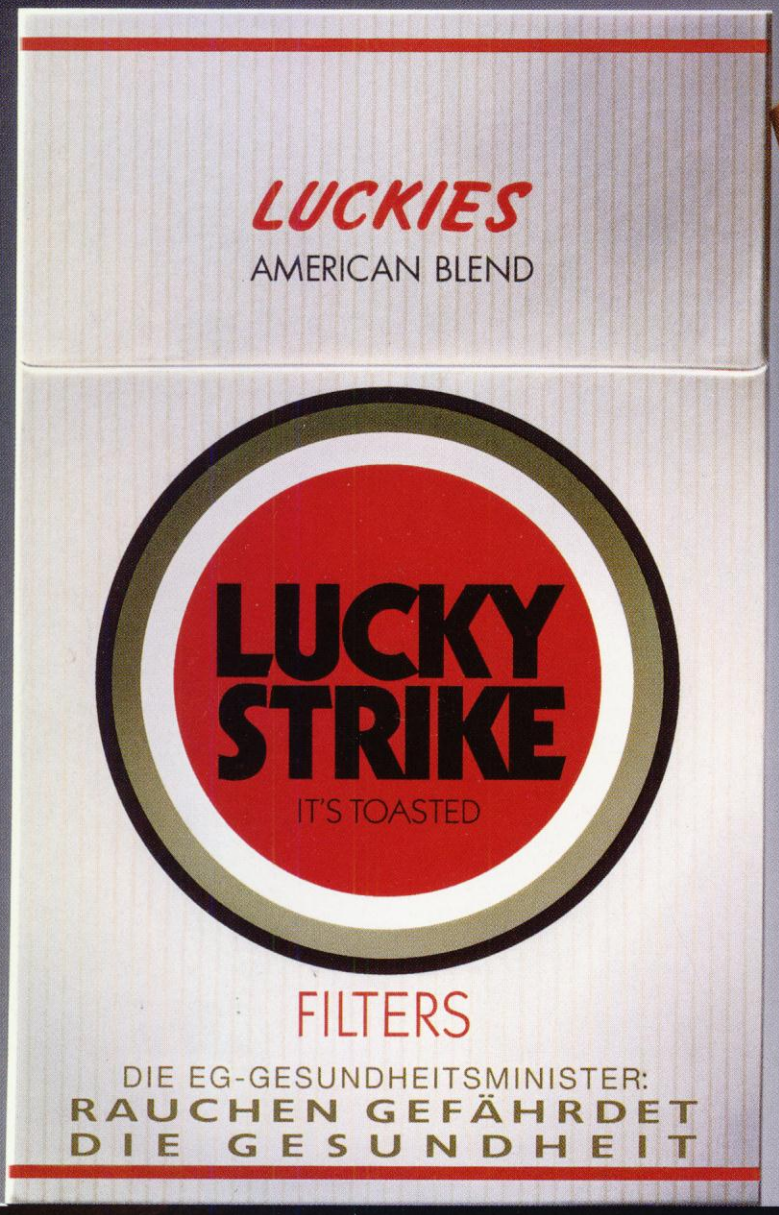
DIE ROTE FLUT

★ FLEET DEFENDER
★ 1942
★ SEAWOLF

UFO ENEMY UNKNOWN

E.T. go home: Microprose auf Alienjagd

Weniger als 5 % unserer Raucher haben ein eigenes Pferd.



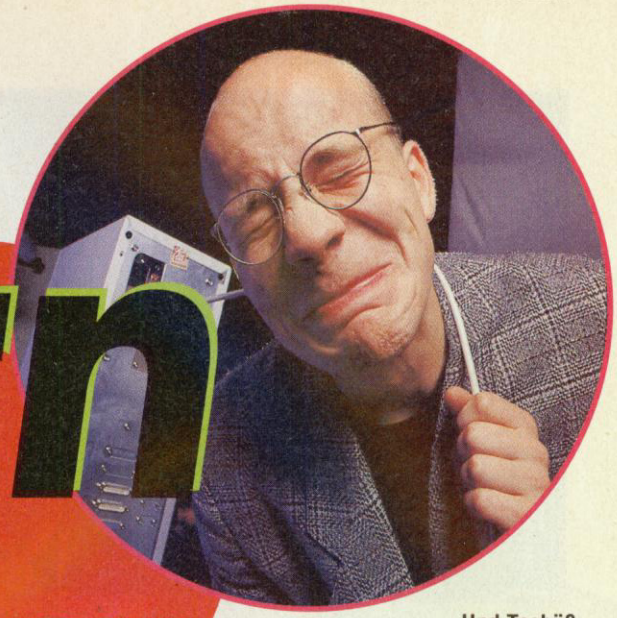
106-403

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

intern

In Zivil: Frank macht ein Prädikat-Gesicht



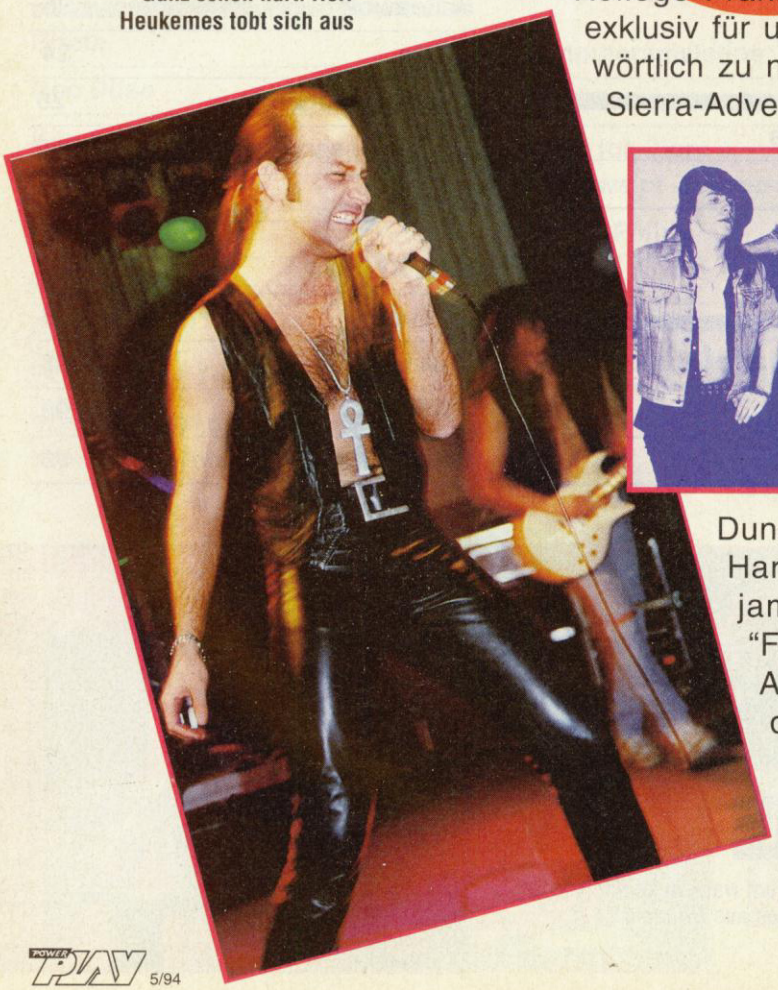
Und Tschüß: Herr von Duisburg zieht schweren Herzens aus

Machs gut, Düsi!

Die Restbesatzung der POWER PLAY trug in diesem Monat eine kleine Träne im Knopfloch. Unser hochgeschätzter Kollege, Redaktionsschrauber und Fachmann für neue Medien, Christian von Duisburg, verläßt uns mit dieser Ausgabe und wendet sich neuen, ambitionierten Zielen zu. Christian geht zu Philips und wird dort in der Spieleentwicklung tätig. Sein erstes Projekt: Er betreut die deutsche Synchronisation von The 7th Guest. Wenn alles gutgeht, werden wir wohl bald das absolute Überspiel für das immer noch etwas flügellahme CDI testen dürfen. Natürlich werden wir dem Produkt besonders kritisch auf den Zahn fühlen – Ehrensache Chrischi!

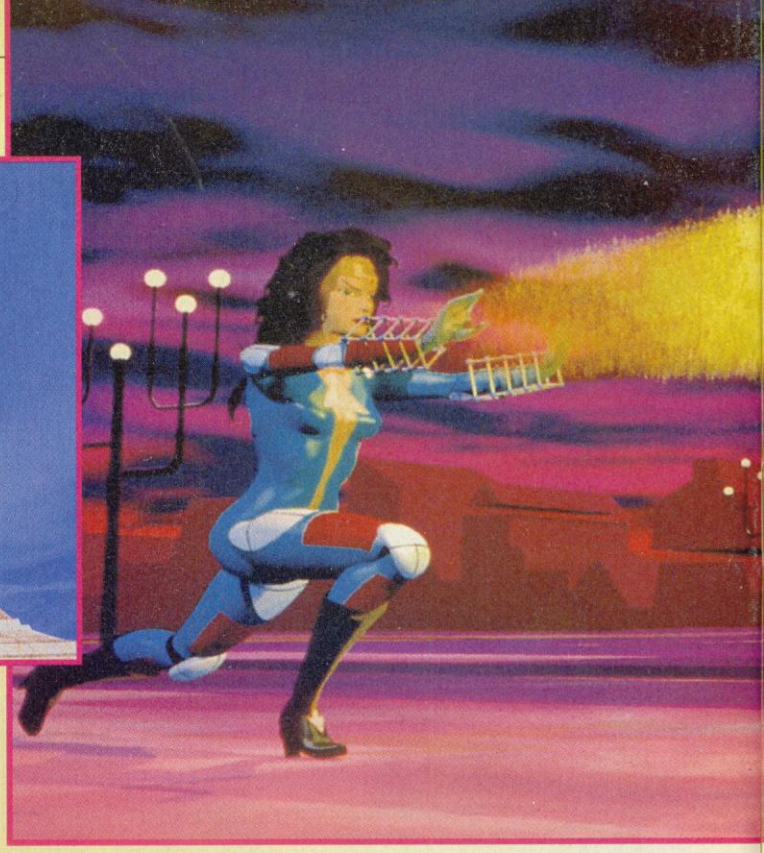
"The Show must go on", haben wir uns mit feuchten Augen gedacht und fix für POWER-Ersatz gesorgt. Ex-Video-Games-Kollege Frank Heukemes testet ab sofort und exklusiv für uns. Das mit der Power ist übrigens wörtlich zu nehmen: Wenn Frank gerade keine Sierra-Adventures vernascht oder Orks durchs Dungeon hetzt, ist er Leadsänger der Hardrock-Band "Overdose Kids", und jammed schon mal ganz locker mit "Faith no more". Über neue Single-Auskoppelungen halten wir Euch auf dem laufenden.

Ganz schön hart: Herr Heukemes tobt sich aus



Let's Fetz, Euer

Power-Play-Team



114

Zu schön, um wahr zu sein: Die Computergrafikmesse *Imagina*

Aktuell

News	6
Nectaris	15
PCI-Computer	18
★ Werewolf	14

Story

Looking Glass	106
Imagina	114

Test

Computerspiele

★ 1942 PAW	94
Der Clou	38
Evasive Action	96
★ F 14 Fleet Defender	42
In Extremis	30
Legacy of Sorasil	34
Mad News	32
Magic of Endoria	36
★ Seawolf	95
★ Ufo	24
Ultima 8: Pagan	26
Unnessessary Roughness	40
Wizard	28

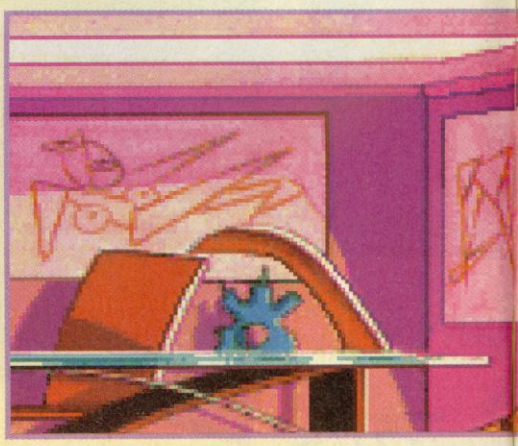
Kurztests

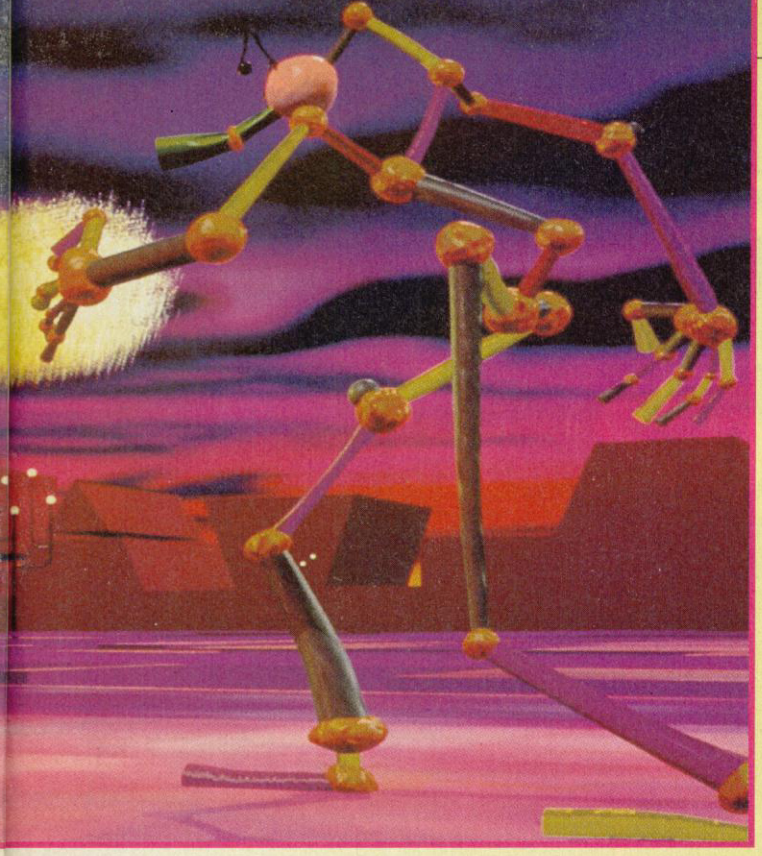
Airlines	98
Cannanfodder PC	98
CAW 2.0	98
Gunship 2000	98

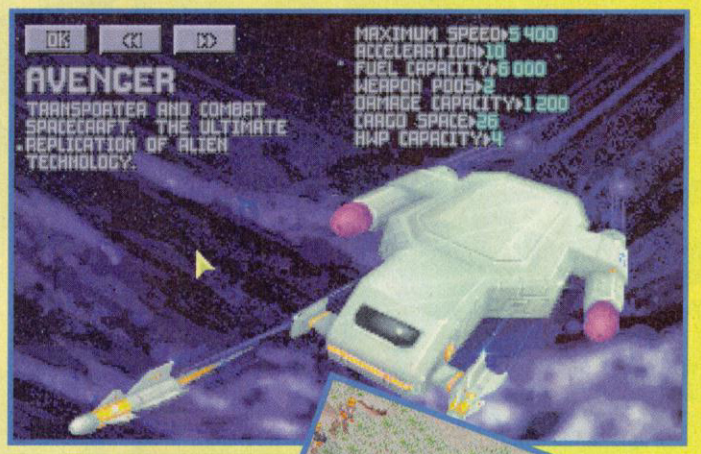
·5·

26

Zu böse, um wahr zu sein: Die Titanen aus *Ultima 8*







24

Zu außerirdisch, um wahr zu sein: Microprose jagt *UFO*

Big Sea	100
Second Samurai	100
Populous	100
Puggsy	100

Rubriken

Briefe	83
Doc Düse	78
Hits	22
Impressum	88
Inserenten	116
Laserage	117
Modulexpreß	102
POWER PLAY-Shop	104
Vorschau auf die kommende Ausgabe	126

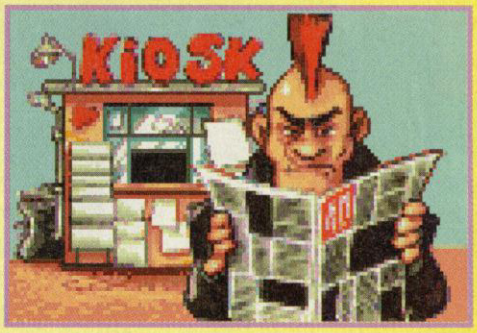
Wettbewerb

★ Gewinnt den Multimedia-PC	97

Powertips

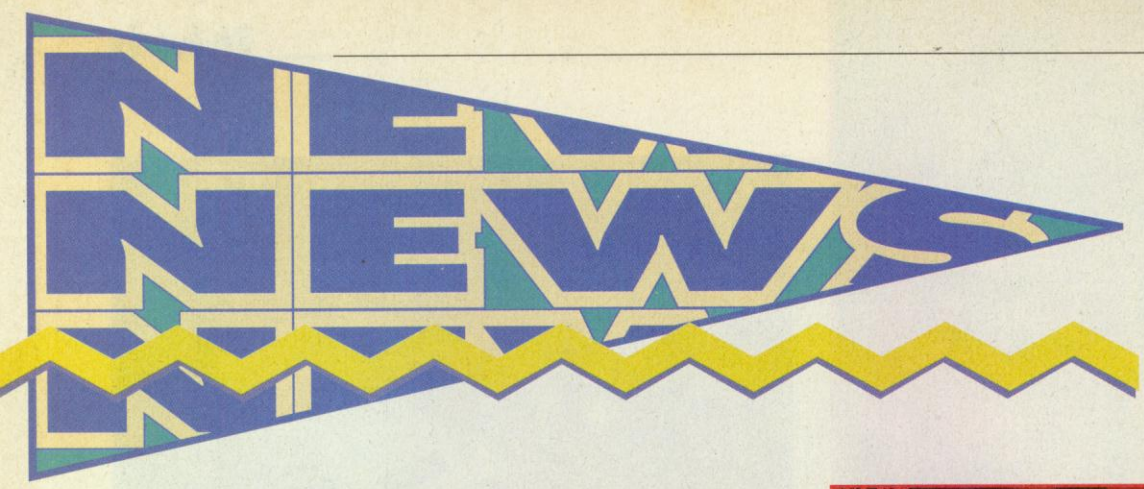
Computerspieletips	
Zeppelin	50
Quest for Glory 4 – Shadows of Darkness	50
Critical Path	55
Doom	56
Privateer: Righteous Fire	64
B-Wing	67
Wiz'n Liz	72
HEX-Hexerei	
Master of Orion	74
Wizardry 7	75
Betrayal at Krondor	76
T.F.X.	76
Dungeon Hack	77
Alone in the Dark 2	77

·94·



32

Zu witzig, um wahr zu sein: *Mad News*



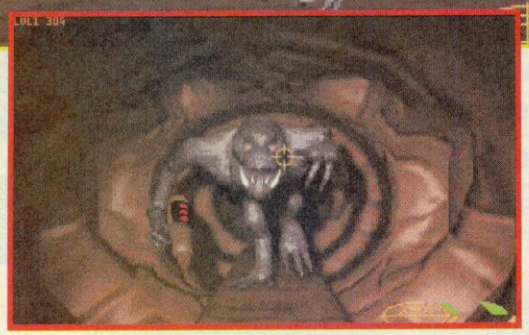
Argonautisch

Der Name klingt in den Ohren alteingesessener Computerspieler wie Gottes Wort: Argonaut. Bereits Ende der achtziger Jahre mit zwei *Starglider*-Teilen erfolgreich, waren die Mannen um Jez San die ersten und bislang einzigen, die mit Modulmogul Nintendo ein Spiel entwickeln durften. *Starfox* oder in deutschen Landen eher als *Starwing* bekannt, war Nintendos erstes Super-FX-Spiel und ein wahrer Welterfolg. So dachte man bei Argonaut nach, was mit dem schnell verdienten Geld anzufangen wäre und beschloß, ein extra-aufwendiges CD-Projekt in Anriff zu nehmen. Die Idee für *Creature Shock* ward geboren und alle Mannen wurden, wie könnte es anders sein, an Autodesks 3D-Studio gesetzt, um eine 600-MByte-Animation zu produzieren. Eine erste spielbare Demo läßt vermuten, daß dabei auch das eigentliche Spiel nicht vergessen wurde. Ihr steuert einen Helden zu Fuß oder per Gleiter in feinster *Rebel Assault*-Manier durch drei verzwickte Missionen. Die SS Amazon wurde wahrscheinlich von einem außerirdischen Riesenraumer gekapert, und Ihr dürft die Sache als United-Nations-Special-Soldier wieder geradebiegen. Als erstes habt Ihr Euren Wissenschaftlern ein Alien zu Forschungszwecken zu beschaffen, danach einen Sender zu sabotieren und letztendlich geht's gegen die Besatzung des Alien-Schiffs. In abwechselnden Flug- und Lauflevels begegnen Euch schlecht gelaunte Roboter, durchgedrehte Mutanten und andere Geschöpfe, die von sich behaupten, Euren ärgsten Alptraum zu verkörpern. Doch als United-Nations-Special-Soldier juckt Euch nichts mehr und Ihr greift nach der Maus, um die stellenweise genial animierten Monster in die ewigen Pixel-Gründe zu schicken.

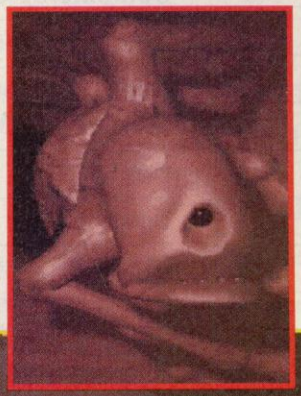
Creature Shock wird wahrscheinlich im November für CD-ROM, 3DO, CDI und Jaguar erscheinen. Ob der Name *Creature Shock* auch auf die fertige Packung gedruckt wird, weiß auch Virgin noch nicht, der Name steht immer noch nicht hundertprozentig fest — wahrscheinlich verfällt Argonaut doch wieder den *Star*-Allüren und beschert uns nach **Star**glider, **Star**fox oder **Star**wing, den wohlklingenden Namen **Star**man. *kn*

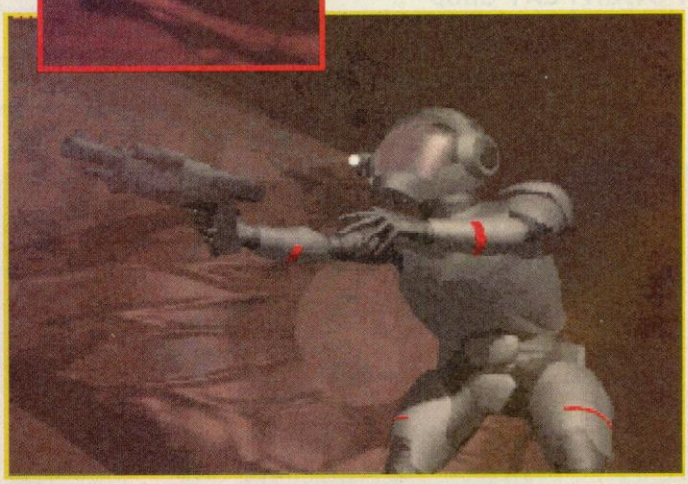
Böse kommt weiter: Mit der Kanone metzeln wir ein Roboheer nieder

Name:	**Creature Shock**
Hersteller:	**Argonaut/Virgin**
Geplant für:	**CD-ROM, CDI, 3DO, Jaguar**
Erscheinungstermin:	**3. Quartal 1994**



Andrang im Gang: Uns begegnet ein Cyber-Ork, der nur an einer sehr schwer zu erreichenden Stelle verwundbar ist...





Wer sich nicht ziert, der nie verliert: Unser Render-Held mit Laser-Magnum, Metal-Suit und einer gehörigen Portion Motivation.

Endlich ist es da:

Das Spiel der Spiele

Software Manager

AMIGA (32 Farben)

AMIGA (32 Farben)

Nach den Spielereien im Management von Speditionen, Nobel-Hotels und Kontoren geht es endlich zur Sache. Mit der eigenen Game-Schmiede wird jetzt die Software-Branche aufgemischt. Und endlich kann man als Macher erleben, was und wie hier gespielt wird.

Eigene Games machen und vermarkten – da heißt es erstmal kleine Brötchen backen.

AMIGA Joker 2/94

PC Joker 3/94

Mit „heißer Maus" und einem billigen Programmierer wird der Erstling rasant zusammengestrickt. Aber durch clevere Verkaufstaktik läßt sich damit durchaus 'ne Mark machen. Für den Nachfolger muß man sich dann schon etwas mehr einfallen lassen, was Programmierung, Sound und Grafik betrifft. Dafür fehlen die Leute? Warum nicht mit Geld und guten Worten die besten Köpfe der Konkurrenz „einkaufen"? Schließlich soll der Laden doch ganz nach oben gebracht werden. Auch auf internationalen Märkten. Oder fehlen für den großen Erfolg plötzlich die Ideen? Und außerdem: Die Konkurrenz schläft nicht!

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in Briefmarken ab sofort bei KAIKO Software GmbH, Stichwort „Demo Software Manager" Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 63225 Langen

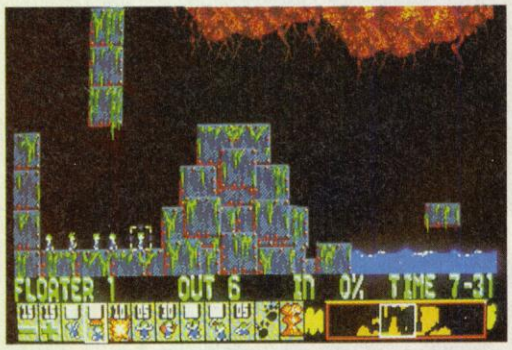
Features:

- Kreative Wirtschaftssimulation für 1–4 Spieler
- Intelligente Computer-Charaktere (KI-System)
- 40 Original-Spiel-Konzepte mit jeweils eigener Grafik
- Unabhängige Märkte für jeden Kontinent mit eigenständiger Dynamik
- Viele verschiedene Fachzeitschriften mit Tests, News und Kleinanzeigen
- Dialoge im Multiple-Choice-System
- Vollanimierte Intro-Sequenz
- Zahlreiche handgemalte Screens (AMIGA: 32 Farben, PC: VGA 256 Farben)
- Innovatives, benutzerfreundliches Icon-Dialogsystem

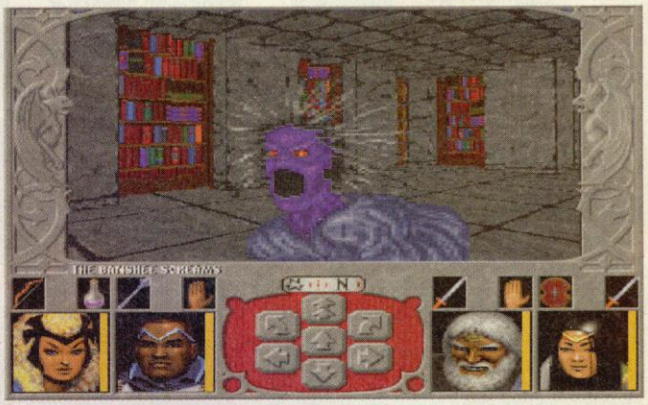
...play your game!

Die Power Play-CD

Hoffentlich habt Ihr zwischen krakelbunten Ostereiern und grünem Kunstgras die metallisch blitzende POWER PLAY-CD gefunden. Wenn nicht, diesmal lag es nicht an uns – die POWER PLAY-CD 4 wurde dem Osterhasen nicht nur pünktlich ins Körbchen gelegt, sondern auch in so großen Mengen, daß der kleiner Nager Mühe hatte, auf die Hinterpfoten zu kommen. Nach den ersten Reaktionen zu urteilen, kommt die Idee und die Konzeption bei uns und bei Euch gut an. Also bleibt bei den zukünftigen POWER PLAY-CDs das Schema grundsätzlich erhalten. Nur das Leserforum bekam saftige Schelte. Zur Verteidigung des Forums muß gesagt werden, daß die ersten selbstgemachten Spiele natürlich nicht mit den professionellen Demos mithalten können. Doch dies liegt ganz bei Euch und schießlich haben Richard Garriot, Chriz Roberts oder Peter Mollineux auch einmal angefangen. Außerdem sind nicht nur die Spieleprogrammierer gefragt, sondern auch die Musiker und Maler sollen in der POWER-PLAY-CD ihr Medium finden. Gute Sounds oder pfiffige Bilder können dem Rest der Lesergemeinde nicht vorenthalten bleiben. Also das Forum bleibt, und Euer Einsatz ist gefragt! Alle guten Dinge sind drei und auf eben jener POWER PLAY-CD Nummer 5 könnt Ihr Euch nun produzieren: Neben dem hoffentlich randvollen Forum wird es auch auf der POWER PLAY-CD 5 aktuelle Spieledemos, Patches, das besondere Special und ein erstklassiges Sharewarespiel geben. Dreh- und Angelpunkt der POWER PLAY Nummer 5 ist passenderweise Microsofts *Flight Simulator 5.0*. Die Jungs um Bruce Artwick bewiesen mit dem Hardcore-Flugsimulator, daß die Kombination von Super-VGA-Grafik und Flugsimulator möglich ist, allerdings nur in einem gemächlichen Tempo. Daß dies auch schneller geht, zeigt das neue Update für den geliebten FluSi. Der *Flight Simulator 5.0 a* beschleunigt aber nicht nur Eure Chessna, sondern sorgt auch für frischen Sound und eine geschicktere Joystickabfrage. Neben dem Update heben Euch 50 Tools für den Flugsimulator in den siebenten Himmel. An Spieledemos findet Ihr diesmal außer dem überfälligen *Mechwarrior 2* SSIs Horrorepos *Ravenloft*. Außerdem haben wir einige CD-ROM-Titel wie *The 7th Guest*, *Dune* und *Space Shuttle* aufs Korn genommen. Als Shareware-Spiel des Monats hat nach den zahlreichen Auftritten von id Software nun auch die Konkurrenz von Apogee ein Spiel auf der POWER PLAY-CD gelandet. Außerdem werden wir nach den dezenten Hinweisen mit dem Zaunpfahl auf der POWER PLAY-CD Nummer 5 die Macintosh-Besitzer bedienen. Ganze 50 MByte feinster Macintosh-Demos erwarten Euch, darunter Spieleperlen wie *Prince of Persia 2*, *Oxyd*, *Lemmings* und das *Sim City 2000* v1.1 Upgrade. *cd*



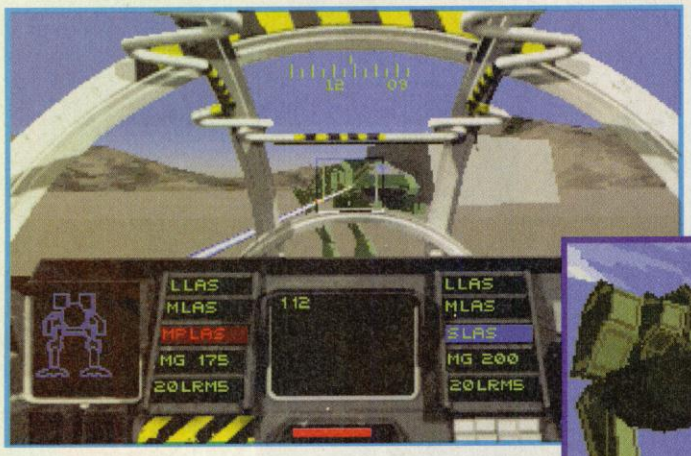
Selbstmörderische Wuselei: die *Lemminge* für den Macintosh

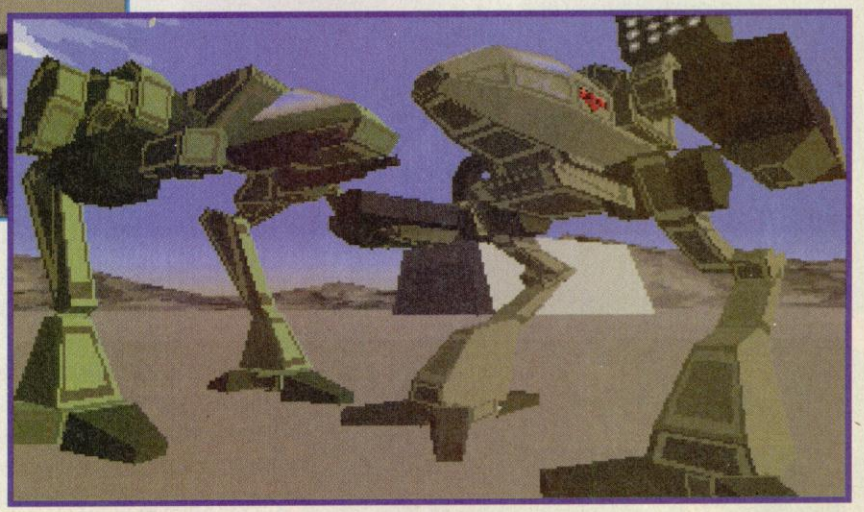


Zu Tode erschreckt: In SSI Horrorprogramm toben die Werwölfe

Übrigens könnt Ihr Euch die POWER PLAY-CD Nummer 5 direkt am Zeitungskiosk unter den Nagel reißen. Liegt die POWER PLAY-CD nicht bei Eurem Zeitungshändler, könnt Ihr auch weiterhin bei Blue Man Publishing ordern. Dabei funktioniert das Bestellsystem wie immer: Ihr könnt mit 12 Mark in Briefmarken, Verrechnungsscheck oder Überweisung (Kontonummer #663 160 002 bei der Commerzbank in München, BLZ 700 400 41) bezahlen und schickt das Ganze an Blue Man Publishing oder faxt an (089) 72546862. Bitte laßt uns aber auf jeden Fall 7 Tage Zeit, um Euch die CD zu liefern.

Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193 a
80807 München
Kennwort
POWER PLAY CD 5/95



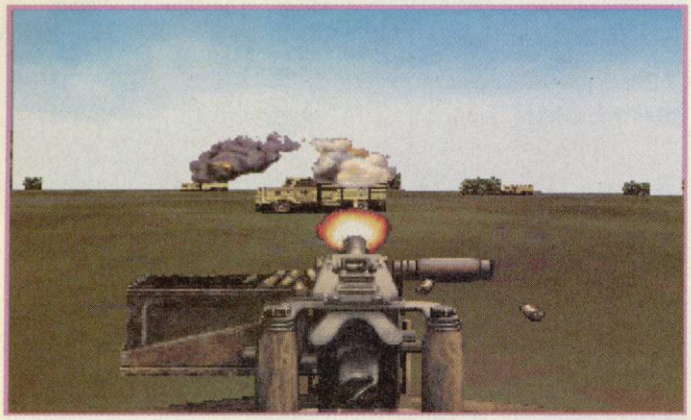


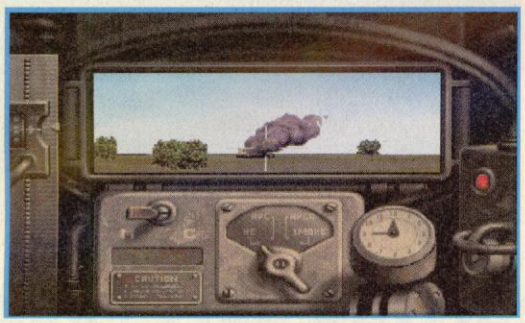
Marodeur an Heuschreck: *Mechwarrior 2* ist das Richtige für Roboterfreaks

Across the Rhine

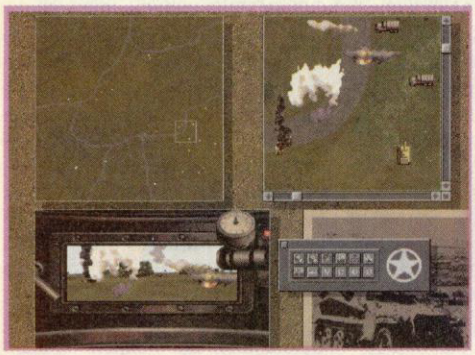
Die Simulationshersteller haben seit jeher ein kleines Problem: Alles, was sich nur irgendwie simulieren läßt, wurde bereits als Computerspiel verbraten. Von Helikoptern, über Düsenjäger und Schlachtfelder des zweiten Weltkriegs. Technisch orientiert sich Microprose an dem modernen Standard: Statt schlichter Polygone werden die Tanks und die Landschaft mit Texturen überzogen. Bitmap-Explosionen sowie Wind und Wetter gehören ebenso zum Panzerfahreralltag, wie die Unterstützung von Super-VGA-Grafikkarten. Ein Manko dürfte derzeit das doch recht heikle Szenario sein: Microprose überlegt fieberhaft, ob das Programm überhaupt offiziell in Deutschland erscheinen soll.

mh





Historisch: Mit amerikanischen oder deutschen Panzern rumpelt Ihr durch die digitale Landschaft (hier die VGA-Version)



Das gleiche noch mal: *Across the Rhine* in Super VGA

Rennwagen bis zu Schiffen, U-Booten und Panzern: Für fast alles gibt es eine passende Simulation. Kein Wunder also, daß Softwarefirmen immer wieder gerne auf Bewährtes zurückgreifen und alle paar Jahre eine technisch aufgepeppte Version eines alten Themas präsentieren. So geschehen bei einer neuen Panzersimulation aus dem Hause Microprose. Anstatt jedoch den alten *M-1-Tank Platoon* aus der Garage zu holen, um dem modernen Tank einfach einen neuen Anstrich zu verpassen, buddelten die Designer etwas tiefer im Staub der Geschichte. In *Across the Rhine*, das wahrscheinlich im Spätherbst für PCs erscheinen soll, steuert Ihr wahlweise amerikanische oder deutsche Panzer über die

Name:	**Across the Rhine**
Hersteller:	**Microprose**
Geplant für:	**MS-DOS**
Erscheinungstermin:	**2. Quartal 1994**

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga
Aces Of The Deep	**85,95 ***	
Aces Over Europe	79,95	
Alone In The Dark 2	99,95	
Anstoss	79,95	69,95
Ambermoon	89,95 *	79,95
Archon Ultra	89,95	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Isle 2	**89,95 ***	**89,95 ***
Beneath A Steel Sky	89,95 *	79,95 *
Big Sea	79,95	69,95
Bloodnet	89,95 *	
Burning Steel 2	89,95 *	
Campaign 2	99,95	79,95
Cannon Fodder	69,95 *	59,95
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *
Comanche Data Disk 1 & 2	je 59,95	
Der Clou	**89,95 ***	**79,95 ***
Der Patrizier	89,95	69,95
Der Planer	89,95	
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95 *	89,95
Dogfight	89,95	69,95
Doom	89,95	
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *
Elder Scrolls	**79,95**	
Elfmania		59,95 *
Elisabeth	89,95 *	69,95 *
Elite 2	79,95	59,95
Flightsimulator 5	ab 99,95	
Goblins 3	89,95	79,95
Grand Prix	99,95	79,95
Gunship 2000	89,95	69,95
Harpoon 2	89,95 *	
Hattrick	**89,95 ***	**69,95 ***
History Line 1914-1918	79,95	79,95
Höhlenwelt	89,95 *	79,95 *
Inca 2	99,95	
Indy Car Racing	79,95	
Innocent Until Caught	89,95	79,95 *
Jurassic Park	79,95	59,95
K 240		59,95 *
Kings Quest 6	89,95	69,95 *
Kolumbus	**89,95**	**79,95**
Lands Of Lore	69,95	
Larry 6	79,95	
Legend Of Kyrandia 2 (dt.)	79,95	
Lollypop	89,95 *	69,95 *
Lost Vikings	89,95	69,95
Lothar Matthäus	79,95 *	69,95
Mad Burger	89,95 *	79,95 *
Mad News	**89,95 ***	**79,95 ***
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95	
Master Of Orion	99,95	
Mortal Combat	69,95	59,95
Mr. Nutz		59,95 *
Pacific Strike	**89,95 ***	
Pacific Strike Speech Pack	**39,95 ***	
Perihelion		69,95 *
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *
Pizza Connection	89,95 *	89,95 *
Police Quest 4 (dt.)	79,95	
Quarter Pole	79,95 *	69,95 *
Privateer	89,95	
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95	
Railroad Tycoon Deluxe	89,95	
Return Of The Medusa Gold	89,95 *	79,95 *
Rüsselsheim	**79,95 ***	
Sam & Max (dt.)	95,95	
Sim City 2000	89,95	
Skidmarks		59,95
Software Manager	89,95 *	79,95 *
SSN-21 Seawolf	89,95 *	
Starlord	99,95	
Sternenschweif (DSA 2)	**89,95 ***	**79,95 ***
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95	
S.U.B.	79,95 *	
Subwar 2050	99,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
Terminator Rampage (dt.)	89,95	
T.F.X.	99,95	89,95 *
Tie Fighter	89,95 *	
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95
UFO	99,95 *	79,95 *
Ultima 8	**89,95 ***	
Ultima 8 Speech Pack	**39,95 ***	
Winter Olympics	69,95	69,95
X-Wing (engl.)	49,95	
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95	
Zeppelin	**89,95**	**79,95 ***
Zero		69,95 *

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 2.0	149,95
Soundblaster Pro	229,95
Soundblaster 16 Bit	**299,95**
Stereo-Lautsprecher	49,95

CD-ROM für PC

Viele CD-ROM Titel bereits ab	**9,95**
7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!	89,95
Battle Isle 2 *	**89,95**
Beneath A Steel Sky *	119,95
Bloodnet *	89,95
Burning Steel incl. Missions	99,95
Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.)	99,95
Der Patrizier	109,95
Der Planer *	89,95
Der Rasenmäher-Mann	99,95
Doom *	89,95
Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)	**89,95**
Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)	99,95
Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!	79,95
Iron Helix	89,95
Lands Of Lore *	99,95
Mad Dog Mc Cree	89,95
Maniac Mansion 2 (dt.)	99,95
Microcosm	119,95
Monkey Island 1 SONDERPOSTEN!	59,95
Outpost *	**99,95**
Rebel Assault	89,95
Return To Zork	89,95
Strike Commander	99,95
Syndicate Plus *	119,95
Tie Fighter *	**99,95**
Ultima 8 *	129,95
Ultima Underworld 1 & 2	99,95

CD-ROM Laufwerke für PC

Panasonic 562 B, Double Speed, intern	479,–

Festplatten intern

220 MB, 3,5" AT-Bus	499,–
340 MB, 3,5" AT-Bus	699,–
220 MB, 3,5" SCSI	599,–
Andere Größen auf Anfrage!	

Amiga Hardware

Amiga 1200	699,–
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,–
Andere Größen auf Anfrage!	

Amiga Zubehör

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

Joysticks

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

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
3.5" MF 2HD	ab 9,50

Atari ST

Chaos Engine	69,95
Civilization	89,95
Dogfight	89,95
Elite 2	89,95
Goal	69,95
Ishar 2	79,95
Kingmaker	89,95
Lemmings 2	79,95
Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!	

Apple Macintosh

Chuck Yeager´s Air Combat	109,95
Sim City 2000	99,95
Iron Helix (CD)	99,95
XPlora 1: Peter Gabriel (CD)	149,95

Spielkonsolen

Mega Drive II	**ab 199,–**
Mega-CD II + Road Avenger	**599,–**
Game Gear mit 4 Spielen	249,–
Gameboy	99,95
Super NES	ab 199,95
Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!	

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

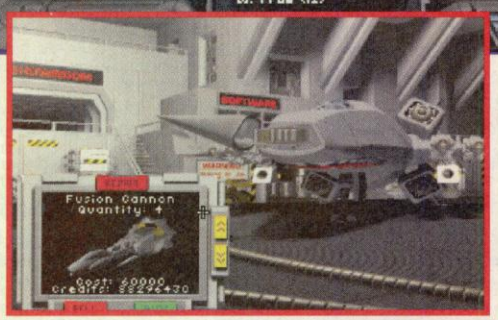
Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

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

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

Privatparty

Ihr seid Weltallsöldner und zur Zeit arbeitslos? Statt Arbeitsamt hilft hier die neue Missionsdiskette für Origins *Privateer*. Neben 26 neuen Missionen bietet *Righteous Fire* noch einige Neuheiten. Neben den bekannten Ausrüstungsgegenständen gibt es jetzt eine ganze Reihe neuer Waffen und Zubehörteile für Euer Raumschiff. So sind beispielsweise beim Gemischtwarenhändler in der Nachbargalaxis folgende Neuheiten im Angebot: besonders durchschlagskräftige Fusionskanonen, neue Panzerplatten, ein Laserkühler, ein Superturbolader und ein Energieschildverstärker. Die neuen Sachen haben wir auch bitter nötig, denn im Geminisektor ist mal wieder die Hölle los: Kilrathis überfallen einsame Außenposten, die Retros rufen mal wieder zum galaktischen Krieg, und mysteriöse Unbekannte haben unsere wertvolle Stelthek-Kanone geklaut, die wir uns in *Privateer* so sauer verdient haben. So schnuckelig die erste *Privateer*-Szenariodiskette auch ist: Unsere Beanstandungen wurden von Origin nicht ausgebügelt. So fehlt ein Super-VGA-Upgrade genauso, wie eine verbesserte Benutzerführung. Genug der Meckerei: Für jeden Weltallsöldner, der etwas auf sich hält, ist dieser Zusatz ein Muß. Allein schon wegen der Story, die nun endlich weitererzählt wird. *mh*



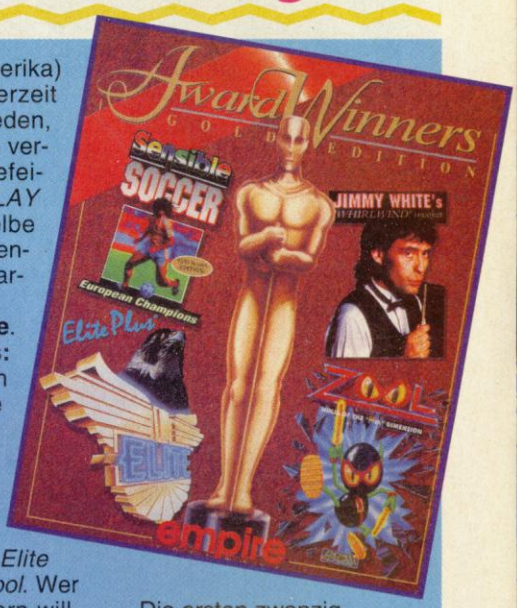
Katzenklo, Katzenklo, diese Katze ist auch ohne froh: Mit neuen Lasern gegen die Kilrathis

Name:	**Righteous Fire**
Hersteller:	**Origin/EA**
Zirka-Preis:	**90 DM**
Bezugsquelle:	**Fachhandel**

Oskarverdächtig

Die Welt (Amerika) hat über den derzeit besten Film entschieden, massenweise Oskars vergeben und kräftig gefeiert. Für *POWER PLAY* Grund genug, dasselbe zu tun und so verschenken wir zwanzig Oskar-Spiele-Compilations von **Empire Software**. In **Award Winners: Gold Edition** geben sich solch geniale Spiele ein Stelldichein, wie Renegades *Sensible Soccer*, Virgins *Jimmy Whites Whirlwind Snooker*, Brabens *Elite Plus* und Gremlins *Zool*. Wer ein Exemplar ergattern will, sendet eine Postkarte mit dem Stichwort *OSKAR* an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Postfach 1304
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München



Die ersten zwanzig Einsender erhalten eine Compilation. Wir haben für Euch jeweils zehn MS-DOS- und zehn Amiga-Versionen reserviert. Gebt also unbedingt Euer System an. Der Rechtsweg wird wie immer ausgeschlossen. *kn*

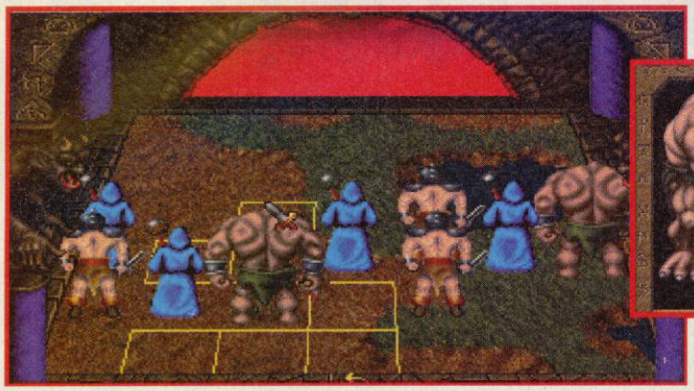
Igelgünstig

Mit Soundkarten ist das so eine Sache. Man kann viel Geld für tollen Sound ausgeben (General MIDI, Roland), weniger Geld für nicht immer funktionierenden tollen Sound (Soundwave, Midiasound), ungefähr genausoviel Geld für nette Musik und tolle Effekte (Pro Audio Spektrum, Soundblaster Pro), oder man gibt einfach wenig Geld aus und bekommt dafür eine alte Mono-Soundblaster-Karte oder gar eine AdLib. Alle Hersteller bemühen sich natürlich, entweder genialsten Sound zu möglichst günstigem Preis oder einfach normalen Sound zu genial günstigem Preis zu bieten. In dieses Wettrennen bringt Mitfavorit Mediavision endlich eine Soundkarte, die sehr günstig ist und auch in musikalischer Richtung überzeugt. Die neue *Pro Sonic 16* ist eine voll Soundblaster**Pro**-kompatible Soundkarte mit passendem CD-ROM-Interface (wahlweise Panasonic/SCSI) zu dem stolzen Preis von 180 Märkern. Natürlich bietet die *Pro Sonic* die obligatorischen Features: 16-Bit-Sampling und Wiedergabe, 20-Stimmen-FM, Joystick-Port und das schon oben erwähnte CD-ROM-Interface. Als kleiner Leckerbissen bietet die *Pro Sonic* eine Option, Audio-Dateien 4:1 "realtime" zu packen und beim Abspielen von der Festplatte wieder "realtime" zu entpacken. Die passende Software (Pocket Recorder, Mixer) liegt natürlich bei und ist im Preis inbegriffen. Alles in allem also die richtige Soundkarte für Rolandbesitzer, die auch mal vernünftige Soundeffekte haben wollen oder AdLib-Umsteiger, die kein Vermögen für ihren Sound bezahlen wollen. *kn*

Name:	**Pro Sonic 16**
Hersteller:	**Mediavision**
Zirka-Preis:	**180 DM**
Bezugsquelle:	**Fachhandel**

Mächte der Finsternis

Auf eine Mischung aus Action und Strategie setzt SSI beim neuesten Streich *Dark Legions*. Ihr stellt Euch eine schlagkräftige Truppe aus Trolls, Berserkern, Magiern und Feenwesen zusammen, um diese anschließend auf dem Schlachtfeld einer surrealistischen Dimension gegenein ander antreten zu lassen. Eine Eurer Kreaturen bestimmt Ihr zum "Orbholder". Ziel des Gegners ist es, diesen Anführer aufzuspüren und zu vernichten. In einer 3D-Sicht von schräg oben rückt Ihr Eure animierten Charaktere auf einem schachbrettartigen Bodengitter an den zunächst unsichtbaren Feind heran. Die Figuren agieren dabei innerhalb ihrer individuell zugeteilten Reichweite. Trolle sind beispielsweise langsam, aber im Nahkampf nahezu unschlagbar. Die flinken Magier können schon auf Distanz Unheil anrichten, doch bei einem Gemetzel segnen die ältlichen Männchen schnell das Zeitliche. Vor Spielbeginn legt Ihr Fallen, deren verhängnisvolle Auswirkungen selbst einem gewieften Taktiker einen Strich durch die Rechnung machen können. Für Nahkämpfe blendet das Spiel auf einen Kampfbildschirm aus der Vogelperspektive um. Dort könnt Ihr die Söldner in Echtzeit zum Sieg führen. Auch über Modem und Netzwerk soll das schnell verständliche Spielprinzip für spannende Gefechte sorgen. *fh*



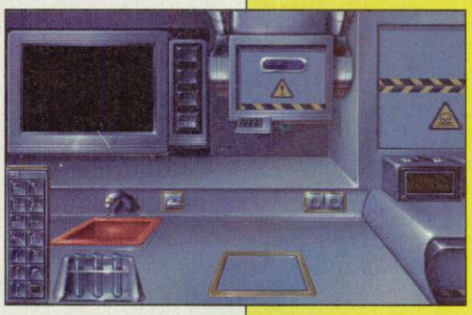
Das Brettspiel, das lebt: Orks und Zauberer in *Dark Legions*

Name:	**Dark Legions**
Hersteller:	**SSI**
Geplant für:	**MS-DOS**
Erscheinungstermin:	**2. Quartal 1994**

Neu: Das einzigartige Experimentierprogramm für PCs

Erleben Sie die Welt der Chemie mit diesem völlig neuartigen Experimentierprogramm für Personal-Computer. Mit KOSMOSOFT CHEMISTRY starten Sie an Bord eines supermodernen Explorerschiffs zum Sonnensystem »Wassili I«, um die auf der Erde knapp werdenden Rohstoffe zu finden. Die Bodenproben, die Sie mit Hilfe von Raumsonden bergen, können sofort auf ihre Verwertbarkeit untersucht werden. Ihr Raumschifflabor ist mit allen Geräten und Utensilien für chemische Analysen ausgestattet. Für Ihre Sicherheit sorgt ein perfekt erdachtes Lebenserhaltungssystem, das Laborhandbuch informiert jederzeit über alles Wissenswerte.

Überraschende Untersuchungsergebnisse und unerwartete Ereignisse an Bord ihres Explorerschiffes garantieren stundenlange Spannung auf Ihrer Entdeckungsreise zu den fernen und unbekannten Planeten von »Wassili I«.



Systemvoraussetzungen:
- 386/486 Pentium-Rechner
- MS-DOS ab Version 3.3 und Windows 3.1
- S-VGA-Grafikkarte, die bei einer Auflösung von 640 x 480 mindestens 256 Farben darstellen kann
- 4 MB Arbeitsspeicher
- 6 MB Windows-Auslagerungsdatei
- Festplatte mit mindestens 15 MB freiem Speicherplatz
- Maus
- Optional: Soundkarte (AdLib, Sound Blaster und kompatible)

Erhältlich im Software- und Spielwarenfachhandel

IT WORKS!

Franckh-Kosmos
Postfach 10 60 11
70049 Stuttgart

KOSMOS

BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM

RESOLUTION DER VEREINTEN NATIONEN 643-2(C)

CLASSIFIED-TOP SECRET

Streng geheim - Bitte lesen und sofort vernichten

Betr.: Aufstellung einer geheimen UNO-Kampfeinheit

Einsatzbeginn: 1.1.1999

Name: Extraterrestrische Kampfeinheit (XCom)

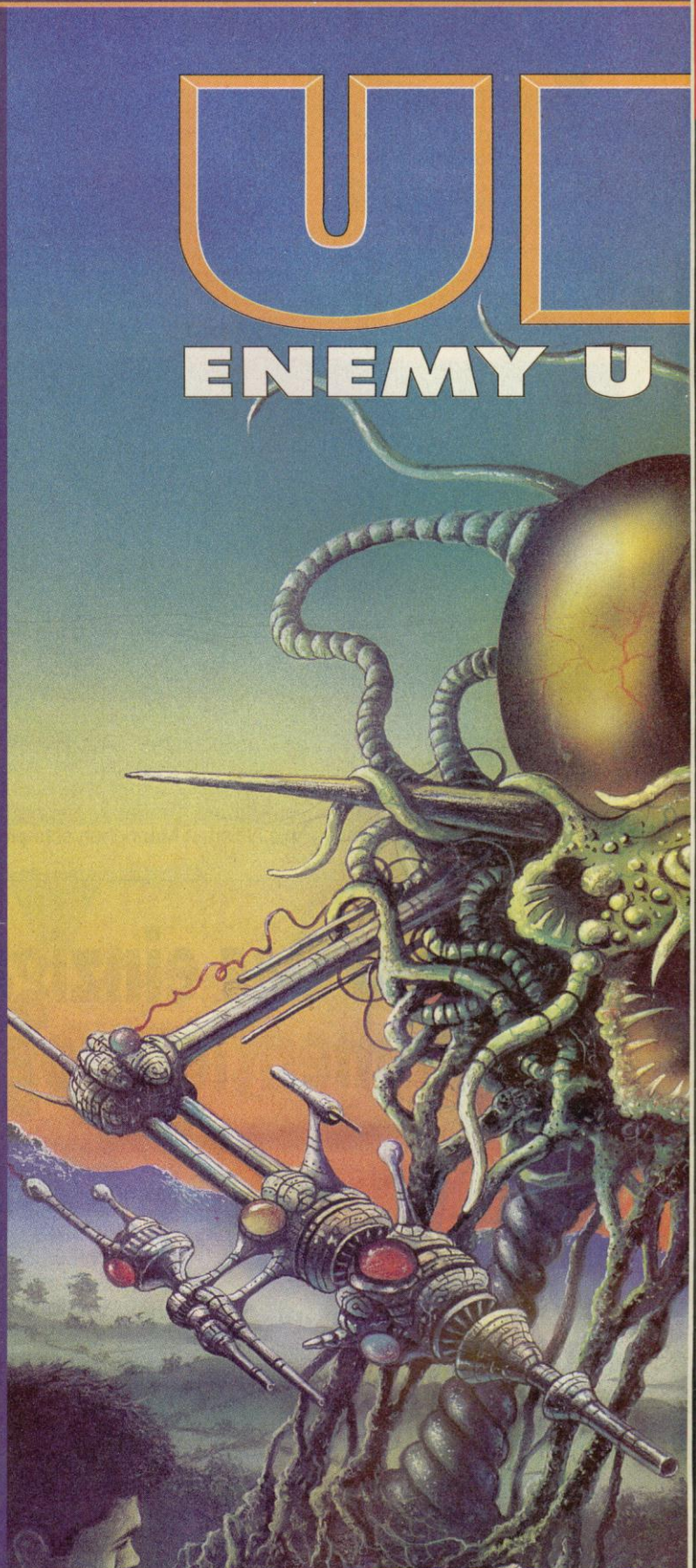
Die Bedrohung:
Das immer häufigere Auftauchen feindlicher außerirdischer Flugobjekte. Die willkürlichen Landungen, der Terror gegenüber Zivilisten und deren Verschwinden. Die unter der Weltbevölkerung ausgelöste Hysterie.

Die Aufgabe:
Die Bekämpfung der außerirdischen Bedrohung durch Scannen, Verfolgen und Abfangen aller UFOs. Die Erforschung überlegener Technologien der Außerirdischen und Anwendung dieses Wissens bei der Herstellung fortschrittlicher Waffen und Fluggeräte, die gegen die Aggressoren einzusetzen sind.

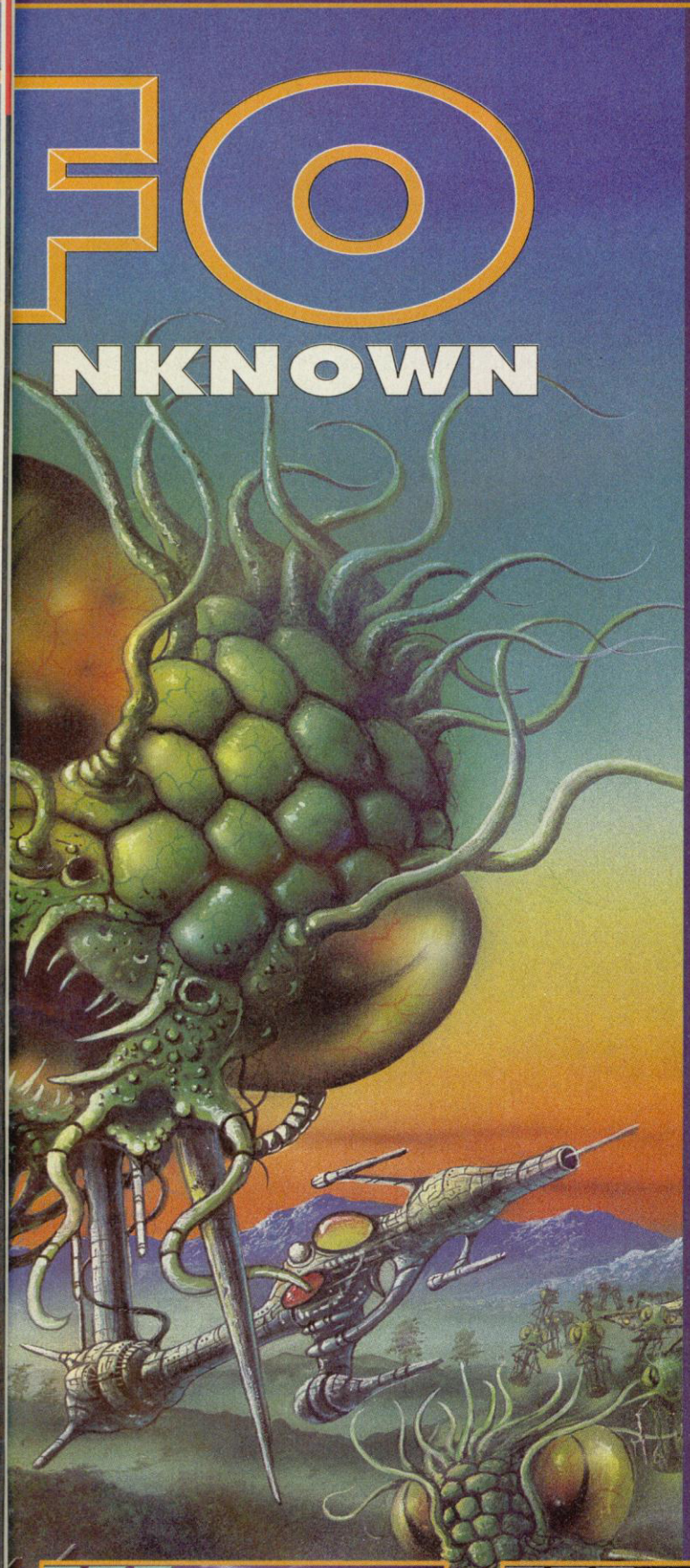
Der Stützpunkt:
Ein geheimer Stützpunkt (Alpha Eins) wurde mit zwei Abfangjägern, einem Skyranger-Transportjet sowie Wissenschaftlern, Ingenieuren und Soldaten ausgestattet. Der Stützpunkt muß erweitert werden, und die Errichtung weiterer Basen ist unbedingt erforderlich (s. Finanzierung).

Die Finanzierung:
XCom wird ausschließlich über Mittel der Weltregierung finanziert. Jede Nation wird Gelder zur Verfügung stellen, deren Höhe sich nach den monatlichen Resultaten der XCom in ihrem spezifischen Gebiet richtet. Die Regierungen behalten sich das Recht vor, ihre Mittel jederzeit zurückzuziehen oder zu kürzen.

Verteidigen • Lernen • Besiegen



KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR



1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um die außerirdische Bedrohung, die die Erde terrorisiert, zu bekämpfen.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen, doch das ist erst der Anfang. Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen zu gefangenzunehmen oder zu vernichten.

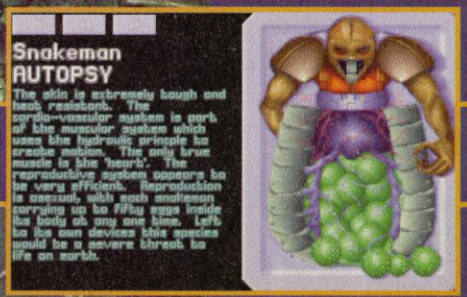
Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte zu bauen. Stück für Stück werden Sie so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekannten Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen zusammensetzen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen.

Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

Für IBM-kompatible PCs und Commodore Amiga

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots. Tatsächliche Szenenwiedergabe kann variieren.

MICROPROSE



Virgi

Richard Brenson ist sicherlich Britanniens bekanntester Self-Made-Multimillionär: Neben den berühmten Virgin-Mega-Stores, besitzt Brenson außerdem eine Fluglinie. Jetzt schickt sich auch Virgins Computerspiele-Abteilung an, den Himmel zu erobern. Zwei Flugsimulationen sind in den nächsten Monaten geplant.

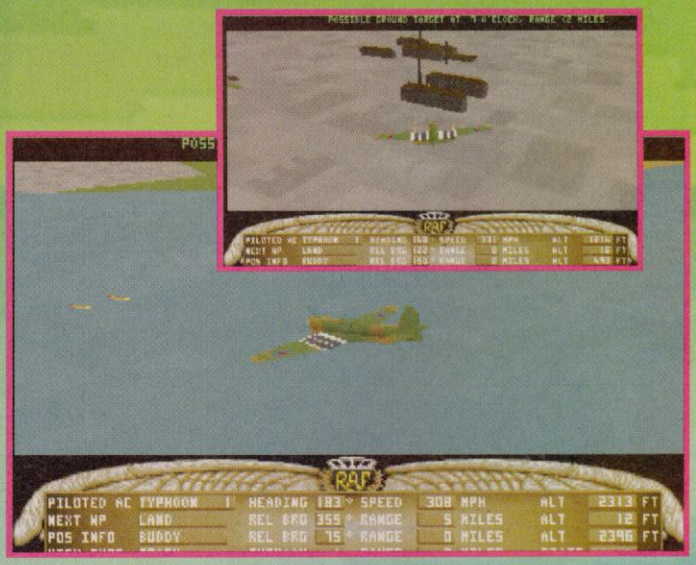
Ein Fall, der Schlagzeilen machte: Ein britisches Gericht sprach Richard Brenson, dem Eigner der kleinen, aber feinen Fluggesellschaft Virgin Airlines eine fette Schadensersatzprämie zu. Prozeßgegner war in diesem Fall der Flugriese British Airways, die den unliebsamen Konkurrenten mit illegalen Aktionen geschaßt hatten.

Bleibt zu hoffen, daß dem Brensonschen Softwarehaus eine solche Aktion erspart bleibt. Denn Virgin Games schickt sich ebenfalls an, den Himmel zu erobern. Für die nächsten Monate hat Virgin Games gleich zwei recht vielversprechende Flugsimulationen in petto. mh

Overlord D-Day

Am sechsten Juni diesen Jahres jährt sich ein historisches Ereignis zum 50ten Mal. Die Rede ist vom *D-Day*, der Invasion alliierter Streitkräfte an der Küste der Normandie. An diesem Stichtag begann die Operation *Overlord*, die größte amphibische Landeoperation, die es jemals geben hat. In der dazu passenden Flugsimulation *Overlord D-Day* seid Ihr als Pilot an Bord einer Spitfire, einer Mustang oder einer Typhoon aktiv am Geschehen beteiligt. Wahlweise in verschiedenen Solomissionen, oder in einem Campaign-Modus tretet Ihr gegen deutsche Flugzeuge wie die Focke Wulf 190, Junkers 88, Heinkel 111 oder Me-109 an. Neben einer "normalen" VGA-Version ist zur Zeit noch eine spezielle Super-VGA-Variante in Arbeit.

Entwickelt und programmiert wird das Spiel übrigens nicht bei Virgin selbst. Hinter *Overlord D-Day* steckt niemand anderes als Rowan-Software, die seinerzeit mit den *F-16 Falcon*-Umsetzungen für Amiga und Atari ST ihr Können unter Beweis stellten. Nur zur Erinnerung: Rowan war auch federführend bei der Simulation zum Film *Flight of the Intruder*. Allerdings hatte Rowan mit ihrem letzten Spiel, *Reach for the Skies* weit weniger Glück als mit den Vorgängern. *Reach for the Skies*, konnte weder technisch noch spielerisch überzeugen und verschwand im Mittelmaß. Glücklicherweise haben die Programmierer und Designer scheinbar aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Die erste Version von *Overlord*, die wir schon mal anspielten, kann zwar seine Wurzeln bei dem Unglücksprogramm *Reach for the Skies* nicht verleugnen, machte aber einen fetzigeren Eindruck als der Vorgänger. So spendierte Rowan dem Neuling gleich eine modernere Aufmachung: Sowohl die VGA- als auch die Super-VGA-Varian-



D-Day: In Rowans neuer Simulation fliegt Ihr im Rahmen der Operation Overlord Einsätze gegen deutsche Flugzeuge. Hier ist die VGA-Version zu sehen.

Name:	Overlord D-Day
Hersteller:	Rowan/Virgin
Geplant für:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

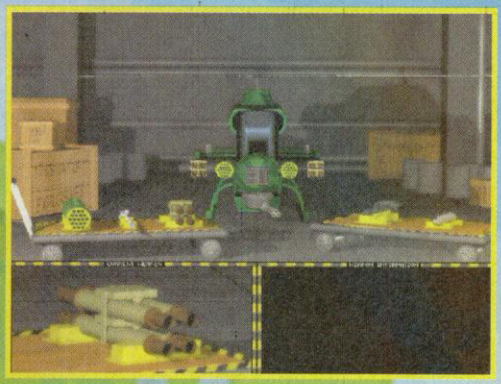
n Air

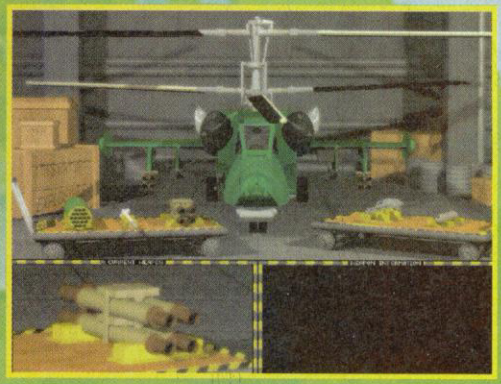
te sollen durch den Einsatz modernster Grafiktechniken wie Gourade-Shading, Texturemapping und Bitmaps auch den kritischsten Flugfreund zufriedenstellen. Damit die Detailfülle auch auf etwas langsameren Rechnern nicht schlappmacht, bauten die Programmierer ein spezielles Feature ein: Je nach Detailfülle paßt sich die Fenstergröße automatisch an, so daß der Spielfluß nicht ins Stocken gerät.

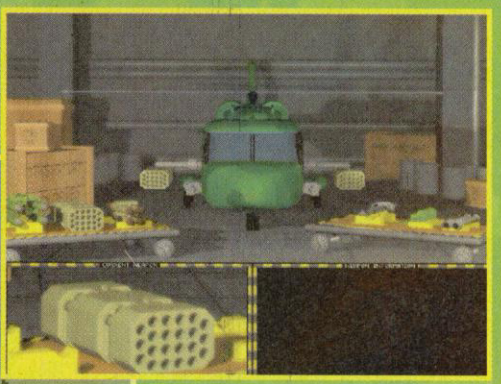
Werewolf

Im Gegensatz zu *Overlord*, wobei der zweite Weltkrieg als historischer Hintergrund dient, spielt die Handlung von Virgins Hubschraubersimulation *Werewolf KA-50* in naher Zukunft. Als Feindbild halten diesmal nicht böse Russen oder miese Drogendealer her, sondern ein finsterer Piratenclan, der mit Vorliebe fette Tanker und Frachtschiffe im südchinesischen Meer kapert. Als Chef einer gutbezahlten Söldnercrew (ein Gruß an *Strike Commander*, fliegt Ihr mit vier verschiedenen Helikoptertypen Einsätze gegen die Plünderer. Eure Basis ist nicht etwa ein Flugplatz, sondern ein dickes Schiff, mit dem Ihr von Einsatz zu Einsatz schippert.

Da Ihr als Söldner aus allen Quellen dieser Welt schöpfen dürft, ist Eure Ausrüstung entsprechend international. Den Namen *Werewolf* verdankt das Spiel dem russischem Kampfhubschrauber Kamov Hokum KA-50, der unter dem Decknamen *Werewolf* bekannt ist. Neben dem Wolf dürft Ihr im fertigen Spiel mit dem US-Heli AH-1W Supercobra, dem britischen Westland Lynx oder einem weiteren russischem Hubschrauber, dem Transporter MI-8 Hip E in den 3-D-Vektorenhimmel knattern. Für die Bewaffnung müßt Ihr natürlich selbst sorgen: Im Stil von *Strike Commander* bekommt Ihr für erledigte Aufträge Sold, mit dem Ihr neue Waffen erst einkaufen müßt. Wie bei vielen neuen Spielen soll es *Werewolf KA-50* nicht nur den normalen VGA-Modus von 320 mal 200 Punkten in 256 Farben, sondern zudem die Super VGA-Auflösung von 640 mal 480 Punkten in 256 Farben unterstützen. Allerdings werden Objekte nur in der niedrigen Auflösung mit Schattierungseffekten und Texturemapping versehen — SVGA-Spieler müssen drauf verzichten. Dafür sollen verschiedene spezielle Grafikkarten, die mit einem Windows-beschleuniger-Chip ausgestattet sind (z.B. S3) für mehr Geschwindigkeit sorgen. *mh*







Vielflieger: Hier seht Ihr schon mal drei von den vier Helikoptern aus dem Spiel. Von oben nach unten: Super Cobra, Werewolf und der Lynx.

Die SVGA-Version muß ohne Texturemapping und Gourade-Shading auskommen (unten und links)

Name:	Werewolf
Hersteller:	Virgin
Geplant für:	MS-DOS,
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

NECTARIS

Lockere sechs Jährchen hat das unverwüstliche Spielprinzip schon auf dem Joypad, doch erst jetzt wird Hudson Softs Strategieknüller für den PC umgesetzt.

Dritter März 2104. Polar-City/Mars. An: Kommandant der *Nectaris* Einsatzverbände. Von: Zeb Medan A.d.s.R. Einsatzbefehl – Ziel: Rückeroberung der Triton-Kolonie.

So beginnt die langerwartete Fortsetzung einer Strategie-Saga, die bereits im Herbst 1989 für langanhaltende Aufregung unter PC-Engine-Fans sorgte. Besitzer von NECs edler 8-Bit-CD-ROM-Konsole führten alleine oder zu zweit eisenharte Robotarmeen in die heiße Schlacht um den Erdmond. Damals lagen sich zwei uneinsichtige Kolonien in den Haaren, heute prallen ganze Sternenreiche aufeinander. Auch im Jahre 94 führen wir, moralfreundlich, Stellvertreterkriege mit ferngesteuerten Robotarmeen. Den menschlichen Gegnern wird kein Härchen gekrümmt und wir dürfen skrupellos die Strategensau rauslassen.

***Nectaris*-Alt: Strategie in japanischer 8 Bit Grafik**

Anders als im Ursprungsprogramm, in dem sich nur zwei Parteien in den Haaren lagen, können jetzt bis zu vier Streithansel aufeinander losgehen, etwaige Spielerlücken werden vom Computer aufgefüllt. Primär bleibt aber auch *Nectaris PC* ein Spiel Mensch gegen Maschine. Vor fünf Jahren mußten wir uns mit 23 Einsatzgebieten begnügen, jetzt sind über 100 Aufmarschgebiete im Angebot. Unsere Spielplätze sind über drei Planeten verteilt, die jeweils andere Terraingrafiken bieten. Immer wenn wir unsere Kontrahenten erfolgreich vom Platz gefegt haben, gibt's als Belohnung ein Paßwort, laufende Partien können jederzeit abgespeichert werden. Durch die hohe Levelanzahl ist es endlich möglich, ein Tutorial elegant in die Handlung einzubauen. So nutzt das Programm die ersten Stufen dazu, alle Einheiten nach und nach einzuführen. Während der Strategie-Urahn mit 23 unterschiedlichen Fahrzeugtypen auskommen mußte, sind jetzt 48 Typen im Angebot. Jede Einheit besteht anfangs immer aus acht Fahrzeugen, sind alle Fahrzeuge zerstört, ist die Einheit unwiderbringlich verloren. Zum Glück besteht die Möglichkeit, beschädigte Einheiten in eigenen Fabriken oder durch mobile Reparaturtrupps instandzusetzen. Unser Ziel in allen Leveln: Gegnerische Hauptquartiere besetzen oder alle Einheiten des Gegners zerstören.

Wasser marsch! Im PC-*Nectaris* werden auch Matrosen bedient.

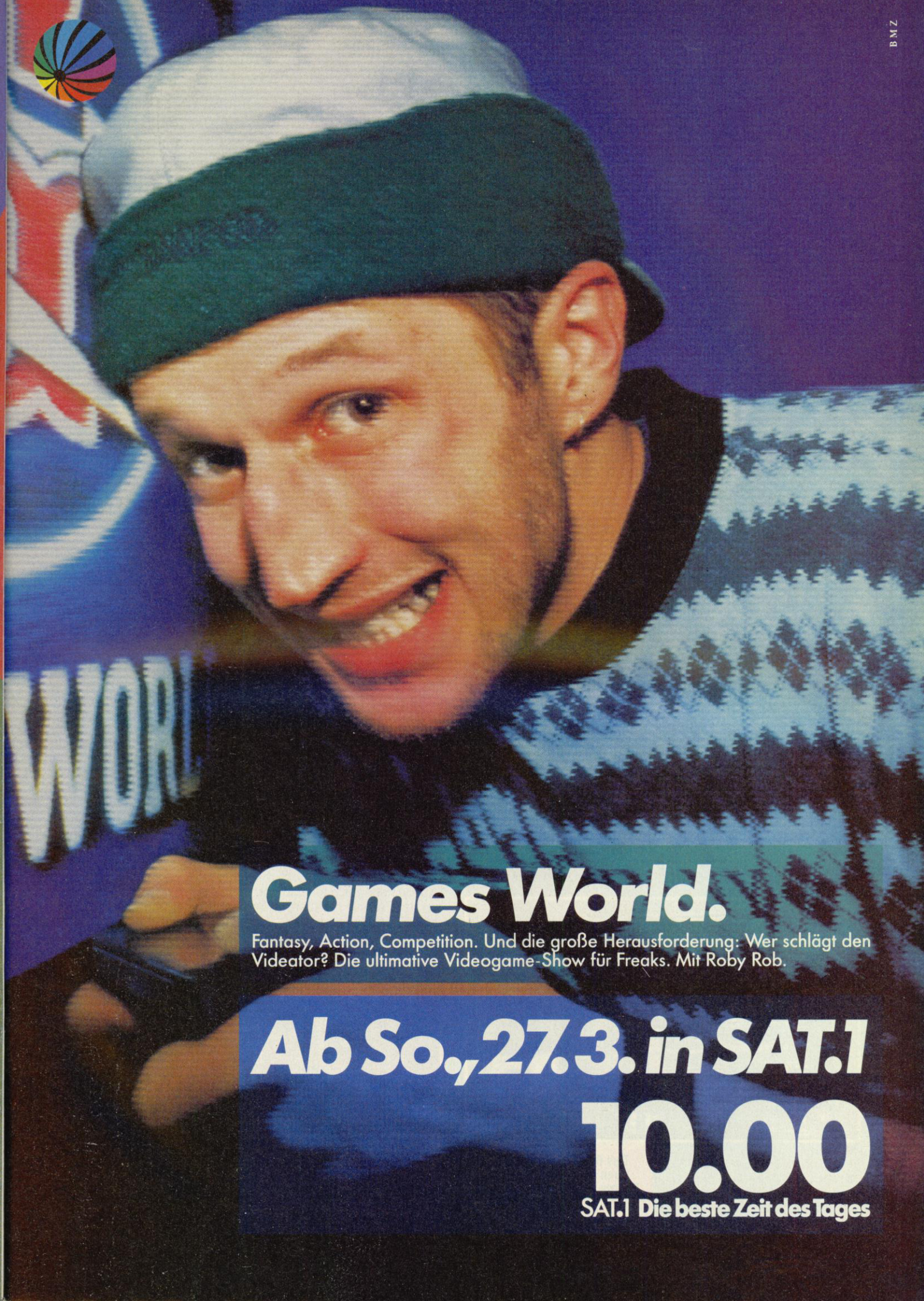
Wir ziehen unsere Icon-Einheiten auf einer scrollenden Hex-Feldkarte. Per Mausklick tuckern Panzer und Granatwerfer durch die Landschaft, rollen zur Reparatur in heimische Anlagen oder gehen zum Angriff über. Treffen Freund und Feind aufeinander, wird eine animierte Grafik geladen, auf der wir mit bangen Blicken den Ausgang der Schlacht abwarten dürfen.

Nach jedem Kampf vergibt das Programm an die beteiligten Einheiten Erfahrungspunkte. Hat die Truppe lang genug überlebt, kommt man so zu Eliteeinheiten, die besonders effektiv ans Werk gehen. Doch sollte man sich nicht zu sehr auf diese Eisenfresser verlassen, denn erst die Mischung macht's. Neben diversen Panzer- und Flakeinheiten, sind unter anderem Fallschirmjäger, Transporter, Schnellboote, Jagdbomber und Kradfahrer im Angebot. *vw*

Garage: In den Hauptquartieren stapeln sich die Mordmaschinen

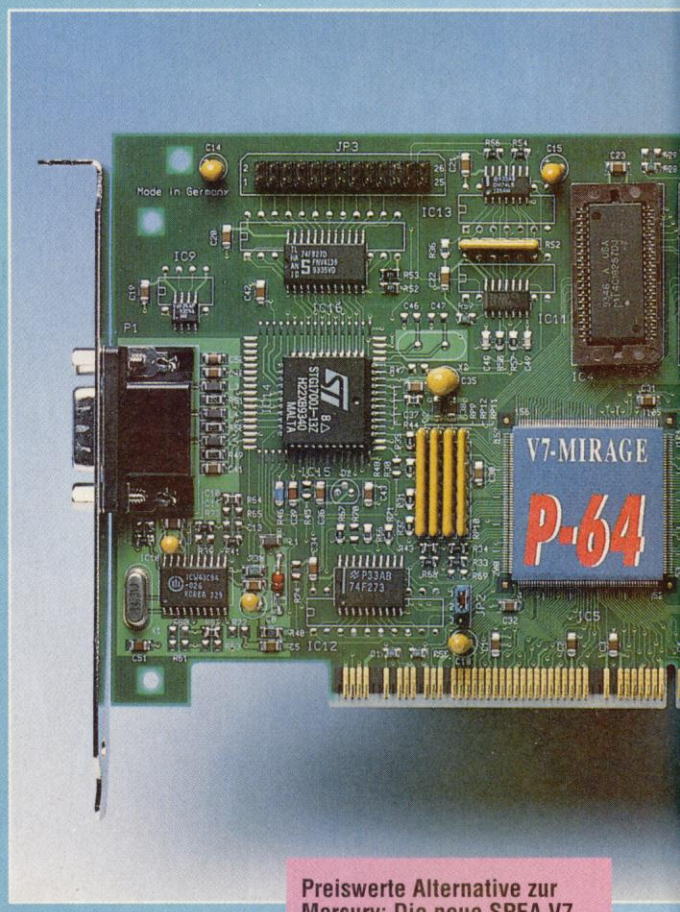
***Nectaris*-Jung: Nostalgiker finden auch die klassischen Levels**

Name:	Nectaris
Hersteller:	Hudson Soft
Genre:	Strategie
Geplant für:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994


BMZ
Games World.
Fantasy, Action, Competition. Und die große Herausforderung: Wer schlägt den Videator? Die ultimative Videogame-Show für Freaks. Mit Roby Rob.
Ab So., 27.3. in SAT.1
10.00
SAT.1 Die beste Zeit des Tages

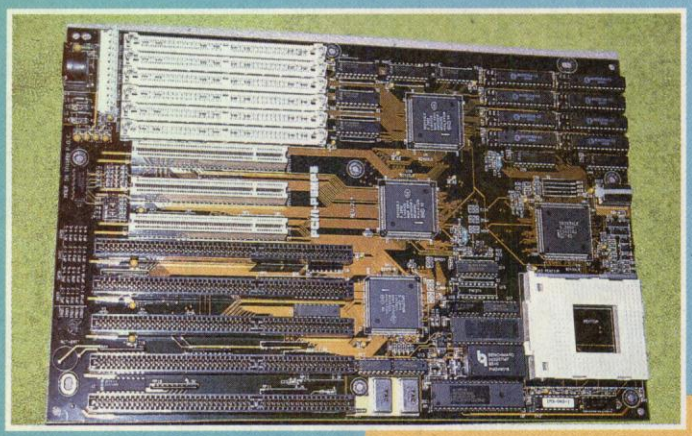
BUS STOP

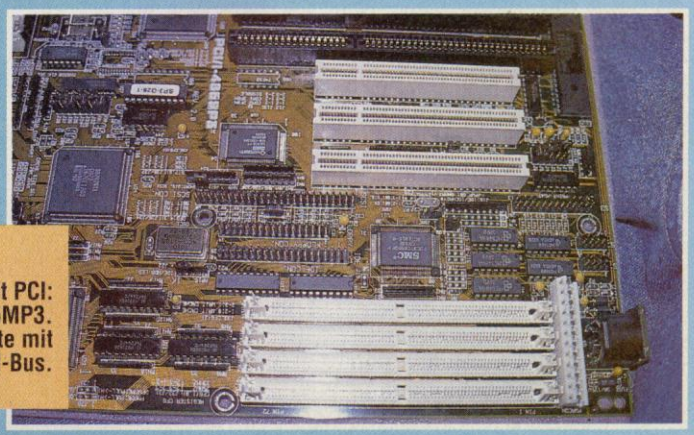
Langsam, aber sicher kommen Rechner mit dem PCI-Bussystem in Mode und laufen den Kollegen mit VESA-Local Bus den Rang ab. Wir zückten die Schraubenzieher und bauten kurzerhand mal zwei neue Motherboards in die Redaktionsrechner ein.



Preiswerte Alternative zur Mercury: Die neue SPEA V7 Mirage P64 kostet nur rund 800 Mark.

Wahrlich eine knifflige Entscheidung: Wer sich heute einen neuen PC zulegen will, kann nicht nur auf eine ganze Reihe von Prozessortypen zurückgreifen, sondern hat zudem die Wahl zwischen unterschiedlichen Bussystemen. Neben älteren Bussen wie ISA und EISA, machen derzeit zwei besonders leistungsfähige Systeme auf sich aufmerksam. Einerseits gibt's es den VESA-Local Bus-Standard und Intels Neuling, das PCI-System. Obwohl ziemlich neu, macht PCI gegenüber den Kollegen leistungsmäßig ordentlich an Boden wett. Der Nachteil: Rechner mit dem PCI-Bus sind im Regelfall (noch) etwas teurer als vergleichbare Computer mit einem Local Bus. Allerdings wird das PCI-System von einschlägigen Experten schon jetzt als das Bussystem der Zukunft gehandelt. Wer sich die Mühe macht und mal zwei Rechnern – einem mit Local Bus und einem mit PCI – mit verschiedenen Benchmarks zu Leibe rückt, wird beim PCI-System eine Leistungssteigerung von 20 bis 30 Prozent gegenüber dem Kollegen feststellen. Ein oft vorgebrachtes Argument von selbsternannten PCI-Kritikern, daß es derzeit keine Rechner gibt, die ausschließlich mit PCI-Bus ausgestattet sind und zusätzlich Slots für ältere ISA- oder EISA-Karten haben, gilt unserer Meinung genausowenig, wie der Einwand, daß es beispielsweise noch keine Soundkarten mit PCI-Bus gibt. Zum einen erlauben es Mischsysteme (PCI und ISA auf einem Board), die alten Systemkomponenten weiterzuverwenden, ohne gleich ein Vermögen für neue Einsteckkarten oder Festplatten auszugeben, zum anderen benötigt man auch keine PCI-Soundkarten — die Alten tun es genauso gut. Das gleiche gilt übrigens bei vielfach gelobten Local-Bus-Rechnern: Auch hier sind weder Systeme erhältlich, die ausschließlich über Local-Busslots verfügen noch gibt es bis heute explizite Local-Bus-Soundkarten. Ein ganz anderes Thema sind hin-





Das Bussystem der Zukunft heißt PCI: Oben das Pentium Bord PCI/I-P5MP3. Rechts daneben die 486er-Variante mit dem neuen PCI-Bus.

gegen Grafikkarten und Festplattenkontroller: Denn hier ist das Performance-Plus, zumindest für uns, entscheidend: Immerhin wollen wir schnellere Grafik und einen fixeren Zugriff auf unsere Daten.

Wir schauten uns zwei der neuen PCI-Motherboards einmal in Ruhe an und untersuchten die Boards auf eventuelle Inkompatibilität mit bereits bestehenden Hardwarekomponenten, wie beispielsweise Festplatten, Grafikkarten und Soundkarten. Unsere Wahl fiel dabei auf zwei Boards der Firma Asus, in der einschlägigen Presse als besonders gut ausgestattet, leistungsfähig und problemlos gepriesen. *mh*

PCI/I-486 SP3

Hinter der ellenlangen Bezeichnung **PCI/I-486 SP3** verbirgt sich ein PCI-Board, das hauptsächlich mit 486er Prozessoren bestückt werden sollte. Zwar paßt auf den Ziff-Sockel auch ein PT-24 (der Pentium Overdrive), dieser ist aber derzeit noch nicht erhältlich, wird wahrscheinlich nur eine etwas abgespeckte Variante des Original-Pentiums sein und nur 80 Prozent der Leistungsfähigkeit des Pentiums erreichen. Wir beschränkten uns deshalb darauf, das Bord mit einem 486DX2 66 zu bestücken. Der Einbau des Boards erfolgt ziemlich problemlos: Alle Komponenten werden im Handbuch ausführlich erklärt. Das **I** hinter dem Schrägstrich bezieht sich übrigens auf die fünf ISA-Slots, die sich neben den drei PCI-Slots auf der Mutterplatine befinden — die EISA-Variante hat logischerweise ein **E**. Von Platzmangel also keine Rede: Selbst wer seine alten IDE-Platten weiterverwenden will, eine oder gar zwei Soundkarten, eine Gamecart und eine alte ISA-Grafikkarte weiter benutzen will, kommt nicht in Bedrängnis. Von Vorteil sind bei diesem System die zahlrei-

Läuft leider nicht mit einem Pentium-System zusammen: *Crusaders of the Dark Savant*

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 , 81543 München

Tel. 089/6645-30 - Fax 6645-62

Ladenverkauf: Theresienstraße 152, 80333 München, Tel.: 089 / 522787

IBM / PC

Aces over Europe	DV	69,00
Alone in the Dark 2	DV	89,00
Anstoß	DV	67,00
Aufschwung Ost	DV	69,00
Battle Isle 2	**DV**	**79,00**
Big Sea	DA	69,00
Christoph Kolumbus	DV	79,00
Das schwarze Auge 2	**DV**	**75,00**
Doom	EV	79,00
Elder Scrolls: Arena	EV	69,00
Elite 2	DA	65,00
Even more incredible Machine	**DV**	**59,00**
Fantasy Empire	EV	69,00
Flight Simulator 5.0	DV	125,00
Flight Sim. 5.0 Washington	EV	59,00
Forgotten Castle	DV	79,00
Gabriel Knight	DV	75,00
Goblins 3	DV	75,00
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	69,00
Hattrick I	DV	79,00
Iron Helix	DV	75,00
Kingmaker	DV	65,00
Lands of Lory	**DV**	**55,00**
Larry 6	**DV**	**65,00**
Lothar Matthäus	**DV**	**69,00**
Mad News	DV	79,00
Magic of Endoria	**DV**	**79,00**
Maniac Mansion 2 (Day o. t. T.)	**DV**	**85,00**
NHL Hockey	DA	79,00
Pacific Strike Speech Pack	DA	39,00
Pacific Strike	DA	85,00

Neuheitenservice per Telefon

Pinball Fantasies	DA	59,00
Pizza Connection	DV	79,00
Police Quest 4	DV	75,00
Privateer	DA	85,00
Privateer Speech Pack	DA	39,00
Quest for Glory 4	DV	75,00
Railway Challenge	**DV**	**65,00**
SSN - 21 Seawolf	DA	79,00
Sam & Max	**DV**	**85,00**
Schatz im Silbersee	DV	85,00
Siedler	DV	79,00
Sim City 2000	DV	89,00
Sim Earth	DV	39,00
Spelunx	EV	69,00
St. Thomas	DV	79,00
Star Lord	DA	89,00
Stronghold	DV	79,00
Subwar 2050	**DA**	**88,00**
Syndicate Data Disc	DV	39,00
Syndicate	DV	77,00
T.F.X. (Tactical Fighter Exp.)	**DA**	**79,00**
Ultima 8 - Pagana	DA	88,00
Ultima 8 - Pagana Speech Pack	DA	39,00
Victory at Sea	EV	79,00
WWF 2 European Rampage	DV	25,00
Winter Olympics	DA	65,00
X - Wing Mission Disk 2 (B - Wing)	DV	42,00
Yserbius	EV	69,00
Zeppelin Gigant of Sky	DV	79,00

Zubehör

Gravis Analog Pro	?	89,00
Gravis Game Pad	?	49,00
Tecno 163 Gamecard (bis 800 MHz)	?	35,00

IBM CD-ROM

Battle Isle 2	DV	89,00
Burntime	DV	79,00
Comanche incl. Mission 1 & 2	DV	95,00
Doom	EV	59,00
Empire Deluxe	DV	69,00
Fantasy Empire	EV	69,00
Inca 2	DV	109,00
Iron Helix	DA	79,00
Journeyman Project	DV	66,00
Lands of Lore	DV	86,00
Larry 6	DA	79,00
Man Enough	EV	79,00
Maniac Manison 2 (Day o. t. T.)	DV	95,00
Microcosm	DA	119,00
Might & Magic 3 - 5	DV	89,00
Rasenmäher Mann	DV	85,00
Rebel Assault	EV	88,00
Return to Zork	DA	79,00
Strike Commander	DA	93,00
T.F.X. (Tactical Fighter Exp.)	DV	99,00
Teresa in Paradise	DV	79,00
Turrican 2	DA	65,00

AMIGA

Anstoss	DV	69,00
Big Sea	DA	59,00
Der Schatz im Silbersee	DV	79,00
Hattrick I	**DV**	**69,00**
Kingmaker	DV	62,00
Magic of Endoria	DV	69,00
Pizza Connection	DV	79,00

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

AMIGA

Siedler	**DV**	**77,00**
Turrican 3	EV	49,00
WWF European Rampage	**DV**	**25,00**
Zeppelin Giants of the Sky	DV	67,00

Zubehör

Laufwerk A500 Intern	?	109,00

SUPER NES

Actraiser 2	us	129,00
Aladdin	us	89,00
Baby T. Rex	dt	109,00
Bran Stocker's Dracula	dt	109,00
Bugs Bunny Rabbit Ramp.	dt	129,00
Cool Spot	dt	119,00
Crash Dummies	**dt**	**109,00**
Desert Fighter	dt	129,00
Equinox	dt	119,00
Flashback	dt	119,00
Flintstones	dt	114,00
Goof Troop	dt	109,00
John Madden Football 94	dt	109,00
Jurassic Park	dt	119,00
League Hockey	dt	109,00
Lost Vikings	dt	109,00
Marko's Magic Football	dt	129,00
Mechwarrior	dt	129,00
Mega Man X	dt	109,00
Mega Man X	us	129,00
Mickeys Challenge	dt	119,00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129,00
Mortal Kombat	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	105,00
Mystic Quest Legend (dt. Txt.)	dt	89,00
NBA Showdown	us	129,00
NBA Jam	dt	129,00
NHLPA Hockey '94	dt	99,00
Nig. Mansell's World Ch.	dt	113,00
Orge Battle	dt	119,00
Pirates of the Dark Water	dt	129,00

SUPER NES

Plok	dt	89,00
Populous 2	dt	109,00
Rasenmäher Mann	dt	119,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Secret of Mana	us	129,00
Sensible Soccer	dt	119,00
Shadowrun	dt	119,00
Sky Blazer	dt	119,00
Soul Blazer	dt	109,00
Space Ace	dt	109,00
Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen

Streetfihgter 2 Turbo	dt	129,00
Striker	dt	109,00
Stunt Race FX	dt	109,00
Super Conflict	us	115,00
Super Bomberman 6 4 Sp. Adpt.	dt	139,00
Terminator 2 (Arcade Game)	dt	116,00
Top Gear 2	dt	109,00
Turtles Tour. Fighters	dt	135,00
WCW Wrestling	dt	109,00
WWF Royal Rumble	dt	129,00
Winter Olympics	dt	129,00
World Cup Striker	dt	129,00
Yogi Bear	dt	109,00
Young Merlin (16 Mb)	dt	129,00

Zubehör

4 Spieler Adapter S. NES	dt	59,00
Action Replay Pro 2 S. NES	dt	109,00
Pro Pad S.NES (SV - 334)	dt	29,00
Program Universal Adaptor S.NES	dt	59,00
Saitek Joypad 2	**dt**	**29,00**
Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00
Super Scope incl. 6 Spiele	dt	119,00
Universal Adpt. Pro (60Hz)	?	39,00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand
Versand Telefonnummer: **089/664530**

- 01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel. 0351/4325576
- 31061 Alfeld-Brunk	Glenetalstr. 56	Tel. 05181/27391
- 80333 München	Theresienstr. 152	Tel. 089/522787
- 81243 München	Friedrichshafener Str. 9	Tel. 089/8205520
- 83278 Traunstein	Marienstr. 10	Tel. 0861/164642

Wir verkaufen auch: GAME GEAR und GAMEBOY Spiele

MEGA DRIVE

Aladdin	dt	109,00
Art of Fighting	dt	109,00
Bram Stocker's Dracula	dt	99,00
Brett Hull Hockey	dt	85,00
Castlevania - The new Generation	**dt**	**99,00**
Cliffhanger	dt	89,00
Davis Cup	dt	99,00
Dinosaurs for Hire	us	99,00
Dragon's Lair	**dt**	**89,00**
Dragon's Revenge	dt	99,00
Duoe 2	dt	109,00
Eternal Champions	**dt**	**129,00**
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00
FIFA International Soccer	dt	89,00
Gods	dt	89,00
Hyperdunk	**dt**	**109,00**
James pond 3	dt	99,00
Joe & Mac	dt	89,00
John Madden Football 94	dt	99,00
LHX 2 / F 117 Nightstorm	dt	89,00
Landstalker	**dt**	**119,00**
Lotus Turbo Challenge 2	**dt**	**89,00**
Mc Donalds Trs. Land	dt	99,00
Mickey's Challenge	dt	109,00
Toejam & Earl 2	**dt**	**109,00**
Virtual Pinball	**dt**	**89,00**
Virtua Racing	**dt**	**149,00**
WCW Wrestling	dt	109,00
WWF Royal Rumble	dt	109,00
Winter Challenge	**dt**	**99,00**
Winter Olympics	dt	109,00
X-Men	dt	89,00
Young Indy	dt	109,00
Zombies	dt	89,00
Zool	dt	89,00

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39,00
Action Replay Pro Megadrive	dt	109,00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	199,00
Saitek Joypad 4	**dt**	**24,00**
Universal Adaptor f. us Spiele	dt	39,00

Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage

Mortal Kombat	dt	109,00
Mutant League Hockey	dt	89,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Showdown	dt	89,00
NFA Quaterback Club	dt	119,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Ottifants	**dt**	**89,00**
PGA Euro Tour	dt	89,00
Pele Soccer	dt	89,00
Pirates	us	99,00
Prince of Persia	dt	99,00
Ren & Stimpy	dt	99,00
Sensible Soccer	dt	99,00
Skitchin	dt	89,00
Sonic 3	**dt**	**129,00**
Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	129,00
Streets of Rage 3	dt	129,00
Summer Challange	dt	99,00
Terminator 2 (J.D.)	dt	99,00
Tiny Toon	dt	89,00

MEGA CD

Bill Walsh Football	dt	89,00
Burning Fists	dt	109,00
Chuck Rock 2	dt	99,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Ground Zero Texas	dt	99,00
Jurassic Park	dt	89,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Microcosm	**dt**	**99,00**
Mortal Combat	dt	99,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Night Trap	**dt**	**115,00**
Powermonger	dt	89,00
Prize Fighter	dt	109,00
Puggsy	dt	89,00
Sherlock Holmes 2	dt	105,00
Silpheed	dt	85,00
Sonic CD	dt	89,00
Spiderman vs Kingspin	dt	95,00
Terminator 1	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
WWF Rage in the Cage	dt	99,00

Zubehör

Mega CD 2 (Road Avng.)	dt	579,00
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509,00

Blitzservice: Bestellungen vor 18 Uhr werden am selben Tag versandt.
Vorbestellungen möglich
Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2.- in Briefmarken

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,-Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,-Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

chen Komponenten, die sich direkt auf der Platine befinden: So gibt's eine Floppyschnittstelle genauso wie ein IDE-Interface, eine Parallel- und zwei serielle Schnittstellen auf der Platine. Die passenden Kabel liegen dem Board übrigens bei. Eine Kontrollerkarte aus dem alten PC hat damit völlig ausgedient. Selbst wer eine SCSI-Schnittstelle sucht, wird fündig: Das PCI/I-486 SP3 ist damit ebenfalls ausgerüstet.

Um das Board entsprechend Euren Anforderungen zu konfigurieren, müssen auf der Platine verschiedene Jumper umgesteckt werden. Hier wird beispielsweise eingestellt, welche Hardwareinterrupts für ISA, für PCI und SCSI verwendet werden sollen. Dies ist besonders wichtig, wenn Ihr alte Karten (beispielsweise eine Soundkarte) weiterverwenden wollt. Für jede Karte muß ein Interrupt vorhanden sein. Per Jumper wird auch der aktuelle Prozessortyp eingestellt, und ob Ihr die SCSI-Schnittstelle verwenden wollt oder nicht. Zusätzlich dazu müssen die Interrupts, die Ihr für PCI reserviert habt, später im BIOS eingetragen werden. In unserem Testboard nutzten wir — bis auf die Grafikkarte — fast alle alten Elemente weiter: Also, zwei Soundkarten (eine Soundblaster Pro und eine MPU-401) in den ISA-Slots, zwei Festplatten und zwei Floppylaufwerke, die an den On-Board-Schnittstellen angeschlossen wurden sowie eine PCI-Grafikkarte (Spea Mercury V7 mit 2MByte VRAM). Ein weiterer Zukauf: Die PCI-Boards kommen mit den Speicher-SIMMs aus älteren PCs nicht zurecht, sondern benötigen spezielle SIMMs. Dafür läßt sich der Speicher aber auch bis zu 128 MByte ausbauen.

Nach dem Einbau des Boards, der alten Karten und der neuen SIMMs, veränderten wir einige Daten im Systemsetup und aktivierten beispielsweise den sogenannten Burst-Modus, um eine deutliche Leistungssteigerung zu erzielen. Dummerweise gab's mit diesem Modus – vor allem bei Spielen – ein ernstes Problem. Denn dank Burst-Modus zauberte die Grafikkarte einen Haufen Fehler auf den Bildschirm. Mit deaktiviertem Modus gab's keine Probleme, dafür mußten wir allerdings auch auf Leistung verzichten. Der Grund dafür liegt in einem Bug des Saturn-Chipsatzes: Abhilfe ist aber unterwegs. Dies ist unsere einzige unangenehme Erfahrung mit dieser Konfiguration. Alle Komponenten werkelten klaglos über einen Testzeitraum von drei Monaten: Weder hatten wir weitere Bugs zu beklagen, noch gab es Probleme mit den Interrupts oder den alten Systemkomponenten. Selbst eine – zu Testzwecken eingebaute – alte ISA-Grafikkarte funktionierte ohne Probleme, wenn auch deutlich langsamer als der PCI-Kollege. Keine Probleme bereiteten unsere Spiele: Selbst Uralt-Titel wie *Wizardry 1* liefen tadellos. Nur Programme wie *Wing Commander 1* waren deutlich zu schnell, um noch vernünftig gespielt zu werden.

Mit PCI und Pentium ein völlig neues Fluggefühl: *Strike Commander*

PCI/I-P5M3

Wir wollten unseren Erfahrungsbericht natürlich nicht auf ein PCI-Board mit 486er-Prozessor beschränken, sondern besorgten uns das passende Pentium-Pendant und einen Pentium dazu. Letzterer ist brandneu und wird im Gegensatz zu älteren Kollegen mit 66 MHz statt mit 60 MHz getaktet. Das Board ist auf beide Varianten ausgelegt und erkennt die Taktfrequenz automatisch: Ein Umstellen per Jumper entfällt hier. Dafür müssen, genauso wie beim **PCI/I-486 SP3** die Interrupts für ISA-, und PCI-Slots via Jumper eingestellt werden. Das Handbuch erklärt dies ziemlich ausführlich und Anhand eines Beispiels. Allerdings ist die Boardbeschreibung (beim **PCI/I-486 SP3** gilt das gleiche) komplett in Englisch und verschweigt bei den Beschreibungen des BIOS-Setups einige wichtige Daten zur Performance-Steigerung.

Wer sich das **PCI/I-P5M3** zulegt, muß auf die zahlreichen On-Board-Komponenten des kleineren Kollegen verzichten. Weder eine SCSI-, IDE-, Floppy-, Serielle- oder parallele Schnittstelle befindet sich auf dem **PCI/I-P5M3**-Board. Abhilfe schafft hier ein passender PCI-SCSI-Kontroller oder ein sogenannter Multi-I/O-Kontroller, auf dem sich Festplatten-, Floppy- und andere Schnittstellen befinden. Letzterer belegt dann einen der fünf ISA-Slots. Der SCSI-Kontroller logischerweise einen der PCI-Slots.

Wir beschränkten uns bei dem Ausbau des Systems wiederum auf eine PCI-Grafikkarte (wieder die SPEA Mercury V7 mit S3-Chip) und bauten die alten Soundkarten und einen Multi-I/O-Kontroller ein. Damit bleiben immer noch zwei ISA-Slots und zwei PCI-Slots frei und sind für spätere Aufrüstungen zu haben. Dem Prozessor (wie beim 486DX2) gönnten wir einen zusätzlichen Kühlkörper mit eingebautem Lüfter, um die gewaltigen Temperaturen zu drücken.

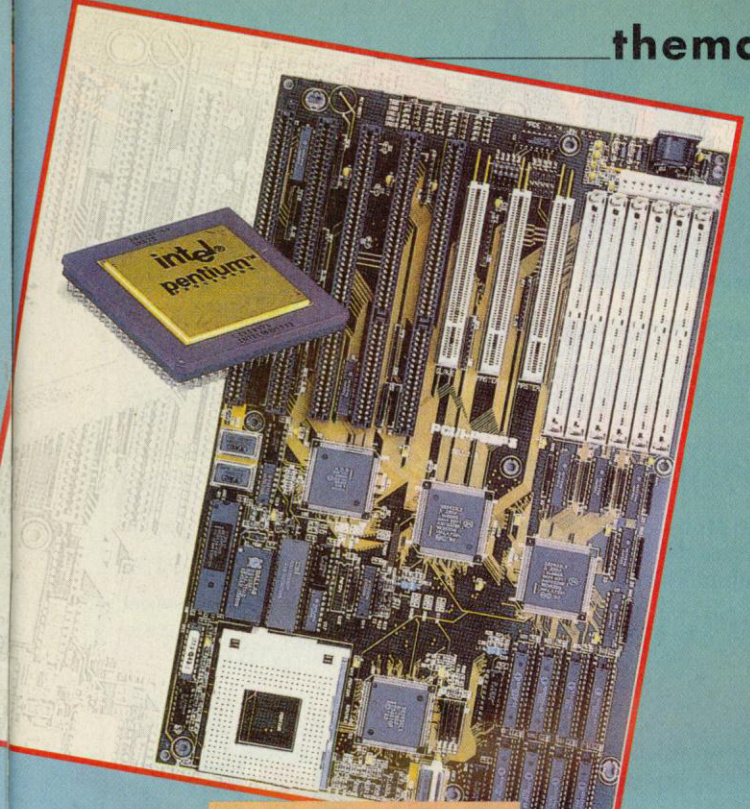
Nach dem Einbau und den Einstellungen im BIOS (hier funktionierte der Burst-Modus klaglos) ließen wir probeweise einen ganzen Berg Spiele und Anwendungsprogramme laufen und erlebten eine Überraschung.

Die Leistungssteigerung ist zwar (objektiv) laut verschiedener Benchmarks gewaltig, hält sich aber bei einigen Programmen (subjektiv) in Grenzen. So zischte beispielsweise *Strike Commander* unglaublich flüssig und flott über den Bildschirm und vermittelte ein völlig neues Fluggefühl, andererseits konnten wir z.B. bei *Tornado* kaum eine Geschwindigkeitssteigerung feststellen. Zwar hatten wir zudem null Probleme mit der Hardware, dafür machten einige der älteren Spiele und Programme doch ein wenig Ärger. Sowohl *Crusader of the Dark Savant*

Info

Name:	PCI/I-P5MP3
Hersteller:	Asus in Ratingen
Ca. Preis:	800 Mark (ohne RAM und Prozessor)
CPU-Typen:	Pentium mit 60 oder 66 MHz
Hauptspeicher:	bis maximal 192 MByte
Cache:	bis 512 KByte, Testversion mit 256 KByte
Chipsatz:	Mercury
BIOS:	Award 4.50, Flashbios
Schnittstellen auf dem Motherboard:	—

Fazit: Derzeit wohl eines der leistungsfähigsten PC-Systeme. Zum Spielen, angesichts des ziemlich hohen Preises, sicherlich noch zu schade. Keine Konfigurations- oder Hardwareprobleme mit den alten Komponenten. Magere Ausstattung, da keine On-Board-Schnittstellen vorhanden. Leider funktionieren mit dem Pentium einige der älteren Spieletitel nicht mehr. Handbuch in Englisch. Einige Informationen über die Konfiguration könnten ausführlicher sein.



Nur für Inetls Pentium: Das Asus-Board PCI/I-P5M3 mit fünf zusätzlichen ISA-Slots für alte Karten

als auch *Lands of Lore* auf CD-ROM weigerten sich standhaft, auf dem Pentium zu laufen. An dem *Crusader*-Problem wird noch gearbeitet, für *Lands of Lore* gibt's schon einen passenden Patch.

Wer also hundert Prozent sicher sein will, daß seine alte Software klaglos läuft, sollte sich den Kauf eines Pentiums noch mal überlegen. Für Techno-Freaks die erst dann glücklich sind, wenn die Leistung nochmal ordentlich gesteigert wird, ist ein solches – fürs Spielen eigentlich viel zu teures – System genau das richtige.

Zum Thema Kosten: Hier kommt einiges auf den potentiellen Käufer zu. Zum einen kostet das Board (nackt) rund 800 Mark, zusätzlich braucht Ihr einen Pentium (rund 1800 Mark) plus Kühler (ca. 150 Mark), eine PCI-Grafikkarte (im Fall der SPEA Mercury V7 nochmal 1000 Mark – es gibt aber schon preiswertere Karten) und die neuen Speicher-SIMMs (8 MByte ca 700 Mark). Das sind fast 5000 Mark, ohne die alten Komponenten wie Festplatten, I/O-Kontroller und Soundkarten mit eingerechnet. Ein teurer Spaß also!

Info

Name:	PCI/I-486 SP3
Hersteller:	Asus in Ratingen
Ca. Preis:	700 Mark (ohne RAM und Prozessor)
CPU-Typen:	486 DX 25; 486 DX 33; 486 DX2 50, 486 DX2 66; PT 24 - Pentium Overdrive
Hauptspeicher:	maximal 128 MByte
Cache:	256 KByte, maximal 512 KByte
Chipsatz:	Saturn
BIOS:	Award 4.50
Anschlüße on Board:	IDE 1x, Floppy 1x, seriell 2x, parallel 1x, SCSI (NCR 810)

Fazit: Sowohl die Leistung als auch die Ausstattung konnte uns überzeugen. Leider funkionierte der Burst-Modus noch nicht richtig, ein Update des Saturn-Chipsatzes soll hier aber bald Abhilfe schaffen. Der Preis ist im Verhältnis zu Local-Bussystemen immer noch zu hoch – aber dies dürfte sich in den nächsten Monaten ändern. Handbuch in Englisch. Einige Informationen über die Konfiguration könnten ausführlicher sein.

I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

IBM/PC 3,5"

Aces over Europe	V	79,99
Airlines	**A**	**67,99**
Alone in the Dark 2	**V**	**87,99**
Anstoss	V	67,99
Archon Ultra	**E**	**54,99**
Aufschwung Ost	V	67,99
Battle Isle 2	**V**	**79,99**
Beneath a Steel Sky	**V**	**74,99**
Bloodstone	A	59,99
Burning Steel	V	79,99
B. Steel Data 1, 2 od. Editor je	V	35,99
Burntime	V	79,99
Christoph Kolumbus	**V**	**79,99**
Classic Power Compilation (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Comanche Data Disk 2	V	54,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	67,99
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	87,99
Der Planer	**V**	**79,99**
Doom	E	79,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Empire DeLuxe	**V**	**67,99**
Exellent Games (Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)	A	67,99
Fire and Ice	A	54,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 S. D. N. Y. oder Paris	E	47,99
FS 5.0 S. D. San Francisco	V	67,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je	V	39,99
(Nr.1 Mitte, Nr.2 Nord, Nr.3 West, Nr. 4 Mitte/Süd, Nr.5 Ost)		
Hand of Fate (Kyrandia 2)	**V**	**74,99**
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Indy Car Racing	V	79,99
In Extremis	**V**	**67,99**
Innocent until caught	A	87,99
Kingmaker	V	67,99
Lands of Lore	V	59,99
Leisure Suit Larry 6	**V**	**74,99**
Links 386 Pro	A	94,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	45,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	79,99
Mephisto Genius 2.0 (R. Lang)	V	134,99
Mephisto Genius (R. Lang)	V	114,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder)	V	79,99
Mortal Klombat	**A**	**59,99**
Nomad	**A**	**54,99**
Oxyd magnum	V	47,99
Pinball Fantasies	**A**	**59,99**
Pirates Gold	V	94,99
Privateer	A	87,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	37,99
Privateer Special Operations	**A**	**37,99**
Sam & Max	V	87,99
Sim City 2000	E	74,99
Software Manager	**V**	**79,99**
Starlord	**A**	**94,99**
Star Trek 2-Judgement Rites	A	79,99
Strike Commander	A	87,99
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com. Tactical Op.1	A	37,99
Stronghold	V	79,99
Syndicate	V	79,99
Syndicate Data Disk	V	37,99
T. F. X.	A	87,99
The Elder Scrolls - Arena	**E**	**67,99**
Tornado Desert Storm (Data)	A	37,99
Winter Super Sports	**A**	**24,99**
X - Wing	A	87,99
X Wing Upgrade Kit	A	54,99
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99
Zeppelin-Giants of the Sky	**V**	**79,99**

CD ROM

A Hard Day´s Night (Beatles)	**E**	**67,99**
Alone in the Dark	V	94,99
Beneath a Steel Sky	**V**	**109,99**
Burning Steel Compilation (Burning Steel, Data 1 AiA + 2 SiA, Szenario Editor)	V	87,99
Burntime	V	79,99
Classic Flight Simulations (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operations Desert Storm Scenarios)	**A**	**59,99**
Comanche Comp. (C.+Miss. 1+2)	V	94,99
Conspiracy	**V**	**94,99**
Critical Path	**E**	**99,99**
Cyberrace	V	87,99
Das schw. Auge (Schicksalskl.)	**V**	**67,99**
Day of t. Tentacle (Man.Man. 2)	**V**	**94,99**
Der Rasenmäher Mann	**A**	**87,99**
Doom	**E**	**79,99**
Dragonshere	**A**	**87,99**
Empire DeLuxe	**V**	**67,99**
Eye of Beholder Trilogy (1,2 u.3)	V	87,99
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	V	94,99
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Iron Helix (benötigt SVGA)	V	79,99
Lemmings 1 Doublepack	A	79,99
Microcosm	**A**	**109,99**
Might & Magic Trilogie	V	87,99
Rebel Assault	E	79,99
Strike Commander	A	87,99
Stronghold	V	79,99
T. F. X.	A	94,99
The Journeyman Project	**V**	**67,99**
Tornado inkl. Mission Disk	A	94,99
Winter Super Sports	**A**	**54,99**

AMIGA

Alien 3	A	47,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	67,99
Assassin Special Edition	A	24,99
Aufschwung Ost	V	54,99
Big Sea	**A**	**59,99**
Body Blows Galactic	A	47,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	67,99
Burntime	V	67,99
Cannon Fodder	A	54,99
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Kolumbus	**V**	**74,99**
Civilization	V	77,99
Cool Spot	A	54,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	54,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	74,99
Delivery Agent	V	35,99
Der Patrizier	V	67,99
Disposable Hero	A	47,99
Dogfight	A	67,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	54,99
Eishockey Manager	V	74,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Exellent Games (Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)	A	59,99
F 17 Challenge	A	26,99
F 117 A Nighthawk	A	67,99
Fighter Bomber	A	24,99
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furies	A	54,99
Genesia	E	54,99
Globdule	A	54,99
Goal!	A	59,99
Gunship 2000	A	67,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 18	A	67,99
Ishar 2	V	54,99
Connors Great Courts 2	A	24,99
Jurassic Park	A	54,99
Kingmaker	V	67,99
Krusty´s Fun House (Simps.)	A	47,99
Lemmings 2	A	59,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Liberation - Captive 2	**A**	**54,99**
Links	A	32,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	V	74,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xerion	**A**	**47,99**
Morph	A	47,99
Mortal Kombat	A	54,99
One step beyond	A	47,99
Oscar	A	47,99
Overdrive	A	26,99
Penthouse Deluxe	V	54,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Puggsy	**A**	**59,99**
Qwak	A	26,99
Second Samurai	**A**	**59,99**
Seek & Destroy	A	35,99
Siegfried Copy	V	54,99
Siegfried Antivirus Tools	**V**	**59,99**
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Soccer Kid	A	59,99
Space Legends	A	67,99
Stardust	A	35,99
Syndicate	A	59,99
Tornado	**A**	**67,99**
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
Winter Olympics	A	59,99
Winter Super Sports	**A**	**24,99**

AMIGA CD 32

Arabian Nights	A	47,99
Bubba ´n´Stix	**A**	**54,99**
Chuck Rock 1	**A**	**28,99**
Deep Core	A	47,99
Disposable Hero	**A**	**54,99**
Labyrinth of Time	E	54,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Lotus Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	**A**	**54,99**
Mean Arenas	A	47,99
Microcosm	**A**	**99,99**
Morph	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey - An Alien Encounter	A	67,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Zool	A	54,99

V komplett deutsche Version A deutsche Anleitung E englische Anleitung

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spiele-preise zzgl. DM 6,50 auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

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

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

POWER CHARTS

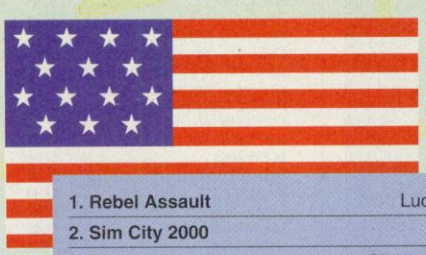
Und wieder liegt die neue *POWER PLAY* vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Florian Fronauer vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielhitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein *POWER PLAY*-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.5.94. *mh*

Diese Aktivboxen hat dieses Mal Florian gewonnen...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Florian Fronauer aus Parkstetten seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Florians persönliche Hitliste:

1. Aces over Europe
2. Rebel Assault
3. Eishockey Manager



1. Rebel Assault	Lucas Arts
2. Sim City 2000	Maxis
3. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
4. Critical Path	Media Vision
5. Shadows of the darkness	Sierra On-Line
6. Gabriel Knight	Sierra On-Line
7. Return to Zork	Activision
8. Master of Orion	Microprose
9. Aces over Europe	Dynamix
10. Indy Car Racing	Virgin

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

1. Frontier-Elite II	Gametek
2. Cannon Fodder	Virgin
3. Premier Manager 2	Gremlin
4. The Settlers	Blue Byte
5. Mortal Combat	Virgin
6. Alone in the Dark 2	Infogrames
7. Jurassic Park	Ocean
8. Indy Car Racing	Virgin
9. Syndicate	Bullfrog
10. TFX	Ocean

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Die Siedler
2. Syndicate
3. Dune 2
4. History Line
5. Civilization

MS-DOS
1. Syndicate
2. Day of the Tentacle
3. Sam & Max
4. Rebel Assault
5. Privateer

Super NES
1. Mortal Kombat
2. Super Mario Kart
3. Zelda 4
4. Actraiser 2
5. World of Illusion

Mega Drive
1. Aladdin
2. Sonic 2
3. NHL Hockey
4. Quackshot
5. World of Illusion

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Bullfrog	8. Monat
2.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts	8. Monat
3.	(4)	Sam & Max: Hit the Road	LucasArts	2. Monat
4.	(5)	Rebel Assault	LucasArts	2. Monat
5.	(8)	Privateer	Origin	4. Monat
6.	(3)	X-Wing	LucasArts	11. Monat
7.	(7)	Die Siedler	Blue Byte	2. Monat
8.	(–)	Doom	Id Soft	1. Monat
9.	(13)	Dune 2	Virgin	7. Monat
10.	(17)	Strike Commander	Origin	11. Monat
11.	(6)	Civilization	Microprose	24. Monat
12.	(–)	Indiana Jones 4	Softgold	1 Monat
13.	(11)	History Line	LucasArts	13. Monat
14.	(–)	NHL Hockey	Electronic Arts	1. Monat
15.	(–)	Monkey Island 2	LucasArts	1. Monat
16.	(14)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	27. Monat
17.	(–)	Ultima Underworld	Origin	1. Monat
18.	(–)	Comanche	Novalogic	1. Monat
19.	(10)	Turrican 3	Rainbow Arts	2. Monat
20.	(12)	Anstoß	Ascon	2. Monat

EMP Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99 u. 5 32 36

EMP Preisknüller/Neuheiten

Battle Isle 2
700160 PC3,5" (KD) 89,99 DM
750010 CD-ROM (KD) 89,99 DM

Airlines
700173 PC 3,5" (KD) 84,99 DM

Bloodnet
700187 PC 3,5" (DA) 89,99 DM
750018 CD-ROM (DA) 89,99 DM

Alone In The Dark II
700180 PC 3,5" (KD) 94,99 DM

Aufschwung Ost
650115 Amiga (KD) 74,99 DM
700186 PC 3,5" (KD) 79,99 DM

Cannon Fodder
(macht süchtig)
650096 Amiga (DA) 59,99 DM
700188 PC 3,5" (DA) 64,99 DM

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

Hand of Fate
(Legend of Kyrandia 2)
700165 PC 3,5" (KD) 69,99 DM

Hattrick
650109 Amiga (KD) 79,99 DM
700175 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Indy Car Racing
700163 PC 3,5" (DA) 74,99 DM

Mortal Kombat
650045 Amiga (DA) 54,99 DM
700068 PC3,5" (DA) 64,99 DM

Amiga-Spielepakete zu Superpreisen!
Nur solange der Vorrat reicht!

Paket 1 - Rennspiele 69,99 DM
Overdrive, Lotus 3, Jaguar XJ 220 (DA) Art.-Nr.: 650121

Paket 2 - Strategie/Action 99,99 DM
Cannon Fodder, Wing Commander 1, Pacific Island (DA) Art.-Nr.: 650118

Paket 3 - Shoot' em up 89,99 DM
Terminator 2 (The arcade game), Alien Breed 2, Apidya (DA) Nr.: 650119

Paket 4 - Genre Mix 99,99 DM
Sensible Soccer, Starbyte Super Soccer, Assassin Special Edition, Knights of the sky, Woody's World (DA) Art.-Nr.: 650120

PC-Spielepakete zu Superpreisen!
Nur solange der Vorrat reicht!

Paket 1 - 5,25" Disketten 79,99 DM
Castles (E), John Madden Football (E), Lord of the Rings 2 (E), Powermonger (E), Steel Empire (ML) Art.Nr.: 700189

Paket 2 - 3,5" Disketten 99,99 DM
Flight of the intruder (DA), Zool (DA), 4 D Sports Driving (DA), Battle Isle (E) Art.-Nr.:700190

Paket 3 - 3,5" Disketten 129,99 DM
Knights of the sky (DA), ATAC (E), Starbyte Super Soccer (KD), BAT 2 (E), Pacific Island (E), B 17 Flying Fortress (E) Art.-Nr.: 700191

Sonderangebote jeweils nur 49,99 DM
3,5" Disketten - Nur solange der Vorrat reicht!

Premier Manager (KD)	Art.-Nr.: 700003
Dogfight (DA)	Art.-Nr.: 700013
Falcon 3.0 (DA)	Art.-Nr.: 700018
F-15 Strike Eagle 3 (DA)	Art.-Nr.: 700019
The Legacy (DA)	Art.-Nr.: 700020
ATAC (DA)	Art.-Nr.: 700067
Special Forces (DA)	Art.-Nr.: 700074
Ancient Art Of War In The Skies (DA)	Art.-Nr.: 700080
B-17 Flying Fortress (DA)	Art.-Nr.: 700082
Harrier Jump Jet (DA)	Art.-Nr.: 700083
Gunship 2000 (DA)	Art.-Nr.: 700084
Might and Magic (KD)	Art.-Nr.: 700120
Indiana Jones 3 (KD)	Art.-Nr.: 700137
Monkey Island 1 (KD)	Art.-Nr.: 700139

Amiga 1200

Alien Breed 2 (DA)	59,99 DM	Art.-Nr.: 650051
Anstoss (KD)	84,99 DM	Art.-Nr.: 650041
Body Blows Galactic (DA)	59,99 DM	Art.-Nr.: 650104
Hattrick (KD)	79,99 DM	Art.-Nr.: 650111

CD - ROM

Comanche + Datadisk 1+2 (KD)	119,99 DM	Art.-Nr.: 750017
Eye Of The Beholder (KD)	94,99 DM	Art.-Nr.: 750011
Lucas Art Classics (KD)	129,99 DM	Art.-Nr.: 750013
(Compil. m.Zak McKrakken, Maniac Mansion1, Loom, Monkey Isl.+ Indiana Jones1)		
Might + Magic 3-5 (KD)	94,99 DM	Art.-Nr.: 750012
Rebel Assault (DA)	99,99 DM	Art.-Nr.: 750016

Pizza Connection
650110 Amiga (KD) 84,99 DM
700176 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Kolumbus
650097 Amiga (KD) 84,99 DM
700149 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Starlord
700065 PC 3,5" (DA) 94,99 DM

Sim City 2000
700181 PC 3,5" (KD) 94,99 DM

TFX
700185 PC 3,5" (DA) 94,99 DM

Ultima 8 - PAGAN
700178 PC 3,5" (KD) 94,99 DM

Zeppelin
650116 Amiga (KD) 79,99 DM
700183 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

SAM & MAX
700177 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Privateer
Special Op.1 Data Disk
(Hauptprogramm erforderlich!!!)
700170 PC 3,5" (DA) 49,99 DM

Sternenschweif
(DSA2)
700166 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

Die Siedler
650083 Amiga (KD) 89,99 DM
700159 PC 3,5" (KD) 89,99 DM

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

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Invasion von der Vega

Dosenöffner: Mir der richtigen Truppe wird jeder Raumer geknackt

Tusch! Jubel! Sektkorkenknall! – Ein neues Spielkonzept! War die englische Unterabteilung von Microprose bisher durch eher gebremste Spaßausbeute aufgefallen, langt sie zum sentimentalen Abschied noch mal voll hin. Die technisch unscheinbare Mischung aus Wirtschaftskalkül und Strategengeschick entpuppt sich bald als Langzeit-Urknall mit Motivations-Nachbrenner. Wer die ersten Alien-Artefakte eingesammelt hat und mit knirschenden Zähnen auf deren Auswertung wartet, wird selbst bei eingeschaltetem Zeitraffer Tage und Wochen vor dem Rechner verbringen. Alien Hengst hat zwar nicht Unrecht, wenn es die langwierigen Kampfsequenzen bemäkelt, die zudem einige spielerleichternde Features vermissen lassen, aber andererseits gibt's genug zu planen und bedenken, daß etwas Ruhe nicht schaden kann. Die hochkomplexe Mischung bringt den Kick: Soviel unterschiedliche Spielfunktionen sind nicht oft in einem einzigen Programm vereint. Plötzlich achten selbst eingefleischte Strategen auf ihr Bankkonto und nüchterne Buchhalter schultern die Laserwumme.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

UFO

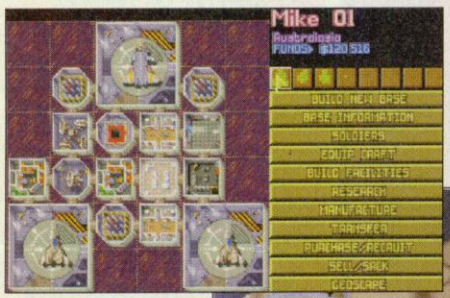
Enemy Unknown

Ein besonders gutes Image haben die grünen Rübennasen aus dem All wirklich nicht. Entweder dienen sie den Kinomedien als Kanonenfutter für menschliche Helden oder bohren sich als gerissene Mitesser in unsere Eingeweinde. Kurzum, auch Aliens sind nicht auf Rosen gebettet und müssen sehen, wo sie bleiben. Kein Wunder, daß die Jungs erbarmungslos zurückschlagen und uns piesacken, wo es nur geht. Trudelt irgendwo eine Untertasse nieder, dann wird kurze Zeit später die lokale Bevölkerung zur Strecke gebracht oder zu unappetitlichen Versuchszwecken ins All verschleppt. Alternativ dazu gibt's die Spielberg-Aliens: Wahre Tugendbolzen, die mit wässrigem Blick die fehlgeleiteten Erdlinge zu neuen Entwicklungsstufen und kosmischem Bewußtsein führen und jedem alten Mütterchen über die Straße helfen.

Zum Glück sucht man in *UFO – Enemy Unknown* diese kosmischen Weicheier vergebens. In Microprose neuestem Strategie-Epos gibt's nur knakkig-grüne Stinker, die uns ans kostbare Fell wollen. Soviel motivierende Gemeinheit lassen wir uns nicht entgehen und schreiten beherzt zur Installierung einer planetenweiten Verteidigungsanlage. Als Oberbefehlshaber der irdischen Truppen schlagen wir die Außerirdischen konsequent zurück und sorgen für Grabesstille im All.

Der Rächer im Anflug: Die Forscher haben ganze Arbeit geleistet

Soviel zur heroischen Theorie, in der Praxis sieht die Sache schon komplizierter aus. Bevor wir die Menschheit retten, müssen wir zuerst unser Verteidigungssystem aufbauen. Wie es sich gehört, starten wir als mickriger Möchtegern-Söldner mit einer einzigen Basis, irgendwo auf dem Globus. Der ist zum Glück dreh- und zoombar, so daß keine größeren Orientierungsprobleme auftreten werden. Zusammen mit der Heimatbasis, etwas Startkapital und ein paar Söldnern, stehen gleich die ersten Abfangjäger und Truppentransporter bereit. Die Flieger werden mit der Maus auf die Reise geschickt, übernehmen automatische Patrouillenflüge, steuern Waypoints an oder heften sich an die Fersen der bald auftauchenden Ufos. Freundliche Flugzeuge und feindliche Untertassen erscheinen in jeder Kartenvergrößerungsstufe als "Blibs" auf dem Schirm. Um eventuelle Wartezeiten durch große Enterfernungen zu vermeiden, dürfen wir die Zeit in mehreren Stufen raffen und schneller ablaufen lassen. Nähern sich die beiden Kontrahenten auf Schußweite, wird ein kleiner Radarschirm, inklusive Feuerleitzentrale geladen. Hier entscheiden wir, mit welchen Waffen unser Jäger angreift und dürfen uns bei Gefahr wieder zurückziehen. Wurde das Ufo von uns zur



Für den Anfang nicht schlecht: Station Nr. 1 nimmt die Arbeit auf

Geländevorteil: Außerirdische schlagen immer und überall zu

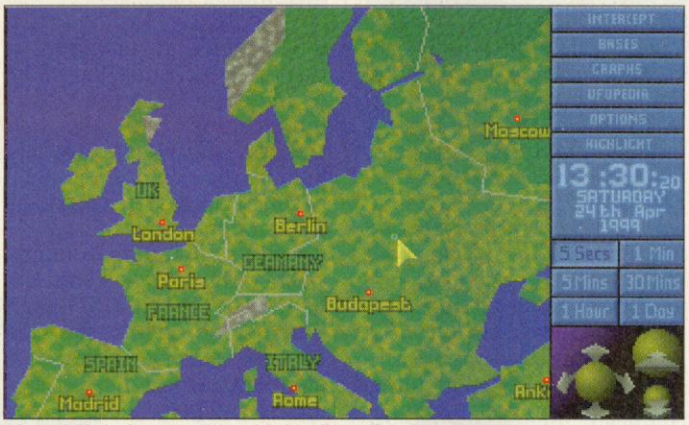
Power Source bringt verbrauchte Energie sofort zurück

Aliens in Spiritus: nichts für Feinschmecker

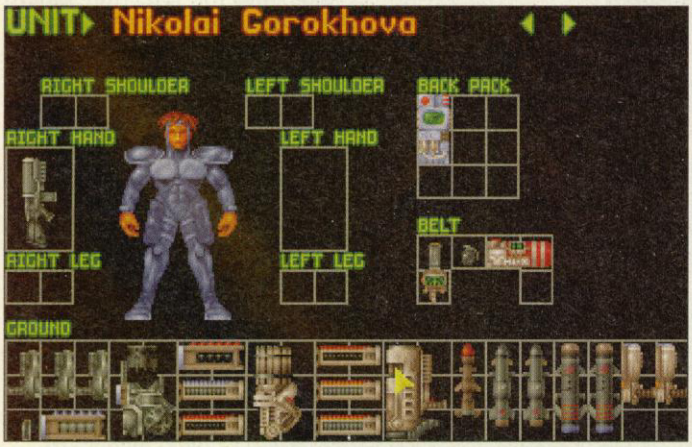
In *UFO* sind Außerirdische weder niedlich und schon gar nicht friedlich, sondern so bitterböse wie in den amerikanischen B-Movies der 50er Jahre. Wer einmal angefangen hat, die Invasion zu stoppen, klebt am Bildschirm seines Computers, wie Schnodder an den Schleimdrüsen eines vene zianischen Brüll-Echsoiden. *UFO*, das auf den ersten Blick wie ein trockenes Wirtschaftsspiel aussieht, entpuppt sich nach der ersten Landung einer Untertasse als spannungsgeladene Mischung aus Strategie-, Handels- und Rollenspiel. Eifrig überziehen wir den Globus mit Frühwarnstationen, bauen die Basen mit nützlichem Zubehör aus, schicken schwerbewaffnete Einsatztruppen in die Landezonen außerirdischer Invasoren, lassen die Überreste der Eindringlinge im Labor sezieren und buhlen bei den Staaten dieser Welt um ein paar Extramillionen. Im witzigen Spielkonzept von *UFO* stören nur ein paar Kleinigkeiten, die im Taumel der Begeisterung allerdings kaum ins Gewicht fallen. Im Kampfmodus ist beispielsweise die Geduld eines fernöstlichen Zen-Künstlers gefragt: Habt Ihr es mit mehr als zwei Außerirdischen zu tun, kann es durchaus schon mal ein, zwei Stündchen dauern, bis das Ufo endlich erobert ist – für den Schnellspieler deutlich zu lange. Ein automatisches Kampfsystem hätte hier sicherlich Abhilfe geschaffen.

Landung gezwungen oder trudelt es irgendwo freiwillig nieder, treten unsere Söldner in Aktion und *UFO-Enemy Unknown* geht in die zweite Phase: Den isometrischen Strategiekampf. Neben Abfangjägern stehen uns Transporter zur Verfügung, mit denen wir eine knackige Söldnertruppe à la "Aliens" an den Absturzort bringen können. Das jeweilige scrollende Kampfgebiet sehen wir von schräg oben, zur besseren Orientierung darf eine Übersichtskarte eingeblendet werden. Bereiche, die noch nicht von unseren Söldnern besetzt sind, verschwinden im bedrohlichen Dunkel. Jeder Kämpfer wird von uns einzeln gesteuert, wobei jede Aktion Bewegungspunkte verbraucht. Wer z. B. die Waffen wechselt oder mit dem Scanner nach Aliens spürt, kann in dieser Runde entsprechend weniger Felder vorwärtsmarschieren. Je nach Szenario gilt es, feindliche Schiffe zu erobern, die Zivilbevölkerung zu schützen oder Alien-Nester auszuräuchern. Wechselt das Einsatzgebiet, dann wechselt entsprechend auch die Landschaft und unser Vorgehen. Ganz klar, daß wir im Häuserkampf anders vorgehen müssen als in Wüste oder Arktis. Das strategische Spektakel wird mit der Maus und einigen Icons am unteren Bildschirmrand ausgetragen. Ist der jeweilige Einsatz erfolgreich abgeschlossen, das heißt, mindestens einer unserer Söldner überlebt den Kampf, dann dürfen wir alle gefundenen Alien-Artefakte und Waffen einsacken und ins heimatliche Labor schleppen. Dort treten spezielle Wissenschaftler in Aktion und ergründen hoffentlich die komplizierte Funktionsweise der ausländischen Maschinchen. Liegen brauchbare Konstruktionszeichnungen vor, treten wir in die Produktionsphase. Mit dem nötigen Kleingeld im Rücken kommen wir so zu besseren Waffen, hilfreicher Zusatzausrüstung und besseren Fliegern. Mit der Offensivplanung ist es leider nicht getan. Nebenbei müssen wir unser Verteidigungssystem über den ganzen Globus ausdehnen, neue Basen bauen und bereits bestehende tüchtig aufmotzen. Auch hier setzt nur der Preis Grenzen. Unter anderem sind neue Hangars, Laser-Verteidigungsstellungen oder besseres Frühwarnradar im Angebot. Jedes Land, das unter unserem Schutz steht, füllt monatlich automatisch unsere leeren Kassen auf, je nachdem wie effektiv wir gegen die Aliens vorgegangen sind. Wer Genaueres über Quantität und Qualität der Alien-Sichtungen wissen will, darf sich umfangreiches Statistikmaterial via Bildschirm reinziehen. Zu allem Überfluß kann es durchaus passieren, daß plötzlich ganze Völker zu den Aliens überlaufen und ihre Länder für Basen der Außerirdischen öffnen.

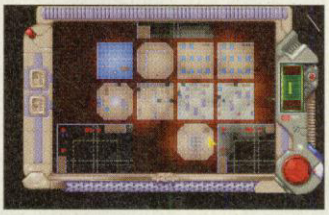
Das Spiel ist aus, wenn unsere Basen überrannt werden, oder die Kassen komplett leer sind. *vw*



Alarm! Unbekannte Flugobjekte über Castrop-Rauxel



Neulich bei der PDS: Auch unsere russischen Freunde wollen anständig ausgerüstet werden



Automapping sei dank: Auch in der Wüste kein Verlaufen mehr

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 86%

Grafik: 58% Sound: 47%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, 2 MByte RAM, VGA, 10 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: –

Jump'n'Run

Angebetet: Der Obertitan läßt sich nicht lange bitten

Pagan

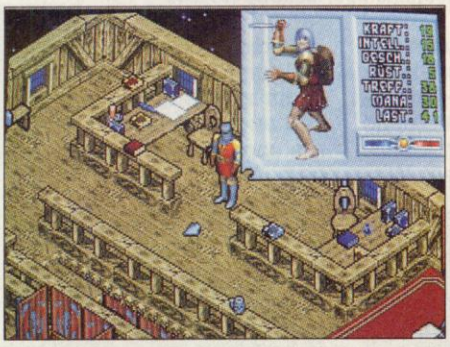
Ultima 8

"Was ein echter Held ist, der schlägt sich alleine durch". So dachte auch Lord British und ließ die bewährte Party, die wir einst in nächtelangen Sitzungen mühevoll ausstaffiert hatten und deren Wohlbefinden uns am Herzen lag, sang- und klanglos sterben. Nur gelegentlich und kurzfristig gesellt sich ein "Mitläufer" zu unserem Avatar. Sofort wird klar, daß wir es diesmal mit einem wesentlich actionlastigeren Abenteuer zu tun haben, in dem die Rollenspielanteile hintenan stehen müssen. Das neue, stark gewöhnungsbedürftige Kampfsystem versagt Euch den Autokampf, so daß sich Eure Widersacher nur mit einer gehörigen Portion Übung zur Strecke bringen lassen. Das Training tut auch Not, denn Euer Sterben hat diesmal endgültige Folgen. Den fröhlichen Auferstehungs-Zeremonien des Vorgängers kann Euer zersäbelter Körper nur noch aus einem feuchten Grab heraus nachtrauern. Die Sonnenseiten des Spiels liegen ganz klar bei der Optik: Zahllose Animationsphasen bringen den Avatar in Bewegung. Unzählige grafische Gags versüßen Euch die Reise durch das heidnische Land. Obwohl uns angesichts der vielen Verbesserungen für das Auge die spielerischen Wermutstropfen nicht ganz so bitter aufstoßen, sollten wir sie gerade bei einem Spiel dieser Klasse nicht durchgehen lassen. Neben dem Kämpfen tut sich der Avatar jetzt auch beim Gegenstände sammeln schwerer: Utensilien nimmt er nur noch auf, wenn er unmittelbar davor steht. Weggeworfenes (auch wenn es nur ein Stoffetzen ist) blockiert den entschlossenen Schritt des tugendhaften Helden: Hilflos steht er vor der für ihn unüberwindbaren Barriere. Die Übersichtlichkeit mußte zugunsten der größer gezeichneten Sprites, Gebäude und Landschaften enorm leiden. Ohne Kartenzeichnen werdet Ihr Euch kaum zurechtfinden. Fazit: Trotz leichter Mängel gehört auch der jüngste Teil der *Ultima*-Saga in jede Spiele-Sammlung.

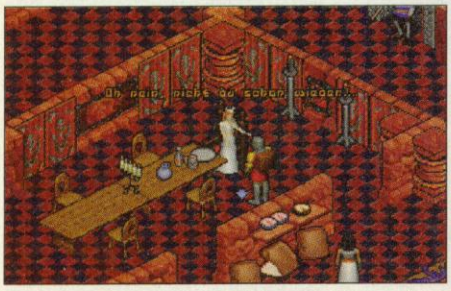
Was hat man uns im Laufe der Heldenkarriere nicht schon alles angetan: Diverse Erzmotze haben uns aus dem Lederwamst gehauen, lose Marketenderinnen luden zum Schäferstündchen, wir wurden zum Tugendbolzen, der selbst dem heiligen Franziskus Konkurrenz machte, verwandelten uns in Schlangen, aßen von magischen Pilzen und umschifften mit fliegenden Wirkteppichen zahlreiche "Bug"-Klippen.

Doch was jetzt passiert ist, das schlägt dem Faß den Boden aus. Unser rotgeschuppter Freund, der langzähnige Guardian, hat sich, ob seiner letzten Schlappe in "The Serpent Isle", eine besondere Sauerei für uns ausgedacht. Man erinnere sich: Wir hatten gerade mal wieder ein Dimensionstor zugemauert und beweinten angemessen den Freitod unseres alten Kumpels Dupre, als der Guardian mit seinen ungewaschenen Pfoten zugriff und uns kurzerhand in die Weiten des Alls entführte. Nach einem längeren Kuraufenthalt in höheren Dimensionen landen wir jetzt in *Pagan – Ultima 8*. Weg ist Britannia, weg ist Lord British, weg sind Iolo, Shamino und all die anderen – Seufz. Wir gehen ab jetzt als Solocharakter durchs aufregende Action-Leben. Viel Zeit zum nostalgischen Rückblick bleibt allerdings nicht, denn auf dem Fantasy-Planeten *Pagan* ist erwartungsgemäß der Teufel los. Zum angemessenen Einstand dürfen wir einer Exekution beiwohnen und werden so alsbald in das Intrigengeflecht des mittelalterlichen Kontinents einbezogen.

Anders als auf Britannia wacht nicht der weise Lord British, alias Richard Garriott, über seinen Schäfchen, sondern sehr suspekte Gebietsfürsten, die das Land in Einflußsphären aufgeteilt haben. Über jeder Region thront als wahrscheinlich guter Geist ein sogenannter Titan, ein Herr der Elemente. Noch eine Dimension höher und darob im Hintergrund zieht unser bekannter roter Freund an den Fäden. Aber zunächst sind diese ganzen Verwicklungen für uns nicht durchschaubar und wollen erst durch emsigen Menüplausch erfahren werden. Anders als bei den direkten Vorgängern, den *Ultimas* der Siebener Reihe, wird uns bei diesen Gesprächen kein Porträt des Gegenübers geboten, sondern nur das obligatorische Satzmenü. Auch in Sachen Inventory wurde tüchtig abgespeckt. Während uns im letzten Teil die ganze Party in voller Pracht entgegenstrahlte, müssen wir jetzt mit einem kleinen Bildchen des Avatars und drei Charakterwerten Vorlieb nehmen. Die neue Bescheidenheit hat ihren guten Grund: Avatar ist auf seine



Rustikal: Weise Einsiedler leben offenbar nicht schlecht



Immer schlecht gelaunt: Die Königin mault sogar beim Essen

Schlachtreif: Nur mit einem speziellen Zauberdolch wird hier gemeuchelt

Dankbar: Diese Dame zeigt sich dem Avatar mit einem Schlüssel erkenntlich

Elastische Waden: Aus dem Stand hebt der Avatar ab...

...und schwingt sich in die Lüfte

alten Tage elastischer denn je und benötigt deshalb alle Rechenzeit, die unsere klapprigen Computer hergeben.

Konnten wir in früheren Teilen nur schnöde durch die Gegend marschieren und quasi-automatisch ein Kämpfchen austragen, hüpft der agile Held jetzt wie ein Gummiball durch seine Welt. Die richtige Mausklick-Kombination vorausgesetzt können wir normal gehen, laufen, vorsichtig tapsen, weite Sätze machen und an Mauern hochklettern. Ähnlich flexibel werden Prügeleien ausgetragen. Je nach angelegter Waffe kann Avatar zu gewaltigen Schlägen ausholen, in Deckung gehen oder mit den Eisenstiefeln zutreten. Demzufolge sind auch viele Rätsel im Spiel nur durch geschicktes Taktieren und Kombinieren der Mausbefehle zu lösen. Dieser enorme Bewegungsdrang ist aber nicht die einzige Neuerung im Spiel. Die Fantasywelt *Pagan* wird aus der isometrischen Sicht dargestellt, die Figuren sind doppelt so groß wie ihre Vorgänger. Ebenfalls neu für Ultimatisten: Das Nahrungsproblem ist ein für alle Mal gelöst, unser Held besorgt sich seine Snacks selber. Wird er dagegen von uns mit Nahrung versorgt, wirkt sich das günstig auf sein gegebenenfalls angeschlagenes Hitpoint-Konto aus. Das wird dann schneller wieder automatisch aufgefüllt. Noch eine echte Erleichterung: Von uns im Inventory verstaute Gegenstände bleiben an ihrem Platz in der Truhe und werden nicht mehr willkürlich durcheinandergewürfelt. Dafür hat man den Umgang mit der Magie wieder etwas erschwert. Diesmal sind nicht nur bekannte und neue Zutaten nötig, um etwa einen Feuerball loszulassen, darüber hinaus müssen wir im Besitz von allerlei magischen Artefakten sein, die wir als Belohnung von den vier Element-Titanen bekommen.

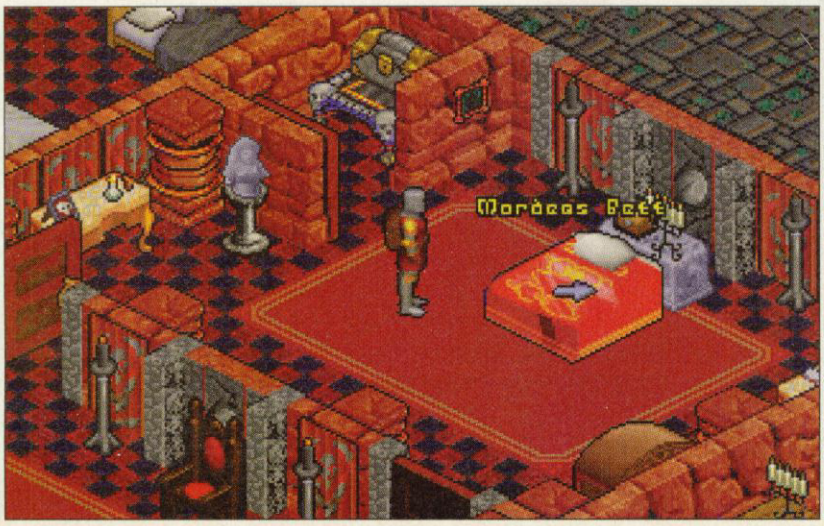
Wer's besonders atmosphärisch mag, besorgt sich das erste Speech-Pack für ein *Ultima*-Programm und darf dann auf weiteren sechs Megabyte den grausigen Stimmen seiner Hauptfeinde lauschen, die übrigens alle in akzentfreiem Hochdeutsch parlieren. *vw/fh*

Der texanische Lord macht's seinen ergebenen Rittern wahrlich nicht leicht. Gerade die hundertfünfzigprozentigen *Ultima*-Freaks, ich zähle mich dazu, werden an einigen Neuerungen ganz schön zu knusen haben. Der junge Avatar ist zwar deutlich gelenkiger als seine ältlichen Vorgänger, kann aber seltsamerweise viel weniger in seiner Umwelt anstellen. Die Zeiten, in denen man selber sein Brot gebacken oder sich einen neuen Pullover gestrickt hat, sind wohl endgültig vorbei. Konsequenterweise wurde die Zahl der Gegenstände reduziert. Von liebgewonnenen Verhaltensregeln sollte man sich also schnellstens freimachen und sich an Avatars neuer Beweglichkeit freuen. Unser Geschick mit der Maus wird dann auch konsequent gefordert. Ob wir uns über wacklige Balustraden schieben, hohe Burgzinnen erklimmen oder reißende Flüsse überwinden, ein Fehltritt genügt, und wir hauchen unser Ritterleben aus. Nicht mehr die beste Waffe, der mächtigste Zauber oder die knackigste Party entscheiden über Wohl und Wehe des Helden, sondern die Geschwindigkeit, mit der wir die Maus bedienen. Atmosphärisch dagegen ist der neue *Ultima*-Teil schlichtweg genial. Die Zaubersprüche sind wundervoll animiert, der Soundtrack ist eine Ohrenweide und die Monster verdienen einen Oscar für Detailreichtum und Gemeinheit.

Hau drauf: Gegen diesen Grobian haben wir nicht die geringste Chance

Aladdin hat mehr Glück als der Avatar: Denn dieser Geist will nicht gestört werden.

Da versagt auch der schnellste "Klicker": Zwei Zombies nagen an Avatargebeinen



Glück gehabt – das Bett ist unbesetzt. Denn wer die böse Herrscherin aus dem Schönheitsschlummer reißt, kann schon mal sein Testament machen.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Origin/Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 80%

Grafik: 86% **Sound:** 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 486er, 4 MByte RAM 36 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Speech-Pack, Adlib, Soundblaster, General MIDI
Geplant für: CD-ROM

Stehaufmännchen

Einen Feuerball in Ehren kann kein Monster verwehren

Das nenne ich gewagt: Man nehme ein 5 Jahre altes Spiel, verpacke es neu und verkaufe es als tolle Innovation. Grafikstil und Benutzerführung von *Wizard* sind zwar relativ zeitgemäß, aber daß hier ein Oldie nur halbherzig neu aufgewärmt wird, geht mir persönlich gegen den Strich. Daß wir uns hier nicht falsch verstehen: Ich mochte *Bloodwych* unheimlich gern und habe so manche Nacht mit der Monsterhatz vor meinem ST verbracht. Aber für *Wizard* hätte ich mir zumindest neue Zauberformeln gewünscht (und nicht eine 1:1-Umsetzung des alten Magiebuches wie hier geschehen) sowie peppigere Puzzles und frischere Gegenstände. Es drängt sich mir der Verdacht auf, daß der gute Peter James nur seine alten *Bloodwych*-Daten herausgekramt hat und ein paar buntere und scrollende Wände darum herumgestrickt hat – dafür ein dickes "Pfui!". Damit nicht genug: Bei genauerem Hinsehen offenbart *Wizard* noch ein paar zusätzliche Patzer. So sind beispielsweise die Animationen der Monster unterdurchschnittlich, die Benutzerführung verwirrend bis umständlich.

Wizard

Seitdem id-Software vor fast zwei Jahren die Spielewelt mit einem hierzulande verbotenen Sharewarespiel um ein neuartiges 3D-System bereicherten und 1994 mit *Doom* den Erfolg des Vorgängers wiederholten, schießen Spiele mit scrollenden 3D-Dungeons wie Pilze aus dem fruchtbaren Boden eines Feuchtgebietes. Neu im Reigen der 3D-Programme ist Psygnosis' Rollenspiel *Wizard*, mit dem sich ein alter Bekannter nach einer längeren Pause wieder zurückmeldet. Die Rede ist vom *Bloodwych*-Schöpfer Peter James. Kurzerhand verband Peter das *Bloodwych*-Prinzip mit der neuen Technik zu einem neuen Programm. Wer schon anno 1989 *Bloodwych* spielte, wird so manch vertrautes Feature wiederentdecken. Beispielsweise das Magiesystem: Aus einem Zauberbuch sucht Ihr Euch die passende Formel heraus. Die Sprüche sind in vier verschiedene Gattungen unterteilt. Neue Formeln lernen Eure Helden nach einer Beförderung. Ebenso bekannt: Am Anfang kostet ein frischer Spruch noch eine Menge Magiepunkte. Je häufiger Ihr den Zauber einsetzt, desto "billiger" wird er. Die Verwandtschaft von *Wizard* und *Bloodwych* geht sogar soweit, daß die meisten Zaubersprüche die gleichen Namen haben. Damit nicht genug: Die Puzzles und viele der Gegenstände, über die Ihr in *Wizard* stolpert, kommen *Bloodwych*-Veteranen wundersam vertraut vor. Ebenfalls schon aus dem Vorgänger bekannt, sind die Shops, die im Dungeon verteilt sind und spezielle Regenerationskammern, in der tote Helden wiederbelebt werden können. Nur auf den Zweispielermodus bei geteiltem Bildschirm müssen *Wizard*-Spieler verzichten. Ihr stiefelt allein mit einer vierköpfigen Party, die Ihr aus sechzehn verschiedenen Instantcharakteren zusammenstellen dürft, durch sechs verschiedene, jeweils 8 Etagen große Dungeons, um am Ende einem miesen Magier den Garaus zu machen. Dazu gilt es, vier spezielle Steine zu bergen, die in vier Labyrinthen verborgen sind. Neu ist dabei nicht nur der ansprechende Grafikstil, sondern auch ein Automapping, damit Ihr Euch in den Tiefen der Labyrinthe nicht verlauft. *mh*

Uralt: *Bloodwych* mit neuer Grafik

Wo bin ich? Kein Verirren mehr durch Automapping.

Gedränge: Auch so ein Monsterauflauf ist kein Problem

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 61%

Grafik: 54% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 4 MByte RAM, 8 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga

Time out! Have a break.

Jetzt neu! Zu jedem Break der passende Sticker – in allen Mini- und Dreier-Packungen mit dem gelben Stern.

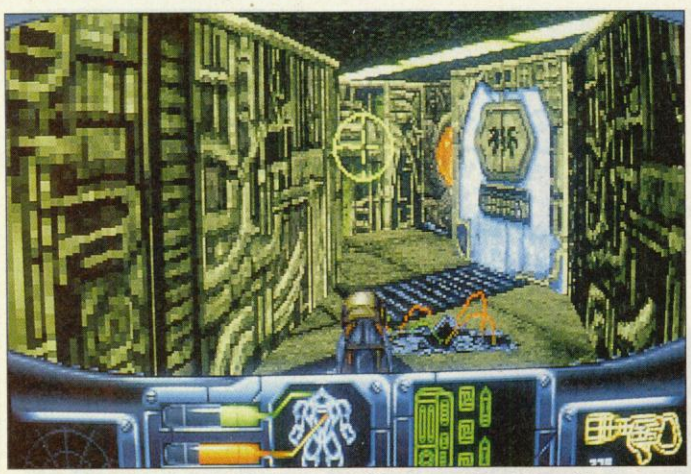
KitKat – die leichte Knusperwaffel in Milchschokolade.

Nestlé

KitKat®

Have a break, have a KitKat

Inquisitor im Genlabor



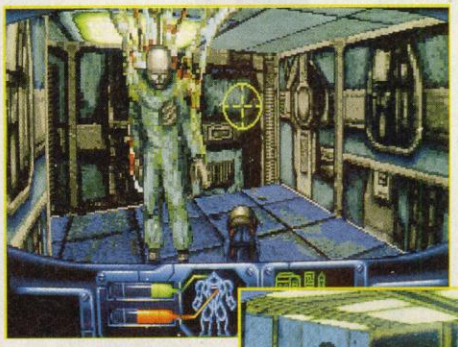
Franzmanngrafik: Zumindest optisch überzeugt der Doom-Clone

In Extremis

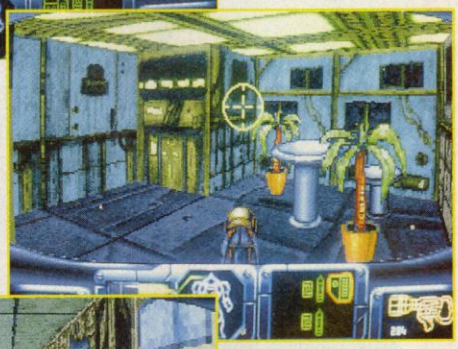
In nicht allzu ferner Zukunft haben die Weltenlenker unseres Planeten sich dazu durchgerungen, atomare, genetische und bakterielle Versuche ausschließlich fernab der guten Mutter Erde in Raumschifflaboratorien durchzuführen. Bei einer Krisensitzung im Weltpräsidium erfährt unser Held Bob Jones, daß eines dieser fliegenden Forschungslabore auf geheimnisvolle Weise aus seiner Umlaufbahn verschwunden ist. Ein S.O.S.-Signal des Bordcomputers als letztes Lebenszeichen, dann ward das gute Schiff auf Nimmerwiedersehen von den Radarschirmen verschwunden. Doch unser Bob ist ein findiges Kerlchen, und so hat der einsame Weltraum-Cowboy den Forschungs-Raumfrachter innerhalb weniger Tage aufgespürt. Als er sich gerade hinter das im Raum treibende Monstrum klemmen will, spielt seine eigene Space-Kutsche verrückt: Die Triebwerke überhitzen derart, daß die hohen Temperaturen das Raumschiff in wenigen Minuten zum Explodieren bringen werden. Bob steigt aus und jettet mit seinem Backpack in Richtung des ominösen Labors. Gerettet? Weit gefehlt, denn hier fängt Bobs und somit auch Euer Unheil erst an.

Schon beim Betreten des Labors stolpert Ihr über die erste Leiche. Was ist hier bloß geschehen? Um Euch im Labyrinth der Räume Gewißheit zu verschaffen, müßt Ihr verriegelte Türen und Fahrstühle mit Magnetkarten aktivieren. Diese entnehmt Ihr den Depotkammern der Stationsterminals. Dort findet Ihr auch bessere Waffen, Batterien und Sauerstoffpatronen, denn mit Eurer spärlichen Grundausrüstung werdet Ihr nicht weit kommen. Seid Ihr im Besitz des richtigen Levelcodes, verfügt Ihr auf Tastendruck über eine Karte der aktuellen Ebene. Die Leiste am unteren Bildrand zeigt Euch per Radar das regionale Feindaufkommen und hält Euch über Munitions-, Energie- und Sauerstoffverbrauch auf dem laufenden. Eure Aufgaben sind schnell umrissen: Monster killen, Magnetkarten, Reservetanks und den Levelausgang finden – extrem(is) simpel, oder? *fh*

Im Schneckentempo schleicht Euer Trooper durch die mit Texturen tapezierten Gänge. Ab und an steht eine stumme, unintelligente Grünhaut im Weg, die nach ein paar Treffern ihre Zellen auf dem Sichtfenster Eures Helms verteilt. Von gemischten Wohngemeinschaften scheinen die Aliens in *In Extremis* nicht viel zu halten, denn jeder der Etagenlevel beheimatet jeweils nur eine Sorte Außerirdischer. Obwohl die Aktionen Eurer glibbrigen Feinde absolut berechenbar sind (wenn Ihr eine Tür öffnet, springt Euch regelmäßig ein Monster ins Gesicht), habt Ihr bei Feindkontakt keinerlei Ausweich- oder Deckungsmöglichkeiten, was postwendenden Energieabzug zur Folge hat. Bei einer Vielzahl von Aktionen führt unser Held Selbstgespräche, doch der arme Kerl ist wohl so lange im All herumgeirrt, daß er nur noch ein einziges Wort beherrscht. Tragisch an der einsilbigen Vorstellung ist die Tatsache, daß man das Gestammel noch nicht mal versteht.

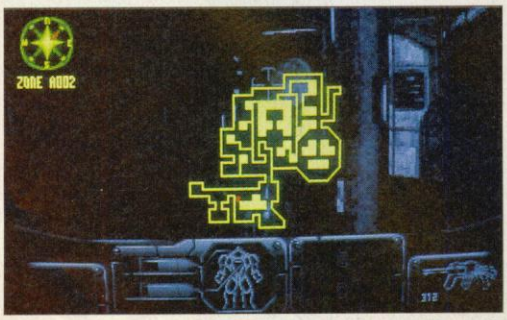


Luftgetrocknet: Die Aliens mögen´s gut abgehangen

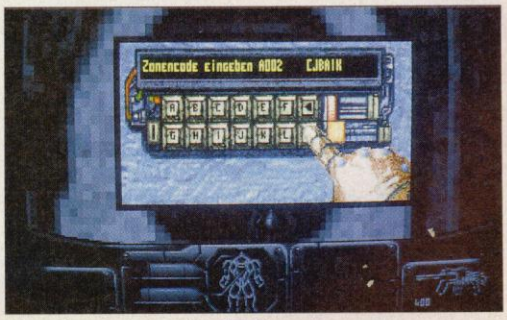


Gepflegte Zimmerpalmen: Wie gut, daß das Pflanzenlicht noch brennt!

Leicht invalid: Ein schleimiger Störenfried schleift sich durch die Gänge



Gegen den richtigen Levelcode gibt es vom freundlichen Terminal eine Map der aktuellen Ebene



Eingabe nach dem "Adler-Such-System": Die stark reduzierte Tastatur macht´s möglich

Genre: Action
Hersteller: Blue Sphere
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Delphine

MS-DOS 48%

Grafik: 60% Sound: 34%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, Festplatte 15 MByte, 2 MByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: –

A3 Vertriebs GmbH

Bestellungen Mo-So (10-20 Uhr) unter Tel: **089/3073333, Fax: 30778876**

Keine Versandkosten bei Lieferungen in Deutschland!

Ab DM 200,- Bestellwert erhalten Sie eine Portogutschrift von DM 10.-

PC (1,44 MB)

26003	1869	d	93,85
26013	A-Train	d	104,85
26053	Aces Of The Pacific + Mission	a	79,85
28813	Aces Over Europe	d	93,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	99,85
25060	Airlines	a	79,85
27133	Alien Breed	a	69,85
25153	Alone In The Dark 2	d	99,85
25193	Ambush At Sorinor	a	99,85
27203	Anstoss	d	79,85
30253	Archon Ultra	e	69,85
30503	Aufschwung Ost	d	79,85
25031	Backdoor Club	d	59,95
28333	Ballistic Diplomacy	d	59,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a	86,85
25053	Battle Isle 2	d	93,85
25024	Beneath A Steel Sky	d	86,85
34053	Big Sea	a	79,85
25071	Bloodnet	a	99,85
25553	Bloodstone	a	74,85
25663	Body Blows	a	69,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	79,85
25233	Caesar's Palace	a	69,85
30533	Cannon Fodder	a	79,85
26002	Carriers At War 2	e	93,85
30273	Christoph Kolumbus	d	93,85
26753	Civilization	d	104,85
26073	Clash Of Steel	e	86,85
34603	Comanche Mission Disk 2	d	69,85
25823	CyberRace	d	74,85
26004	Dangerous Streets	a	59,85
30283	Darklands	d	93,85
27013	Das schwarze Auge 1	d	93,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	99,85
25008	Der Clou	d	93,85
27063	Der Patrizier	d	93,85
25633	Der Planer	d	93,85
25813	Dogfight	a	104,85
25032	Dream Girls	d	59,95
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	74,85
25493	Dungeon Hack	e	79,85
27153	Dungeon Master	d	79,85
25803	Eishockey Manager	d	93,85
34663	Elder Scrolls - Arena	e	79,85
20037	Electric Dreams	d	59,95
30063	Elite 2 - Frontier	d	79,85
25593	Empire Deluxe	e	93,85
20038	Erotic Zone	d	59,95
27633	Eye Of The Beholder 3	d	93,85
27313	F-117A Nighthawk 2.0	a	104,85
30313	Fantasy Empires	e	79,85
28083	Fields Of Glory	d	104,85
27403	Fire & Ice	a	69,85
28513	Flashback	d	79,85
25263	Football Manager 3	d	93,85
27433	Formula One Grand Prix	a	104,85
25044	FS5 Scenery Disk San Francisco	a	79,85
26005	FS5 Scenery Disk Washington	a	74,85
25061	Gabriel Knight	d	86,85
34123	Goblins 3	d	93,85
25533	Grand Slam Bridge 2	e	93,85
34733	Hand Of Fate (Kyrandia 2)	d	86,85
25793	Hannibal	d	93,85
34723	Harpoon 2	a	93,85
25273	High Command	e	93,85
27693	History Line 1914-1918	d	79,85
25058	In Extremis	d	79,85
25373	Inca 2 - Wiracocha	d	99,85
25473	Incredible Toons	d	86,85
27783	Indiana Jones 4	d	99,85
30243	Indy Car Racing	d	93,85
25413	Innocent Until Caught	d	99,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	74,85
26203	Jurassic Park	a	79,85
27863	KGB	d	74,85
27923	King's Quest 6	d	93,85
30323	Kingmaker	d	79,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	74,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	86,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	93,85
28113	Links 386 Pro	a	104,85
27002	Links Pebble Beach	e	55,85
34743	Litil Divil	a	79,85
30003	Lost In Time 1 & 2	d	99,85
31383	Maelstrom	d	99,85
29933	Mario Teaches Typing	d	74,85
25283	Mario wird vermisst	d	86,85

PC (1,44 MB)

25483	Master Of Orion	a	104,85
25753	McDonald Land	a	59,85
28203	Might & Magic 5	d	99,85
28443	Monkey Island 2	d	93,85
27503	Monopoly	d	86,85
27283	Mortal Kombat	a	69,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	93,85
28223	NHL Hockey	a	93,85
25139	Nomad	a	69,85
34383	Oscar	a	69,85
34063	Oxyd Magnum	d	59,85
26443	Pacific Strike	a	99,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	74,85
28593	Pinball Dreams	a	74,85
25113	Pirates! Gold	d	104,85
34093	Pizza Connection	d	99,85
28683	Populous 2	d	86,85
25063	Prince Of Persia 2	a	79,85
34863	Privateer Righteous Fire (Data1)	a	49,85
25403	Quarter Pole	d	79,85
25503	Quest For Glory 4	e	79,85
25000	Rally	e	76,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	93,85
25021	Return Of The Medusa Gold	d	93,85
30073	Return To Zork	a	93,85
27004	Robbo	a	49,85
25081	Rüsselsheim (Detroit)	d	79,85
25076	S.U.B.	d	79,85
30373	Sam & Max hit the road	d	99,85
30143	Seal Team	a	93,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	69,85
27093	Shadow Caster	a	93,85
25072	Siege + Data Disk (Dogs Of War)	a	114,85
34103	Silverball	a	69,85
25423	Sim City 2000	d	99,85
30053	Simon The Sorcerer	d	99,85
28263	Skat '92	d	74,85
25022	Software Manager	d	93,85
25723	Space Hulk	a	93,85
29233	Space Quest 5	d	79,85
30383	Speed Racer	a	79,85
30153	Spelljammer - Pirates Of ...	d	93,85
25443	Star Trek 2 - Judgment Rites	a	93,85
27103	Starlord	d	104,85
29383	Street Fighter 2	a	74,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	49,85
25453	Strike Squad	a	99,85
34133	Striker	d	79,85
34783	Stronghold	d	93,85
25983	Stunt Island	d	104,85
30393	Subwars 2050	a	104,85
27025	Superfrog	a	69,85
30403	Syndicate Data Disk	d	49,85
30413	T.F.X.	a	99,85
25038	Teresa Personally	d	74,85
34423	Terminator 2	a	69,85
26633	Terminator 2029	e	86,85
34803	Terminator Rampage	e	79,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	79,85
25213	The Lost Vikings	d	93,85
25183	Tornado	a	93,85
27003	Tornado Desert Storm Mission	a	49,85
29533	Trolls	a	59,85
25034	Tropical Heat	d	59,95
30443	Ultima 8 - Pagan	a	99,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	86,85
29603	Ultima Underworld 2	a	86,85
30173	Unlimited Adventures	d	93,85
26803	V For Victory 4	e	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	93,85
25093	War In The Gulf	d	86,85
25293	Warlords 2	e	93,85
28293	Wing Commander Academy	a	76,85
29783	Winter Challenge	a	74,85
25993	WWF European Rampage	a	79,85
30263	X-Wing Mission 2: B-Wing	d	51,85
26913	X-Wing Upgrade d + Mission 1	d	69,85
26963	Yo! Joe!	a	74,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	93,85

AMIGA CD32

25052	Alien Breed Spec.Ed. + Qwak	a	59,85
25085	Arabian Nights	d	59,85
27021	Bubba 'n' Stix	a	69,85
27022	Chuck Rock 1	a	39,85
25049	Deep Core	a	59,85
25018	Der Clou	d	79,85
27024	Disposable Hero	a	69,85
30069	Elite 2 - Frontier	d	74,85
25005	Fire Force	a	69,85
26209	Jurassic Park	a	74,85
30479	Labyrinth Of Time	e	69,85
25129	Liberation - Captive 2	e	74,85
25899	Lotus Trilogy (1+2+3)	a	69,85
25065	Mean Arenas	a	59,85
34029	Microcosm	a	114,85
25319	Morph	a	74,85
28609	Pinball Fantasies	a	74,85
25119	Pirates! Gold	a	74,85
25019	Project X + F17 Challenge	a	49,85
25004	Seek & Destroy	a	59,85
29049	Sensible Soccer 92/93	a	59,85
30499	Sleepwalker	a	79,85
28869	Soccer Kid	a	74,85
25137	Ultimate Body Blows	a	69,85
25689	Whale's Voyage	a	69,85
29889	Zool	a	69,85

AMIGA 1200/4000

26008	1869	d	79,85
28278	Alien Breed 2	a	69,85
27208	Anstoss	d	79,85
28368	Body Blows Galactic	a	69,85
25141	Burning Rubber	a	74,85
25228	Burntime	d	79,85
26728	Chaos Engine	a	59,85
26929	D/Generation	a	49,85
25015	Der Clou	d	79,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	93,85
27188	Dynatech	d	69,85
34878	Elfmania	a	59,85
27238	Elysium	d	79,85
26108	Hattrick!	d	79,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	74,85
26208	Jurassic Park	d	74,85
27928	King's Quest 6	d	74,85
25318	Morph	a	74,85
34388	Oscar	a	59,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	a	74,85
28608	Pinball Fantasies	a	69,85
25138	Robocod - James Pond 2	a	29,85
25124	S.U.B.	d	69,85
25087	Second Samurai	a	74,85
29188	Sim Life	d	93,85
30058	Simon The Sorcerer	d	93,85
28868	Soccer Kid	a	74,85
29328	Star Trek - 25th Anniversary	e	79,85
25698	Transarctica	d	69,85
29538	Trolls	a	59,85
25688	Whale's Voyage	d	74,85
28958	Zool	a	59,85
29888	Zool 2	a	59,85

AMIGA 500/600/2000

26007	1869	d	79,85
26017	A-Train	d	93,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	99,85
28237	Alien 3	a	59,85
28277	Alien Breed 2	a	59,85
34077	Ambermoon	d	93,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	74,85
27207	Anstoss	d	79,85
30507	Aufschwung Ost	d	74,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	79,85
26347	B.C. Kid	a	59,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	79,85
34057	Big Sea	a	74,85
28367	Body Blows Galactic	a	59,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	79,85
25227	Burntime	d	79,85

AMIGA 500/600/2000

30537	Cannon Fodder	a	59,85
30277	Christoph Kolumbus	d	86,85
26757	Civilization	d	89,85
30547	Cool Spot	a	69,85
27000	Cyberpunk	a	69,85
27017	Das schwarze Auge 1	d	86,85
25009	Der Clou	d	79,85
27067	Der Patrizier	d	79,85
25657	Desert Strike	a	69,85
28477	Die Siedler	d	93,85
25817	Dogfight	a	79,85
25717	Doofus	a	59,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	69,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	74,85
27177	Dynablaster	a	74,85
27187	Dynatech	d	69,85
25807	Eishockey Manager	d	86,85
34877	Elfmania	a	59,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	69,85
27237	Elysium	d	79,85
27317	F-117A Nighthawk	a	79,85
27407	Fire & Ice	a	59,85
28517	Flashback	d	74,85
27437	Formula One Grand Prix	a	89,85
25177	Global Gladiators	a	59,85
28067	Goal!	a	69,85
27497	Gobliins 2	d	79,85
27557	Gunship 2000	a	79,85
25797	Hannibal	d	79,85
26107	Hattrick!	d	79,85
27697	History Line 1914-1918	d	79,85
27787	Indiana Jones 4	d	93,85
25417	Innocent Until Caught	a	79,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	69,85
26207	Jurassic Park	d	69,85
27867	KGB	d	69,85
30327	Kingmaker	d	79,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	86,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	74,85
25907	Lionheart	a	69,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	74,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	69,85
25757	McDonald Land	a	59,85
25857	Missiles Over Xerion	a	59,85
28447	Monkey Island 2	d	93,85
27287	Mortal Kombat	a	69,85
25017	Mr. Nutz	a	59,85
28767	Nicky Boom 2	d	74,85
34387	Oscar	a	59,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	69,85
25118	Perihelion	a	74,85
25050	Pinball Dreams + Fantasies	a	74,85
28687	Populous 2	d	74,85
34017	Premier Manager 2	e	59,85
30237	Prime Mover	a	69,85
27020	Puggsy	a	74,85
25407	Quarter Pole	d	74,85
25011	Return Of The Medusa Gold	d	79,85
28947	Road Rash	a	69,85
25121	S.U.B.	d	69,85
25012	Second Samurai	a	74,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	59,85
25007	Sim City Deluxe	a	93,85
25064	Simon The Sorcerer	d	79,85
25014	Software Manager	d	79,85
25727	Space Hulk	a	76,85
26777	Superfrog	a	59,85
28967	Syndicate	a	74,85
30417	T.F.X.	a	79,85
34427	Terminator 2	a	69,85
25187	Tornado	a	79,85
25697	Transarctica	d	69,85
26097	Traps 'n' Treasures	a	74,85
29537	Trolls	a	59,85
28897	Turrican 3	a	74,85
25687	Whale's Voyage	d	74,85
34887	Wiz'n'Liz	a	74,85
25997	WWF European Rampage	a	74,85
28957	Zool 2	a	59,85

ATARI ST

29001	Airbus A320 Europa Edition	a	79,85
25112	Bart vs. The World	a	59,85
29002	Bundesliga Manager Prof. 2.0	d	79,85
25114	Cannon Fodder	a	69,85
29004	Civilization	a	79,85
29005	Der Patrizier	d	79,85
29006	Dogfight	a	79,85
25066	Dreamlands (3er-Sammlung)	a	79,95
27005	Kingmaker	d	99,95

PC CD-ROM

26186	Alone In The Dark	d	104,85
25056	Battle Isle 2	d	99,85
25025	Beneath A Steel Sky	d	121,85
25090	Bloodnet	a	99,85
28836	Blue Force	a	79,85
26566	Burning Steel + Mission Disks	d	99,85
25226	Burntime	d	93,85
26536	Chessmaster Pro	a	114,85
25956	Comanche + Mission 1 & 2	d	104,85
27001	Cover Girl Strip Poker	d	79,85
25086	Critical Path	e	114,85
25826	CyberRace	d	99,85
27016	Das schwarze Auge 1: Schick.	d	79,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	104,85
25026	Der Clou	d	93,85
27066	Der Patrizier	d	99,85
27007	Der Planer	d	99,85
34176	Der Rasenmäher-Mann	a	99,85
30106	Dracula Unleashed	a	102,85
25051	Dragonsphere	a	99,85
25142	Dungeon Hack	e	79,85
26736	Eye Of The Beholder 1-3 Trilogy	d	99,85
30316	Fantasy Empires	e	79,85
25030	Foxy Clips	d	49,85
25566	Freddy Pharkas	a	93,85
25616	Gabriel Knight	e	93,85
34126	Goblins 3	d	114,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	104,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Games	d	74,85
27696	History Line 1914-1918	d	74,85
27756	Inca	d	128,85
25376	Inca 2 - Wiracocha	d	128,85
27786	Indiana Jones 4	a	99,85
30466	Iron Helix	a	93,85
25140	Journeyman Project	d	79,85
26206	Jurassic Park	a	79,85
27926	King's Quest 6	a	99,85
30476	Labyrinth Of Time	e	86,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	104,85
27986	Legend Of Kyrandia	v	93,85
25094	Leisure Suit"Larry 6	a	93,85
28036	Lemmings 1 Doublepack	a	79,85
30006	Lost In Time 1 & 2	d	114,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	114,85
25062	Man Enough	e	93,85
34026	Microcosm	a	121,85
28206	Might & Magic Trilogie (3,4,5)	d	99,85
25096	Myst	a	135,85
34386	Oscar	a	74,85
28256	Protostar	a	79,85
25396	Rebel Assault	d	104,85
30076	Return To Zork	a	99,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	79,85
25098	Shadowcaster	a	114,85
25099	Sherlock Holmes: The Lost Files	d	114,85
29396	Strike Commander + SAP + TacOp1	a	99,85
34786	Stronghold	d	93,85
27011	Syndicate Plus	d	114,85
30416	T.F.X	a	104,85
25029	Teresa Art Of Eden (4er-Samml.)	d	89,85
25028	Teresa In Paradise (4er-Samml.)	d	89,85
26136	The 7th Guest	a	104,85
27009	Tie Fighter	e	99,85
25002	Tornado + Mission Desert Storm	a	104,85
27010	Ultima 8 - Pagan	d	135,85
29586	Ultima Compilation (1-6)	a	135,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	99,85
26306	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	99,85

APPLE MAC

25088	A Hard Day's Night (Beatles)	e	79,85
35505	A-Train	a	99,85
35507	Another World	e	74,85
35510	Carriers At War 2	e	93,85
25110	Fatty Bear	e	128,85
25101	Freddy Pharkas	e	86,85
25102	Harpoon 2	e	93,85
25089	Iron Helix	a	93,85
35519	King´s Quest 6	a	93,85
27015	Labyrinth Of Time	e	128,85
25134	Legend of Kyrandia		86,85
35522	Monkey Island 2	e	99,85
25111	New Kid on the Block		83,85
25136	Peter Gabriel's Xplora 1	e	142,85
27012	PGA Tour Golf 2.0	a	93,85
25135	Populous		83,85
25104	Powermonger	a	89,85
35527	Prince Of Persia	e	79,85
25105	Prince Of Persia 2	a	83,85
25055	Sim City 2000	e	86,85
35531	Sim City Deluxe	a	104,85
35532	Sim Earth	a	99,85
25067	Spelunx	e	79,85
25108	Syndicate	a	83,85
27018	The 7th Guest	a	149,85
25109	Victory At Sea	e	93,85
27006	Xmas Lemmings	a	49,85

JOYSTICKS

	GRAVIS / LOGI	
10194	Gravis GamePad	55,85
10458	Gravis Joystick Analog schwarz	89,85
10460	Gravis Joystick Analog Pro	109,85
10106	Gravis Gamecard	68,85
12056	Logi CyberMan	222,85
	QUICKSHOT	
10095	QS-123 Warrior 5	29,85
12020	QS-146 Intruder 5	57,85
12021	QS-151 Aviator 5	69,85
	COMPETITION PRO	
10555	Mini transparent	68,95
12022	PC grau	78,95
10540	Standard transparent	68,95
	KONIX	
13027	Speedking Standard Analog	39,85
13028	Speedking Dauerfeuer Digital	34,85
	CH-PRODUCTS	
13029	Mach I	49,85
13030	Mach I Plus	59,85
13034	Mach II	69,85
13035	Mach III	79,85
13038	Flightstick	99,85
13039	Flightstick Pro	169,85
13040	Rollermouse	189,85
13041	Gamecard III Automatic	89,85

e=engl.; d=dt; a=dt.Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung transportkostenfrei gegen Nachnahme, Visa-/EuroCard oder Euroscheck-Vorauskasse; Stammkunden gegen Rechnung. Ausland: zzgl. DM 25,- Transport (nur Euroscheck-Vorauskasse) Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen ohne Vorankündigung möglich.

A3 Vertriebs GmbH

Laden: Mo-Fr 10-18 Sa 10-13

Hohenzollernstr. 90

80796 München

Tel.: 089 / 307 33 33

Mo-So 10-20 Uhr

Fax: 089 / 30778876

Regenbogenpresse

Anregend: Kollegin Bea kämpf mit den Waffen einer Karrierefrau

Mad News

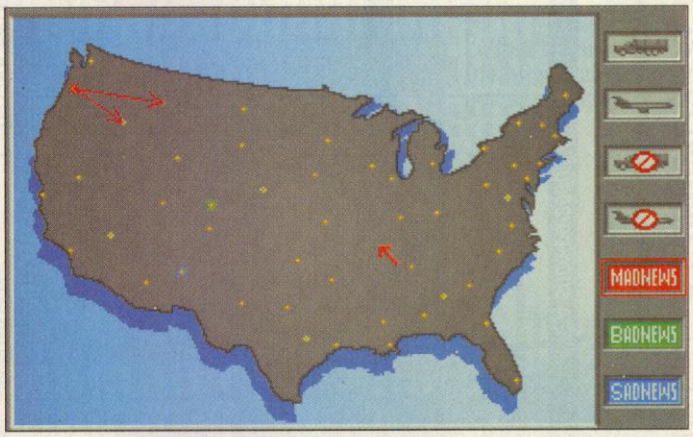
Regenbogenpresse? Nicht ganz, nach seinem Erfolgsprogramm *Mad TV* für Rainbow Arts wechselte Spiele-Designer Ralph Stock ins Lager von Ikarion über und präsentiert uns nun den inoffiziellen Nachfolger des spinnerten Fernsehsender-Managers.

Diesmal dreht sich alles um einen Verlag, in dem Ihr Euch als Manager des Boulevard-Blättchens *Mad News* gegen zwei ausgeschlafene, computergesteuerte Konkurrenten behaupten müßt. Wie beim Vorgänger besucht Ihr aus dem Hauptmenü heraus die Büros verschiedener Abteilungen, die nun für die Erstellung Eurer Zeitung wichtig sind. An Eurem eigenen Schreibtisch koordiniert Ihr eingekaufte Agenturmeldungen, Recherchen, Fotos und Rubriken mit einer simplen und äußerst benutzerfreundlichen Layout-Software zu einer bunten Mischung. Um eine möglichst breite Leserschaft anzusprechen, sind neben reißerischen Headlines nützliche Hausfrauentips, Rezepte und Rätsel ebenso vonnöten wie ein kleiner Spritzer Erotik in Form von leichtgeschürzten Pin-Ups. Die Konsumenten Eurer Postille reagieren prompt. Anhand eines Bildschirmfensters könnt Ihr deren Kommentare analysieren und Beanstandungen korrigieren, sofern es sich mit Eurem Budget vereinbaren läßt. Genauere Erkenntnisse über Eure Zielgruppe erlangt Ihr durch umfassende, nicht ganz billige Umfragen. Neben den redaktionellen Beiträgen und deren Gestaltung seid Ihr weiterhin für die Produktion (Druckkosten finanzieren), den Vertrieb (Distributionsnetz erschließen), das Anzeigengeschäft (Kundenwünsche berücksichtigen) und die Werbung in Rundfunk und Fernsehen zuständig.

Den Redaktionsschluß ständig im Nacken, habt Ihr Euch auch mit trivialeren, aber nicht ungefährlicheren Dingen herumzuschlagen. Die einst so liebliche Bea, deren Gunst Ihr in *Mad TV* mit Geschenken erkaufen mußtet, hat sich leicht verändert: Die Wasserstoff-Blondine von damals ist jetzt dunkel gefärbt und noch attraktiver als vorher. Eigentlich nicht schlecht, doch die temperamentvolle Frau hat eine Entwicklung zum Verlags-Drachen durchgemacht. Als Tochter des Verlagsinhabers ist ihr Einfluß nicht unerheblich.

Da Euch der Vamp mittlerweile nicht mehr so gut gesonnen ist, heißt es sich der Guten zu entledigen, bevor sie einen Anlaß findet, Euch zu feuern. Um Bea loszuwerden, bedient Ihr Euch solch unlauterer Mittel wie eines Exhibitionisten auf Bestellung oder dem Aussetzen einer ganzen Mäusegarde. *fh*

Um die Sache auf den Punkt zu bringen: Trotz neuen Brötchengebern in Spiel und Realität hat sich im Vergleich zum gelungenen "Urprogramm" bis auf die verbesserte und originellere Grafik nicht viel verändert. Die bewährten Features wurden sinngemäß und passend zur neuen Thematik recyclet. Kenner des Vorgängers fühlen sich alsbald heimisch und können so ohne Verzögerungen dem Irrsinn mit Methode frönen. Doch um auch Neulingen im ansonsten Drögen Genre die Grundangst vor einer vermeintlich übertrieben komplexen Wirtschafts-Simulation zu nehmen, sei hier gesagt, daß *Mad News* dank einfach verständlicher Menüs und dem ständig präsenten Spielwitz immer schnell, kurzweilig und unterhaltsam bleibt. *Mad News* verbindet anspruchsvolle Simulations-Zusammenhänge mit einem Höchstmaß komprimierten Abdreh-Humors – eine gelungene Mischung!



Da lacht der Vertrieb: Unser Blättchen wird per Jet ausgeliefert

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Ikarion
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Ikarion

MS-DOS 81%

Grafik: 79% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, 2 MByte, RAM, VGA, Maus, Festplatte 5 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: CD-ROM, Amiga

Smörebröd, Smörebröd, Römpömpömpöm: für jeden Geschmack das passende Rezept

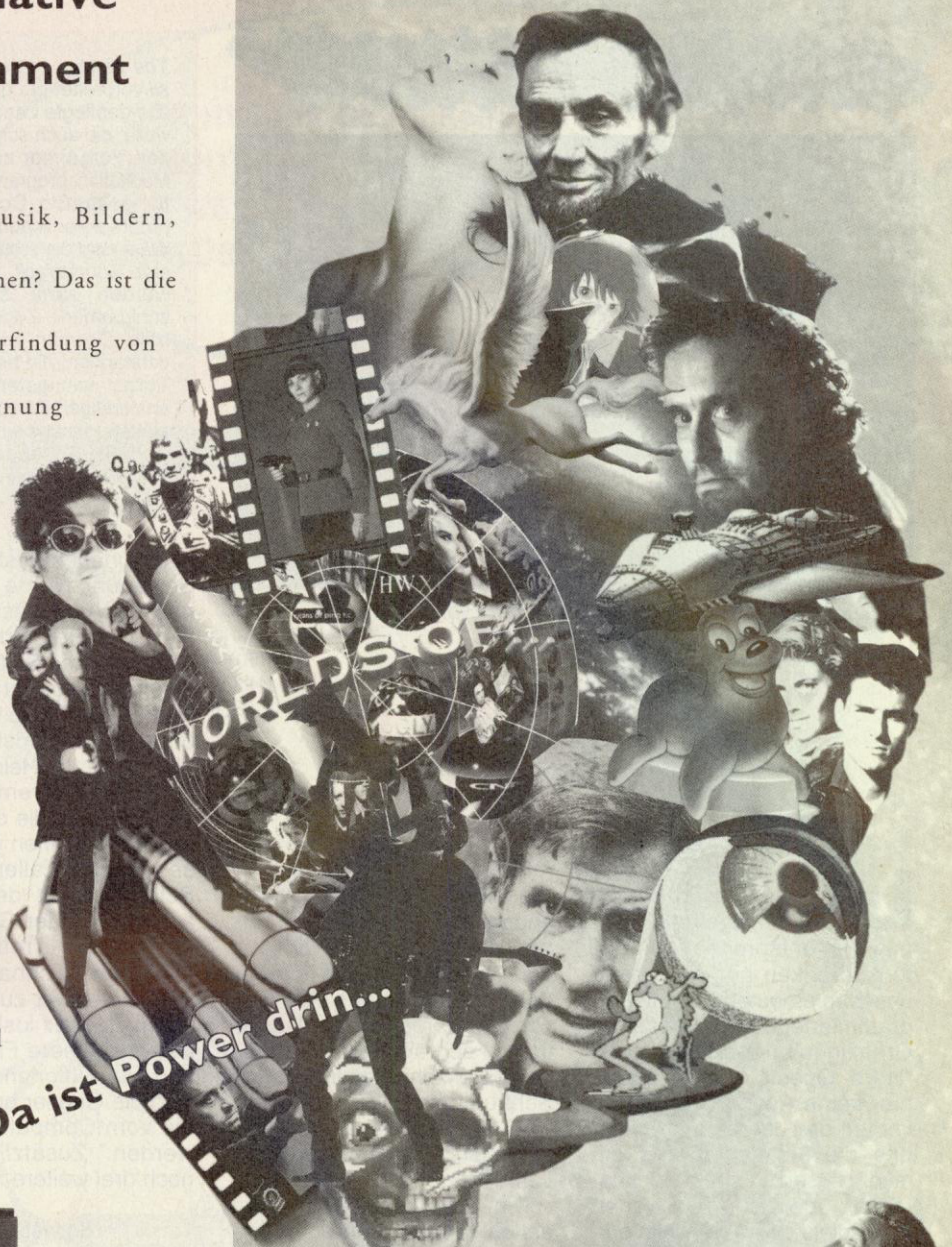
Die gelbe Gefahr: Und morgen kauft uns der Japankonzern

Schmierentheater: Wir steigern die Auflage mit Schmuddelsex

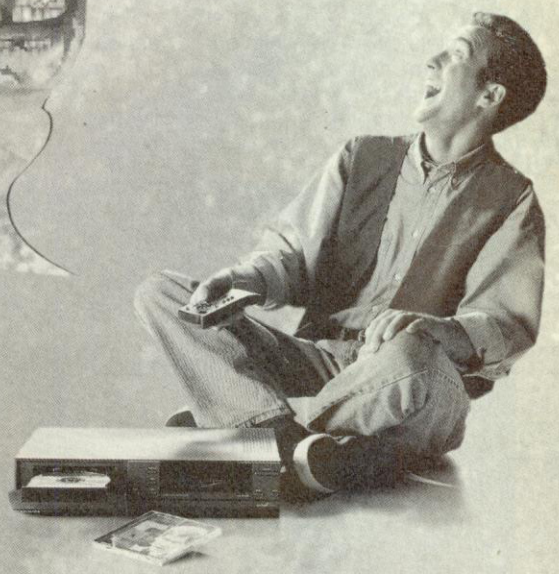
PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.



Demonstration + Gewinnspiel jetzt bei Ihrem Fachhändler!



PHILIPS INVENTS FOR YOU

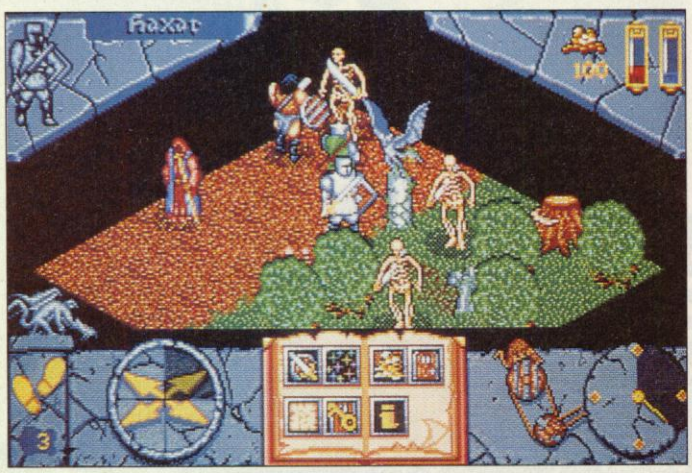
Philips Consumer Electronics

PHILIPS

PHILIPS

All Paramount titles © by Paramount Pictures. All rights reserved.

Noch 'n Held



Skelleton Dance: Die Knochenmänner zittern vor Angst

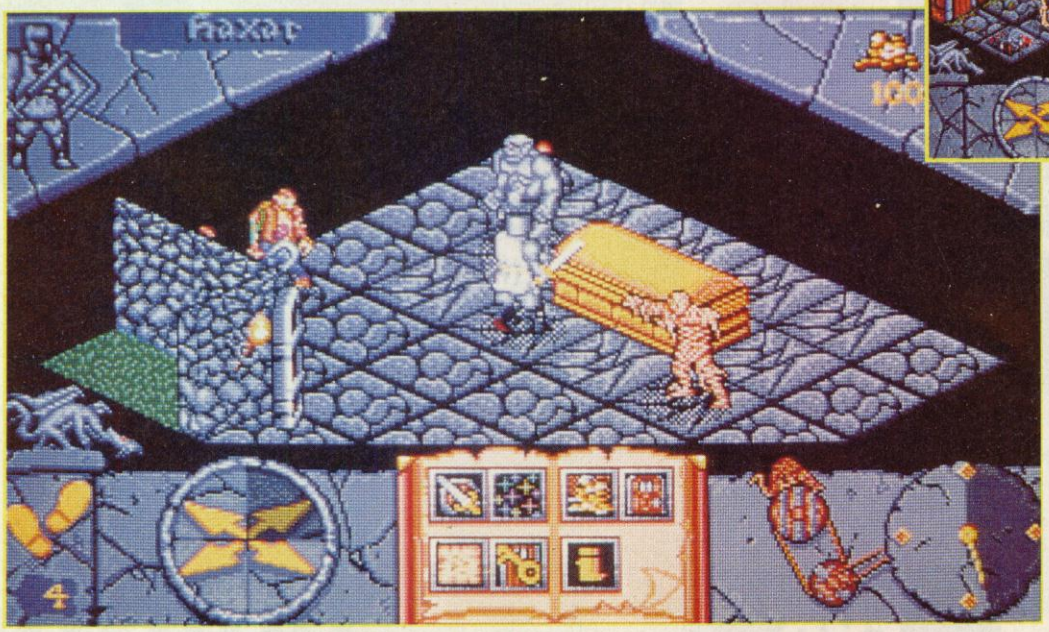
The Legacy of Sorasil

Lizenzhelden werden in schönster Regelmäßigkeit aus den entsprechenden Aktenschränken hervorgekramt und zum erneuten Einsatz programmiertechnisch aufpoliert. Gremlin mit der sicher teuren "Hero Quest" Lizenz macht hier keine Ausnahme. Schon vor gut drei Jahren beglückten uns die Mittelengländer mit einer Umsetzung des gleichnamigen, überaus erfolgreichen Brettspiels des "Games Workshop". Der inoffizielle zweite Teil zeigt ansatzweise die gleichen Spielmechanismen. Die wesentliche Neuerung: Während wir in *Hero Quest* durch enggemauertes Dungeon-Terrain schlichen, sind wir jetzt auch oberirdisch und in freier Wildbahn unterwegs. Alle Einsatzorte werden wieder isometrisch, schräg von oben gezeigt. Die zehn umfangreichen Schauplätze der Handlung sind dabei lose durch eine handelsübliche Fantasy-Story verbunden.

Die Spielfläche ist, wie im ersten Teil, in Quadrate unterteilt, auf der wir unsere Figur rundenweise vorwärtsziehen. Während in *Hero Quest* eine magische Münze die Funktion der Würfel übernahm, sind die Bewegungswerte der einzelnen Figuren diesmal festgelegt. Nur unter dem Einfluß von speziellen Säften oder magischen Gegenständen können wir Reichweite und Aktionsradius kurzfristig erhöhen. Marschiert der Held nicht gerade unter unserem Mauskommando durch die dunklen Hallen, dann können wir wahlweise nach Fallen spähen, Schlösser mit dem Dietrich auffingern oder Geheimtüren lokalisieren. Treffen wir auf einen der reichhaltigen Gegner, dürfen wir zuhauen oder einen Zauber loslassen. Haben wir unsere Figur bewegt und alle Aktionen ausgeführt, sind die Gegner an der Reihe, die vom Computer gesteuert werden. Zusätzlich können noch drei weitere menschliche Helden an der Schatzsuche teilnehmen, deren Figuren dann ebenfalls in die Rundenstruktur eingebunden werden. Stehen gerade keine Kumpels zur Verfügung, können wir das Quartet auch alleine in die Schlacht steuern. Zur Wahl stehen acht Charaktere mit jeweils vier unterschiedlichen Berufen, fein säuberlich nach Männlein und Weiblein getrennt. Neben Paladinen und Zauberern sind Kleriker und Ranger im Angebot. Jede Berufsklasse hat spezifische Vor- und Nachteile, die sich erst durch Arbeitsteilung von mehreren menschlichen Mitspielern völlig ausgleichen. Vor Beginn des Spiels dürfen wir fünf Charakterwerte leicht modifizieren, nach jedem überstandenen Auftrag steigt der Held im Level nach oben. *vw*

The Legacy of Sorasil verbreitet die gleiche gepflegte Langeweile, die auch schon den Vorgänger zum Meditationsprogramm für gestreßte Computerspieler machte. Wäre nicht der schmissige Soundtrack, wir würden sanft entschlummern. Zudem hats Gremlin nicht verstanden, die behäbige Klick-Tortur wenigstens mit einer anständigen Perspektive auszustatten, die uns eine faire Chance läßt. Besonders in engen Gängen kann man nur raten, wo Fallen, Schatztruhen und Gegner lauern. Zoom- oder Rotationsfunktionen sucht man vergeblich. Auch die nach jeder Runde automatisch auftauchende Übersichtskarte hilft da leider wenig, da man die gebotenen Informationen nur sehr schwer auf die isometrische Sicht übertragen kann. Es bleibt beim Fazit, das wir auch schon dem ersten Teil verpassen mußten: Das Brettspiel mit seinen Szenariomodulen ist und bleibt die bessere Alternative.

So viele Monstergattungen in einem Dungeon gibt's nur selten



Die Helden werden sicher über sieben Icons gesteuert

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 48%

Grafik: 52% Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

BENEATH A STEEL SKY

ICH BIN ROBERT FOSTER, DER HELD IN DEM ERSTEN INTERACTIVEN COMICABENTEUER DER COMPUTERSPIELGESCHICHTE. ICH WERDE DIE GEHEIMNISSE DER STADT ENTSCHLÜSSELN UND IHRE BEWOHNER BEFREIEN. ICH SCHWÖRE ES!

OH, MEIN SOHN, ICH FÜRCHTE

ICH FÜRCHTE SIE SUCHEN DICH!

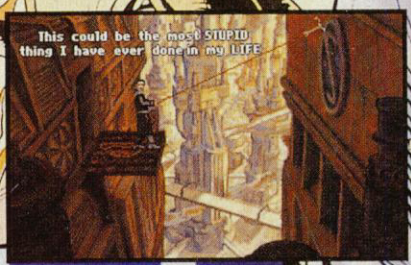
FOSTER! MEINE SENSOREN MELDEN EINE SICH SCHNELL NÄHERNDE GERÄUSCHQUELLE!

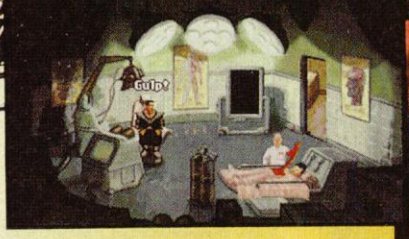
FEATURING...

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEICHNERS UND KULTSTARS DAVE GIBBONS MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPTE, HABGIERIGE UND REICHE PRIVILEGIERTE - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELEND, UNTER DER ERDOBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS, KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN... UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.





FÜR PC UND AMIGA

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH, BORSELSTRASSE 16/B, 22765 HAMBURG © 1994 REVOLUTION SOFTWARE ℗ 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

Zwergenaufstand

Zipfelmütz: Unser Forscher wartet auf den ersten Auftrag

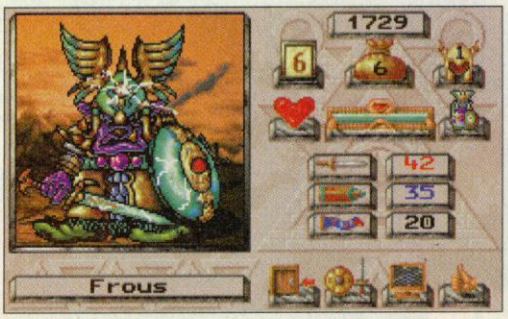
Laßt Euch bloß nicht von den hüpfenden Wurliwürmern und bunten Gartenzwergen ins Bockshorn jagen. Trotz verschärftem Niedlichkeitsfaktor handelt es sich bei *Magic of Endoria* um ein extrem anspruchsvolles Strategiespiel. Wer nur mal zwischendurch eine flotte Mine in den Untergrund graben will, landet unsanft auf dem Hosenboden. Bevor man die komplexen Spielmechanismen intus hat, sind einige frustrierende Runden zu überstehen. Nach dieser schmerzhaften Lernphase hat man dann aber Gelegenheit, die originellen Grafiken ohne schlechtes Gewissen zu bewundern. Wem sich beim Anblick von Hex-Feldern nicht die Fußsohlen krümmen, und wer vor dicken Handbüchern nicht zurückschreckt, sollte auf jeden Fall einen Blick auf dieses ungewöhnliche Strategiespiel aus deutschen Landen werfen – anhaltendes Buddelvergnügen garantiert.

Magic of Endoria

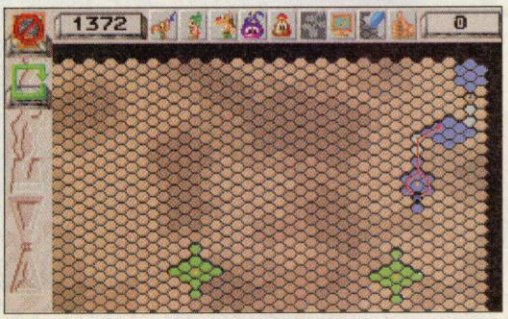
Untergründig: Die Minenkolonie breitet sich langsam aus

Davon können unsere Politiker nur träumen: Wer auf der Fantasy-Insel Endoria im Ledersessel des Diktators Platz nehmen möchte, muß sich nicht dem undankbaren Wahlvolk stellen, sondern darf mit Spaten und Hacke im Untergrund wühlen. Nur dort, verborgen in tiefen Höhlen und Schlünden, schlummert der Schlüssel zur Macht. Die alten Endoria-Götter haben sich vor Urzeiten, angesichts der Schlechtigkeit der Welt, kurzerhand in haltbare Kristallsplitter verwandelt und sich fürs erste ins Tiefengestein zurückgezogen. Jahrtausende später, die Welt ist immer noch nicht besser geworden, stoßen zwei verfeindete Großmagier auf diese Legende und machen sich simultan ans Ausgrabungswerk. Wer alle Kristalle einsammelt, hat gewonnen und darf Endoria als seinen privaten Spielplatz benutzen. Wie die Geschichte vorgibt, legen wir entweder gegen den im Schwierigkeitsgrad variablen Computer los oder buddeln mit einem menschlichen Gegner um die Wette. Für den dann nötigen Datenaustausch sorgen entweder Netzwerk oder Nullmodem. Unsere nicht ganz einfache Aufgabe ist in jedem Fall Aufbau, Management und Verteidigung unserer Minenkolonie. Wie es sich für einen Diktator gehört, lassen wir andere für uns schuften. Zur Auswahl stehen dabei Handwerker, Forscher, Minenarbeiter, Transporteure und Krieger. Alle Untergebenen haben ihren Preis, sind lernfähig und verbessern mit steigender Erfahrung ihre Fähigkeiten. Das ist auch nötig, denn es gibt viel zu tun. So müssen wir unter anderem diverse Erzminen etablieren, magische Gegenstände, Waffen und Handwerkszeug erforschen, neue Gänge buddeln und eventuell mit Fallen spicken. Vorrangig gehen wir zwar auf die Suche nach den Kristallen, dürfen dabei aber nicht unseren Mitbewerber vergessen, der uns ans Leder will. Früher oder später bohren wir einen Tunnel der Konkurrenz an und dann beginnt das große Gemetzel. Jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um unsere Söldner loszuschicken, die je nach bereits gemachter Erfahrung bis zum sechsten Level aufsteigen können. Haben unsere Forscher genug geforscht, stehen diverse Mutationen zur Verfügung, die wir gegen den Feind einsetzen können. Mit dem richtigen Marschbefehl im Rucksack tapsen unsere Söldner los und prügeln sich selbsttätig mit den gegnerischen Truppen.

Wie es ich für ein richtiges Strategiespiel gehört, sind wir größtenteils auf einer zünftigen Hexfeldkarte unterwegs. Dort werden die Routen unserer Helferlein festgelegt und neue Räume geplant. Richtig lebhaft wird's in der zweiten Zoomstufe. Hier können wir durch unser Königreich scrollen und dem Computervolk bei der Arbeit zusehen. Natürlich gibt's reichlich Informationen rund um das relevante Spielgeschehen. Der Lohn der Mühen: Wenn wir alle Kristallsplitter eingesammelt haben, dürfen wir die Tür zum absoluten Wissen aufstoßen. vw



Knallbunt: Diese Kerlchen können ganz schön bissig werden



Hexerei: Alle strategischen Entscheidungen werden auf diesem Bildschirm getroffen

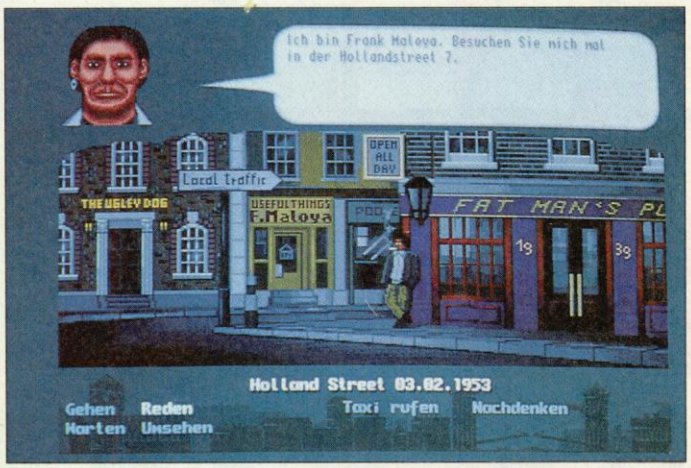
Genre: Strategie
Hersteller: Sunflowers
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 88%

Grafik: 62% **Sound:** 65%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386 DX, VGA, 2 MByte RAM, 25 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: C 64, Amiga 3000/4000

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)

They stole a million!



Kauf mich! Selbst auf der Straße wartet der Hehler

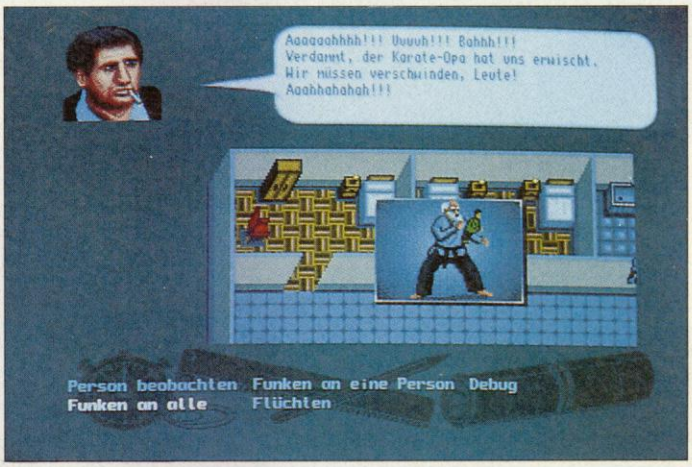
Es ist unglaublich! Da gibt man sich übermenschlich viel Mühe, plant satte zwei Stunden am Bruch und raubt die "Bank of England" unerkannt aus. Doch zu früh gefreut: Einer meiner Komplizen läßt sich bei der Polizei absetzen und verpfeift mich innerhalb der nächsten Stunde. Wahrscheinlich hätte ich ihm doch einen größeren Beuteanteil versprechen sollen... Solche Situationen scheinen sich bei NEOs Bruch-Simulation zu häufen. Entnervt sitzt der Spieler mit bloßliegenden Nervensträngen vor dem Monitor und schafft es doch nicht, sich abzuwenden. *Der Clou!* bietet dank des genialen Spielkonzepts ein ungeahntes Motivationspotential. Der Adventurepart gibt dem Spiel die nötige Abwechslung und der Story eine Existenzberechtigung. Ohne Macken ist NEOs Oldie-Aufguß allerdings nicht. Zum einen müssen sich die Österreicher den Vorwurf gefallen lassen, *They stole a Million* kräftig kopiert zu haben, zum anderen erschreckt *Der Clou!* mit extrem dilettantischer Grafik, die zu Zeiten des Originals vielleicht angekommen wäre, heute allerdings unter aller Kanone ist. Etwas mehr Sorgfalt in Sachen Präsentation hätten Neo´s zweitem Werk gut gestanden. Im Endeffekt macht *Der Clou!* trotzdem noch unerhörten Spaß und gehört in jede Spielesammlung.

Der Clou!

Es ist bereits ganze sieben Jahre her, daß ein großer Teil der C-64-Gemeinde zu virtuellen Einbrechern und Bankräubern wurde. Der Grund hieß *They stole a Million* und war, dank der originellen Spielidee, eines der beliebtesten Spiele der damaligen Zeit. Unsere Aufgabe war es, mit einer Einbrecherbande einen Plan auszuhecken, der auf die Sekunde genau geplant, ein zukünftiges Leben ohne finanzielle Zwänge bot. So wurden mit wachsender Begeisterung Wachen umgehauen, Tresore mißhandelt und schuldlose Kassen gebrandschatzt.

Dieses Jahr kehrt die Spielidee zurück – die *Whale's Voyage*-Macher NEO griffen das fast geniale Spielkonzept auf, um es einer radikalen Schönheitsoperation zu unterziehen. So wird in *Der Clou!* wieder ein Einbruch nach dem anderen geplant und ausgeführt, wobei die illegalen Einsätze dieses Mal in einen winzigen Adventure-Part gestrickt wurden.

Ihr beginnt als Matt Stuvysunt im London der fünfziger Jahre Eure Laufbahn als kleiner Dieb und habt Euch schleunigst hochzuarbeiten. Vom kleinen Zeitungskiosk, über Altersheime, Museen und Banken, klaut Ihr Euch bis zu den Kronjuwelen im Londoner Tower hinauf. Für einen zünftigen Überfall benötigt Ihr zuerst eine Zentrale (ein Hotelzimmer), einen Fluchtwagen und natürlich Werkzeuge und Komplizen. So heuert Ihr Eure Mannschaft in der Kneipe an, kauft Euren Fluchtwagen beim Autohändler und die benötigten Gerätschaften beim Werkzeughändler. Ab und an trefft Ihr auf interessante Personen, die Euch wichtige Informationen geben oder bestimmte Beutestücke zu Preisen abkaufen, die um einiges höher liegen, als die des Hehlers von nebenan. Selbst eine kleine Liebesgeschichte ist im *Clou!* eingebaut. Das wichtigste am Spiel ist jedoch die Einbruchsserie. Jeder Bruch will perfekt geplant sein, wobei zuerst das Zielobjekt inspiziert wird und dann die bis zu vier Komplizen auf einer Blaupause koordiniert werden. Diese haben natürlich verschiedene Fähigkeiten und benötigen dementsprechend unterschiedliche Zeiten für bestimmte Aktionen. Ist der Bruch erledigt, ermittelt die Polizei und schaut sich die Spuren, die Ihr hinterlassen habt, genau an. Habt Ihr einen Spion in der Mannschaft oder benehmt Ihr Euch während des Einbruchs wie ein Elefant im Porzellanladen, sitzt Ihr alsbald hinter Gittern. *kn*



Her mit dem Sparstrumpf: Wir rauben ein Altersheim aus

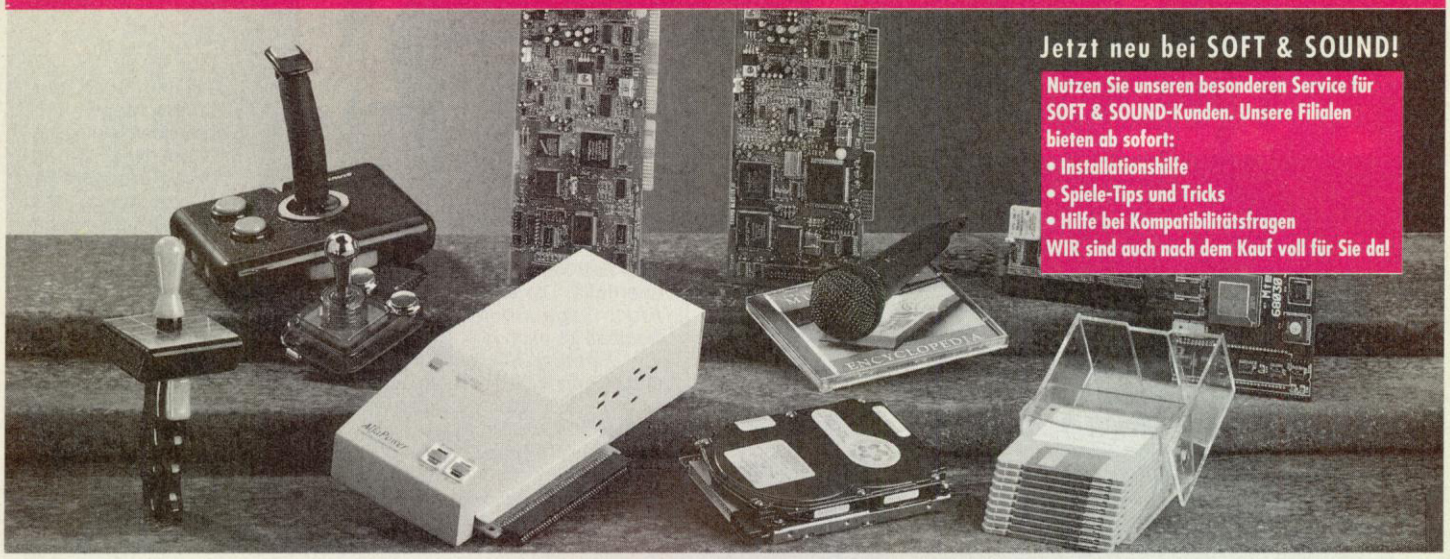
Ende gut, alles gut: Hier ruht Matt Stuvysunt – auf der Flucht erstochen

Genre: Strategie
Hersteller: NEO
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: NEO

AMIGA 78%

Grafik: 39% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk, AGA-Version
Geplant für: MS-DOS, CD32 CD-ROM

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Soundkarten- Festival PC

PC-Symphonie (AdLib komp.).....49,00
Media Concept 2.0 (SB 2.0 komp.)..99,00
Soundblaster PRO Deluxe.....239,00
Soundblaster 16 Basic.....299,00
Soundblaster 16 Multi CD.....379,00
Soundblaster 16 ASP Multi CD.*449,00
Orchid GameWave 32.....349,00
Orchid SoundWave 32.....549,00

Double Speed CD-Rom Laufwerke

Mitsumi FX001 D mit Controller ...*419,00
Matsushita 562B mit Controller....*439,00
Sony CDU 33A mit Controller *449,00
Gravis PC Game Pad 49,00
Gravis Pro Analog.....89,00
Thrustmaster Flight Stick.....169,00
Fax Modem 14.400 intern.....349,00
Videoblaster SE incl. Aldus Photostyler .*599,00

Amiga Hardware

Festplatten A500/500+/2000
-210 MB ext. 8MB Option.....699,00
-250 MB ext. 8MB Option.....749,00
Turbo 68020i o. Ram f. A500...249,00
Turbo 68030 1MB f. A500.....*499,00
Turbo 68030/28 o. Ram A1200..399,00
Speichererw. 2MB A500 229,00
Gravis Game Pad Amiga.....39,00

REBEL ASSAULT CD-ROM

nur DM 84,95

SUBWAR 2050

nur DM 94,95

LEISURE SUITE LARRY 6

nur DM 69,95

HAND OF FATE

nur DM 69,95

MORTAL KOMBAT

nur DM 69,95

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Achtung!
Werden Sie jetzt SOFT & SOUND-Partner und eröffnen Sie Ihr SOFT & SOUND-Geschäft zu besonders günstigen Konditionen. Dieses Angebot gilt bis zum 31.09.1994. Wenden Sie sich an die Zentrale in Düsseldorf, Tel.: 02 11 / 633 006, Fax: 02 11 / 64 111 23 und sprechen Sie mit Herrn de Vries.

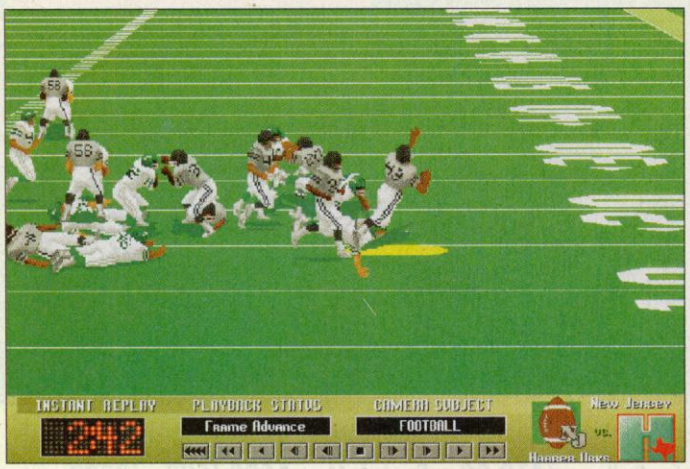
* Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Hauptstr. 71	Tel.: 02202/44624
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 0621/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg**	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/21230
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
27 721 **Ritterhude**	Riesstr. 47	Tel.: 04292/9876
66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107
66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
54 290 **Trier**	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar**	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Mein Quarterback ist weg!



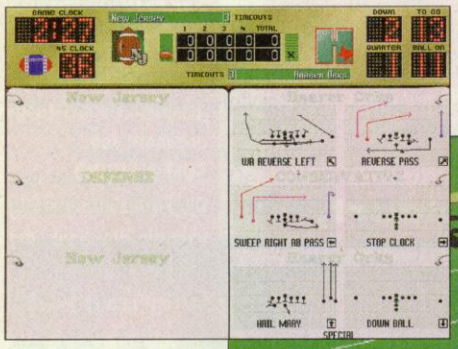
Weh tun muß es! Unser Quarterback stolpert über einen Maulwurf.

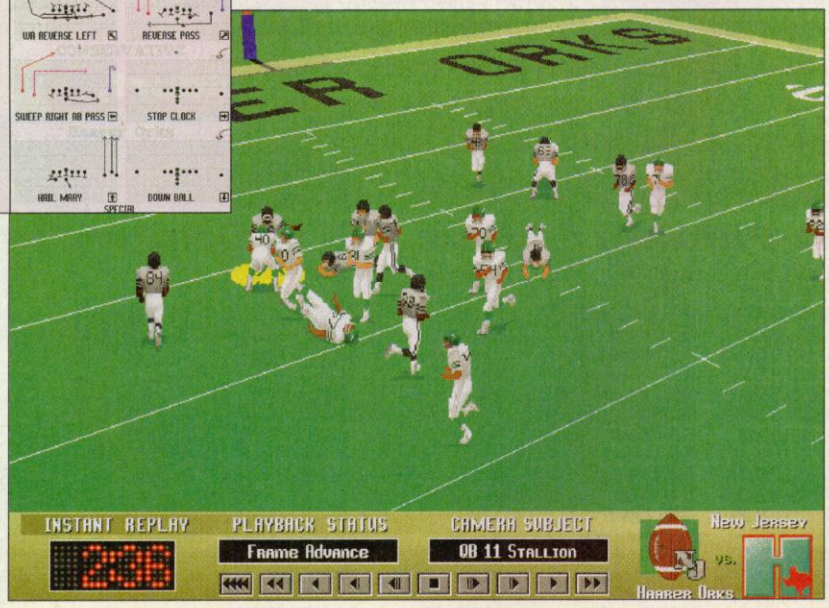
Unnecessary Roughness

Die gemeine Football-Simulation gehört dank der Amerikaner zum meist produzierten Sportspiel der neunziger Jahre. Die Konkurrenz unter den Softwarefirmen ist groß, und so reicht eine gut spielbare Simulation mit dazugehöriger Ligavielfalt und entsprechendem Optionswust nicht mehr aus. Etwas Neues muß her, und American-Sports-Spezialist Accolade setzt dabei auf den grafischen Aspekt. So bietet Unnecessary Roughness ein Spielfeld in Vektorgrafik, verfeinert mit zeitgenössischem Texture-Mapping und, was wirklich neu auf dem Sportspielsektor ist, auf Wunsch und bei installiertem VESA-Treiber auch in Super-VGA.

Spielerisch bietet Unnecessary Roughness Genretypisches: Ihr dürft Euch sowohl in einem Trainingsmatch als auch in einer Liga behaupten und Eure Mannschaft nach eigenen Wünschen editieren. Natürlich läßt sich auch eine individuelle Wunschliga zusammenstöpseln. Daneben dürfen obligatorische Optionen benutzt werden: Ihr dürft Audibles, Fumbles und Interceptions an- oder abschalten, die Spielgeschwindigkeit einstellen oder Euch aussuchen, ob Ihr nur die Haut des Coaches, der Spieler oder in alle verfügbaren Häute schlüpfen wollt. Mit dem eingebauten Editor dürft Ihr Euch die eigenen Mannschaft samt selbstentworfenem Logo, eine eigene Liga oder Unmengen Playbooks zusammenstellen.

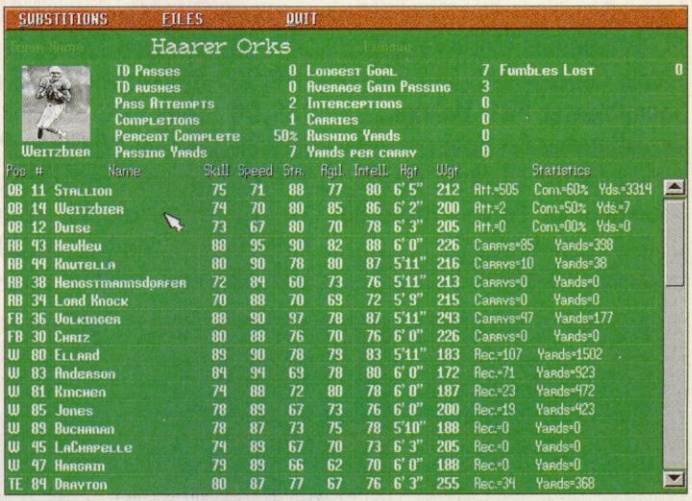
Auf dem Spielfeld gleicht Accolades Simulation dem Großteil der Konkurrenz: Ihr steuert wahlweise einen Spieler, während des Angriffs immer den Ballführenden, und paßt oder tackled auf Knopfdruck. Natürlich dürfen Spielzüge ausgesucht und Auszeiten genommen werden. Freaks schauen sich Spielzüge mit der Kamera-Funktion an. *kn*





Oben lockt die Playcall-Auswahl, unten ein Blick auf die Recorder-Funktion. Ihr dürft die Kamera dabei frei auf dem Feld bewegen.

Langsam reicht's. American-Football-Simulationen brauchen mittlerweile auch in Deutschland nicht mehr mit der Lupe gesucht werden und genug anständige Genrevertreter gibt's ebenfalls. Dynamix' *Front Page Sports Football* ist nach wie vor Football-König und so sehr sich Accolade auch rührte – Pustekuchen! Leider kann *Unnecessary Roughness* nicht in allen Punkten überzeugen, die der Konkurrent bot. So ist der Liga-Modus weniger komplex und auch der Teamkochtopf beschränkt sich lediglich auf die NFL. Einen groben Rüffel gibt's für die Umsetzung des Paßspiels, was sich zwar glänzend steuern läßt, aber so gut wie nie effektiv ist. So wirft selbst der beste Quarterback die Bälle des öfteren ins Nirvana. Grafisch und musikalisch auf der Höhe, begeistern allein die grandiosen Spielszenen in Super-VGA. Ohne schnellen Rechner krampfen Eure Bullen aber im Schüttelfrost durch die Arena.

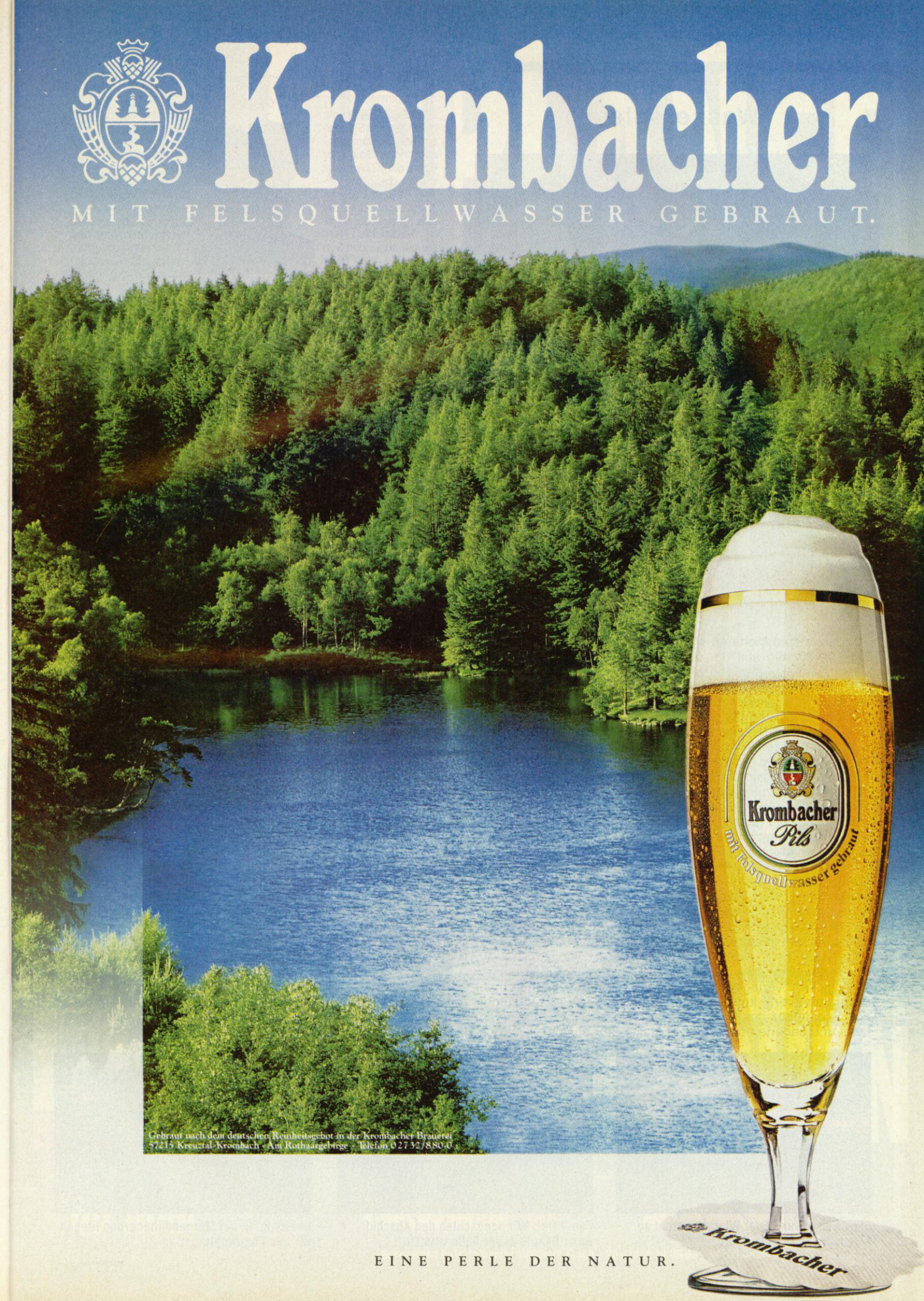


Amüsant: Ihr dürft Euch Eure eigene Mannschaft zusammenbasteln

Genre: Sportspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 74%

Grafik: 78% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: VGA, 386/33MHz 4 MB RAM, 8 MB Festplatte
Unterstützt: SVGA (VESA), Soundblaster, Maus, Joystick
Geplant für: –


Krombacher
MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.
Krombacher
Pils
mit Felsquellwasser gebraut
Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 0 27 32/880-0
Krombacher
EINE PERLE DER NATUR.

Wasserspiele

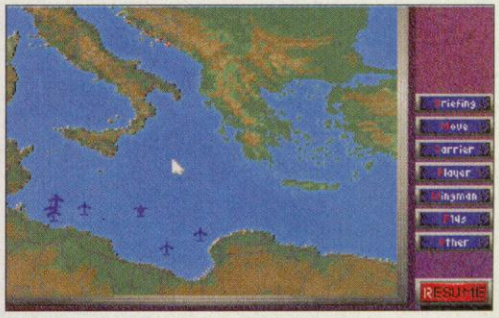
Auftrag ausgeführt: Die feindliche Maschine ist getroffen

F-14 Fleet Defender

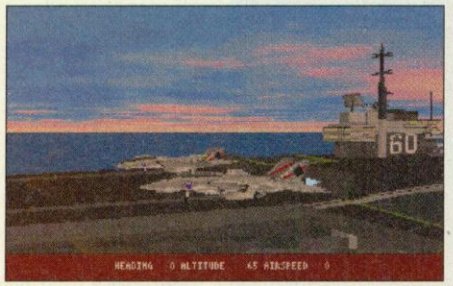
Microprose is Back: Nach langer Simulationsenthaltsamkeit zeigt die Bostoner Firma der Konkurrenz wieder die Zähne. *F-14 Fleet Defender* sieht nicht nur edel aus (alleine die eigene Maschine sieht saugut aus!), sondern fliegt sich auch ganz exzellent. Drei verschiedene Einsatzgebiete und eine Menge Optionen, um den Schwierigkeitsgrad den eigenen Bedürfnissen anzupassen, lassen eigentlich kaum einen Wunsch offen. Eine echte Herausforderung ist die nächtliche Landung auf dem erleuchteten Flugzeugträger. Trotzdem bleibt *F-14 Fleet Defender* mein freundlichstes Gesicht verwehrt. Der Grund dafür: Trotz technischer Güte und toller Spielbarkeit, vermisse ich auf Dauer die Abwechslung. Das Problem liegt in diesem Fall bei der Aufgabenstellung für die *F-14*. Konnte man mit der F-15 noch hitzige Luftkämpfe ausfechten und unterschiedliche Bodenziele bombardieren, ist das Auftragsspektrum der Tomcat ziemlich eingeschränkt. Denn ob Ihr eine Aufklärungsmission, einen Escort-Einsatz oder einen Angriffsauftrag fliegt, ist im Regelfall völlig egal: In fast jeder Mission läuft es auf einen Luftkampf hinaus. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Umgebung: So schnuckelig die Wolken und das Meer auch aussehen, ständig über eine flache Wasserfläche oder eine Wolkendecke zu brettern, ist mir persönlich nicht genug. Es gibt zwar auch den einen oder anderen Landfetzen mit ein paar Hügeln, aber dorthin kommt man im Rahmen der Einsätze überhaupt nicht. Warum außerdem der – in *F-15 Strike Eagle* enthaltene Zweispieler-Modus hier fehlt, ist mir schleierhaft. Kurzum: *F-14 Fleet Defender* ist eine technisch ausgereifte und grundsolide Simulation, die vor allem den Freund von Luftkämpfen ansprechen wird. Wer mehr Abwechslung will, sollte sich den Vorgänger zulegen. Ein Wort noch zum Schluß: Die aktuelle Politik scheint an Microprose spurlos vorüber gegangen zu sein, denn überflüssigerweise wird in *F-14 Fleet Defender* wieder das überholte Feindbild des "bösen" Russen hervorgekramt.

In den letzten Monaten war es verdächtig still um die Simulationsexperten von Microprose geworden. Knabberten doch die Konkurrenzfirmen Dynamix und Origin mit High-End-Programmen wie *Aces over Europe* oder *Strike Commander* kräftig am microproseschen Simulationsthron. Nach der relativ langen Softwareabstinenz meldet sich Microprose gleich mit einem ganzen Bündel neuer Spiele zurück – die wir natürlich alle in dieser Ausgabe der *POWER PLAY* ausführlich testen. Eines dieser Programme ist eine Weiterentwicklung der Microprose Haus- und Hofsimulation *F-15 Strike Eagle*. Anstatt jedoch den Erfolgsflieger F-15 ein viertes Mal in den überfüllten Himmel zu schicken, verlagerten die Programmierer kurzerhand den Schauplatz des Geschehens und änderten den Flugzeugtyp gleich mit. Statt mit einer F-15 von Flugplätzen aus verschiedene Kampfeinsätze in unterschiedliche Länder zu fliegen, steht in *F-14 Fleet Defender* der Navy-Jet F-14 "Tomcat" auf dem Startdeck eines Flugzeugträgers.

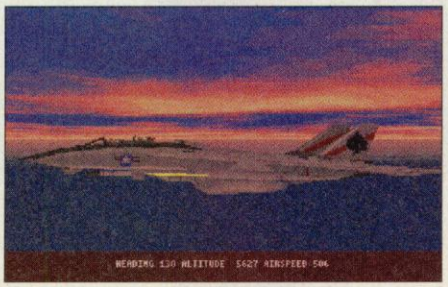
Wie der Name des Spiels schon andeutet, geht es im Regelfall nicht gegen Ziele in Feindesland, sondern Ihr fliegt Angriffe gegen gegnerische Flugzeuge sowie Schiffsverbände und verteidigt Eure eigene Flotte. Microprose greift dafür wieder in die Mottenkiste der Geschichte und reaktiviert die russische Flotte und Luftwaffe, die in diesem Fall als Feind herhalten müssen. Wer den Wunsch verspürt, erst einmal ein paar Runden mit der F-14 zu drehen, kann sich per Mausklick einige Luftkampfmissionen selber zusammenstellen. Ihr entscheidet Euch, ob Ihr alleine oder in Begleitung eines (oder mehrerer) Computerkollegen feindliche Flugzeuge attackiert. Ebenfalls einstellbar: Der Flugzeugtyp, den Ihr angreifen wollt, die Formation, in der der Gegner fliegt, wie sich der Opponent verhält (z.B. neutral, agressiv oder defensiv) und in welcher Höhe Ihr selber durch die Luft zischt sowie die Höhe, in der sich der Feind befindet. Danach paßt Ihr den Schwierigkeitsgrad Euren Flugfähigkeiten an, wählt die aktuellen Wetterbedingungen aus (klar, stürmisch oder bedeckt) und entscheidet Euch für eine Tageszeit. Letztere läßt sich stufenlos variieren – von Dämmerungmissionen um sechs Uhr morgens, über Kampfeinsätze im strahlenden Sonnenschein, bis zu mitternächtlichen Flügen im Schutze der Nacht, reicht hier die Angebotspalette. Je nach Einstellung



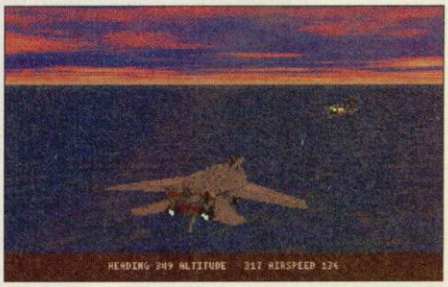
Wo ist was los? Die Übersichtskarte zeigt Euch an, wo Ihr Euch befindet.



Start frei: Ihr und Euer Wingman steht an Flugdeck zum Abflug bereit



Feuer frei: Wir beobachten den Abschuß einer Rakete in der Außenansicht



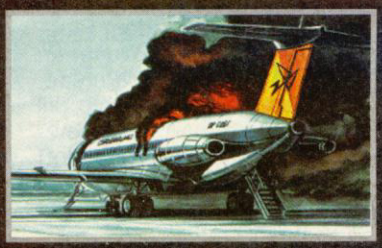
Lauschig: In der Morgendämmerung fliegen wir den Flugzeugträger an

DER PLANER

Erfolg auf Rädern !!!

Ein neues Büro...

...ein neuer Job !!!


Pech gehabt was ?!

Der Weg durchs Büro ist lang !!!

INKLUSIVE DER PLANER EXTRA

DAS SPIEL DER ERFOLGREICHEN

CD-ROM

GREENWOOD ENTERTAINMENT

Greenwood Entertainment Software GmbH - Postfach 10 09 47 - 44709 Bochum

MultiMedia Soft

Computerspiele

Neu ❄ Neu ❄ Neu Online – Cafe

Besuchen Sie in gemütlicher Atmosphäre unsere "Erlebnis-Kaufräume". Hier können Sie die neuesten MultiMedia-Produkte erleben, per Modem oder mittels Netzwerk vor Ort spielen, in Zeitschriften blättern oder sich in die Welt der Phantasy- und Rollenspieler begeben. Fragen Sie Ihren MultiMedia Soft-Verkäufer vor Ort – vielleicht bietet auch er in Kürze die neue Erlebniswelt.

(Online-Cafes zur Zeit im Umbau und in Vorbereitung)

Info ✉ Info ✉ Info Franchise-Partner

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

52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft

finden Sie in:

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 03 51-2 23 02 01
NEU! NEU! NEU! ab 1.5.1994
08525 PLAUEN, August-Bebel-Str. 58
09212 LIMBACH-OBERFROHNA, Hohensteinerstr. 56
Tel. 01 72-3 68 30 86
12627 BERLIN, Mark-Twain-Str. 7
Tel. 0 30-9 98 61 64
NEU! NEU! NEU! ab 1. 4. 1994
15234 FRANKFURT/ODER, August-Bebel-Str. 15
17034 NEUBRANDENBURG, *Easy Line,* Reitbahnweg 20
Tel. 03 95-4 22 68 13
22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 0 40-6 52 84 26
22769 HAMBURG, Stresemannstr. 167
Tel. 0 40-8 51 56 61
44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 0 23 27-1 00 63
48151 MÜNSTER, Weseler Str. 48
Tel. 02 51-52 40 01
49078 OSNABRÜCK, Martinistr. 82
Tel. 05 41-43 47 92
50737 KÖLN, Neußerstr. 628
LADEN + VERSAND
Tel. 02 21-7 40 52 02
NEU! NEU! NEU! ab 1. 3. 1994
50825 KÖLN, Alpener Str. 11
Tel. 02 21-5 50 53 03
52064 AACHEN, Guaitastr. 2
Tel. 02 41-3 31 99
52349 DÜREN, Kölnstr. 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 0 24 21-18 93 86
NEU! NEU! NEU! ab 1. 3. 1994
96052 BAMBERG, Untere Königstr. 10
PLAYGROUND
Tel. 09 51-20 22 10
99084 ERFURT, Meienbergstr. 20
LADEN + VERSAND
Tel. 03 61-5 62 16 56

Okay Soft

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

		PC	AMIGA
Aces over Europe	DV	65.90	
Alone in the Dark 2	DV	81.90	
Ambermoon	DV		66.90
Aufschwung Ost	DV	65.90	59.90
Battle Isle II	DV	82.90	88.90
Burntime	DV	75.90	63.90
Day of Tentacle CD-Rom	DV	91.90	
Die Siedler	DV		88.90
Elder Scrolls		68.90	
Elite II	DV	66.90	52.90
Flashback	DV	66.90	59.90
Flugsimulator 5.0	DV	117.90	
Gabriels Knight - CD		73.90	
Goal (Kick off 3)	DA	58.90	52.90
Gunship 2000	DA	88.90	63.90
Hand of Fate	DV	65.90	
Hannibal	DV	79.90	64.90
Inca II -CD-Rom	DV	103.90	
Indy Car Racing		73.90	
Jurassic Park	DV	65.90	53.90
Kolumbus	DV	75.90	63.90
Larry 6		67.90	
Lemmings II	DA	79.90	59.90
Lost in Time -CD-Rom	DV	92.90	
Lost Vikings	DV	75.90	63.90
Mad Dog Mc Gree - CD		80.90	
Master of Orion	DA	88.90	
Mortal Combat	DA	53.90	51.90
One Step Beyond	DA	42.90	40.90
Pinball Fantasies	DA	59.90	57.90
Police Quest 4	DV	69.90	
Rally		72.90	
Sam + Max	DV	85.90	
Sensible Soccer 92/93	DA	57.90	48.90
Sim City 2000	DV	82.90	
Starlord	DV	88.90	
Syndicate	DV	77.90	60.90
- Data Disk		38.90	
TFX - CD	DA	86.90	
Tornado	DA	73.90	57.90
- Data Disk (Desert S.)	DA	38.90	
Turrican III	DA		61.90
Ultima 8	DV	80.90	
Winter Olympics	DA	66.90	59.90
Zeppelin	DV	88.90	

kostenlose Komplettliste anfordern (Systemangabe), incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Soundblaster 16 Basic	265.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	409.-
Audioblaster Pro 4.0	235.-
NEC TRIPLE SPEED CD-Rom-Drive	*849.-*
- Kontrollerkarte zu NEC	145.-
CPS CD-Rom, Doublespeed	455.-
ORCHID Game Wave 32	316.-
ORCHID Sound Wave 32	495.-
ORCHID CD-Rom 3110	455.-
CD ROM Mitsumi FX001 D	395.-
GRAVIS Joystick pro	75.-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

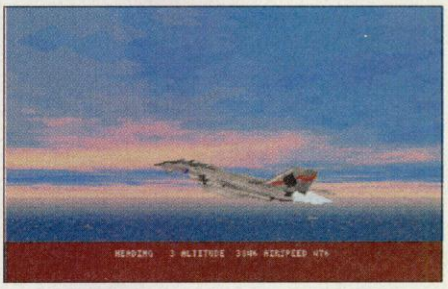
Stammkunden o. Vorauskasse DM 4.90 **24-48** Stunden
Nachnahme DM 7.90
Ausland, Vorauskasse DM 12.50 VERSAND DM **6.50**

Oben: Bei Sturm ist die Landung besonders knifflig

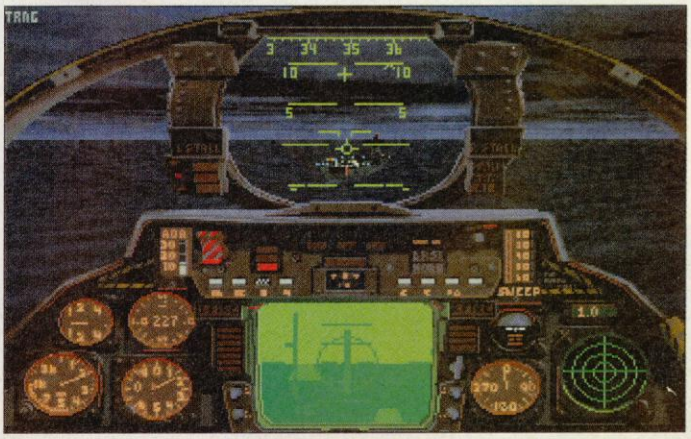
Rechts: Wir schalten den Nachbrenner ein

ändert sich die Grafik entsprechend: Bei guter Wetterlage sind kaum Wolken zu sehen, zieht ein Sturm auf, erschwert eine dicke Wolkendecke die Sicht. Bei entsprechender Tageszeit sind die Wolken zudem unterschiedlich eingefärbt. Sind alle Angaben gemacht, dürft Ihr die F-14 je nach Auftragsart bewaffnen und dann starten.

Bei solchen Soloeinsätzen befindet Ihr Euch im Regelfall schon im Einsatzgebiet und müßt nicht erst dorthin fliegen. Anders ist dies im Campaignmodus, wo Ihr weder Einfluß auf die Auftragsart, noch die Einsatzzeit habt. Außerdem müßt Ihr im Campaignmodus auf dem Flugzeugträger starten und von dort ins Auftragsgebiet fliegen. Drei verschiedene Szenarien stehen dabei zur Auswahl: Ein Trainingsgelände, das Eismeer oder das Mittelmeer. Ist eine Mission absolviert, können Neulinge nun abbrechen und gelangen gleich in die Nachbesprechung, erfahrene Piloten landen selbstverständlich nach getaner Arbeit auf dem Flugzeugträger und bekommen dafür zusätzlich Punkte. Besonders witzig: Je nach Stil der Landung (hart, aber herzlich oder sanft und elegant) gibt's eine Landungswertung, an der Ihr sehen könnt, wie gut

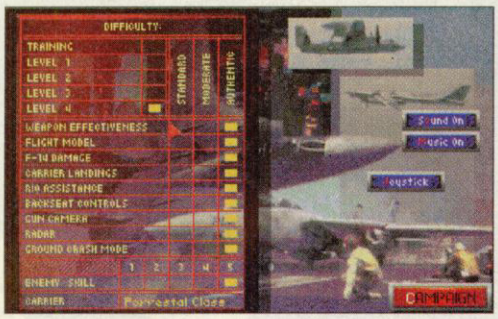


Deutlich zu sehen: Die Markierungen unserer Staffel am Leitwerk der Tomcat



Weil's so schön ist: Nochmal ein Landeanflug bei Nacht

Wie fliegt der Feind? Wir stellen die Formation der gegnerischen Flugzeuge per Menü ein.



Einstellbar: Der Schwierigkeitsgrad läßt sich für Einsteiger und Fortgeschrittene individuell variieren.

À la Carte: Vor dem Auftrag bewaffnen wir die F-14 selbst

Ihr die F-14 heruntergebracht habt und ob der Träger beschädigt wurde. Technisch orientiert sich *Fleet Defender* deutlich am Vorbild *F-15 Strike Eagle*. Die eigene Maschine besteht also nicht nur aus simplen Polygonen, sondern ist in der höchsten Grafikstufe mit Texturen überzogen – als Bonus bekommt Eure F-14 neue Leitwerkmarkierungen, wenn Ihr für eine andere Staffel fliegen wollt. Je nach Detailstufe sind zudem die verschiedenen Waffensysteme unter den Tragflächen zu erkennen, wenn Ihr die Maschine von außen betrachtet. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 81%

Grafik: 79% Sound: 70%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er 25 MHz, VGA, 4 MB RAM, 15 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Thrustmaster, Pedale
Geplant für: –

Land in Sicht: Eigentlich habt Ihr hier nichts zu suchen!

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH ©

Über 5.000 lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM MÄRZ/APRIL/MAI

1942 Pacific Air	PC		AMIGA	Mechwarrior 2	PC	CD	
Aces of the Deep	PC			Mechwarrior 2 Data	PC		
Aces over Korea	PC			Metaltech 1	PC	CD	
Across the Rhine	PC		AMIGA	Myst		CD	
Advanced Squad Leader	PC			NCAA Basketball SVGA	PC		
Aegis - Guardian of the Fleet		CD		Nostropolis SVGA		CD	
Al-Qadim 1 (SSI)	PC	CD		Nomad	PC	CD	AMIGA
Ambermoon	PC		AMIGA	Outpost	PC	CD	
Armored Fist	PC			Pacific Strike	PC	CD	
Battle Isle 2	PC	CD	AMIGA	Pacific Strike Speech Pack	PC		
Battlecruiser 3000	PC			Pax Imperia	PC		
Beneath a Steel Sky	PC		AMIGA	Perfect General 2	PC		
Bioforge	PC	CD		Pinball Dreams Deluxe		CD	
Burning Steel 2 SVGA	PC	CD		Pizza Connection	PC	CD	AMIGA
Carriers at War 2	PC			Ravenloft 1	PC	CD	
Critical Path		CD		Rise of the Robots	PC	CD	AMIGA
Dark Legions (SSI)	PC	CD		Sam & Max	PC	CD	
Delta V	PC	CD		Sensible World of Soccer	PC		AMIGA
Der Clou	PC		AMIGA	Sherlock Holmes 2 (EA)	PC	CD	
Detroit (Rüsselsheim)	PC	CD	AMIGA	Sim City 2000 dt	PC		
Die Siedler	PC		AMIGA	SSN 21 Seawolf	PC		
Doom	PC	CD		Star Reach	PC		
Dragon Knight 3	PC			Star Trek Next Generation SVGA	PC	CD	
DSA 2 Sternenschweif	PC	CD	AMIGA	Stonekeep		CD	
Dungeonmaster 2	PC			Superhero League of Hoboken	PC	CD	
Elder Scrolls 1	PC	CD		System Shock	PC	CD	
Elfmania	PC		AMIGA	Tetris Gold		CD	
Elisabeth	PC	CD	AMIGA	The Horde		CD	
Epic Pinball	PC			Theme Park	PC	CD	AMIGA
F-14	PC			TIE Fighter	PC		
Forgotten Castle	PC	CD		Total Eclipse		CD	
Front Page Sports Baseball	PC			UFO	PC		AMIGA
Harpoon 2	PC	CD		Ultima 8	PC	CD	
Hattrick	PC		AMIGA	Ultima 8 Speech Pack	PC		
Heroes of Might & Magic SVGA	PC	CD		Under a Killing Moon SVGA		CD	
Inherit the Earth 1 (NWC)	PC	CD		V for Victory 5 (at Sea)	PC		
Legacy of Sorasil (Heroquest 2)	PC		AMIGA	Voyeur		CD	
Legend of Kyrandia 2	PC	CD	AMIGA	Who Shot Jonny Rock?		CD	
Lothar Mathäus Premier League	PC		AMIGA	Wings of Glory 1917-18	PC	CD	
Mad Burger	PC	CD	AMIGA	Wizard	PC	CD	AMIGA
Mad News	PC	CD	AMIGA	Wolfpack 2	PC	CD	
Magic Carpet	PC	CD	AMIGA	Zephyr (NWC)	PC	CD	

ORKLAND

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

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß (11.3.). Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/6946043
12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

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

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

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

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

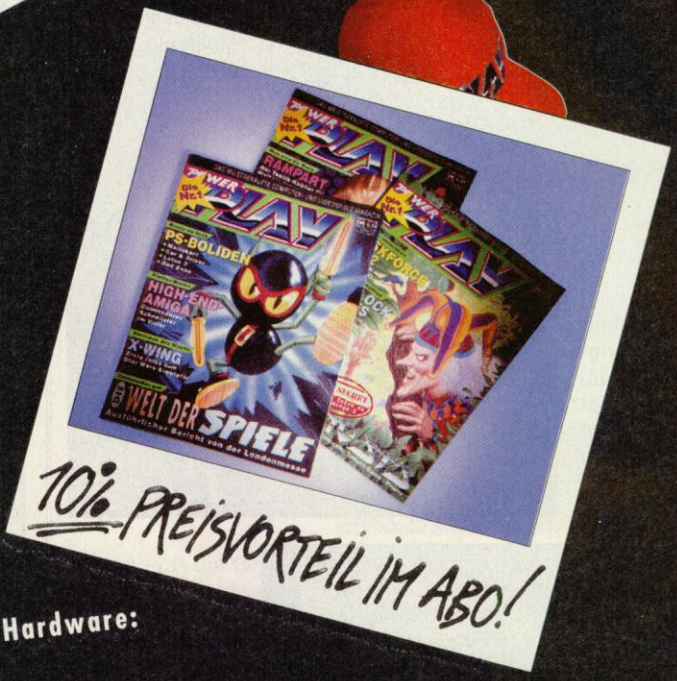
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

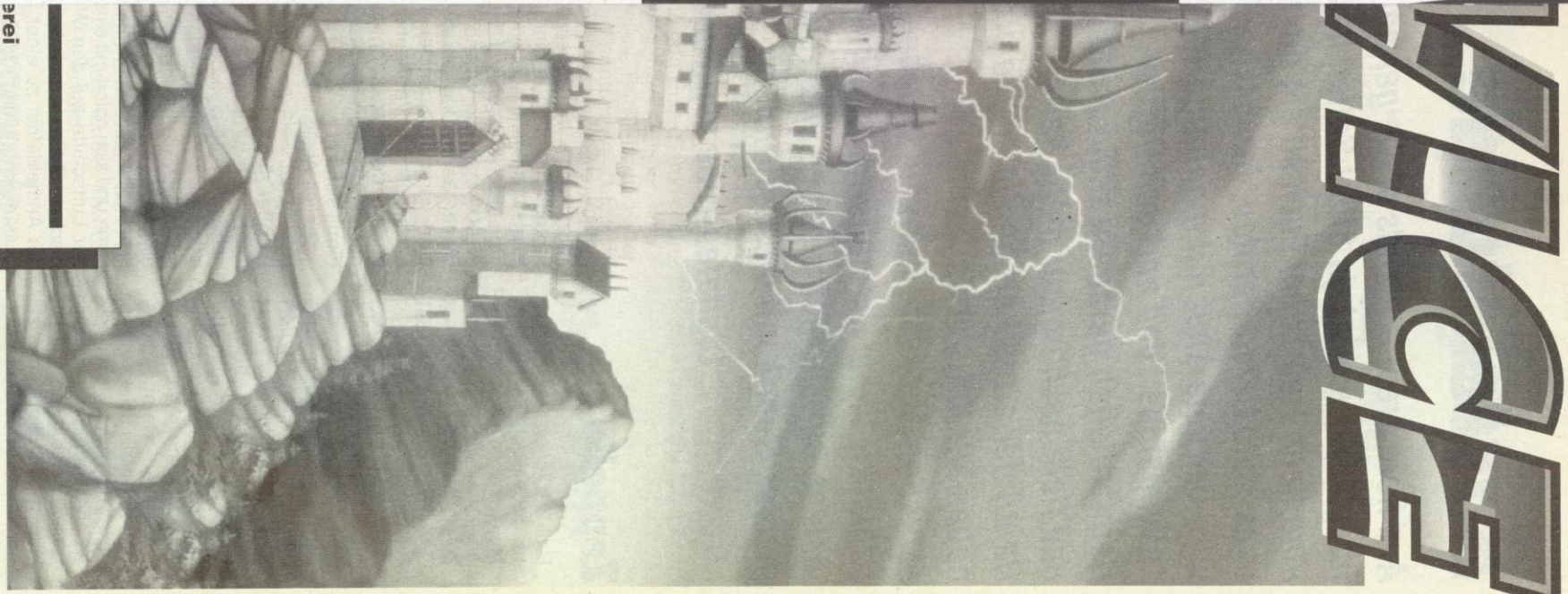
Bei Minderjährigen: Unterschrift des Erziehungsberechtigten.

Artikelbezeichnung	Bestell-nummer	Einzel-preis	Stück-zahl	Summe
TNG-Shirt Rot	TNG-01R	79,95 DM		
TNG-Shirt Blau	TNG-01B	79,95 DM		
TNG-Shirt Gelb	TNG-01G	79,95 DM		
DS9-Karte "DS9"	DS9-01	2,00 DM		
DS9-Karte "Die Crew"	DS9-02	2,00 DM		
DS9-Karte "Odo"	DS9-03	2,00 DM		
DS9-Karte "Quark"	DS9-04	2,00 DM		
DS9-Kartenset	DS9-AL	6,50 DM		
Poster "Enterprise"	TNG-02	39,00 DM		
Indy 3 Poster	INDY-01	9,95 DM		
Darth Vader Maske	SW-01	129,95 DM		
Star Wars-Poster	SW-02	15,95 DM		
Doc Düse Maske	PP-01	59,95 DM		
Vinyl-Mechbausatz Mad Cat	BT-01	258,95 DM		
Mech-Blueprints	BT-02	29,95 DM		

Versandbedingungen: Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Entweder per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,– DM Versandkostenpauschale), oder gegen Vorkasse – Bar, Verrechnungsscheck oder Überweisung (Einzahlungsbeleg beilegen). Bei Vorkasse fallen zusätzlich zum Kaufpreis 7,– DM Versandkostenpauschale an. Ab einem Warenwert von 300,– DM liefern wir versandkostenfrei. Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17,– DM Versandkostenpauschale. Angebot nur solange Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten

WEG MIT DER KARTE!!



erei
on 74
75
rondor 76
76
ck 77
Dark 2 77
ic 4 & 5 77
Ost 77

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

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

Bestellwert
Versandkosten
Gesamtbetrag

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

- ☐ Vorkasse
- ☐ Verrechnungsscheck
- ☐ Bar
- ☐ Nachnahme

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

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ./Wohnort:

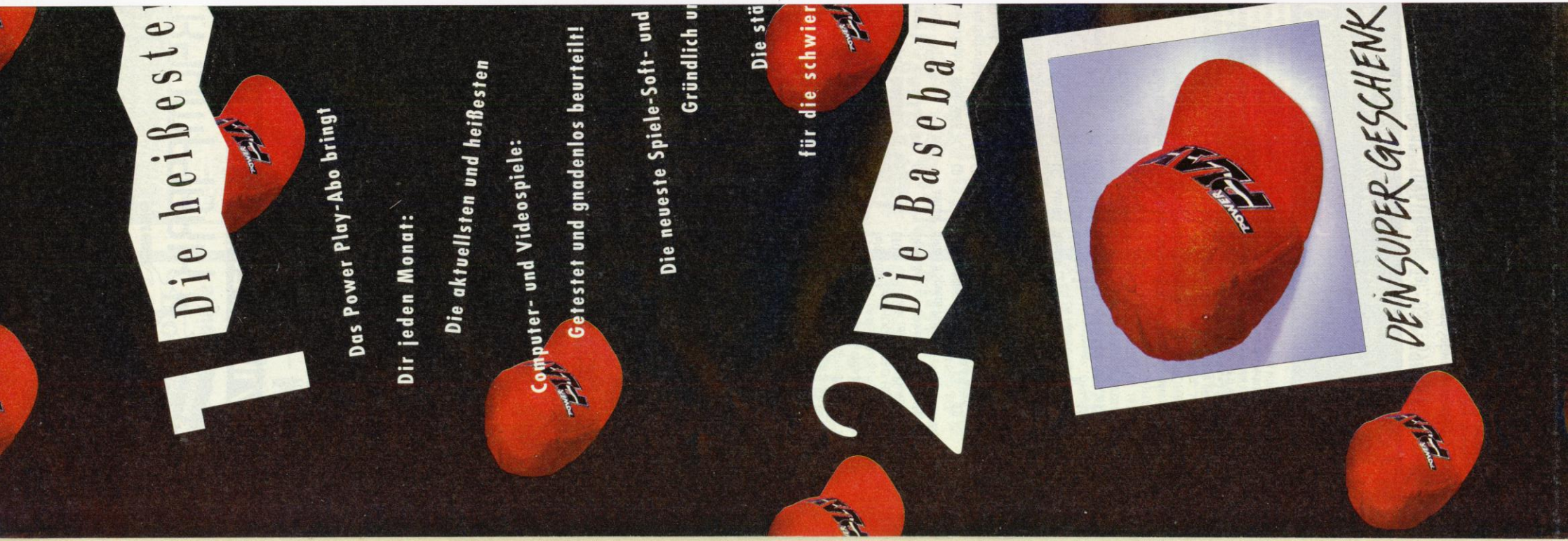
Telefonummer:

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

POWER SHOP Bestellkarte

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15

85591 Vaterstetten



POWER SERVICE

Power-Service

Computerspieletips

Zeppelin	50
Quest for Glory 4 – Shadows of Darkness	50
Critical Path	55
Doom	56
Privateer: Righteous Fire	64
B-Wing	67
Wiz'n Liz	72

HEX-Hexerei

Master of Orion	74
Wizardry 7	75
Betrayal at Krondor	76
T.F.X.	76
Dungeon Hack	77
Alone in the Dark 2	77
Might & Magic 4 & 5	77
Aufschwung Ost	77

Heft 5/94

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

Bastelstunde

And here are the results of the german jury: HEX-Hexerei, ja bitte! Selten hat eine neue Rubrik bei Euch so ein positives Echo hervorgerufen. Inzwischen wird der gute Knut mit manipulierten "savegames" und anderen Digital-Gemeinheiten geradezu zugeschüttet und fleht nach immer mehr Seiten. Damit der arme Kerl endlich Ruhe gibt, haben wir Ihn, zumindest in der aktuellen Ausgabe, mit vier Seitchen beglückt. Wenn Ihr weiterhin so eifrig loslegt, spricht nichts gegen eine regelmäßige Rubrik mit diesem Umfang.

Digitale Grüße von Volker

Zeppelin

Ralf Zackel aus Aßlar ging unter die Ballonfahrer und errichtete einen Weltkonzern der Lüfte.

Zu Beginn des Spiels lohnt es sich kaum, Passagiere von einer Stadt zur anderen zu bringen, da der Z-1 nur 5 Personen transportieren kann und noch dazu sehr langsam ist. Wenn man es trotzdem nicht lassen kann, sollten Routen ausgewählt werden, die innerhalb einer Woche zu bewältigen sind – so kann man pro Spielzug einmal die Transportgebühren einstreichen. Außerdem ist die Gefahr eines schweren Unfalls bei so kurzen Strecken nur gering – man sollte es aber trotztdem nicht unterlassen, seine Zeppeline regelmäßig in Berlin warten zu lassen. Gute Strecken hierfür sind z.B. Wien-Moskau und Madrid-London. Wenn man die Gebühren pro Person auf ca. 680 Mark festlegt, hat man immer volle Kabinen und kann die Strecke so oft abfliegen, wie man will. Sturmwarnungen sollte man immer ernst nehmen und das Unwetter umfliegen, da es sonst schnell zum Verlust des Schiffes kommen kann, worunter auch das Prestige leiden würde. Wesentlich rentabler sind zu Beginn die Werbeverträge, mit denen man pro Luftschiff schon mal bis zu 20.000 Mark die Woche verdienen kann. Deshalb sollte man versuchen, immer drei Luftschiffe zur Verfügung zu haben, denn so kann man ohne Risiko die Existenz der Firma sichern.

Die mit Abstand beste Möglichkeit, zu Geld zu kommen, ist aber die Herstellung von Zeppelinen für einen Auftraggeber. Sobald also der Telegrammticker eine Nachricht ausgibt, daß man sich für einen Bauauftrag bewerben kann, sollte man keine Zeit verlieren und sich sofort mit einem der Luftschiffe auf den Weg machen. Sollte es nach Ablauf der Anmeldefrist zu einer Simultanverhandlung kommen, muß man nur bis kurz vor Ablauf des Zeitlimits warten und dann schnell den Konkurrenten unterbieten. Bei Briefverhandlungen setzt man einfach einen Betrag ein, der 100.000 bis 120.000 Mark über den eigenen Herstellungskosten liegt, um den Auftrag zu bekommen. Dies gilt aber nur für computergesteuerte Mitbewerber. Spätestens, wenn man einen Produktionsauftrag in der Tasche hat, sollte man seine Arbeiter auf 80 – 100 aufstocken, um nicht zu lange auf sein Geld warten zu müssen – auch wenn die Schiffe so etwas teurer werden. Sobald man etwas flüssiger ist, sollte man auch den Wissenschaftlerstab auf 40 – 50 erhöhen, wenn man nicht ewig auf den nächsten Schiffstyp warten will.

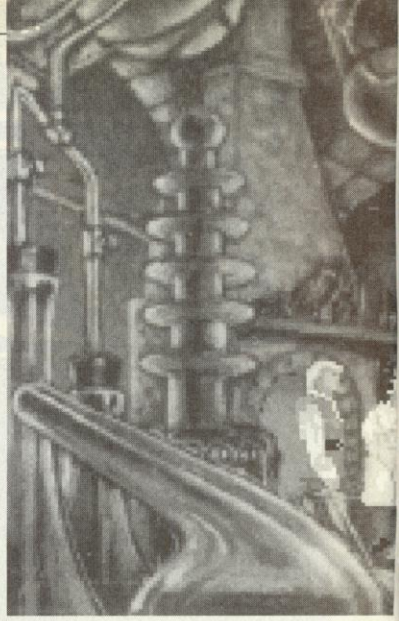
Wenn man zu Beginn seinen Namen mal unter den Rekordflügen sehen will, sollte man es mit einem Langstreckenflug von Madrid nach Moskau versuchen. Das ist zwar etwas riskant, bringt bei Gelingen aber ein Preisgeld von 50.000 Mark und Ansehen ein. Zeitfrachten sollte man erst annehmen, wenn man den Z-2 entwickelt hat; vorher wird man mit Sicherheit wegen Nichteinhaltung des Liefertermins zu hohen Konventionalstrafen verklagt. Noch länger dauert es, bis man aus dem Linienverkehr ein lohnendes Geschäft machen kann. Erst mit dem Z-3 und dem Z-4 kann man mit viel Fingerspitzengefühl und den richtigen Routen etwas Geld einstreichen. Wenn man im Laufe des Spiels öfter mal etwas Geld braucht, sollte man immer mal wieder 5% der Aktien unseres Unternehmens auf den Markt bringen. Das sollte man aber so lange wie möglich hinausschieben, da der Wert unserer Aktien im Laufe des Spiels ansteigt. Wer seinem Spielcharakter eine zünftige Hochzeit gönnen möchte, sollte sich die Gerüchte in den Städten einmal ansehen. Hat man Rosanne etwa 7 – 8 Mal getroffen und ihr jedesmal Komplimente gemacht, kann man sie zur Braut nehmen. Mit den gegebenen Tips sollte es ein leichtes sein, seinen Namen in der Geschichte der Luftfahrt zu verewigen und ein Geschäftsimperium aufzubauen.

Quest for Glory 4 – Shadows of Darkness

Corinna Vigier aus Baden-Baden beglückt uns mit einer Komplettlösung zu Sierras neuestem Heldendrama.

Charaktererschaffung

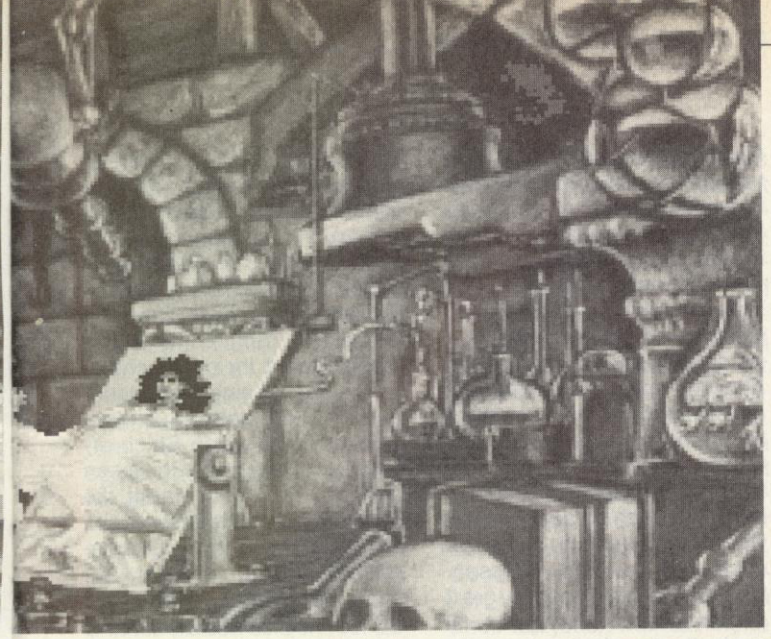
Bei der Charaktererschaffung sollte man die zur Verfügung stehenden Punkte zum Erwerb Eurer Fähigkeiten benutzen. Kämpfer und Dieb sollten dadurch mit Magie ausgestattet werden, der Magier mit Fähigkeiten in Parade, Schleichen oder Akrobatik. Während des Spiels können selbst die schwächsten Fähigkeiten verbessert werden, so daß sich das Investieren von Punkten in bereits vorhandene Talente erübrigt.



1. Tag

Sobald Ihr in der gemütlichen Höhle erwacht seid, verlangen Eure Vorgänger ein genaue Untersuchung. Bei diesen drei Skeletten findet sich ein Dolch, ein Feuerstein, und etwas Kleingeld. An dem Altar findet Ihr eine Fackel, die sich mit Hilfe des Dolches und des Feuersteines anzünden läßt. Dermaßen erleuchtet ist es ein Leichtes, den hinteren Ausgang zu öffnen und in eine weitere Höhle vorzudringen. Dort findet Ihr eine vorläufige Bewaffnung, die beim Verlassen der Höhle nach unten zum ersten Mal eingeweiht wird. Im nächsten Raum wartet ein Abhang darauf, überquert zu werden. Über das Seil könnt Ihr entweder hangeln oder Euch als Seiltänzer probieren. Ist das geschafft, wartet der Ausgang der Höhle hinten links. Wieder unter freiem Himmel, trefft Ihr zum ersten Mal auf Katrina. Sobald diese verschwunden ist, nehmt Ihr das Symbol am Steinbogen an Euch. Weiter links lassen sich evtl. Vergiftungen durch den schleimigen Weg nach unten kurieren. Unten angekommen, solltet Ihr auf den Steinhaufen 1-3 Force Bolt-Sprüche sprechen, und dann mit Hilfe eines Fetch-Spruches den Bonzai an Euch nehmen.

Geht nun erst nach links, dann nach oben und dann wieder nach links, wo Ihr Euch von



dem Skelett ein paar Knochen borgt. Sobald es Tag ist, findet Ihr im Nordosten von hier einen Baum mit ein paar Blumen. Diese pflückt Ihr und geht damit zu Rusalka im Südwesten des Waldes. Sobald die Dame die Blumen erhalten hat, beginnt eine wunderbare

Freundschaft zwischen Euch beiden, solange Ihr Ihr nicht zu Nahe tretet. Von hier aus besucht Ihr den Torwächter im Nordwesten und plaudert mit ihm.

Nun ist es an der Zeit, das Dorf östlich von hier zu begutachten. Am Dorftor findet Ihr in dem Baumstumpf einen vergessenen Geldbeutel und von dem Acker laßt Ihr einen Maiskolben mitgehen.

Im Dorf gebt Ihr zunächst bei dem Stein nach links, wo Euch der Ordnungshüter warmen Herzens begrüßt. In dessem Büro fragt Ihr ihn über die Abenteurergilde aus, und erhaltet dabei einen Schlüssel. In der nächsten Tür trefft Ihr auf die Krämerin Olga, die Ihren Gatten Boris vermißt. Zufälligerweise ist es der gleiche Boris wie der Torwächter. Es ist nun im Laufe des Spieles eine Eurer Aufgaben, die beiden zusammenzubringen, was einige Gespräche und einige Rennerei mit sich bringt. Doch zunächst erwerbt Ihr bei der Dame 5x Knoblauch, etwas Candy, eine Flasche Öl, eine Kuchenplatte, einen Handbesen, Essensrationen und falls Ihr eine Diebeskarriere starten wollt, die Einkaufstasche. Nach einem kleinen Plausch geht es wieder ins Freie und dann nach links. Hier trefft Ihr auf den gesprächigen Igor und öffnet daraufhin die Abenteurergilde mit dem Schlüssel. Drinnen erwartet Euch ein Wurfhaken und die Signatur im Gildenbuch. Das Schwert im Kasten dient nur für Notfälle, also wird der Kasten gewaltsam geöffnet. Die Bücher im Regal enthalten wichtige Hinweise und der Frauenheld absolviert seine Pflichtübungen am Heimtrainer.

Für Möchtegern-Diebe weist ein erfogreiche Kletterübung am Haken an der Decke auf Diebeszeichen unter dem Tisch hin, die die richtige Kombination für die Kleiderhaken rechts vom Bücherregal anzeigt. Sobald Ihr wieder im Freien seid, öffnet Ihr die Klostertür mit Hilfe des Symbols, das Ihr bei der "ALIEN-Höhle" gefunden habt. Geht Ihr so vor, könnt Ihr Igors Warnung getrost ignorieren. Zunächst kommt Ihr nun in die "Empfangshalle" im Kloster. Den Haken über der Tür ergattert Ihr Dank des Fetch-Spruches. Die Skulptur ist ein vertrockneter Domvoi. Über dem Kamin klebt ein kleines verfressenes Wesen, das ganz wild auf Helden und Knoblauch ist. Gebt Ihm letzteres oder greift mit Magieattacken an. Jetzt könnt Ihr die rechte Stange betätigen und der Weg ins Allerheiligste wird frei. Unten angekommen, vergreift Ihr Euch zunächst am Weinfaß und erhaltet dadurch nebst Vision eines von fünf Ritualen, die Ihr am Ende brauchen werdet. Durch einen eleganten Öffnungszauber auf den verschlossenen Schreibtisch entgeht Ihr der Falle, und die

Spielregeln

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

Goldesel

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

Wohin mit dem Geld?

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

Abschreiben

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

Faxomanie

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

Ja, bitte!

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

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

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

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

Tips & Tricks-Hotline

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

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

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

Aufzeichnungen über die Rituale kommen ans Licht. Diebisch Veranlagte sollten mit Hilfe der Einkaufstasche die kleine Käferstatue, rechts in der Nische an sich nehmen. Somit wäre hier im Moment alles getan.

Vor dem Kloster geht Ihr nun nach rechts, durch den Torbogen hindurch und trefft auf Nickolai, der verzweifelt nach seiner Anna sucht. Nach einem aufschlußreichen Gespräch entschließt Ihr Euch, erst einmal Dr. Cranium zu besuchen und betätigt die Türklingel. Nachdem Ihr die gleiche Melodie nachgespielt habt, ist der Weg in die Eingangshalle frei. Hier öffnet Ihr zunächst die rechte Tür und aktiviert danach die Falle. Die Antworten auf die Fragen sollten sich auf etwas belaufen, das klein, schnell, lebendig ist und hüpft. Ein Babyantwerp eben. Hat man sich darauf geeinigt, wird die Falle mit Olgas Avokado-Sandwich geködert. Et voila! Ihr habt ein kleines Haustier.

Jetzt wird die Falle noch einmal aktiviert. Diesmal soll es ein sechsfüßiges Wesen sein, das keine Helden fressen soll. Ist auch dies gelöst, könnt Ihr Euch hinter der linken Tür einem kleinen Geschicklichkeitsspiel widmen. Dafür solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad auf so leicht wie möglich stellen. Reicht auch das nicht, hilft der Computer. Im Endeffekt erhaltet Ihr dadurch den Schlüssel zum Labor, der zu der hinteren Tür paßt. Das Mosaik stellt kein allzugroßes Problem dar und Ihr könnt das Labor betreten. Der Herr in Weiß ist gerne bereit, Euch seine Tränke zur Verfügung zu stellen, im Austausch gegen die Formeln, die Ihr im Handbuch findet. Bei ihm erfragt Ihr auch 3 "flasks".

Nachdem alles gesagt wurde, verlaßt Ihr das Dorf und geht 2x nach Süden, danach nach Osten, bis Ihr zum Leshy kommt. Dieser fragt Euch zuerst nach seinem Namen, später bittet er Euch, den Bonsai einzupflanzen. Dafür geht Ihr Ost, Süd, West, Nord und setzt das Pflänzlein hier in die Erde. In einer der Lampen ist ein weiterer Geldbeutel verborgen. Die Frucht des Baumes ergattert Ihr durch den Fetch-Spruch. Zurück beim Leshy, gibt er Euch eine Losung, die Ihr später brauchen werdet. Jetzt geht Ihr in den nordöstlichen Teil des Waldes, in das Zigeunerlager, wo man Euch nicht gerade freundlich empfängt. Der Klügere gibt nach, und Ihr zieht Euch zurück. Im südlichen Teil des Waldes trefft Ihr auf einen seltsamen Busch mit Tentakeln. Mit Hilfe eines Force Bolts oder ein paar Steinen, auf das Wesen gezielt, fällt ein Ast mit Beeren ab, den Ihr mit einem Fetch-Spruch leicht und gefahrlos ergattert. Bis zur Nacht liegt nichts Wichtiges mehr an. Die Zeit bis dahin nutzt Ihr am besten durch Trainieren Eurer Fähigkeiten oder einfaches Ausruhen. Sobald es Nacht ist, trefft Ihr ungefähr in der Mitte des Waldes auf Annas Geist, der Euch bittet, ihm den Weg in das Dorf zu zeigen. Also lauft Ihr pflichschuldig ins Dorf und wieder zurück. Bei Euren nächsten Begegnungen mit dem Geist liegt es an Euch, der Dame zu erzählen, daß sie ein Geist und somit tot ist. Daraufhin kehrt deren Gedächtnis wieder und sie wünscht sich nichts sehnlicher, als noch einmal mit ihrem Nickolai zu sprechen. Jetzt geht Ihr zum Sumpf im südwestlichen Teil, wo Ihr auf die Seelen toter Kinder trefft – Irrlichter. Diese ködert Ihr am besten mit etwas Candy und fangt Sie später in einer der Flaschen auf, die Ihr von Dr. Cranium bekommen habt. Mit ihnen geht Ihr nun zu dem Totem, zu der Stelle, wo der Bonsai stand. Sobald Ihr es mit den Irrlichtern berührt, werden Zeichen sichtbar. Mit Hilfe des Symbols könnt Ihr die Buchstaben A-V-O-O-Z-L anwählen, den Namen des Dark One. Somit kommt das zweite Ritual zum Vorschein. Mit den zwei leeren Flaschen könnt Ihr nun das Goo am unteren Bildrand auffangen.

Zurück am Sumpf werden die Irrlichter wieder freigelassen. In dieser Nacht gibt es ansonsten nichts mehr zu tun, und Ihr könnt Euch in Erana's Garten, wo Ihr den Bonsai eingepflanzt habt, schlafen legen.

2. Tag

In Erana's Garten füllt Ihr zuerst eine Flasche mit dem Wasser des Flusses. Geht dann in das Dorf und erzählt Nickolai von Eurer Begegnung mit Annas Geist. Danach besucht Ihr Dr.Cranium. Unterhaltet Euch über Magie, worauf dieser Euch den Glide-Spruch aushändigt.

Nun begebt Euch auf die Suche nach dem dritten Ritual. Dazu geht Ihr zu dem Sumpf im Südwesten und sprecht hier den Glide-Spruch. Dieser Weg ist einfacher, als von Grasbüschel zu Grasbüschel zu springen. Gleitet nun in west-süd-westlicher Richtung durch den Sumpf, bis Ihr zu einem Grabstein kommt. Dieser wird von zwei Chernovy bewacht, denen Ihr Euch stellen müßt. Gleitet so schnell wie möglich auf den ersten zu, so daß Ihr seinen magischen Attacken entgeht. Habt Ihr erst den Kampf begonnen, könnt Ihr nicht fliehen, bevor der Gegner tot ist. Ist der erste erledigt, könnt Ihr Euch ausruhen. Ungeachtet des zweiten Chernovys, dürft Ihr dabei jedoch nicht das Bild verlassen. Habt Ihr Euch regeneriert, greift Ihr den zweiten Wächter an. Ist auch dieser erledigt, setzt Ihr das Symbol in den Grabstein ein und wählt die Kombination, die Ihr im Kloster gefunden habt. Auch hier hilft im Zweifelsfalle der Computer weiter. Schließlich seid Ihr dann im Besitzt des dritten Rituals. Für den Dieb ist es nun an der Zeit, zur Diebesgilde aufzubrechen. Am Seil in der Abenteurergilde übt Ihr so lange, bis Ihr an die Decke kommt. Mit der richtigen Einstellung der Haken (s. "1. Tag") öffnet sich über dem Regal die Geheimtür. Durch diese gelangt Ihr zum Trainingsraum. Von dem Poster nehmt Ihr die Karte und öffnet mit ihr die Tür. Im Regal stehen Bücher über das Diebeshandwerk, die Ihr lesen solltet. Hinter einem der Gitter verbirgt sich der Safe-Knopf. Ist dieser an dem Safe angebracht, könnt Ihr die Buchstaben F-I-L-C-H eingeben (Jeder zweite Buchstabe auf dem Safe ist durch einen Strich ersetzt). Im Safe findet Ihr einen Dietrich. Bevor Ihr damit die Schreibtischschublade knackt, betrachtet Ihr noch die Diebeszeichen an dem Sockel, auf dem der Safe steht. Der Schreibtisch wird zunächst auf garstige Fallen untersucht, bevor Ihr Euch an die Schublade wagt.

Bei dem darauffolgenden "Spiel" solltet Ihr Euch nur für eine Farbe entscheiden und diese dann so lange wählen, bis Ihr eine Dreierlinie habt. Im Schreibtisch findet Ihr u.a. das Diebesgildenbuch und einen Satz Dietriche. Der Reim im Buch weist auf die richtige Farbkombination hinter dem Faß. Jeder Anfangsbuchstabe steht für eine Farbe: B=blau, R=rot, G=grün und Y=gelb. Sobald diese Kombination eingegeben

ist, öffnet sich die rechte Wand und ein "getarnter" Meisterdieb kommt hervor. Nach einem freundlichen Gespräch gebt Ihr dem Herren die Käferskulptur aus dem Kloster. Hinter den zwei Bilderrahmen verbergen sich zwei weiter Safes mit Tränken. Die Schreibtischschublade wird ab und zu mit Wurfmessern aufgefüllt, insofern lohnt es sich, wenn Ihr später noch einmal vorbeischaut.

In der Nacht trefft Ihr in der Mitte des Waldes erneut auf Annas Geist. Kurz darauf erscheint auch Nickolais Geist und die beiden sind wieder zusammen, solange der Tod sie bindet. Sobald Ihr erneut zu diesem Platz kommt, erscheinen die beiden wieder und bedanken sich. Geister brauchen keine Hüte, also erbittet Ihr Nikolais Kopfbedeckung als Belohnung. Nach einem freundlichen "Gerngeschehen und Tschüß" ziehen sich die Geister endgültig zurück, worauf Ihr den Weg zu Eranas Garten einschlagen und Euch dort schlafen legen könnt.

3. Tag

Am Morgen zieht es Euch ins Dorf. Dr. Cranium berichtet von seinem neusten Geistesblitz und erbittet eine Formel dafür aus dem Handbuch. Im Grunde ist es sowieso an der Zeit, sich mit jederman im Dorf zu unterhalten. Habt Ihr es noch nicht getan, solltet Ihr jetzt die Zeit nutzen, Boris und Olga wieder zusammenzubringen. Die Herren im Wirtshaus sind ungemein freundlich gegenüber Fremden. Geht nun zu Baba Yagas Hütte im Südosten. Die Büsche lassen sich durch den Reim vertreiben, der Euch Leshy gegeben hat. Geht nun nach links und verpaßt Bonehead, dem 1. Schädel vor Ort, Nickolais Hut. Bei einem Plausch mit dem Eingebildeten erfahrt Ihr, daß Eure Erzfeindin Baba wohl noch ein wenig sauer ist. Trotzdem wagt Ihr es und bestecht die Huhnhütte mit dem Maiskolben.

In der Hütte müßt Ihr Euch äußerst redegewandt zeigen, um nicht in die Suppe zu kommen. Habt Ihr es geschafft, schickt die Dame Euch wieder hinaus, um ihr einen Kuchen zu bringen. In dem Mörser zerstampft Ihr die Knochen und füllt das "Mehl" dann in eine Flasche. Danach streut Ihr das Mehl auf die Kuchenplatte, darauf noch etwas Goo und zur Verzierung nehmt die Beeren, die Ihr vom Tentakel-Busch habt. Dieses Kunstwerk wird erst Bonehead gezeigt und dann dem Schädel unten links zum Backen gegeben. Jetzt bringt Ihr es Baba und streicht die Belohnung ein. Sucht Euch eins aus. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Wenn Ihr wieder im Freien seid, wagt es erneut und bietet der Dame diesmal eine Knoblauchzehe an. Dann dürft Ihr Euch wieder etwas aussuchen. Gegebenenfalls wiederholt diesen Vorgang, so daß Ihr am Ende auf jeden Fall das vierte Ritual und den "Jesterlolly" habt. Den Rest des Tages solltet Ihr mit dem Trainieren Eurer Fähigkeiten verbringen. In der Nacht begegnet Ihr am Dorftor Katrina, von der Ihr einen weiteren Zauberspruch erhaltet.

Flirtet ein wenig, die Dame wird später eine wichtige Person werden. Nach drei Fragen verschwindet die Schönheit (im Laufe der Nächte werdet Ihr sie entweder am Dorftor oder am Schloßtor antreffen). Betretet nun das Dorf und trefft Euch mit Piotrys Geist. Der gibt Euch eine Aufgabe, die erst später erfüllt werden kann.

Der Dieb nimmt sich nun Nickolais Haus vor, das er durch das Fenster betritt. Die Truhe erfordert etwas Geschick und enthält u.a. eine Halskette. Die Spieluhr im Erdgeschoß ist tabu, da sie auf Euch aufmerksam machen könnte und sonst absolut wertlos ist. Auch am Schreibtisch ist etwas Vorsicht geboten, und die Ölflasche findet an den rostigen Scharnieren mehrmals Gebrauch. Im Haus des Büromeisters finden sich im Schreibtisch die Gefängnisschlüssel und etwas Geld.

Nun könnt Ihr Euch getrost erneut in Eranas Garten zur Ruhe legen.

4. Tag

Am Morgen besucht Ihr zunächst Dr. Cranium und tauscht eine Flasche Goo gegen seine Flüssigkeit ein. Darauf geht Ihr noch einmal in das Kloster und bewässert damit die Domvoiskulptur auf der Kommode. Der Tag bietet sonst kaum Abwechslung, ist jedoch für ausgiebiges Trainieren geeignet. Erst am Abend ist ein wenig Abwechslung angesagt: Ein Narr hat sich in die Gegend verirrt und gibt im Wirtshaus ein kleine Vorstellung. Offensichtlich hat der Wicht jedoch seinen Beruf verfehlt und sitzt wenig später ver-

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

Aces of the Deep, komplett deutsch +	79,50
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50
Air Force Commander, Handbuch deutsch	69,00
Alone in the Dark II, komplett deutsch	95,00
Anstoß, komplett deutsch	72,50
Archon Ultra,engl./dt. Version 64,50/+	89,00
Aufschwung Ost, komplett deutsch	74,50
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Beneath & Steel Sky, deutsch	72,50
Bloodstone, Anleitung deutsch	67,50
Blue Force, komplett deutsch	76,50
Bundesliga Manager Gold, kompl. dt.	86,50
Burning Steel 2, komplett deutsch	89,00
Burning-Steel 1-Data „Superschiffe" und „USA i. Atl." je	39,90
Burning Steel 1-Scenario Editor, kpl. dt.	39,90
Cannonfodder, Anleitung deutsch +	a.A.
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Comanche, Max.-Overkill, kpl. deutsch	95,00
Comanche Scenery Disk I, kpl. deutsch	55,00
Comanche Scenery Disk II, kpl. deutsch	55,00
Dark Sun, komplett deutsch	89,00
Das Schw. Auge II „Sternenschweif",kpl.dt.	89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Delta V, engl./komplett deutsch + 76,50/	89,00
Cer Clou, komplett deutsch	84,50
Der Planer, komplett deutsch	86,50
Der Planer Datadisk, komplett deutsch	42,50
Die Siedler, komplett deutsch	89,00
Doom	79,50
Eishockey Manager, kpl. dt., incl. Video	95,00
Elder Scrolls, engl./ +kpl. deutsch 76,50/+	89,00
Elite II, komplett deutsch	73,50
Empire de Luxe, kpl.dt.,DOS od.Windows,je	76,50
Evasive Action, Anleitung deutsch	82,50
Eye of the Beholder I, kompl. deutsch	39,90
Eye of the Beholder III, komplett deutsch	89,00
Fantasy Empires, komplett deutsch	89,00
Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00
F 16 Falcon Zusatzdisk F 18 Hornet +	a.A.
Flight Sim. 5.0, komplett deutsch	135,00
Scenery „N. York" (f. FS 5.0),engl./dt. 54,-/	76,50
Scenery „Paris" (f.FS 5.0) engl./dt. 54,-/	76,50
Scenery „San Francisco" (Mallard)f.FS 5	69,00
Scenery „Washington D.C."(Mallard)f. FS 5	69,00
Scenery „USA-East" (FS 4/5 u. ATP)	89,00
Scenery „USA-West" (FS 4/5 u. ATP)	89,00
Scenery „Dt. Küsten/Mittelgeb./Rheinland/ Frankfurt/Berlin" f. FS 4 und 5, je	49,00
Scenery „Tyrol" u. „Salzburg" f. FS 4 u. 5,je	64,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00
Freddy Pharkas,komplett deutsch	74,50
Gabriel Knight, komplett deutsch	76,50
Gobliins III, komplett deutsch	86,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00
Harpoon II	88,50
Inca II, komplett deutsch	95,00
Incredible Machine II, kompl. deutsch	76,50
Incredible Toons, komplett deutsch	76,50
Indiana Jones III, kompl. deutsch VGA	39,90
Indiana Jones IV, komplett deutsch	54,00
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	79,50
Innocent, Handbuch deutsch	89,00
Jurassic Park, komplett deutsch	74,50
Kings Quest V u. VI, kpl. deutsch, je	88,00
Kolumbus, komplett deutsch	86,50
Larry VI, komplett deutsch	76,50
Legend of Kyrandia II, kpl. deutsch	69,00
Lemmings II, Handbuch deutsch	89,00
Links pro 386er, Handb. deutsch SVGA	89,00
Links pro Course „Mauna Kea/Pinehurst/ Banff/Springs/The Belfry/Innisbrook/PebbleBeach/ Firestone", je	47,00
Links por Course „Castle Pines"	49,00
Lollypop, deutsche Version	81,50
Lost in Time, komplett deutsch	95,00
Lothar Matthäus, komplett deutsch	74,50
MAD-News, komplett deutsch	89,00
MAD-TV, komplett deutsch	39,90
Magic of Endoria, komplett deutsch	89,00
Master of ORION, Handbuch deutsch	95,00
Mech Warrior II, deutsche Version	82,50
Micro Machines, Anleitung deutsch	64,00
Monkey Island I, komplett deutsch	39,90
Monkey Island II, komplett deutsch	54,00
Mortal Combat, Anleitung deutsch	59,00
NHL-Hockey, Handbuch deutsch	86,50
Nomad, Anleitung deutsch	59,00
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50
Pac.Strike Speech Pack, Anltg.deutsch	42,50
Patrizier, komplett deutsch	89,00
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	64,00
Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Pizza Connection, komplett deutsch	86,50
Police Quest IV, komplett deutsch	76,50
Privateer, Handbuch deutsch	92,50
Privateer Speech Pack, Anltg. deutsch	39,90
Privateer Spec. Operation I, Anleit. dt.	42,50
Quest f. Glory III, kpl. dt. (Restposten)	39,90
Quest f. Glory IV, komplett deutsch	76,50
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Red Baron incl. Mission Disk, kpl. deutsch	83,75
Return to Zork, Anleitung deutsch	82,50
Sam & Max, komplett deutsch	89,00
Scooters Zauberschloß, kompl. deutsch	69,00
Seal Team, Anltg. deutsch (Restposten)	49,00
Sensible Soccer, Annleitung deutsch	69,00
Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	39,90
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Sim Life, komplett deutsch	95,00
Simon The Sorcerer, komplett deutsch	95,00
Softwaremanager, komplett deutsch	86,50
Space Quest IV u. V, kpl. deutsch, je	79,50
Startrek 25th Anniver., kompl. deutsch	75,50
Startrek II, Anleitung deutsch	89,00
SS-N 21, komplett deutsch	86,50
Starlord, komplett deutsch	95,00
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Strike Commander Speech Pack	42,50
Str.Comm. Tactical Operation, Anltg. dt.	42,50
Stronghold, komplett deutsch	89,00
Subwar 2050, komplett deutsch	92,50
Syndicate, komplett deutsch	89,00
Syndicate Datadisk, komplett deutsch	39,90
Terminator Rampage, kompl. deutsch	89,00
Tie Fighter +	95,00
Tornado, incl. Mission Disk 1,Handb.dt.	83,50
Tornado Mission Disk 1, Anleit. deutsch	42,50
Turrican II, deutsche Anleitung	74,50
TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
Silver Seed (Data z. U.VII, T.2),Anltg.dt.	43,50
Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Unlimited Adventures (SSI), kpl. deutsch	89,00
Ultima VIII, komplett deutsch	92,50
Speech Pack zu Ultima VIII, kompl.dt.	42,50
Victory at Sea	89,00
Warlords II	89,00
Wing Comm. Academy ,Anl.dt.(Restposten)	49,00
X - Wing, Handbuch deutsch	95,00
X - Wing Mission II, komplett deutsch	47,00
X - Wing Upgrade Kit, komplett deutsch	62,50
Soundblaster pro „BASIC", Handb. dt.	159,00
Soundblaster 16 pro BASIC(CD-Qual.)o. ASP,dt.	279,00
Soundblaster pro 16 Multi-CD, Hdb.dt.	375,00
Soundblaster pro 16 ASP Multi-CD,Hdb.dt.	409,00
Soundblaster AWE 32, deutsch	599,00
Waveblaster	424,00
Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster	29,00
Aktiv-Boxen f. alle Soundkarten	39,95
SBS-300 Aktivlautspr. v. Creativ/YAMAHA	219,00
ORCHID „Gamewave 32", Handb. deutsch	329,00
ORCHID „Soundwave 32", Handb. dt.	525,00
Gravis-Gamepad	55,00
Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Gravis-Joystick,Analogpro"(5 Feuerknöpfe)	86,50
Gravis-Eliminator Gamecard f. 2 Joysticks	64,50
CH-Virtual Pilot,Flug- u.Fahrsim.-Steuerung	175,00
CH-Flight Stick pro	149,90
CH-Gamecard Automatic 3 f. 2 Joysticks	84,50

CD-ROM

Alone in the Dark & Jack in the Dark, kpl.dt.	99,00
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00
Bertelsmann Universal Lexikon, kpl. dt.	129,50
Burntime, komplett deutsch	85,00
Burning Steel, incl. 3 Missions,kpl. dt.	95,00
Comanche incl. aller Missions, kpl. dt.	105,00
Daemonsgate, Anleitung deutsch	89,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	76,50
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Der Clou, komplett deutsch	84,50
Der Planer incl. Datadisk, komplett deutsch	88,00
Discoveries of the Deep	89,00
Dracula Unleashed	89,00
Dragonsphere, Anleitung deutsch	95,00
Elite II, Handbuch deutsch	69,00
Eye of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch	95,00
F 15 III	95,00
F 117 und F 15 II	95,00
Gabriel Knight, Anleitung deutsch	85,00
Gobliins III, komplett deutsch	109,00
Golden 7(K.Quest V/Larry V/Red Baron/H.of China/ Great Coutrs II/Shanghai II/Sargon 5),deutsch	97,50
Grönemeyer CHAOS CD, kompl. deutsch	39,95
Inca II, komplett deutsch	119,00
Indiana Jones IV (Talkie)	89,00
Iron Helix, komplett deutsch	85,00
Journeyman Project, deutsche Version	89,00
Labyrinth of Time	76,50
Larry VI, deutsche Anleitung	85,00
Legend of Kyrandia, deutsch/englisch	82,50
Lemmings u. More Lemmings, Anltg. dt.	72,50
Lollypop	76,50
Lost in Time, deutsch/englisch	109,00
Lost Treasures of Infocom I u. II 64,00/	59,00
Lucas Arts Classics(Loom/Zack Mc.K./Maniac I/ Indiana Jones III/Monkey I),kpl. dt.	109,00
Mad Dog McCree	89,00
Man Enough	82,50
Mega Race, komplett deutsch	76,50
Might & Magic 3-5, komplett deutsch	97,50
Nomad, Anleitung deutsch	59,00
OSKAR (Jump & Run), Anleit. deutsch	59,00
Output, komplett deutsch +	95,00
Police Quest IV, Anleitung deutsch	85,00
Der Patrizier, komplett deutsch	98,00
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Rebel Assault, Sprache engl./Texte dt. +	89,00
Return of the Phantom	95,00
Return to Zork, Handbuch deutsch	89,00
Risc of the Robot +	a.A.
Sam & Max, englisch	89,00
Shadowcaster +	a.A.
Silent Service II, Handbuch deutsch	39,90
Space Quest IV	83,75
Spaceship Warlock	89,00
Startrek 25th Annyvers., Anleit. deutsch	105,00
Stronghold, komplett deutsch	89,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt.	92,50
Tornado, incl. Miss. 1, Handbuch deutsch	83,50
Turrican II, komplett deutsch	69,00
TFX, Handbuch deutsch	109,00
Ultima Underworld I u. II	95,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl. deutsch	129,00
Winter Olympics, komplett deutsch	79,50
Wolfpack	89,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

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

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

zweifelt in seinem Zimmer am Ende des Ganges. Paßt beim Klopfen an seiner Tür auf, die ist lebensgefährlich! Habt Ihr es geschafft, werdet Ihr über die Vergangenheit und das Mißgeschick des Narren aufgeklärt. Beim nächsten Besuch gebt Ihr ihm den Lolly. Als Entschädigung für die Sache mit der Tür nehmt Ihr kurzerhand das Gummihuhn (Monkey Island?) an Euch und verabschiedet Euch. Auf dem Weg nach draußen erzählt der Narr Euch noch den "Ultimativen Witz", den Ihr am Ende noch brauchen werdet.

In dieser oder in der nächsten Nacht gibt der Narr seine Abschlußgala, die wesentlich besser ist als seine erste. Nach Mitternacht trefft Ihr in der Wirtsstube wieder auf den Domvoi, der Euch noch ein paar Tips gibt. Nach seinem Rat findet Ihr in dem Schrank Tanyas Puppe. Somit wäre auch an diesem Tag alles getan.

5. Tag

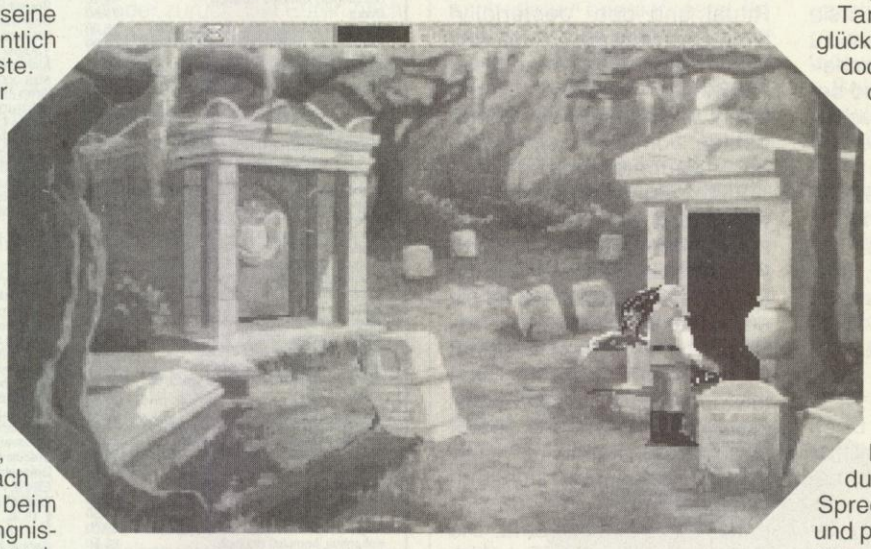
Im Dorf gibt es einen Aufruhr. Igor ist verschwunden und der Zigeuner wird beschuldigt, ihn getötet zu haben. Nach einem kurzen Besuch beim Gefangenen in der Gefängniszelle, bittet Euch der Büromeister, nach Igor zu suchen. Die Suche führt Euch geradewegs zum Friedhof, wo Igor unter einem umgefallenen Grabstein gefangen ist. Den Grabstein stellt Ihr mit purer Muskelkraft oder mit einem Öffnungszauber wieder aufrecht. Sobald Ihr wieder ins Dorf kommt, ist der Zigeuner freigelassen worden. Bei einem Gespräch mit Igor bekommt Ihr von ihm den Gruftschlüssel. Der Rest des Tages wird dem üblichen Training geopfert.

In der Nacht geht Ihr in den südlichen Teil des Waldes. Dort trefft Ihr auf den Wraith, von dem Piotyrs Geist erzählt hat. Um ihn zu besiegen, solltet Ihr Euch auf den Angriff mit der Waffe beschränken. Magieattacken dauern zu lange, da Ihr auch ohne Angriffe des Wraith langsam an Lebensenergie verliert. Selbst mit einem Dolche werdet Ihr ihn schneller besiegen als mit Lighting Bolts oder Force Bolts. Ist dieser Kampf gewonnen, winkt das fünfte Ritual als Belohnung, neben Piotyrs Schwert oder einer Streitaxt für den Kämpfer. Solltet Ihr es nicht schaffen, bekommt Ihr später noch von den Zigeunern einen Zauberspruch, der vor den zusätzlichen Lebensenergieeinbußen schützt.

Und es ward Nacht, und es ward wieder Morgen: der sechste Tag.

6. Tag

Am Morgen bringt der Paladin dem Büromeister Piotrys Schwert und erhält dafür dessen Schild. Im Wald könnt Ihr nun die restlichen Rätsel des Leshy lösen. Bei der letzten Begegnung mit dem Waldgeist werdet Ihr förmlich geplättet und der Spuck hat ein Ende. Bis zum Anbruch der Nacht wieder trainieren. Bis jetzt solltet Ihr mit den Übungen am Heimtrainer in der Abenteurergilde so langsam fertigsein. In der Nacht trefft Ihr am Dorftor auf den Zigeuner, der Euch in sein Camp einlädt. Zuvor jedoch trifft sich der Paladin noch einmal mit Piotyrs Geist, der ihn bittet, die Rusalka zu erlösen. Jetzt besucht Ihr das Camp und unterhaltet Euch mit der alten Zigeunerin. Sie weiß, wie man den Fluch der Rusalka brechen kann, und sie legt Euch für etwas Geld die Karten. Magiekundigen lehrt sie einen weiteren Zauberspruch. Nach dem Gespräch werdet Ihr zum Tanzen eingeladen, und Ihr verbringt die Nacht im Camp.



7. Tag

Solltet Ihr von Piotyr die Aufgabe bekommen haben, der Rusalka zu helfen, geht Ihr am Morgen zuerst zum Friedhof und betrachtet die beiden Grabsteine rechts unten im Bild. Auf einem davon steht der Name der Verfluchten. Jetzt besucht Ihr sie und erzählt Ihr von dem Fluch.

Sobald sie Euren Namen kennt, kommt Ihr Gedächtnis wieder. Erbittet nun von Ihr ein paar Haare und wickelt diese um den Handbesen, den Ihr bei Olga erworben habt. Mit dem Besen schlagt nun in der Nacht auf das Grab der Rusalka, und deren erzürnter Verlobter erscheint. Wer mit dem ersten Wraith fertig geworden ist, läßt sich auch nicht von diesem besiegen. Der Geist verschwindet wieder. Nun gilt es, den letzten Teil zu erfüllen.

Zurück am See der Verfluchten findet Ihr sie etwas verändert. Nach einem letzten, zärtlichen Kuß ist Rusalka erlöst und verschwindet. Der Paladin erhält bei dieser Tat den "Schild der Ehre". In der Nacht könnt Ihr noch einmal Katrina am Dorftor treffen. Der Paladin trifft sich noch einmal mit Piotyrs Geist im Dorf. Ansonsten gibt es nichts Nennenswertes mehr zu tun.

8. Tag

Heute könnt Ihr zum ersten Mal mit der Frau des Wirtes sprechen, die Euch von Ihrer verschollenen Tochter erzählt. Bei den Zigeunern erhaltet Ihr wichtige Informationen über Eranas Stab, und den in ihm ruhenden Zauberspruch. Bis zum Abend trainiert Ihr noch etwas, dann geht Ihr zum Friedhof. Mit Hilfe von Igors Schlüssels öffnet Ihr die Gruft der Borgov und geht hinein. In der Gruft findet Ihr im Boden eine Art Wappen. Die Farben drückt Ihr in der Reihenfolge des Namens Borgov, also blau, orange, rot, grün, orange und violett. Ihr erhaltet den Schlüssel für die rechte Grabtür. Durch sie gelangt Ihr ins Schloß. Geht nun nach oben und ölt die Türe am Ende der Treppe. Seid Ihr wieder an der Treppe, horcht erneut an der Tür und tretet dann in die Great Hall. Jetzt geht Ihr durch die obere Tür und dann hoch, rechts, hoch, links, links, links, und dann wieder nach oben.

So erreicht Ihr Tanyas Zimmer. Gebt dem Mädchen seine Puppe und erzählt Ihr über Ihre Eltern und Eranas Stab. Toby ist bereit, sein Leben für Tanya zu geben und die Zeremonie nimmt ihren Lauf. Das Urvieh stirbt, und Tanya wird wieder menschlich. Nachdem Ihr Eranas Stab an Euch genommen habt, verbringt Ihr die Nacht im Wirtshaus.

9. Tag

Tanyas Eltern sind überglücklich, sie wieder zu haben, doch Ihr erinnert sie daran, daß das Schloß noch von Vampiren bewohnt ist. Geht zu den Zigeunern und sprecht mit ihnen über das Geschehene. Danach betret das Schloß wieder durch die Gruft und geht nach oben. Wieder durch die obere Tür in der Great Hall dann hoch, rechts, hoch, rechts, und wieder hoch. Ölt die rechte Tür und tretet ein. Hier kommt Ihr am schnellsten durch einen Trick weiter. Sprecht den Öffnungszauber und plaziert ihn in der Gegend, um den Helm des linken Wächters. Darauf öffnet sich die Tür und Ihr kommt unbeschadet zwischen den Wachen hindurch. Blöderweise erwischt Euch jetzt AD Avis und legt Euch in Ketten. Sobald er weg ist, sprengt bzw. knackt Ihr die Ketten, nehmt Hammer und Pfahl an Euch und gelangt durch die Eiserne Jungfrau in das Schlafzimmer von Katrina. Öffnet den Sarg und weckt Katrina auf. Tötet sie nicht! Darauf folgt eine Szene, die einem Larry Laffer würdig wäre. Beichtet Katrina Eure Liebe und nehmt die Aufgabe an. Ihr werdet vor das Schloßtor gesetzt, mit der Aufgabe, die fünf Rituale zu finden. Da Ihr diese bereits besitzt (s. 1., 2., 3. und 5. Tag) geht Ihr kurz darauf zum Schloßtor zurück. Tretet ein und bereitet Euch auf den Schlußteil vor.

Die Beschwörung

Bei der Höhle vollzieht Katrina das "Ritual des Mundes", und die Höhle öffnet sich. Geht hinein und begegnet dem Hohepriester im nächsten Bild. Dieses "Ding" ist bzw. war der letzte Nachkomme der Borgov Familie. Ihn müßt Ihr besiegen, um an das Buch mit dem Ritual

zu kommen. Magiekundige und Messerwerfer können dies von dem Abhang aus vollbringen, Draufgänger stellen sich ihm Mann-gegen-Ding auf dem Grund der Höhle. Herab kommt Ihr entweder mit Hilfe eines Levitatespruches oder mit dem Wurfhaken. Ist der Priester besiegt, nehmt Ihr das Buch an Euch und verlaßt diese Höhle nach rechts. Ihr kommt nun in die Hauptkammer.

Jetzt könnt Ihr durch die rechte Tür gehen und betretet somit die Höhle mit dem Knochenaltar. Zündet die Fackeln an und setzt das Symbol auf den Altar. Vollzieht nun das "Bone Ritual" und befreit Euch aus dem Knochenkäfig.

Geht wieder zurück in die Hauptkammer und betretet durch die linke Tür die Höhle mit dem Blutaltar. Tretet vor den Altar und lest das "Blood Ritual". Gelangt dann mit einem Levitatespruch oder mit dem Wurfhaken auf die darüberlegende Plattform, wo Ihr den Stein sehen könnt. Stoßt diesen in das "Blut" und geht dann zur Hauptkammer zurück. Jetzt läßt sich die Tür oben links im Bild öffnen. Geht zu dem krakenähnlichem Altar und verlest das "Breath Ritual". Folgt den Anweisungen des Rituals und pustet zuerst durch das Tentakel unten rechts, dann unten links und danach durch das Tentakel unten in der Mitte. Zu Abschluß blast durch das mittlere Tentakel oben und setzt damit die "Atmung" in Kraft. Auf dem Weg in die Hauptkammer werdet Ihr von ihr erfaßt und geratet in einen Strom. Diesem entrinnt Ihr, indem Ihr Euch an einem der sich bewegenden "Äste" festhaltet. Wieder in der Hauptkammer, geht Ihr durch die Tür oben rechts und gelangt zu dem Altar der Sinne. Nach und nach kommen Eure eigenen Sinne zurück, schließlich könnt Ihr wieder sehen. Der Altar steht oberhalb des Eingangs. Vollzieht das Ritual und bereitet Euch auf ein Spießrutenlaufen vor. Die "Nerven" geben von Zeit zu Zeit Elektroschocks ab und machen Euch auf dem Rückweg das Leben schwer. Wenn Ihr kein Freund von Timing seid, braucht Ihr etwas Glück, um heil zum Ausgang zu kommen. Mehrmaliges Abspeichern lohnt sich. Habt Ihr es bis in die Hauptkammer geschafft, lest am Altar in der Mitte des Bildes das "Heart Ritual" und klettert daraufhin in das "Gehirn". Hier begegnet Euch wieder Katrina und Avis, und Ihr vollzieht das letzte Ritual. Habt Ihr dies getan, werdet Ihr von Ad Avis angegriffen. Katrina verteidigt Euch, und es beginnt ein Magieduell, bei dem sie sich für Euch opfert. In diesem Moment wird Ad Avis kurz unaufmerksam und es bleibt Euch gerade noch genug Zeit, den "Ultimativen Witz" zu erzählen. Ad Avis bekommt einen Lachkrampf. Nehmt jetzt Eranas Stab und werft ihn als Speer auf den Unhold. Ad Avis stirbt. Schlagt nun mit dem Zauberstab auf den Kristall und befreit somit die Magierin Erana. Die Gefahr ist gebannt, und Ihr werdet mit 500 von 500 Punkten in die Reihen der wahren Helden aufgenommen.

Critical Path

Paul Pfister aus Griesheim läßt sein CD-ROM qualmen und bewegt sich sicher auf kritischen Pfaden.

Die neun Leben der Katze

Bevor wir uns auf den Weg zu unserer neuen Zuflucht machen konnten, mußten wir noch einige kleine Änderungen an unserem Bordcomputer vornehmen. Aber nachdem wir ein neues, sozusagen jungfräuliches Windows installiert und mit den stärksten Graphik- und Soundtreibern versehen hatten, machte auch die Installation des Programmes eigentlich keine Schwierigkeiten mehr.

Die Probleme fingen erst auf dieser einsamen, von allen Göttern verlassenen Insel in der Weite des Ozeans an. Kats Hubschrauber wurde abgeschossen und mein Pilot kam durch einen Sprengsatz ums Leben, als wir eine Art Kontrollraum betraten, der sich auf dem Dach dieser seltsamen Fabrik befand. Kat hatte Glück – er überlebte und machte sich auf den Weg zu mir... und dem Hubschrauber, der den Weg in die Freiheit bedeutete. Eine kurze Zeit konnte ich mich mit ihr unterhalten und ihr die Situation schildern, dann sprengte sie sich die Tunneltüren auf.

Tunneldoors

Wie es in solchen Situationen üblich ist, versagte das Wichtigste: die Sprechverbindung. Aber immerhin konnte ich sie durch ein gesendetes Alarmsignal "Alert" davon überzeugen, daß ich noch da war.

MCL established

Nach der Leküre des Notizbuchs des verrückten Besitzers

dieser lauschigen Behausung, konnte ich ihr auch aus der nächsten Kalamität helfen. Die Kombination "123" aktivierte das MG, das das Problem am Tunneleingang recht radikal klärte.

Ore Carts
Frauen sind eine seltsame Spezies. Obwohl mein "No" ihr eindeutig sagte, daß ich nicht die Loren in Bewegung setzte, mußte sie natürlich aufspringen. Als es dann anfing, Steine zu regnen, konnte ich glücklicherweise mit einem kleinen Feuerzauber "152" den Niederschlag einstellen.

Conveyor Belt
Trotz der Einmischung unseres Gegenspieler gelang es mir, durch Manipulation des Förderbandes "E", Kat erst vor einem Bad in dem geschmolzenen Metall zu bewahren und dann auch noch einen der Gegenspieler in eben dieses zu befördern. Mit dem anderen wurde sie Gott sei Dank selber fertig.

Furnace
Nach einem weiteren Abstieg landete meine Freundin in der nächsten Zwickmühle. Dank eines Drucks auf Knopf "J" kam für unsere Widersacher nicht alles Gute von oben und es wurde (ob des geschmolzenen Metalls) ziemlich warm in der Halle.

Crane
Die Katze hat neun Leben und einen Schutzengel, der diesmal tatsächlich nach dem Motto "Alles Gute kommt von oben" einen Kran "G" schickte und der Katze das Fliegen beibrachte.

Catwalks
Da die Dame kurzzeitig ein getrübtes Sehvermögen besaß, mußte ich sie jetzt auch noch quasi fernsteuern. Links, gerade, links, links, gerade, rechts, rechts, links, rechts... wenigstens gehorchte sie aufs Wort (ein Wunder)!

Hallaway
Das Problem mit ihren Augen konnte ich kurz darauf lösen, indem ich sie in einen Waschraum steuerte "R".
Auch ihre aufkommende Panik bekam ich durch die Bestätigung meiner weiteren Anwesenheit "Yes" unter Kontrolle.

Packing Room
Hier war es messerscharf! Als meine Partnerin kurz hinter einem der Kreuze in Deckung ging, konnte ich sie mit einem gesendeten "R" wieder auf den rechten Weg bringen.

Watertower
Satanisch ging es auf dem Wasserturm zu. Beelzebubs Zahl "666" beförderte die Bluthunde an Kats Fersen direkt in die Hölle. Dort können sie von mir aus auch bleiben und verschimmeln.

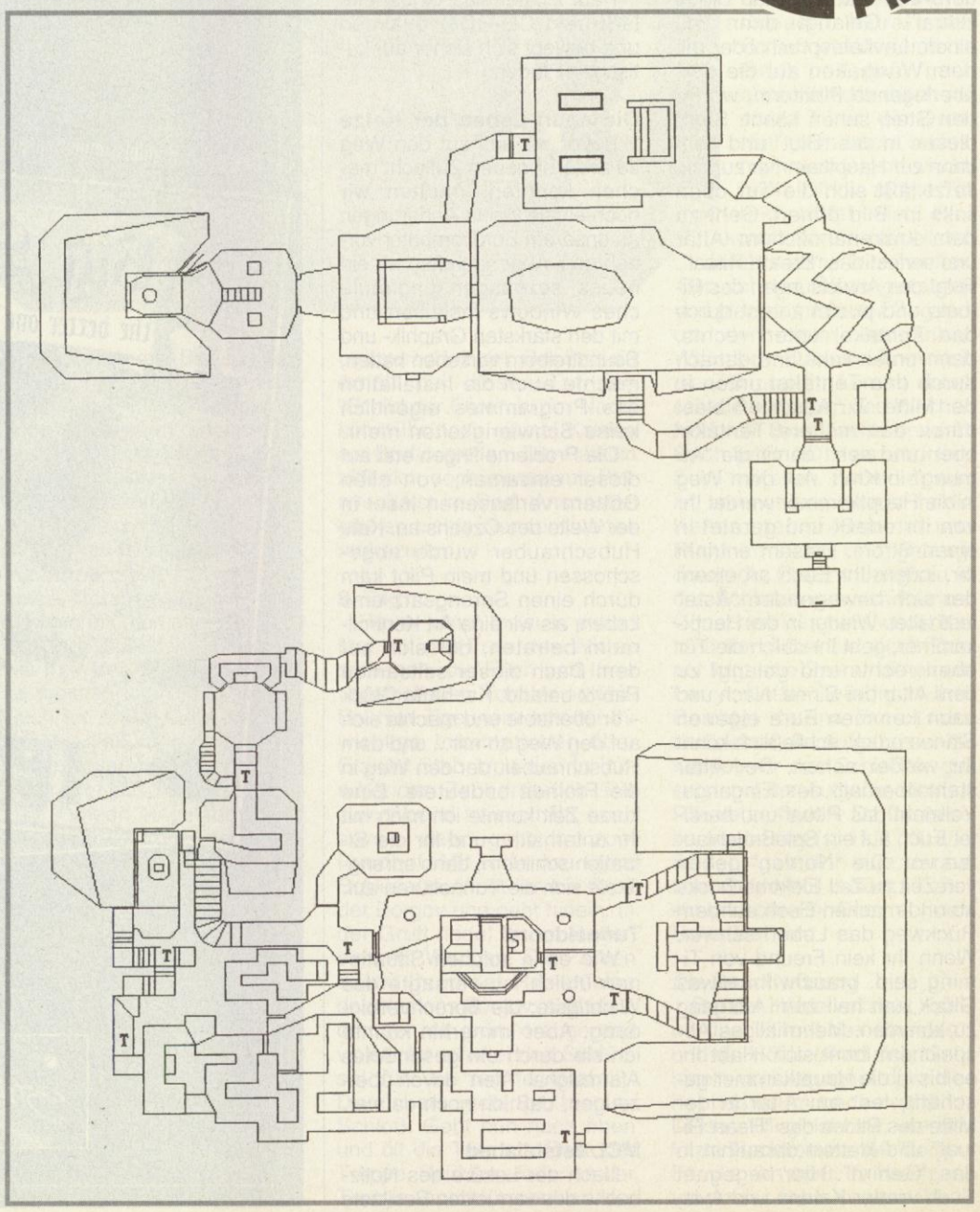
Torture Chamber
Ich konnte sie warnen, soviel ich wollte "Alarm" "No" - alles half nichts, sie befreite den Kerl, und bekam prompt die Quittung für ihren Dickkopf...weibliche Logik, ich sag's ja immer...

Electric Chair
Bradbury und Truffaut sei Dank: Mit der Temperatur, bei der Papier brennt "Fahrenheit 451" gelang es mir, Kat zu retten. Für ihren Widersacher war es fürwahr ein elektrisierendes Erlebnis...

Elevator Shaft
Mein Gegenspieler mußte aus den ehemaligen USA stammen, denn der Notruf, der die Sicherheitsluke des Fahrstuhls absprengte, lautete nicht 110, sondern "911". Knapp, aber rechtzeitig...
Endlich war Kat in greifbarer Reichweite, und dann kam dieser fette Spinner dazwischen. Aber die Sirenen "N" haben ihn für eine Sekunde irritiert, die Kat genügte, um mit ihrer letzten Kugel seine Milz zu punktieren. Daß sie anschließend noch mit einer Rakete den Kerl vom Dach fegte, kann man mit Sicherheit nur einem übertriebenen weiblichen Ordnungssinn zuschreiben...

Doom

Id-Softwares Megaknaller hat zwar ein hervorragendes Automapping, trotzdem kann ein zusätzlicher Gesamtüberblick nicht schaden. Gerrit Nowaczyk aus Berlin hat sich deshalb hinter sein Zeichenprogramm geklemmt und uns freundlicherweise mit allen Edelgrafiken beliefert.



Maxi Soft zum mini Preis

Softwarevertrieb Andreas Füllbeck

☎ (0212) 33 18 32 Mo Sa 8-19 Uhr Fax = 0212-331832

Ausserdem Ihr günstiger und kompetenter Anbieter für Multimedia, A1200/4000, Mac und Atari

CD-ROM Laufwerk : Panasonic CR-562B, double Speed 448,- DM

IBM Amiga			IBM Amiga			CD-ROM		
Airlines	DA 65,95	---	Lands of Lore	DV 59,95	---	Alone in the Dark	DV	89,95
Aces of the Pacific*	DA 59,95	---	Larry 6	DV 77,95	---	Battle Isle 2	DV	83,95
Aces of the Deep*	au.A		Links 386 Pro	DA 89,95	---	Beneath Steel Scy	DV	104,95
Aufschwung Ost	DV 65,95	65,95	Links Pebble Be.	EA 42,95	---	Comanche+M.1-2	DV	89,95
Anstoß	DV 65,95	65,95	Links Fantasy Co.	EA 42,95	---	Day of the Tentacle	DV	89,95
Ambermoon	DV 82,95*	77,95	Lost Vikings	DV 77,95	65,95	Der Clou	DV	77,95
Alone in the Dark II	DV 82,95	---	Lothar Matthäus	DA 65,95	59,95	Goblins 3	DV	99,95
Bazoka Joe	DV 83,95	---	Lost in Time	DV 77,95	---	Inca 2	DV	109,95
Battle Isle II			**DV 77,95 ---**			Lands of Lore	DV	83,95
Beneath a Steel Sky	DV 74,95	---	Lollypop	DA 73,95	59,95	Microcosm	DV	109,95
Burntime	DV 77,95	65,95	Mad News	DV 77,95	65,95	Rebel Assault	DV	89,95
Cannon Fodder*	DA 59,95	---	Mr. Nutz	DV ---	59,95	Strike Commander	DA	89,95
Christoph Kolumbus	DV 77,95	---	Manic Mansion II	DV 82,95	---	T.F.X.	DA	89,95
Comanche Misson 2	DV 54,95	---				Tornado + Dessert St.	DA	89,95
Cyber Race	DV 77,95	---	**Mechwarrior 2**			**au.A**		
Das schwarze Auge II	DV 77,95	---	Mortak Combat	DA 59,95	59,95	**Sega Mega Drive**		
Dogfight	DA 89,95	---	NFL Hockey	DA 77,95	---	4-Player Adapter		59,95
Der Schatz im Silbers.	DV 80,95	---	Pacic Strike	DA 83,95	---	Baseball 2020	DA	109,95
Der Clou	DV 77,95	65,9	Pacifik Strike Spe	DA 39,95	---	Cosmic Spacehead	DV	109,95
Der Planer	DV 77,95	---	Police Quest 4	EV 65,95	---	Fantastic Dizzy	DA	109,95
Delta V*	au.A.		Price of Persia II	DA 65,95	---	FIFA Internatio.Soccer	DV	109,95
Dracula	DV 77,95	---	**Pacifik Strike**			**DA 83,95 ---**		
Die Siedler*	DV 77,95	77,95	Pinball Fantasies	DA 59,95	---	Haunting	DA	114,95
Elisabeth*	au.A.		Privateer	DA 82,95	---	Lotus 2	DA	109,95
Eys of the Beholder III	DV 77,95	---	Privateer Misson	DA 39,95	---	Zool	DA	109,95
Elite II The Frontier	DV 65,95	54,95	Pizza Connection	DV 77,95	---	**Anwendungs und Lernsoftware**		
Fantasy Empires	EA 65,95	---	Return to Zork	DA 77,95	---	Deutsch/Engl. o. Deutsch/Franz.		
Forgotten Castle	DA 77,95	---	Rise of the Robots*	au.A		Deutsch/Span.o. Deutsch/Italien.		
Fire and Ice	DV 54,95	---	Sam & Max	DV 79,95	---	Jewells 6 Kurse für Amiga und PC		
Forgotten Castle	DV 77,95	---	Simon the Sorce.	DV 80,95	---	Je Kurs 59,95 Packet 319,95		
Gabriel Night	DV 73,95	---	Sim City 2000	DV 83,95	---	Mathematik für alle	49,95	49,95
Goblins III	DV 77,95	---	SSN-21 Seawolf	DA 77,95	---	**Hardware**		
Gunship 2000	DA 89,95	---	Stone Keep*	au.A.		Optische Mouse		89,95
Gunship 2000 Scen.	DA 54,95	---	Subwar 2050	DA 89,95	---	**Grafikkarten**		
Hand of Fate Kyra.2	DV 72,95	---				ET-4000 Gane Ward ISA		179,-
F 14 Fleet Defender*			**DA 89,95**			ET-4000 W32I VLB		309,-
Hired Guns	DV 84,95	---	Turrican2 A=Tur.3	DA 59,95	49,95	**Festplatten**		
Harpoon II	EV 77,95	---	Terminator Ramp	EV 65,95	---	Fujitsu M2694ESA 1GB 10 ms		1998,-
Hattrick	DV 77,95	65,95	Ultima 8	DV 83,95	---	Controler SSI Adabtec 1542		399,-
Incridble Toons	DV 72,95	---	X-Wing M. B-Wing	DV 41,95	---			
Jurassic Park	DV 65,95	54,95	Zeppelin	DV 77,95	---			

Versandkosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gekz. waren vor Druckbeginn noch nicht Lieferb. Fordern Sie unsere Preisliste an. **Versand: Limminghoferstr. 18 - 42699 Solingen**

Scharfe Bilder ! Heiße Spiele ! Neuheiten ! Spezialitäten !
Aktuelle Liste für PC anfordern:
Software-Versand C. Albers
Postf. 107642 28076 Bremen
FAX: 0421 349 96 82

Hersteller von Software für Messepräsentationen und Diskettenmarketing sucht für die Erstellung von Computerspielen

Computergrafiker und Sounder
(aus ganz Deutschland)

c++ Programmierer
(aus dem Großraum Köln-Bonn)

für freiberufliche Tätigkeiten. Auch Schüler und Studenten. Ein junges und engagiertes Team wartet auf Ihre kurze und formlose Bewerbung, möglichst mit digitalem Vorzeigewerk auf Diskette.

GLAMUS
Gesellschaft für moderne Kommunikation mbH

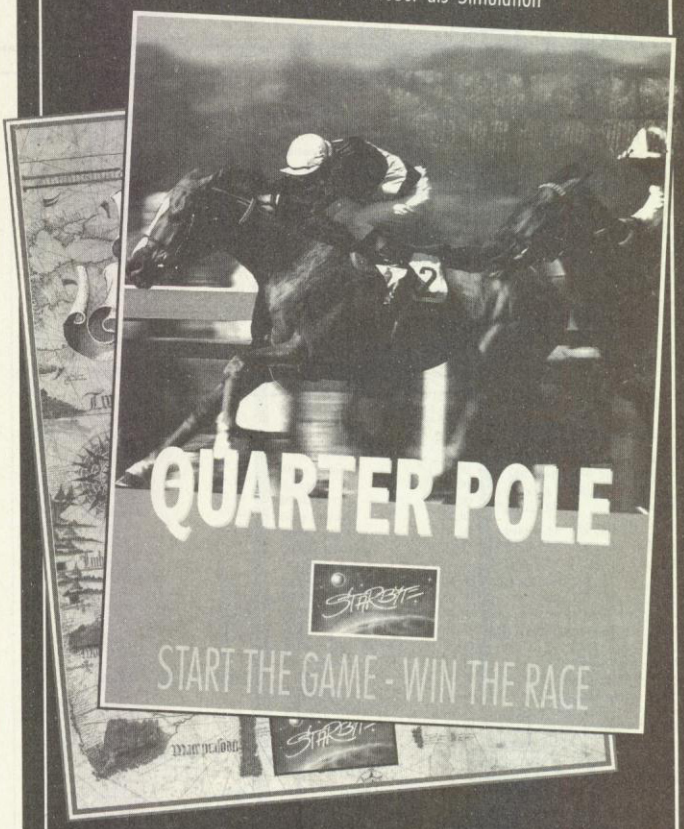
Auguststraße 1
53229 Bonn
Tel (0228) 466084

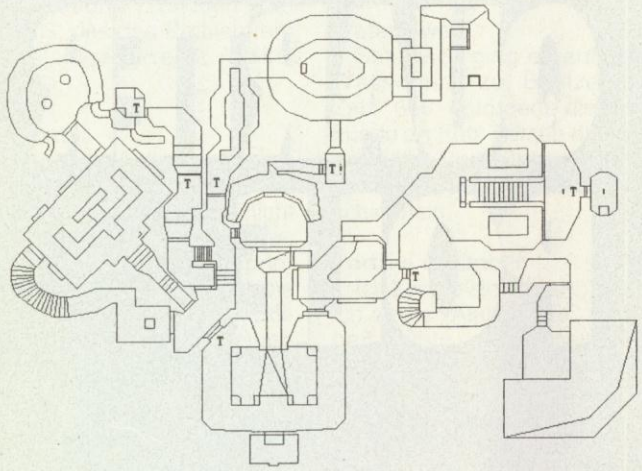
STARBYTE SOFTWARE

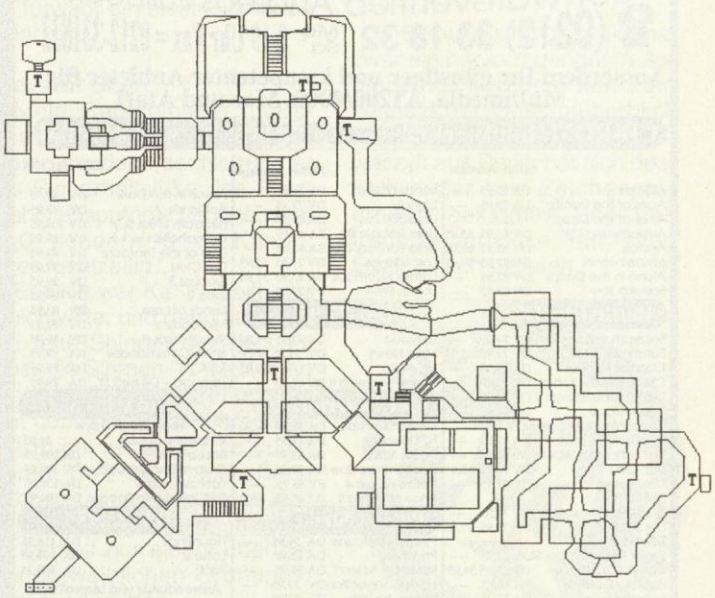
QUARTER POLE

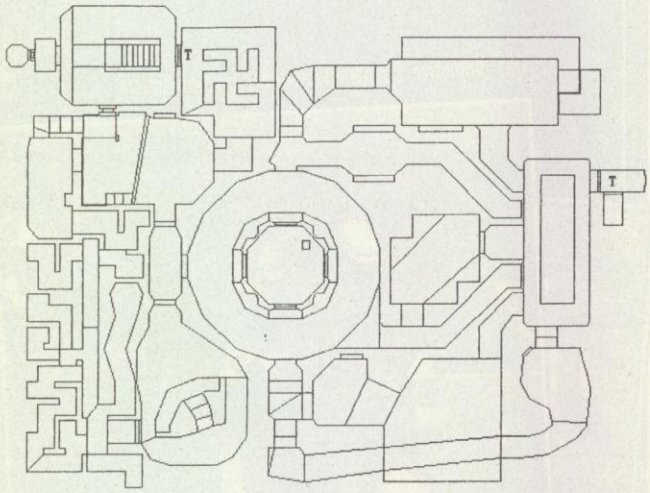
Seien Sie Besitzer eines Rennstalls auf einer der modernsten und mondänsten Rennbahnen Amerikas - der BLUE ROCK DOWN. Finden Sie heraus, in welchem Rennen Ihre Pferde die größte Chance haben oder verdienen Sie Ihr Geld durch Wetten - beweisen Sie Ihr gutes Gespür für gewinnbringende Außenseiter.

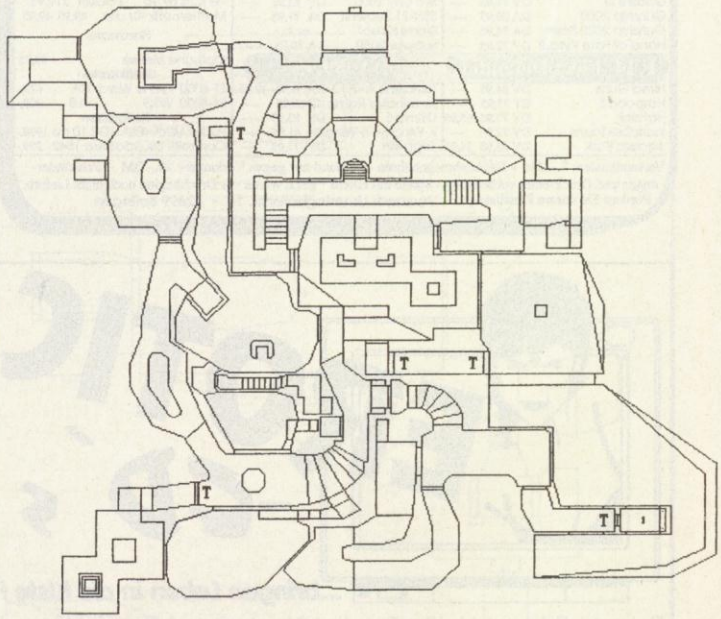
Das ultimative Rennbahnabenteuer als Simulation

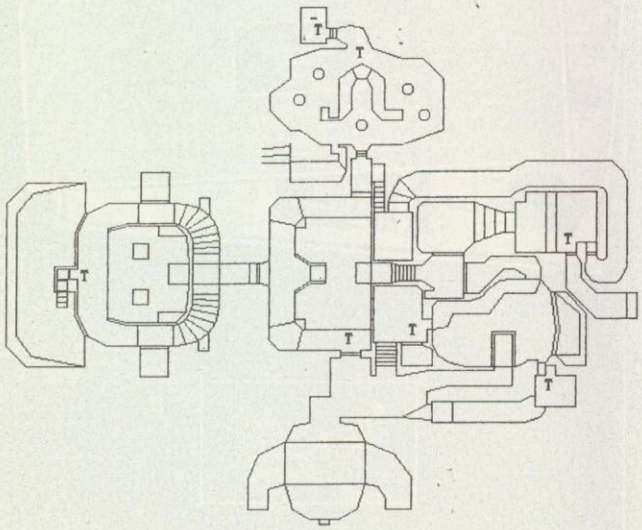


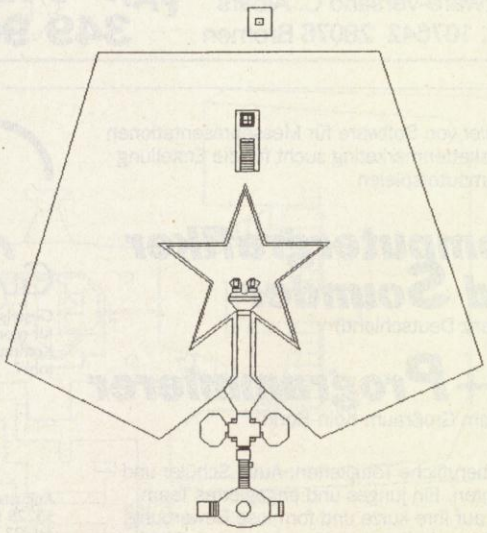


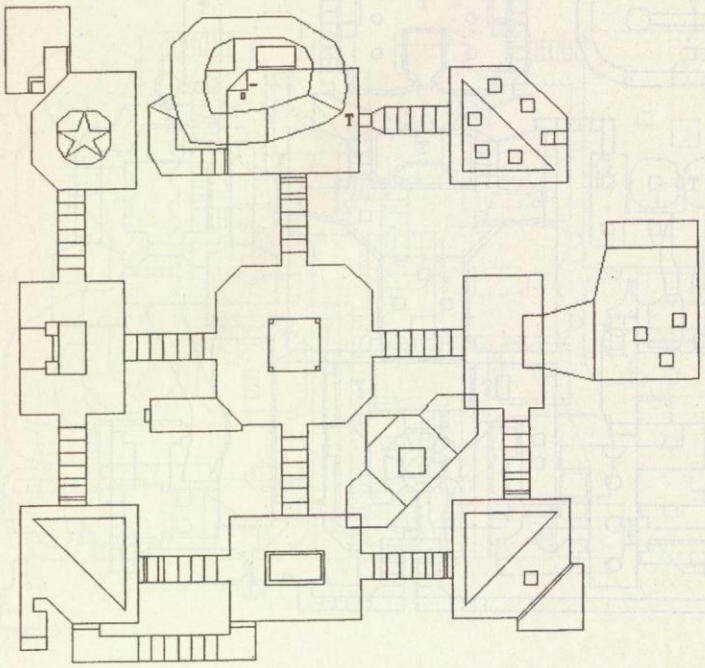


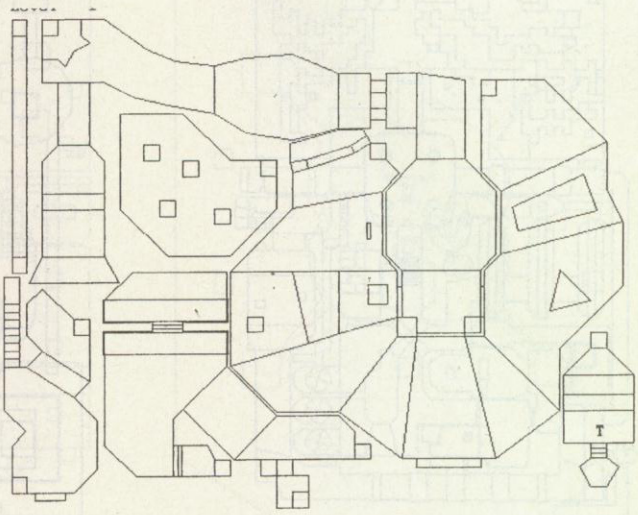












Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* **Alone in the Dark 2**
* Amberstar
* **Arena - The Edler Scrolls**
* Bane of the Cosmic Forge
* Bards Tale 3
* Buck Rogers
* Captive - 1. Mission -
* Champions of Krynn
* Chaos strikes back
* Curse of Enchantia
* **Dark Sun**
* Dark Queen of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dragonflight
* **Dragonsphere**
* Dungeon Master
* Elvira 1 + 2
* Eternam
* Eye of the Beholder 1-3
* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
* Hexuma
* Indiana Jones 3 + 4
* **LANDS OF LORE**
* Legend
* Legend of Faerghail
* **Legend of Kyrandia 2**
* Lure of the Temptress
* Maniac Mansion 2
* Might & Magic 2-5
* Monkey Island 1 + 2
* Police Quest 1-3/Police Quest 4
* Pool of Radience
* Prophecy of the Shadow
* **Sam & Max**
* Sherlock Holmes
* **Simon the Sorcerer**
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* Ultima 5-7
* Ultima Underworld 1 + 2
* Veil of Darkness
* Waxworks
* Wizardry 7

charakter editoren
Lands of Lore, Wizardry 7
Might & Magic 4,
Might & Magic 5
Eye of the Beholder 3 **je DM 19,95**

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehlten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth
Tel.: 0911/7905102

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 & 2
Alone in the Dark 1 & 2
Amberstar 1 & 2 (Amberm.)
Betrayal at Krondor
Blue Force
Buck Rogers 2
Companions of Xanth
Cruise for a Corpse
Curse of Enchantia
Daemonsgate ! ! !
Darkseed
Darksun
Day of the Tentakel
Dragonsphere ! ! !
Dungeon Master
Eco Quest 1 & 2
Elder Scrolls ! ! !
Elvira 1 & 2
Eternam
Eye of the Beholder 1, 2 & 3
Freddy Pharkas
Gabriel Knight
Goblins 2 & 3
Inca 2
Indiana Jones 3 & 4
Innocent until caught
Ishar 1 & 2
King's Quest 5 & 6
Labyrinth of Time ! ! !
Lands of Lore
Larry 6
Legacy
Legend 1 & 2
Leg. of Kyrandia 1 & 2 (H.O.F)
Legends of Valour
Loom
Lost in Time 1 & 2
Lure of the Temptress
Might and Magic 3, 4 & 5
Monkey Island 1 & 2
Obitus
Planet 9 from outer Space
Police Quest 3 & 4
Prophecy of the Shadow
Quest for Glory 3 & 4
Return of the Phnatom
Return to Zork
Ringworld
Sam und Max
Schatz im Silbersee
Sherlock Holmes (lost files...)
Simon the Sorcerer
Space Quest 4 & 5
Spirit of Adventure
Star Trek 1 & 2
Treasures of the sav. Frontier
Ultima 6 & 7 (incl. Forg. of Virtue)
Ultima 7 2. Teil
Ultima Underworld 1 & 2
Veil of Darkness
Waxworks
Ween
Wizardry 6 & 7

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

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 10557 Berlin **Tel/Fax: 030/391 84 95**
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

Simulationen

A320 Airbus Euro	65,00
Air Warrior	65,00
Archer Pool	58,50
ATP Air Transport	84,50
Burning Steel	78,00
Buzz Aldrins Race	84,50
Car & Driver	71,50
Der Planer	99,00
Civil Aircraft	65,00
Comanche	83,85
Cyberrace	78,00
Das Boot	45,50
Delta V	78,00
Eight Pinnball	65,00
El Fish	65,00
F-19 Stealth Fighter	39,00
Flight Simulator 5.0	78,00
Frontier Elite II	78,00
Golf Companion	78,00
Indy Car Racing	84,50
Jet Fighter II	78,00
Kolumbus	78,00
Life & Death 2	65,00
Man enough	83,85
Mega Fortress	52,00
Pacific Strike	84,50
Premier Manager II	64,35
Rally	71,50
Reach for the Skies	78,00
Rebel Assault	77,50
Secret Weapons	78,00
Sensible Soccer	65,00

Strategie Abenteuer

Air Bucks	65,00
Air F Commander	65,00
Amored First	84,50
Battle Isle	65,00
Battlechess	65,00
Battletech II	52,00
Burntime	78,00
Caesar	65,00
Casino Pack 1	84,50
Chessmaster 3000	65,00
Cogito	58,50
D-Day	84,50
Dark Sun	65,00
Der Patrizier	78,00
Empire Deluxe	65,00
Gateway to Savage	52,00
Hanibal	78,00
Harpoon II	78,00
High Command	78,00
Humans	32,50
Locomotion	58,50
Moonbase	65,00
Napoleonics	78,00
Populous	71,50
Rules of Engagement	71,50
Seal Team	78,00
Seven Cities of Gold	65,00
Spaceward Ho!	78,00
St. Thomas	78,00
Star Trek	78,00
Stronghold	78,00
Syndicate	78,00
Utopia	65,00
V for Victory	65,00
Video Poker	65,00
Xenobots	71,50
Strike Commander	84,50

Action

Alien Breed	58,50
Balance	32,50
Black Eye	72,50
Body Blows	58,50
Bug Bomber	58,50
Caveman Ninja	65,00
Creepers	78,00
Dracula	78,00
Fire and Ice	65,00
Fury of Furries	71,50
INKA II	83,75
Krusty's Fun House	58,50
Kyrandia 2	67,00
Lollypop	71,50
Mc Donaldland	58,50
Mortal Kombat	58,50
Nicky Boom 2	58,50
Oscar	52,00
Pacific Strike	99,00
Pinball Dreams	65,00
Prince of Persia 2	65,00
Privateer	83,50
Silverball	58,50
Snake	58,50
Surf Ninja	58,50
Team Suzuki	45,50
The Cartoons	58,50
Troddlers	58,50
Trolls	58,50
Turrican II	65,00
Wing Commander 2 + Speech	68,90
Batman Returns	58,50
Bazooka Sue	78,00
Captive II	78,00
Daughter of Serpents	71,50
Deja Vu 1 & 2	58,50
Dune 2	78,00
Evidence	78,00
Genesia	74,75
Hexuma	78,00
Litil Divil	65,00
Loom	32,50
Maniac Mansion 2	84,50
Quantum Gate	109,00
Sam & Max	84,50
Secret of Monkey Isle	78,00
Shadowgate	58,50
Ultima Underworld	74,50

Titel zum Teil auf CD !

PC Hardware

Systemeinheit 486 DX40 Mhz VLB 4 MB RAM, 250 MB HDD, Tower, VLB-VGA 1 MB, Tastatur, Mouse **1959,-**

Monitor 14" (35 cm) LR	449,00
Monitor 14" (35 cm) NILR	496,00
Monitor 15" (37,8 cm) LR	769,00
SoundBlaster 2.0	94,00
SoundBlaster 2.5 CDI	199,00
SoundBlaster 16 ASP	385,00
ProAudioSpectrum 16	316,00
Spea Media FX	399,00
Orchide SoundWave	425,00
CD-ROM Mitsumi DS	379,00
CD-ROM Toshiba 3401	689,00
SIMM 1 MB 70 ns	79,00
SIMM 4 MB 70 ns	279,00
Festplatten:	
ST 3290 260 MB	439,00
ST 3390 340 MB	579,00
ST 3550 450 MB	749,00
WD 2340 340 MB	528,00
WD 2420 420 MB	698,00
WD 2540 540 MB	919,00
Grafikkarten:	
ATI Ultra Pro 2 MB VLB	679,00
Hercules Dynamite pro	295,00
ELSA Winner 1000	489,00

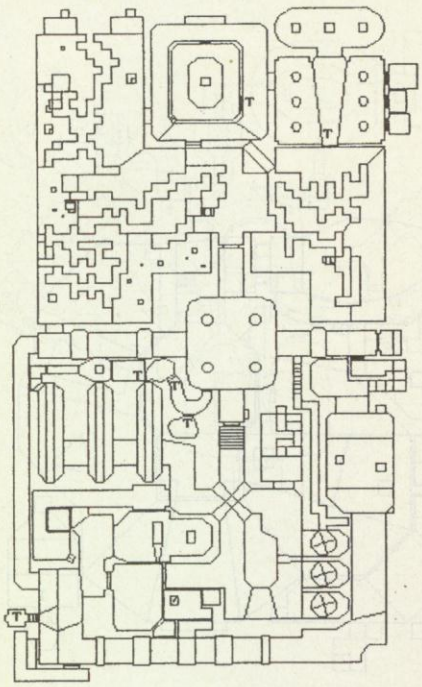
Hardware anderer Hersteller und weitere Artikel auf Anfrage.

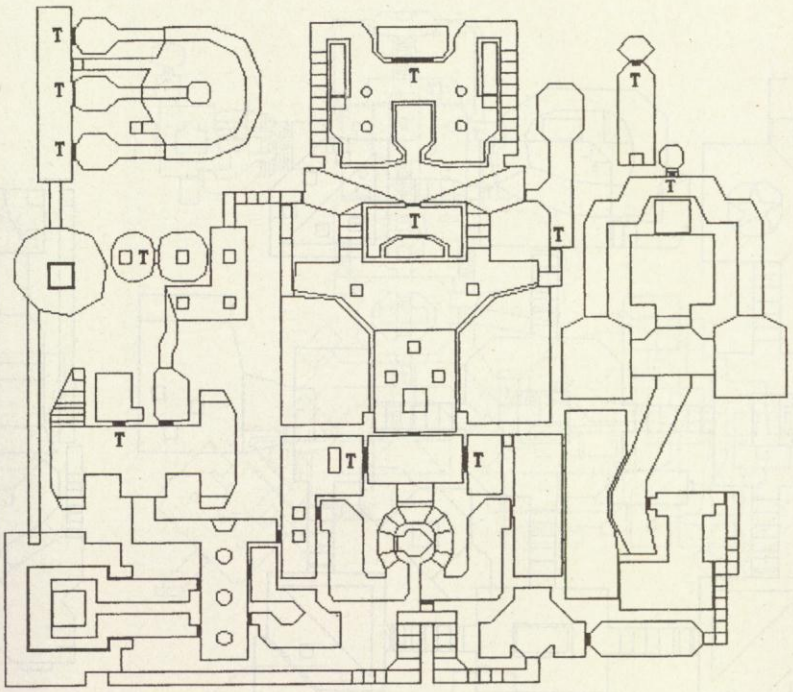
Lieferung per Nachnahme Post o. UPS Frachtkosten: 8,90 DM Express + 6,- versandkostenfrei ab 230,- Vorkasse Euroscheck versandkostenfrei

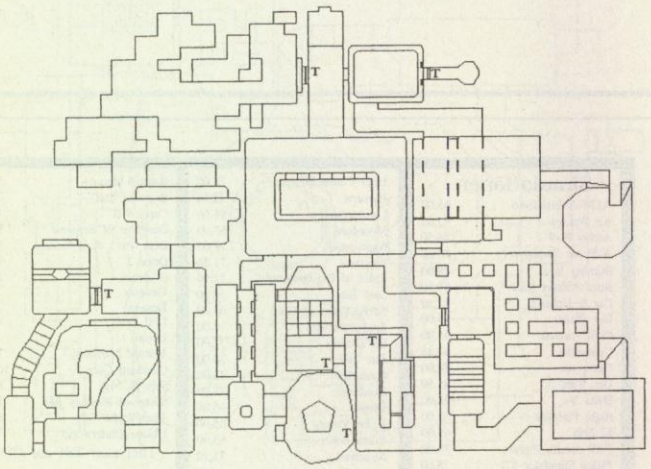
Preise freibleibend, Irrtum, Zwischenverkauf u. Änderung vorbehalten.

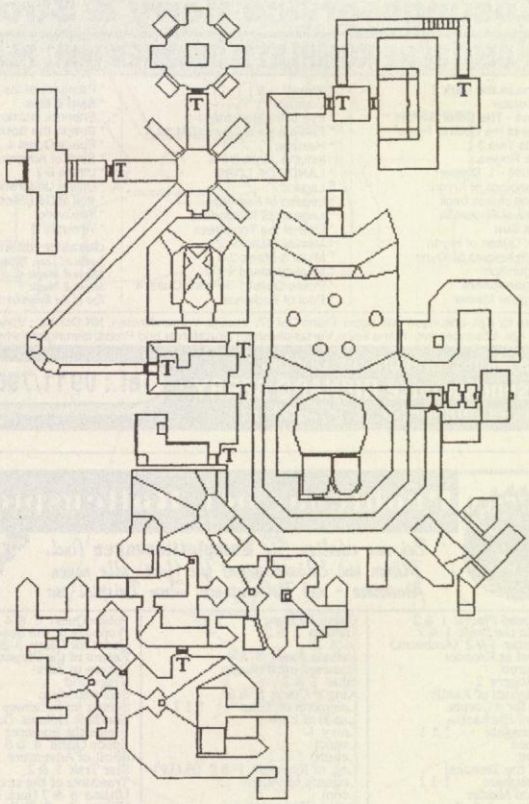
Str. des Friedens 2
17094 Cölpin
Tel: 03963 211336 o. 03361 5246
Fax: 03963 211337

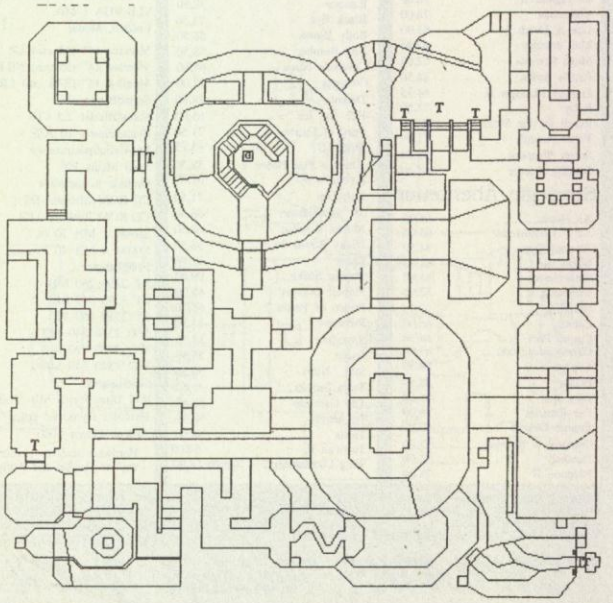
TSUNAMI Woldegk GmbH iG

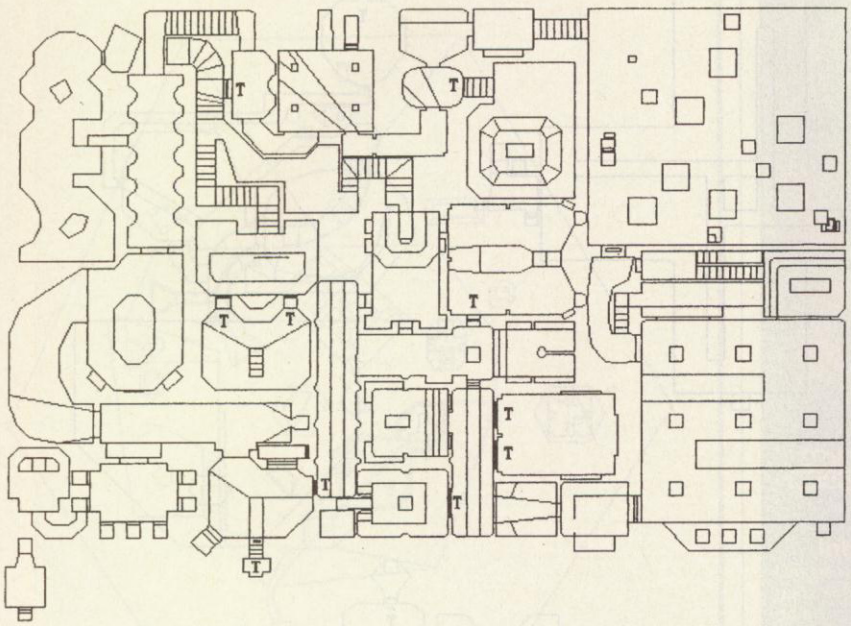


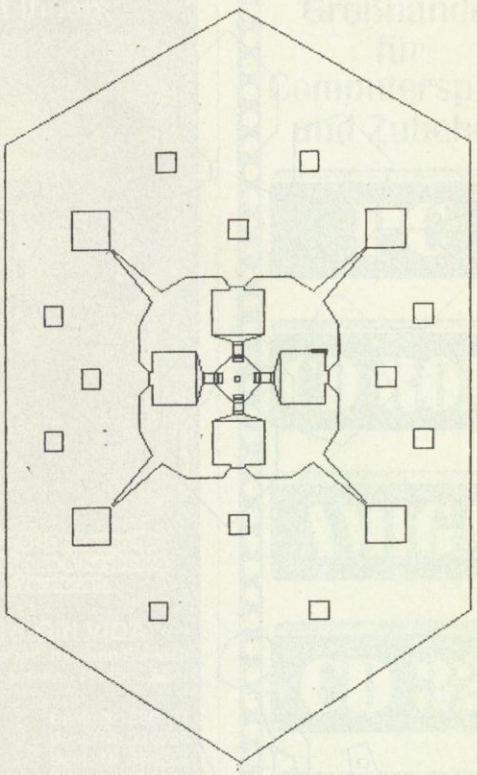












NovateK MEDIEN SERVICE

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen
Tel. 02 01-27 06 95, Fax. 02 01-27 06 95

Bürozeiten: Mo – Fr von 10.00 Uhr – 13.00 Uhr, 15.00 Uhr – 17.00 Uhr

PC Programme 3,5"

4 1869 dt. Version 119,95
6 3D Construction Kit 2 139,95
4 688 Attack Sub dt. Anl. 39,95
2 7 Cities of Gold 2 94,95
4 Aces of the pacific & Mission Disk dt. Anl. ..... 119,952 Adv. Collection dt. Anl. 99,95
4 Airbucks 1.2 89,95
4 Airb. North American Ed. 119,95
5 Air Land Sea dt. Anl. 109,95
4 Airport Facility zu FS 64,95
2 Alone in the dark 119,95
2 Amazon 119,95
4 Ambush at Sorinor 119,95
3 American Gladiators 79,95
4 Anc. Art of War dt. Anl. 129,95
2 Another World dt. Anl. 89,95
3 Archer Mc Lean Pool dt. 89,95
4 A.T.A.C. dt. Anl. 129,95
4 A-Train 104,95
4 A-Train Construction Kit 39,95
4 B17 Flying Fortr. dt. Anl. 129,95
4 Bards Tale 3 dt. Anl. 29,95
4 Bards T. Constr. S. dt. Anl. 89,95
5 Bards Tale Tril. dt. Anl. 109,95
4 BAT 2 119,95
4 Battle of destiny 119,95
1 Batmans Return 129,95
4 Battlechess dt. Anl. 29,95
4 Battlechess Windows dt. 99,95
4 Battlechess II dt. Anl. 89,95
4 Battl. 4000 SVGA dt. Anl. 99,95
4 Battlehawks 1942 49,95
4 Battle Isle Data Disk 2 dt. 69,95
5 Battle Team 99,95
2 Beauty and the Beast 79,95
2 Betr. at Krondor kpl. dt. 119,95
4 Birds of Prey dt. Anl. 109,95
5 Bitmap Brothers Coll. dt. 89,95
3 Body Blows dt. Anl. 79,95
3 Budokan dt. Anl. 29,95
3 Bundesl. M. Prof. 2.0 dt. 99,95
3 Bundesl. M. Prof. Ed. dt. 119,95
2 Burntime kompl. dt. 119,95
4 Buzz Aldrin i. Space dt. 129,95
4 Caesar Deluxe 89,95
3 California Games 2 29,95
4 Campaign dt. Anl. 104,95
4 Campaign Data Disk dt. 49,95
3 Car & Driver dt. Anl. 109,95
4 Carriers at War 99,95
4 Carriers at War Constr. Kit 99,95
4 Carrier Strike (S. Pacific) 109,95
2 Castles II dt. Anl. 99,95
3 Celica GT 4 Rally 29,95
4 Cent.: Def. of Rome dt. 29,95
4 Chess Maniacs 139,95
4 Chessmaster 3000 89,95
4 Chessm. 3000 I. Wind 89,95
4 Civilisation dt. Version 139,95
4 Clash of Steel 109,95
5 Classic Adventure 119,95
2 Cobra Mission 139,95
4 Cohort 2 89,95
5 Combat Classics dt. Anl. 89,95
4 Complete Chess System 89,95
4 Conquered Kingdoms 119,95
1 Contraptions dt. Anl. 59,90
3 Crazy Cars 3 dt. Anl. 89,95
1 Creepers dt. Anl. 119,95
2 Curse of enchantia 89,95
1 Cyberrace 119,95
3 Cycles 39,95
4 D Day 89,95
2 Dagger of Amon RA dt. 109,95
4 Das Boot dt. Anl. 59,95
2 Das schwarze Auge dt. 119,95
2 Daughter of Serpents dt. 109,95
2 Day of the tentacle 109,95
4 Design your own Railr. 119,95
4 D-Generation dt. Anl. 59,95
2 Dinopark Tycoon 119,95
4 Discover Space 104,95
4 Dogfight dt. Anl. 139,95
1 Double Dragon 2 dt. Anl. 29,95
5 Dream Team dt. Anl. 89,95
4 DUNE II dt. Version 89,95
1 Dynablaster dt. Anl. 99,95
1 Dynatech dt. Anl. 99,95
4 Eightball Deluxe (Flipper) 99,95
3 Eishockey Manager dt. 119,95
2 El Fish 89,95
2 Elysium dt. Version 99,95
4 Empire Deluxe DOS 119,95
4 Empire Deluxe Windows 119,95
4 Empire Deluxe Miss. Disk 59,95
4 EPIC dt. Anl. 89,95
1 Eric the unready 89,95
3 Esp. 92 – The Games dt. 89,95
2 Eye of beholder 3 109,95
4 F15 Strike Eagle 2 dt. Anl. 49,95
4 F-15III dt. Anl. 139,95
4 F-117 A Nighthawk dt. 139,95
4 F-19 Stealth Fighter dt. 49,95
4 FALCON 3.0 dt. Anl. 139,95
4 FALCON 3.0 Miss. dt. Anl. 79,95
4 FALC. 3.0 MIG29 Miss. 109,95
5 Fantastic Worlds dt. Anl. 119,95
4 Fields of Glory dt. Anl. 139,95
2 Flashback kompl. dt. 99,95
4 Flightplanner 84,95
4 Flightsimulator 5.0 109,95
3 Footballman, 3 kpl. dt. 119,95
3 Formula 1 Grand Pr. dt. 139,95
2 Freddy Pharkas kpl. dt. 99,95
3 Front Page Football 109,95
3 Front Page Football Pro 99,95
4 FS Pro 84,95
4 Gateway 89,95
4 Gateway 2 – Homeworld 89,95
1 Goblins 2 89,95
3 Grand Prix Circuit 39,95
3 Grand Prix Unlimited dt. 99,95
4 Gr. Canyon Scen. (FS 4.0 64,95
1 Gunboat 39,95
4 Gunship 2000 dt. Anl. 139,95
4 Gunship 2000 Scen. dt. 79,95
4 Hannibal dt. 119,95
3 Hardball 39,95
3 Hardball 3 89,95
4 Harrier Assault AV8B 109,95
4 Harrier Jump Jet dt. Anl. 139,95
4 Harpoon 1.2 1 dt. Anl. 109,95
4 Harpoon Battleset #3 dt. 39,95
4 Harpoon Battleset #4 dt. 39,95
4 Harpoon Designer Series 59,95
4 Harpoon Designer 2 69,95
5 Head to Head 104,95
4 High Command 119,95
1 Hill Street Blues 29,95
4 History Line 1914–18 dt. 99,95
3 Hockey League Sim. 2 (Wayne 3) 89,95
4 Hong Kong Mahjong 89,95
1 Hot Numbers-Penth. dt. 49,95
1 Humans 89,95
1 Humans Race Data Disk 49,95
1 Indiana Jones 4 Action 69,95
3 Int. Open Golf Champ dt. 79,95
2 Imperium dt. Anl. 29,95
4 Imp. Pursuit (X-Wing-D.) 49,95
4 Incredible Mach. dt. Vers. 109,95
3 Int. Sports Challenge dt. 89,95
2 Ishar 2 kompl. dt. 84,95
2 Island of Dr. Brain 89,95
3 Jack Niclas Golf 29,95
3 Jimmi White Snooker dt. 89,95
1 Joe & Mac-Caveman Ninja dt. Anl. 79,95
3 John Madden Football 2 89,95
2 Jonathan dt. Version 119,95
2 KGB dt. Version 59,95
2 Kings Quest 6 dt. Vers. 119,95
2 Lands of Lore 89,95
2 Legacy dt. 139,95
2 Leg. of Kyrandia kpl. dt. 59,95
1 Legend of Myra 89,95
2 Legend of Valour dt. 119,95
1 Lemmings dt. Anl. 99,95
1 Lemmings Data Disk dt. 79,95
1 Lemmings Stand alone dt. 89,95
1 Lemmings 2 – The Tribes dt. Anl. 119,95
4 LHX Attack Chopper 44,95
4 Life & death dt. Anl. 59,95
4 Line in the sand 79,95
3 Links Pro dt. Anl. 139,95
3 Links Bayhill 49,95
3 Links Bountiful 49,95
3 Links Hyatt Dorado 49,95
3 Links Pinehurst 49,95
3 Links Troon North 49,95
3 Links Banff SVGA 59,95
3 Links Belfry SVGA 59,95
3 Links Innisbrook SVGA 59,95
3 Links Mauna Kea SVGA 59,95
3 Links Pinehurts SVGA 59,95
3 Lombard Rac Rally 29,95
2 Loom 39,95
2 Lord of the Rings 2 dt. 99,95
4 Lost Admiral 139,95
2 Lost Secret of the Rainf. 89,95
5 Lost treasures of Infoc. 149,95
5 Lost treasures of Infoc. 2 99,95
2 Lost Vikings 89,95
3 Lotus Final Challenge 3 89,95
4 M1 Tank Platoon dt. Anl. 49,95
2 MAELSTROM 119,95
2 Magic Candle 2 44,95
2 Magic Candle 3 99,95
1 Magic Pockets dt. Anl. 79,95
3 Manchester United Europe 29,95
2 Maniac Mansion 39,95
1 Mario is missing dt. Anl. 109,95
6 Mario teaches typing dt. 89,95
4 Mercenaries 109,95
3 Michael Jordan in Fl. dt. 109,95
3 Micropr. Soccer dt. Anl. 29,95
4 Midwinter 2 dt. Anl. 49,95
3 Nascar Challenge 49,95
3 Nigel Mansell Racing 89,95
1 Nippon Safes dt. Anl. 89,95
5 No. 2 Collection dt. Anl. 119,95
4 North & South 29,95
1 One Step Beyond dt. Anl. 49,95
2 Operation Stealth 49,95
6 Origin Screen Saver 79,95
4 Pacific Islands dt. Anl. 89,95
4 Patriot dt. Anl. 119,95
1 Patton strikes back 109,95
1 Penthouse dt. Anl. 49,95
3 PGA Golf&Course Disk dt. 99,95
3 PGA Tour Golf WIN dt. 109,95
1 Pinball Dreams dt. Anl. 89,95
1 Pinb. Wind. (Take a break) 89,95
2 Pirates dt. Anl. 39,95
2 Pirates Gold 139,95
5 Populous Edition 44,95
4 Populous 2 dt. Anl. 109,95
5 Power Game Pack 149,95
5 POWERHITS Battletech 99,95
5 Powerhits Movie 89,95
5 Powerhits Science Fiction 79,95
5 Powerhits Sports 79,95
4 Powermonger dt. Anl. 99,95
2 Prince of Persia 29,95
2 Prince of Persia 2 dt. Anl. 99,95
3 Pro Tennis Tour 29,95
4 Protostar kompl. dt. 109,95
1 Push over dt. Anl. 79,95
4 Rags to Riches 119,95
4 Railroad Tycoon dt. Anl. 119,95
4 Railr. Tycoon Deluxe dt. 109,95
4 Rampart dt. Anl. 89,95
3 RBI 2 Baseball 29,95
4 Reach for the Skies dt. 89,95
2 Return of the Phantom 119,95
1 Rick Dangerous dt. Anl. 29,95
1 Rick Dangerous 2 dt. Anl. 29,95
2 Ringworld 99,95
1 Robocod dt. Anl. 89,95
1 Robocop 3 dt. Anl. 79,95
2 Rome AD dt. Anl. 99,95
3 Sensible Soccer dt. Anl. 84,95
2 Serpent Isle – Ult. 7 II dt. 119,95
4 Scrabble 99,95
2 Secret Weap. o. t. Luftw. 109,95
– DO335 od. HE 162 49,95
– P38 od. P80 39,95
3 Serve & Volley 29,95
2 Shadowlands 39,95
2 Shadow of the Comet 119,95
4 Shadow President 109,95
1 Shadow Worlds 89,95
2 Sherlock H. dt. Vers. 119,95
2 Siege 89,95
2 Dogs of war (Siege D.) 59,95
4 Silent Service 2 dt. Anl. 114,95
5 Sim CityPopulous 89,95
4 Sim City for Win. dt. Anl. 139,95
4 Sim City Deluxe Edition 99,95
4 Sim Farm 119,95
4 Sim Life 119,95
1 Sleepwalker 99,95
6 Soft Karaoke 119,95
5 Soccer Stars dt. Anl. 79,95
4 Sound, Graphics & Aircr. 84,95
1 Space Crusade 79,95
2 Space Hulk dt. Anl. 119,95
5 Space Legend 99,95
inkl. Elite Plus/Megatraveller/ Wing Commander
5 Space Quest Saga (1–4) 139,95
2 Space Quest 5 kompl. dt. 104,95
4 Special Forces dt. Anl. 129,95
2 Spellcasting 301 89,95
4 Spelljammer 89,95
5 Sports Collection dt. Anl. 99,95
5 Sports Masters dt. Anl. 89,95
4 Star Control 2 dt. Anl. 99,95
4 Star Legions 99,95
4 Startrek dt. Version 119,95
1 Steelthunder 39,95
4 Strike Commander dt. 129,95
4 Strike C. Speech Acc. P. 49,95
4 Stronghold 89,95
2 Storm Master 39,95
5 Strategy Masters 114,95
1 Street Fighter 2 dt. Anl. 89,95
4 Stunt Island 129,95
3 Summer Chall. dt. Anl. 99,95
2 Summoning 89,95
4 Super Tetris dt. Anl. 104,95
2 Syndicate kompl. dt. 119,95
4 Tahiti Scenery zu FS 64,95
1 Take a Break Pinball 89,95
4 Tank 49,95
4 Task Force 1942 dt. Anl. 139,95
3 Team Suzuki 29,95
3 Tennis Cup 2 29,95
4 Terminator Chess 129,95
1 Terminator 2 29,95
1 Terminator 2029 99,95
1 – Operation Source 64,95
3 Testdrive 2 39,95
5 The Greatest 99,95
3 Tony La Russa Baseball 2 89,95
– AIL/NL Stadiums 69,95
4 Tornado 109,95
1 Transarctica dt. Anl. 79,95
5 Triple Action Pak 39,95
inkl. Ghostbusters /Targhan/ Titus the fox
5 Triple Action Pak 39,95
inkl. Blues Brothers/Maya/Satan
5 Triple Pack 1 59,95
5 Triple Pack 2 59,95
1 Tristan Pinball 89,95
3 TV Sports Baseball 59,95
3 TV Sports Boxing 59,95
2 Two Towers dt. Anl. 99,95
2 Ultima 6 dt. Anl. 59,95
2 Ultima 7 dt. Version 119,95
– Forge of Virtue (Ult. 7 D.) 59,95
2 Ult. 7 II – Serpent Isle dt. 119,95
– Silver Seed (Serp. Isle D.) 54,95
5 Ultima Trilogy 2 dt. Anl. 109,59
2 Ultima Underworld dt. 109,95
2 Ultima Underworld 2 dt. 109,95
4 Ultrabots 139,95
2 Unlimited Adventures 89,95
2 Utopia Double Pack 89,95
4 V for Victory 99,95
4 V for Victory 2 99,95
4 V for Victory 4 104,95
2 Valhalla dt. Anl. 89,95
2 Veil of Darkness 89,95
4 War in the Gulf 89,95
4 Warlords 89,95
4 Warlords 2 119,95
2 Waxworks kompl. dt. 99,95
3 Wayne Gretzky III 104,95
4 When two Worlds War 99,95
5 Wind. Entertainm. Pack 4 99,95
4 Wing Commander dt. Anl. 59,95
4 – Secret Miss. 1& Bundle 59,95
4 W. Comm.2 dt. & Sp. Pa 99,95
– Spec. Oper. 1 & 2 Bundle 64,95
4 W. Comm. Del. Ed. dt. 129,95
4 W. Comm. Academy dt. 94,95
3 Winter Challenge dt. Anl. 99,95
4 Winzer dt. Version 99,95
1 Wiz Kid dt. Anl. 79,95
2 World Legend dt. Anl. 69,95
3 World Tennis Champ. dt. 89,95
3 WWF Wrestlemania 29,95
3 WWF Wrestling 2 79,95
4 X-Wing 119,95
4 X-Wing D. (Imp. Pursuit) 49,95
4 Xenobots dt. Anl. 109,95
4 Yeager Air Combat 44,95
1 Yo! Joe! kompl. dt. 89,95
2 Zak Mc Cracken 39,95

Zeichenerklärung: 1 = Action, 2 = Adventure, 3 = Sport, 4 = Strategie/Simulation, 5 = Programmsammlung , 6 = Anwendungen · Wir führen eine sehr große Auswahl an Amiga-Spielen: ATARI-ST-Programme; Super Nintendo; Game Boy; CD-ROM-Programme.
Gesamtkatalog gegen eine Schutzgebühr von 5,– DM anfordern, die beim Kauf verrechnet werden · Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 9,– DM oder Euroschecks bis 400,– DM. Ab 200,– DM versandkostenfrei

CD ROM

Titel	Preis	
Day of Tentacle	89,–	dt. Version
History Line 1914-1918	69,–	dt. Version
Der Praktizer	89,–	dt. Version
Dune	89,–	dt. Version

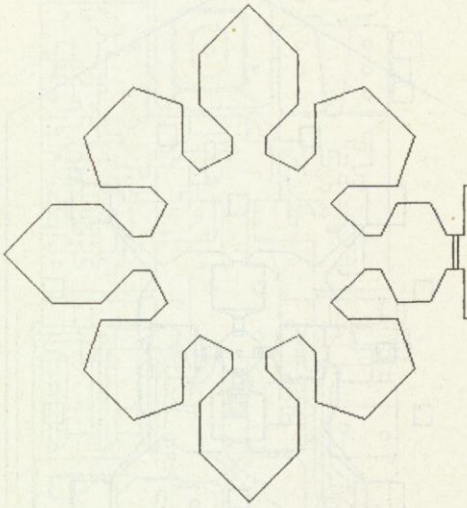
SUPER NINTENDO

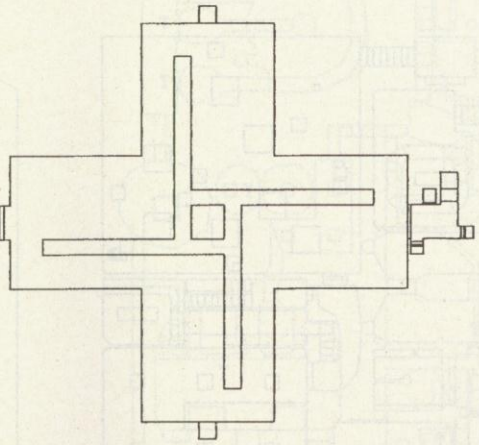
Titel	Preis	Version
Rest of the Best	119,–	dt. Anleitung
Blues Brothers	139,–	dt. Anleitung
Congos Caper	99,–	dt. Anleitung
King Arthurs World	119,–	dt. Anleitung
Shanghai 2	129,–	dt. Anleitung

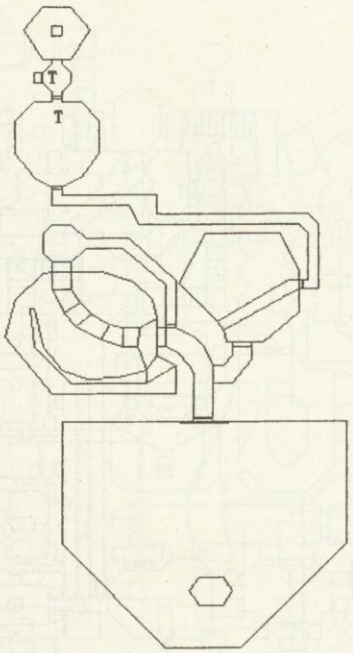
WIR REPARIEREN IHREN COMPUTER

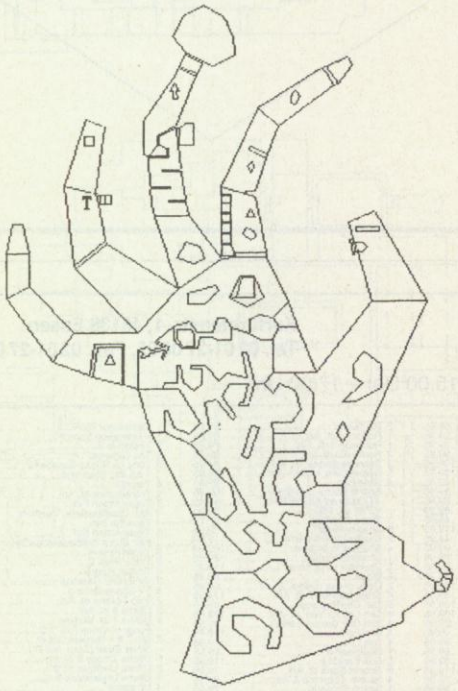
Amiga, PC, C 64, Monitore, Drucker und was sonst noch defekt ist!
NUTZEN SIE UNSEREN SUPERSERVICE!
Wir holen Ihren defekten Computer zu Hause ab und wir bringen ihn repariert mit Garantie wieder zurück ohne großen Aufpreis.
RUFEN SIE UNS AN!
HOTLINE 02 01/27 06 95

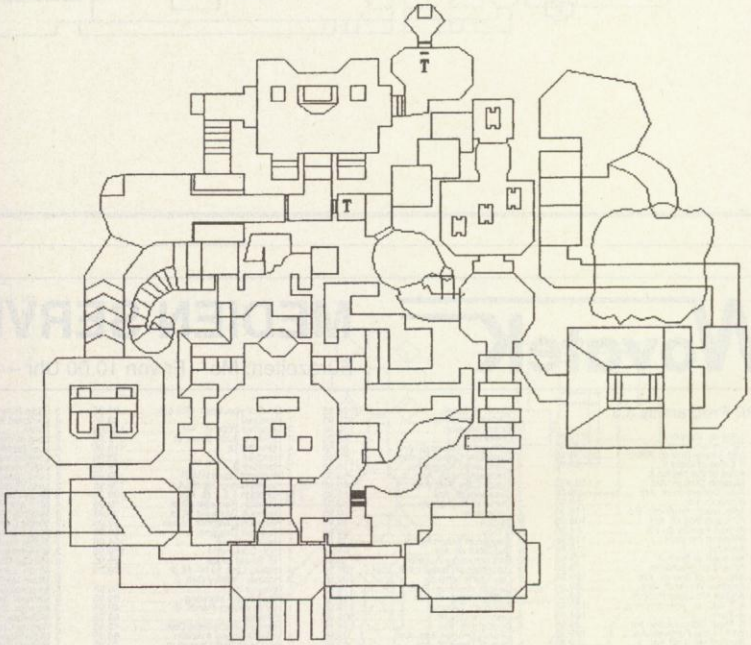
Alle Bestellungen, die montags in der Zeit von 11.00 bis 12.00 Uhr bei uns telefonisch eingehen, erhalten 10 % Nachlaß!

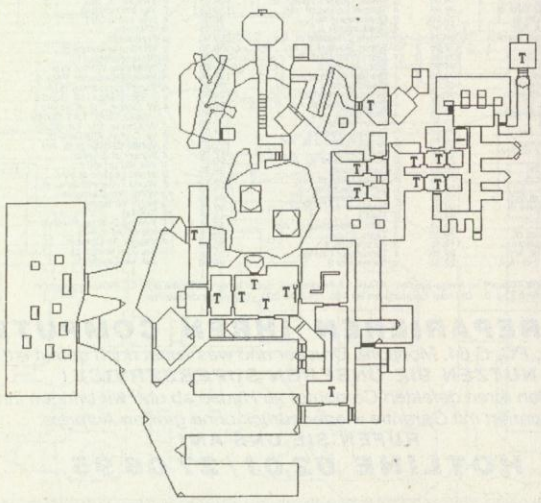


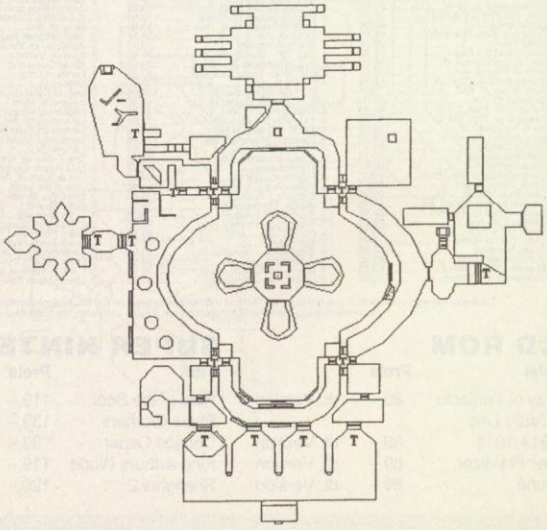


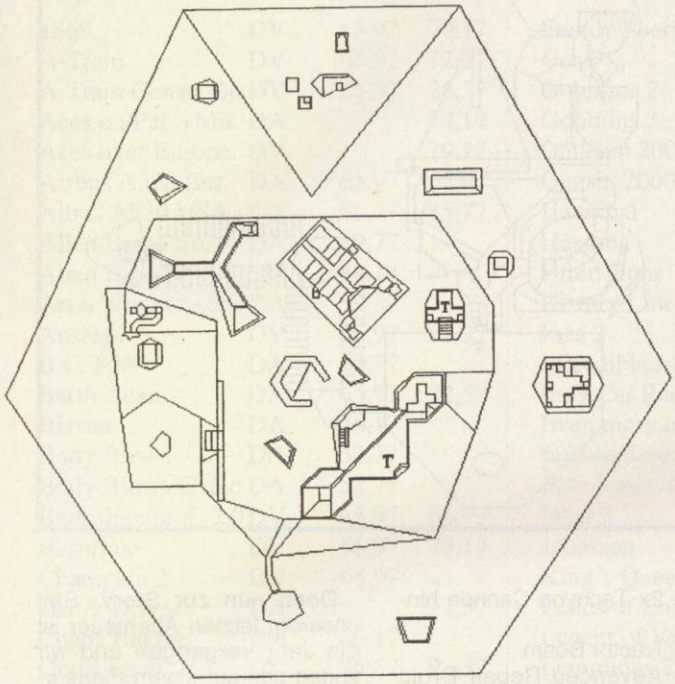


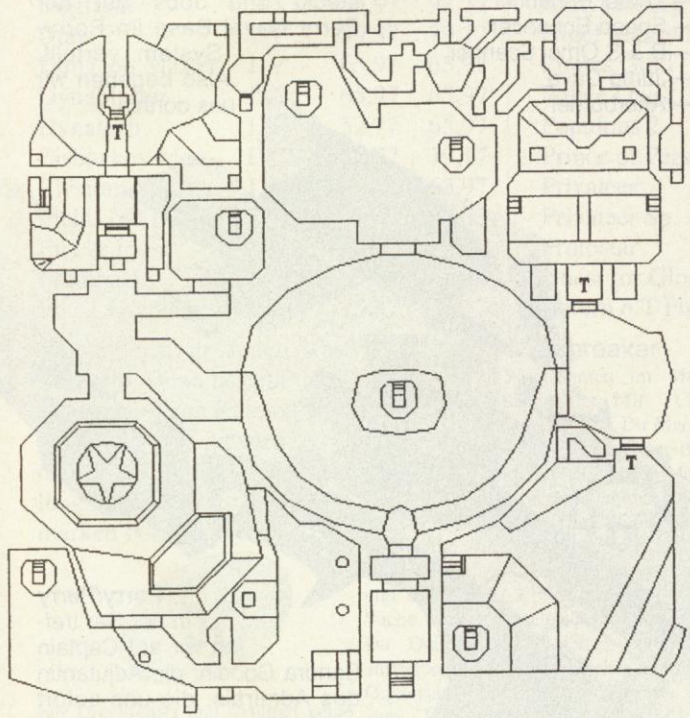












ORION

PC-Erotic

bietet Ihnen:

Interactive-Girl VIDA

Um sie rum zu kriegen, müssen Sie sich ganz schön was einfallen lassen. Aber dann...

Basis-Version		Best.-Nr. 320137
1st	Extension	Best.-Nr. 320226
2nd	Extension	Best.-Nr. 320234
3rd	Extension	Best.-Nr. 320242

Alles zusammen als Komplett-Package

Best.-Nr. 32 0390 nur **139,–**

Interactive-Girl JO GUEST

Vertreten Sie den Milchmann auf seiner Runde und Sie werden erleben, wie aufregend sein Job ist . . .

Basis-Version		Best.-Nr. 320161
1st	Extension	Best.-Nr. 320170
2nd	Extension	Best.-Nr. 320188
3rd	Extension	Best.-Nr. 320196

Alles zusammen als Komplett-Package

Best.-Nr. 32 0412 nur **139,–**

Jede Basis-Version nur **39,90**

Jede 1st Extension (1 Disc) nur **29,90**

Jede 2nd Extension (2 Discs) nur **39,90**

Jede 3rd Extension (3 Discs) nur **49,90**

Tel. 04 61 / 50 40 141

ORION 24933 Flensburg

Nur im Versandhandel erhältlich.

PC-Erotic-Coupon PP2

Ja, ich nutze die **PC-Erotic-Angebote**! Schicken Sie mir meine untenstehende Bestellung unverbindlich und diskret. **NUR FÜR ERWACHSENE!**

Ich zahle wie folgt + Versandkosten (bitte ankreuzen):

☐ Bargeld + 5,– (Einschreiben)

☐ Scheck + 5,– liegt bei. ☐ Nachnahme + 10,–

Bestell-Nr.	Anzahl	Preis
Katalog (Nr. 90 0346)	1x	GRATIS
+ Versandkosten		

Gesamt_____

Name und Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ und Wohnort

Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

Geburtsdatum X Unterschrift

ORION-Versand

24933 Flensburg • Fax 04 61 / 50 40 120

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

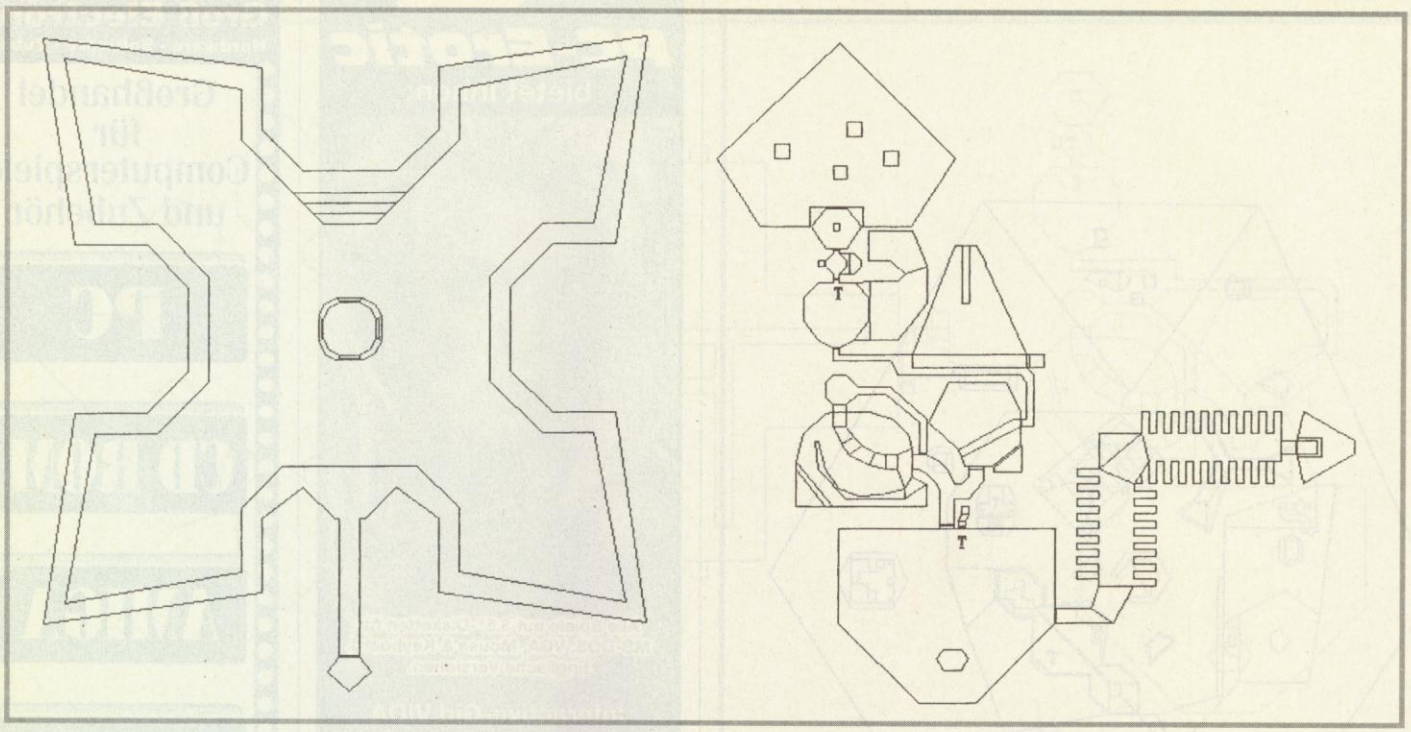
Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



Privateer: Righteous Fire

Cpt.Marcel "BIG MAC" Czarnowske aus Berlin landet bei uns mit seiner Komplettlösung von Origins erster *Privateer*-Datendiskette.

Schon in der Einleitung erfahren wir von der schrecklichen Tatsache, daß unsere schöne Steltek-Kanone von unbekannten Dieben gestohlen wurde und der Wachdienst uns mit einem "Tut uns leid" zurückläßt. Also machen wir uns erstmal auf die Suche nach einem guten Ersatz, der jetzt erhältlich ist.

Folgende Ausrüstungsgegenstände machen nun das Privateer-Leben einfacher:

— Fusion Cannon: eine sehr starke, schwere und teure Waffe, welche man aber stets der Plasma Gun vorziehen sollte.

— Isometal Armour: eine unglaublich starke Panzerung, die man sich gleich als erstes zulegen sollte.

— Gun Cooler: eine äußerst sinnvolle, aber teure Neuerung (ich hab mir erst zum Ende der Geschichte eines leisten können)

— Shield Regenerator: sollte man sich möglichst schnell einbauen lassen, da es die Schutzschilde sehr schnell wieder regeneriert.

— Thrust Enhancer: sehr gut für eine bessere Wendigkeit während eines Kampfes

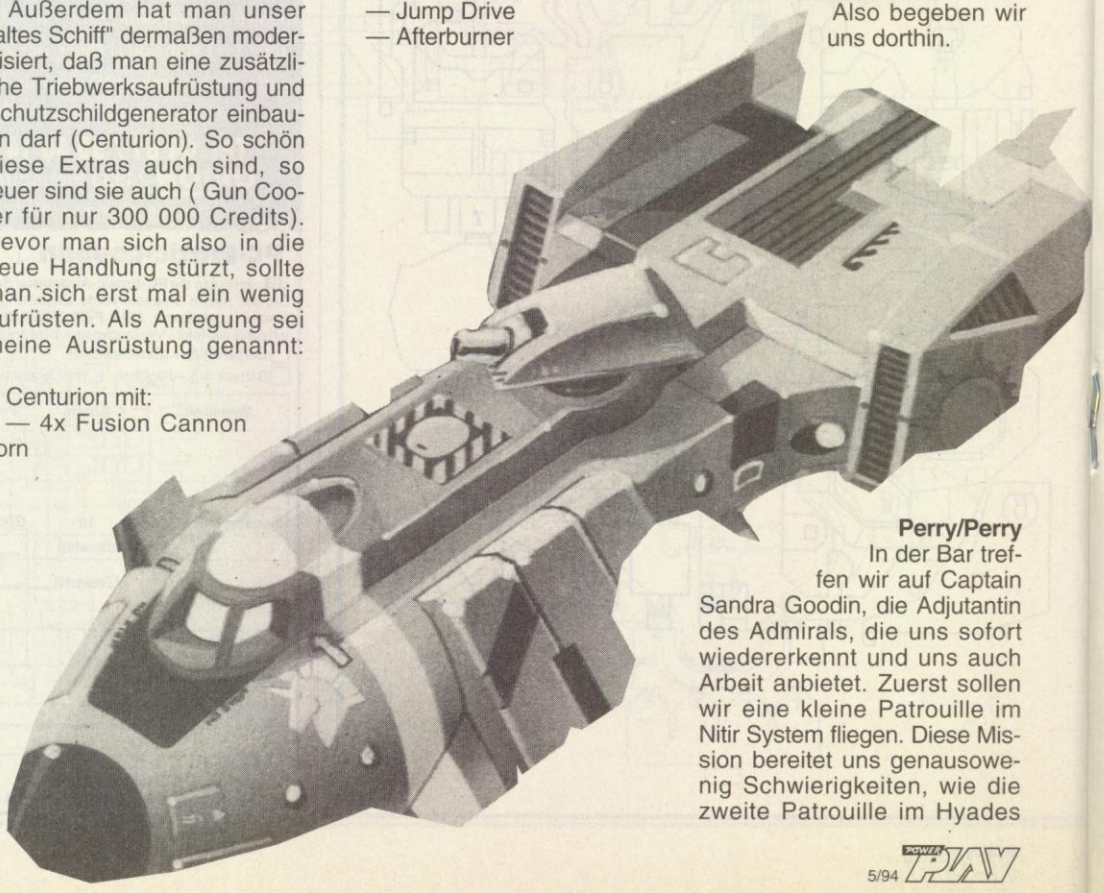
— Speed Enhancer: erhöht die Geschwindigkeit Eures Schiffes um ein Fünftel, genauso wie die Nachbrennergeschwindigkeit (hervorragend zum Fliehen geeignet)

— Advanced Repair Droid: erledigt die Arbeit des normalen Droiden doppelt so schnell.

Außerdem hat man unser "altes Schiff" dermaßen modernisiert, daß man eine zusätzliche Triebwerksaufrüstung und Schutzschildgenerator einbauen darf (Centurion). So schön diese Extras auch sind, so teuer sind sie auch (Gun Cooler für nur 300 000 Credits). Bevor man sich also in die neue Handlung stürzt, sollte man sich erst mal ein wenig aufrüsten. Als Anregung sei meine Ausrüstung genannt:

Centurion mit:
— 4x Fusion Cannon vorn
— 2x Tachyon Cannon hinten
— Tractor Beam
— Advanced Repair Droid
— Ecm Package Level 3
— Shield Generator Level 3
— Engine Upgrade Level 4
— Rear Turret
— 2x Missile Launcher mit 20 FF Raketen
— Isometal Armour
— Shield Regenerator
— Thrust Enhancer
— Speed Enhancer
— B & S Omni Scanner
— Jump Drive
— Afterburner

Doch nun zur Story: Seit unserem letzten Abenteuer ist ein Jahr vergangen und wir finden uns auf einem Pleasur-Planeten wieder und überlegen, wie wir unsere schöne (geklaute) Kanone ersetzen. Durch erste Gespräche mit den Barkeepern der verschiedenen Planeten erfahren wir, daß die Conföderation mächtig in Schwierigkeiten steckt und Jobs auf der Perry Naval Base im Perry-System verteilt. Also begeben wir uns dorthin.



Perry/Perry

In der Bar treffen wir auf Captain Sandra Goodin, die Adjutantin des Admirals, die uns sofort wiedererkennt und uns auch Arbeit anbietet. Zuerst sollen wir eine kleine Patrouille im Nitir System fliegen. Diese Mission bereitet uns genausowenig Schwierigkeiten, wie die zweite Patrouille im Hyades

Quicksoft

Quicksoft GmbH
Bärenstr. 8
78054 VS-Schwenningen

SOFORT BESTELLEN UNTER

☎ 0 77 20/3 10 46

Titel		Amiga	PC
1869	DV	65,97	79,17
A-Train	DV	65,97	72,57
A-Train Constr Kit	DV	26,37	26,37
Aces o t Pac.+Mis	DA		79,17
Aces over Europe	DV		79,17
Airbus A320 Eur.	DA	65,97	65,97
Aibus A320 USA	DA	85,77	85,77
Alien Breed Sp.	DA	19,77	
Alien Breed 2	DA	46,17	
Art o War i t Skies	DA	59,37	
Anstoss	DV	65,97	65,97
B.C. Kid	DA	52,77	
Battle Team	DA	65,97	72,57
Blastar	DA	46,17	
Body Blows	DA	52,77	
Body Blows Galac	DA	52,77	
Budesliga prof. 2.0	DV	65,97	65,97
Burntime	DV	65,97	79,17
Champain 2	DV	65,97	
Car & Driver	DA		72,57
Chaos Engine	DA	46,17	
Civilisation	DV	75,87	92,37
Comanche	DV		92,37
Comanche Mis D	DV		46,17
Creepers	DA		79,17
Curse of Enchantia	DA	65,97	
D. schwarze Auge	DV	72,57	79,17
Day o T Tentakel	DV		85,77
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Dogfight	DA	65,97	92,37
Dune 2	DV	59,37	79,17
Dungeon Master	DV	65,97	65,97
Dynablaster	DA	65,97	65,97
Dynatech	DV	52,77	65,97
Eishockey Man	DV	72,57	79,17
Elysium	DV		65,97
Fields of Glory	DV		92,37
Fire & Ice	DA	46,17	65,97
Flashback	DV	59,37	65,97
For. 1 Grand Prix	DA	75,87	92,37

Titel		Amiga	PC
Freddy Pharkas	DV		72,57
Goal!	DV	52,77	
Gobliiins 2	DV	52,77	65,97
Gobliiins 3	DV	65,97	
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Gunsh. 2000 Sc. D	DA		52,77
Hannibal	DV	65,97	79,17
Hexuma	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	65,97	
History Line	DV	65,97	65,97
Inca 2	DV		92,37
Incredible Mashine	DA		72,57
Indy Car Racing	DA		79,17
Even more inc. M.	DA		72,57
Indiana Jones 4	DV	79,17	92,37
Indi. Jones 4 Act	DA	46,17	59,37
Ishar 2	DV	52,77	59,37
Jonathan	DV	79,17	79,17
King's Quest 6	DV		79,17
Lands of Lore	DV		79,17
Legent of Valour	DV	79,17	79,17
Lemmings 2	DA	59,37	79,17
Links pro	DA		92,37
Courses für Links	EV		39,57
Might & Magic 5	DV		85,77
Monkey Island 2	DV		79,17
Mortal Combat	DA	52,77	
MS Flugsim. 5.0	EV		98,97
MS Flugsim. 5.0	DV		131,97
NHL Hockey	DA		79,17
Nigel Mansell	DA	52,77	52,77
Pirates Gold	DV		92,37
Police Quest 3	DV		72,57
Populous 2	DV	65,97	72,57
Prince of Persia 2	DA		65,97
Privateer	DA		85,77
Privateer Sp. Acc	DA		36,27
Protostar	DV		72,57
Quest for Glory 3	DV		72,57
Return o T Phant.	DA		79,17

Titel		Amiga	PC
Sim City Deluxe	DA	65,97	65,97
Sim Earth	DV	65,97	
Sim Farm	EV		65,97
Sim Life	DV	65,97	
Simon the Sorcerer	DV	75,17	85,77
Skat '92	DV		65,97
Space Hulk	DA	62,67	79,17
Space Quest 5	DV		72,57
Street Fighter 2	DA	52,77	59,37
Strike Commander	DA		85,77
Strike C. Sp. Acc.	DA		32,97
Strike C. T. Op.	DA		36,27
Stronghold	EV		65,97
Syndicate	DV	59,37	79,17
The lost Vikings	DV	65,97	65,97
Tornado	DA	65,97	72,57
Transarctica	DV	52,77	52,77
Traps'n'Treasures	DA	59,37	
Ultima 7 Part 2	DA		79,17
Ultima Trio 2 (4-6)	DA		72,57
Ulima Underw 2	DA		72,57
Veil of Darkness	DV		79,17
Walker	DA	52,77	
Wallstreet Man.	DV		92,37
War in the Gulf	DV	52,77	65,97
Warlords II	EV		79,17
Waxworks	DV	65,97	65,97
Whales's Voyage	DV	59,37	72,57
Wing Com II + Sp.	DA		65,97
Wing Acadamy	DA		62,67
Winter Challenge	DA		59,37
Wizardry 7	DV		85,77
X-Wing	DA		92,37
X-Wing Mis Disk	DA		39,57
X-Wing Upgr Kit	DV		52,77
B-Wing (Mis. 2)	DA		39,57
Xenobots	DA		72,57
YO! JOE!	DA	52,77	59,37
Zool	DA	46,17	65,97
Zool 2	DA	46,17	

Ihr habt nicht gefunden, was Ihr sucht. Dann bestellt doch einfach unseren Katalog (ca. 2500 Artikel) und vergeßt nicht bei der schriftl. Bestellung 5,-- DM in Briefmarken beizulegen.

5,--

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachname. Frachkosten 12,-; Bei Vorauszahlung 10,-; Eilzuschlag 7,-;
Bei Bestellungen unter 50,-- DM erheben wir einen Mindermengenzuschlag von 5,- DM

Chartbreaker

Willkommen im Musikbusiness! Mit Chartbreaker wirst Du Manager einer Newcommer-Band, der Du zum ersten Mega-Hit verhelfen sollst. Du merkst scheller, als Dir lieb ist: Die erste "Goldene" ist immer die schwerste... Du checkst TV-Interviews, verhandelst Plattenverträge und organisierst Live-Konzerte. Auf der Suche nach geeigneten Sponsoren erlebst Du Dein blaues Wunder, denn Geld auftreiben ist immer das Schwierigste, die Organisation eines Mega-Konzerts gerät zum Fiasko, wenn Du nicht jede Kleinigkeit bedenkst. **Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation.**

AM + PC 34 %

Elite II Frontier

Das Spiel versetzt Dich weit in die Zukunft des Jahres 3200. Überall in der Galaxie haben sich Zivilisationen über hundert von Lichtjahren in allen Richtungen von der Erde ausgebreitet. Riesige Gebiete sind nach wie vor unerforscht, Hier und in den vielen Tausenden von Welten im Kosmos lockt ein abwechslungsreiches und vielfältiges Leben voller Abenteuer.
Schlüpfe in die Haut eines Weltraumhändlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachte, wie sich das Universum vor Deinen Augen entfaltet. Ein Spielspaß , der seit Elite I seinesgleichen sucht ...

AM 59,37 PC 79,17

Aufschwung Ost

Es ist der 9.11.89. Die Mauer ist gefallen, eine atemberaubende Entwicklung beginnt. Jetzt hast Du die Chance, den Aufschwung Ost zu schaffen!
Ausgangsbasis; Die authentischen Wirtschaftsdaten und Fakten von 25 Städten der neuen Bundesländer in der Stunde 0. Als Baubehörde, Finanzminister, Umweltbeauftragter und Kulturpolitiker in einer Person mußt Du schnell und überlegt handeln, um mit richtigen Entscheidungen Straßen- und Wohnungsbau voranzutreiben und die neuen Länder industriell aufzubauen, ohne die Umwelt unnötig zu belasten und über die strukturelle Entwicklung die Bedürfnisse der Menschen zu vergessen...

AM 59,37 PC 65,97

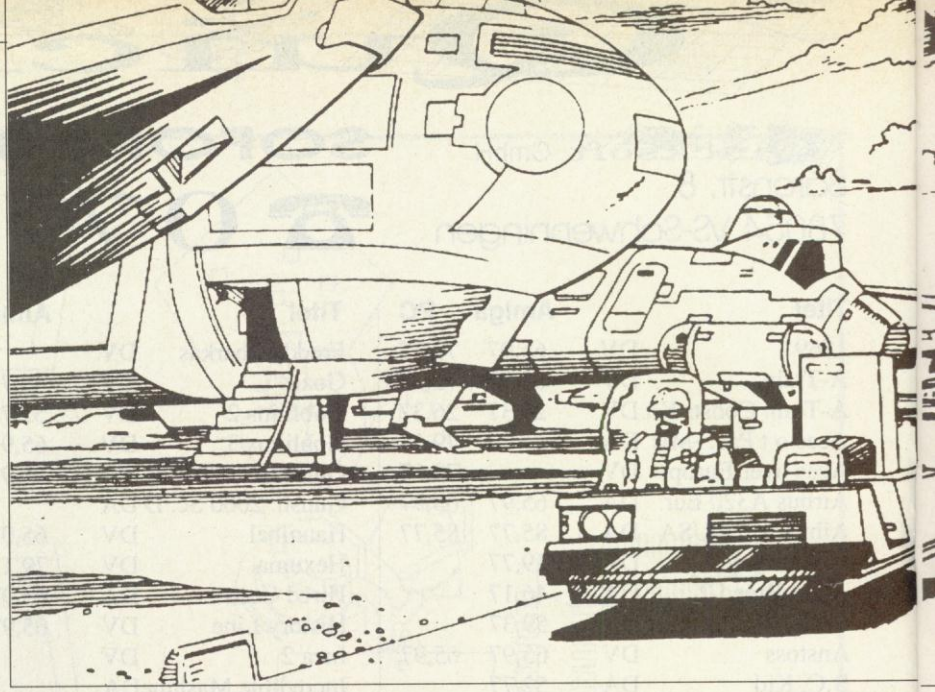
System. Die nächste Mission wird schon interessanter, da sie in das New Caledonia System führt, welches sehr weit entfernt ist. Es handelt sich jedoch wiederum nur um eine Patrouille. Auch die vierte Mission, die nach Regallis führt, ist eine Patrol Mission. Nach der Rückkehr setzt Captain Sandra Goodin auf einen gewissen Mensch ein Kopfgeld von 40000 Credits aus, falls wir ihn treffen sollten. Während der letzten beiden Missionen sind uns einige Schiffe eines uns unbekannten Typs begegnet, die in uns unangenehme Erinnerungen an die Steltek Drohne hervorriefen.

Glücklicherweise konnten wir diese Schiffe zerstören, deren Herkunft uns aber noch unbekannt ist.

Edom/New Constantinopel

Auf der Edom Base treffen wir auf eine andere alte Bekannte aus der ersten Geschichte: Lynn Murphy. Sie gibt uns zuerst eine Patrouille im 44-P-IM System, in der wir schon einmal unsere Waffen an einer größeren Gegnerzahl testen können.

In der zweiten Mission sollen wir eine Ladung Food nach New Detroit bringen, welches von den Retros belagert wird. Mit unserer neuen Ausrüstung können wir diese Mission spielend erledigen (wir fliegen allen davon). Schon jetzt wird deutlich, daß sich die Retros plötzlich einig sind und gemeinsame, große Ziele angreifen. Die dritte und letzte Mission für Lynn schickt uns auf Patrouille ins Metsor System, wo eine nicht unbedeutende Anzahl von Gegnern wartet. Nach unserer Rückkehr setzt auch sie ein Kopfgeld auf Menesch aus, welcher als Gouverneur Waffen und Schiffe der Conföderation an Piraten und Retros verkaufte, bis er sich zurückzog und nun einen privaten Waffenhandel betreibt, der auch die Kilrathis miteinbezieht. Nachdem auch Lynn keine Aufträge mehr hat und genauso wie Captain Goodin auf den Tod von Menesch wartet, fliegen wir nach Oxford.



Oxford/Oxford

In der Bibliothek erklärt uns Masterson, daß er uns helfen könnte, im Austausch gegen einige "Gefälligkeiten". Wir nehmen an und erfahren, daß die Gefahr durch die Retros auch bis nach Oxford gelangt ist, und die Bibliothek komplett ausgelagert wird. Unsere erste Mission schickt uns mit einer Ladung Bücher wieder nach Edom/New Constantinopel. Die zweite Mission beinhaltet eine Patrouille im Oxford System, um die Retros dort zu dezimieren. Die dritte Mission führt uns wieder mit einer Ladung Bücher nach Burton/Junction. Inzwischen teilt uns Masterson mit, daß einer seiner Freunde durchaus bereit wäre, mit uns über unser geklautes Steltek Gun zu reden, aber uns gegenüber noch mißtrauisch wäre. Also fliegen wir noch die dritte Mission, in der wir einen Frachter bis zum Jumppoint begleiten sollen (Vorsicht, einer der Retros greift stets das Schiff an, während die anderen uns beschäftigen). Nachdem das geschafft ist, brauchen wir nur noch eine weitere Ladung Bücher nach Perry zu bringen, und Masterson gibt uns die Adresse eines gewissen Monte, der auf der Macabee Base im Nexus System zu finden ist.

Macabee/Nexus

Dort angekommen, gibt uns Mont den Auftrag, ihn nach New Detroit zu bringen. Nachdem wir diesen Auftrag erledigt haben (einige Retros wollten uns daran hindern), erzählt er uns, daß wir auf der Liste der von den Retros am meisten gesuchten Männern stehen und nicht auf ihre Sympathie zählen können.

Nun sollen wir einige Dokumente von seinem Informanten auf der Drake Pirate Base im Capella System abholen. Zurück in New Detroit erzählt er uns vom neuen geistigen Führer der Retros, einem gewissen Mordecai Jones, der die Retros vereinigt hat und den großen Schlag gegen die Conföderation vorbereitet. Er will mehr Informationen für uns über ihn suchen. Außerdem möchte er, daß wir die Retros, welche auf dem Weg nach Nexus auf ihn lauern, erledigen, damit er später heil zurückkehren kann. Nachdem das erledigt ist, entschuldigt er sich für sein Versagen im Fall Mordecai und gibt uns dafür den Auftrag, den bösen Ex-Gouverneur Menesch zu suchen und zu vernichten. Dieser letzte Auftrag für Monte bringt uns ins Troy System zurück, wo wir eine intensive Suche auch in den angrenzenden Systemen starten. Ich habe ihn schließlich im Regallis System gefunden. (Vorsicht! Menesch sitzt in einer Centurion, die mit Fusion Cannon vorn und hinten sowie sehr starken Schutzschilden ausgerüstet ist. Hebt also Eure Missiles für ihn auf. Wenn er ins benachbarte System abhaut, sofort hinterher!)

Nachdem wir nun Menesch erledigt haben, holen wir uns unseren Dank bei Monte und unsere Prämien bei Lynn Murphy (Edom) und Sandra Goodin (Perry) ab.

Perry

Captain Goodin hat nun noch ein paar Aufträge für uns übrig. Sie schickt UNS! als Verstärkung zu Captain Uhler, der mit seiner Flotte die sechste kilrathische Flotte bei Blockade Point Alpha attackiert. Dort eingetroffen, schickt uns Uhler zu den Navigationspunkten im System, um sie von Kilrathis zu säubern. An einem der Wegpunkte treffen wir auf den Befehlshaber der sechsten Flotte, der uns mitteilt, daß wir in seine Falle gegangen seien. (Ich hatte jedoch nicht die Zeit, auf ihn zu achten, da ich mich in einen heftigen Kampf mit sechs Gothris in einem Asteroidenfeld bei maximaler Beschleunigung verwickelt sah!)

Nachdem wir nun die Wegpunkte gesäubert haben, fliegen wir zum Treffpunkt mit Captain Uhler, um ihn gegen einen größeren Verband von Kilrathi-Jägern zu verteidigen. Nach diesem Kampfauftrag melden wir uns wieder bei Goodin, welche uns nun mitteilt, daß der Admiral mit uns reden möchte. Dieser teilt uns mit, daß er einen Schlag gegen die Retros plant und möchte, daß wir einige Systeme auf Retro-Anwesenheit überprüfen und alle Retros beseitigen. Dadurch will er den Stützpunkt der Retros ausfindig machen, um einen massiven Schlag durchzuführen.

In den drei Systemen treffen wir zwar auf eine Menge Retros, aber von einem Stützpunkt fehlt jede Spur. Als wir uns nach Erfüllung der Mission schwer angeschlagen einer

VERKOSOFT

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.51g
21244 Buchholz / Nh.
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

		PC	AMIGA
Anstoss	DV	67.95*	67.95
Aufschwung Ost	DV	67.95	62.98
Battle Isle 2 *	DV	80.98	80.98
Burntime	DV	80.98	67.95
Das Schwarze Auge	DV	80.98	74.48
Day of the Tentacle	DV	87.75	------
Der Schatz am Silbersee	DV	87.75	80.98*
Die Siedler	DV	80.98*	80.98
Duke Nukem II	DA	59.50	------
DUNE II	DV	62.98	55.97
Eishockey Manager	DV	80.98	74.48
Epic Pinball 1 + 2	DA	69.50	------
Flashback	DV	67.95	62.98
Goal!	DV	62.98	62.98
Gobliins 3	DV	80.98	------
Helloween Harry	DA	52.50	------
Lemmings 2	DA	80.98	62.98
Mad News *	DV	80.98	67.95
Monkey Island 2	DV	80.98	80.98
Monster Bash	DA	52.50	------
Pirates Gold	DV	94.49	------
Prince of Persia 2	DA	67.95	------
Privateer	DA	87.75	------
Railroad Tycoon Deluxe	EA	80.98	------
Sim City 2000 *	DV	87.75	------
Strike Commander	DA	87.75	------
Syndicate	DV	80.98	62.98
The Lost Vikings	DV	80.98	67.95
T.F.X	DA	87.75	------
Ultima Underworld II	DA	74.48	------
Wing Com. 2 + SAP	DV	67.95	------
Xargon *	DA	52.50	------
X-Wing	DA	87.75	------
Zeppelin -Giants of Sky	DV	80.98	67.95*

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage !

SONDERANGEBOTE (begrenzte Anzahl)

The Humans	DA	34.50	------
Lure of Temptress	DV	39.--	------
ZOOL	DA	39.--	31.--
Leg. of Kyrandia	DV	49.--	------
Sherlock Holmes 5.25"	DV	56.--	------

Erotik-Software nur gegen Altersnachweis
DV =Deutsche Version ,DA = Deutsche- EA = Englische- Anleitung
Druck und Preisirtümer vorbehalten.
Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme

Basis nähern, meldet uns ein Pirat, daß sein Boß uns auf der Drake Pirate Base im Nexus System zu sehen wünscht. Erfüllt von neuer Hoffnung, begeben wir uns sofort dorthin.

Drake/Capella

In der Bar wartet schon der Informant aus der zweiten Mission für Monte auf uns, um mit uns zu sprechen. Er erklärt uns, daß er der Church of Man (Schluck!) angehört und daß sie unsere schöne Steltek-Kanone geklaut haben, um sie zu duplizieren und in ihre neuen (uns bisher unbekannten) Schiffe einzubauen. Dann erzählt er uns die Geschichte ihres neuen Anführers Mordecai Jones und enthüllt, daß dieser ein Komplott mit dem inzwischen verstorbenen Menesch geschmiedet hat, um die Kontrolle über den Gemini-Sektor zu erringen und die Retros als Polizei einzusetzen. Dies entspricht aber nun gar nicht der technikverachtenden Philosophie der Church of Man und er gibt uns den Auftrag, Jones zu erledigen, während er im Gegenzug alle Kopien und Pläne unserer Steltek-Kanone vernichtet. Außerdem gibt er uns die Koordinaten des geheimen Stützpunktes der Church of Man (Eden).

Dort treffen wir auf eine Unzahl von den modernen Retro-Schiffen, welche (Oh Schreck!) mit den Kopien unserer Steltek-Kanone bewaffnet sind. Nach diesem Gemetzel fliegen wir zum geheimen Stützpunkt weiter, wo wir erfahren, wo sich der "große Meister" aufhält. Auch dort werden wir von seiner Elite-Garde in Empfang genommen und angegriffen. Jones fliegt eine Centurion (gleiche Ausrüstung wie Menesch).

Nachdem wir unseren Auftrag erledigt haben, fliegen wir zurück nach Drake, wo wir erfahren, daß auch unser Geschäftspartner seinen Anteil erfüllt und alle Steltek-Duplikate sowie die Fertigungsanlage vernichtet hat (und uns trotzdem noch haßt). Auch Admiral Perrell gratuliert uns für unseren Erfolg und hält seine (uns bekannte) Werbeansprache.

B-Wing

Christos "Skywalker" Stavrianidis aus Bergisch Gladbach hat LucasArts' *B-Wing* für uns probegeflogen.

B-Wing ist die 2. Missionsdiskette für *X-Wing*. Es gibt eine neue Tour of Duty (TOD V), neue Historical Missions und natürlich einen neuen Raumjäger. Der *B-Wing* ist ein schwerer Raumjäger, der für den Angriff gegen Eskortschiffe (Corellian Corvette, Nebulon-B-Fregatte) entwickelt wurde. Mit seiner Bewaffnung (3 Laser-Kanonen, 3 Ionen-Kanonen und 12 Photonen-Torpedos), seinen starken Schilden (125 SBD, 1. 5 mal wie die eines Xwings) und seiner Geschwindigkeit (91 MGLT) ist er allen anderen Raumjägern überlegen.

Im Spiel werden zwar einige Hilfen gegeben, jedoch sind diese meistens unvollständig. Der nachfolgende Text beschreibt die Missionen ausführlicher.

Allgemeines:

Kämpft Ihr gegen T/I und fliegt einen *B-Wing*, solltet Ihr mindestens mit einer Geschwindigkeit von 103 MGLT fliegen. Damit habt Ihr die größten Chancen. Wenn Raumjäger in Wellen angreifen, d.h. sobald eine Gruppe zerstört ist, greift die nächste an, dann könnt Ihr durch einen Trick Zeit gewinnen. Zerstört die ganze Gruppe bis auf ein Raumschiff. Beschießt dieses so lange bis es "Hull damaged" ist. Wenn Ihr es noch 3-4mal trefft, wird es zu seinem Ausgangsort (Std, Frg) zurückfliegen. So habt Ihr genug Zeit, Euch auf die nächste Welle

PowerSoft Versand

dauerhafte Niedrigstpreise

Versandkosten: Bei Vorkasse 7 DM/ bei Nachnahme 9,50 DM(+Zahlkartengebühr 3 DM) / Ausland nur gegen Vorkasse 20 DM/ Ab 300 DM Versandkostenfrei. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Preisänderungen möglich. Auch SNES, GB, MD, Mega CD...

Programm	PC	Amiga		Programm	PC	Amiga	
Aces over Europe	76	-	DV	Larry 6	74	-	DV
Ambermoon	-	78	DV	Mad News	78	65	DV
Anstoss	64	64	DV	Maniac Mansion 2	84	-	DV
Aufschwung Ost	65	53	DV	**Mortal Kombat**	**58**	**53**	**DA**
Battle Isle 2	**77**	**77**	**DV**	NHL Hockey	76	-	DA
Bundesliga Man. 2.0	65	65	DV	Pacific Strike (S.P. 38DM)	83	-	DA
Cannon Fodder	59	53	DA	Pizza Connection	78	78	DV
Chartbreaker	a. Anfr.		DV	Privateer Righteous Fires Data	39	-	DA
Christoph Kolumbus	78	70	DV	Sam & Max (EV 74,-)	84	-	DV
Civilization (auch WIN)	93	78	DV	Sensible Soccer	52	48	DA
Cyberrace	78	-	DV	SimCity 2000 (EV 75,-)	85	-	DV
Der Clou	**78**	**64**	**DV**	Software Manager	78	64	DV
Der Planer	78	-	DV	**Star Trek 2 - Judgment Rites**	**83**	**-**	**DA**
Die Siedler	78	78	DV	Starlord	91	-	DA
Elite 2 - Frontier	65	53	DV	Syndicate	78	58	DV
Hand of Fate - Kyrandia 2	**74**	**-**	**DV**	The Lost Vikings	78	65	DV
Hattrick!	78	64	DV	Turrican 3	-	56	DA
Hired Guns	85	-	DA	T.F.X.	85	-	DA
Indy Car Racing	78	-	DV	Ultima 8 - Pagan	84	-	DA
Innocent until caught	84	65	DA	Zeppelin-Giant of the Sky	77	65	DV
Kasparov's Gambit	78	-	DA	Zool 2 (PC: Zool)	59	49	DA
Amiga CD32				**CD-ROM**			
Der Clou	-	64	DV	**Battle Isle 2**	**88**	**-**	**DV**
Elite 2	-	59	DV	Beneath a Steel Sky	109	-	DV
Formula One Grand Prix	a. Anf.		DA	Cyberrace	88	-	DV
Jurassic Park	-	63	DV	Der Clou	78	-	DV
Labyrinth of Time	**-**	**59**	**EV**	**Der Rasenmaeher Mann**	**85**	**-**	**DA**
Morph	-	49	DA	Maniac Mansion 2	89	-	DV
Pirates Gold!	-	59	DA	Teresa Art of Eden (Puzzle)	69	-	DV
Seek & Destroy	-	49	DA	**Teresa In Paradise (Poker)**	**69**	**-**	**DV**
Sensible Soccer	-	49	DA	Ultima 8 - Pagan	119	-	DV
Ultimate Body Blows	**-**	**59**	**DA**	Zeppelin	88	-	DV

24 Stunden Bestellservice

PowerSoft Versand
Krumme Str.5; 45665 Recklinghausen;
Tel. 02361/82781 Fax. 02361/891264

Computer Software Rohling

	Amiga	PC
Aces of the Paci&Mission	-----	79,90
Aces over Europe	-----	72,90
Alien Bread 2 /DA	49,90	49,90
Alone in the Dark 2 /KD	-----	91,90
Ambermoon /KD	71,90	-----
Anstoss /KD	68,90	69,90
Aufschwung Ost /KD	64,90	71,90
Battle Isle 2 /KD	74,90	74,90
Bloodnet /E	-----	98,90
Dark Sun /E	-----	72,90
Das Schwarze Auge 2	V.mö.	V.mö.
Day of the Tentacle /KD	-----	90.90
Doom /E	-----	79,90
Dungeon Hack /E	-----	75,90
Dynatech KD	59,90	-----
Elfmania	V.mö.	V.mö.
Elite 2 (Frontier) /KD	53,90	69,90
Fliegt Simulator 5.0 /KD	-----	129.90
Gabriel Knight /E	-----	66,90
Gateway 2 /E	-----	72,90
Hired Guns /DA	63,90	79,90
Inca 2 /KD	-----	89,90
Indy Car Rasing /DA	-----	64,90
Ishar 2 /KD	54,90	58,90
Jurassic Park /KD	59,90	63,90
Litil Divil /DA	-----	63,90

	Amiga	PC
Lost Vikings /KD	76,90	79,90
Magic of Endoria	V.mö.	V.mö.
Master of Orion	-----	88,90
Pirates Gold	-----	92,90
Privater /DA	-----	89,90
Police Quest 4	-----	70.90
Return to Zork /E	-----	84,90
Sam & Max /KD	-----	92,90
Shadow Caster /DA	-----	82,90
Stronghold /KD	-----	87,90
Subwar 2050 /KD	-----	87,90
Ultima 8 Pagana	-----	V.mö.
Uridium 2 /DA	45,90	-----
Whale's Voyage	63,90	76,90
CD-ROM		
7th Guest /E		82,90
Das Schwarze Auge /KD		73,90
Dracula unleashed /E		87,90
Eye of the Beholder trio./KD		92,90
Inca II /KD		105,90
Rebel Assault /E		85,90
Return to Zork /E		79,90

Für Amiga CD32,/1200, Super Nintendo, Sega Mega Drive und Zubehör bitten wir um telefonische Nachfrage

Computer Software Rohling Kurfürstenstrasse 95
46399 Bocholt **Tel/FAX.:02871/488545**

24 h Bestell u. Versandservise u. Spiele Hotline
AB 200,- DM Versandkostenfrei
Preise in DM, zzgl. Versandkosten (Nachnahme 10 DM, Vorkasse 5 DM) . Druckfehler, technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

vorzubereiten. Ihr müßt natürlich einige Zeit üben, bis Ihr den Dreh heraushabt.

Mit Topaces als Wingmen habt Ihr die größten Erfolgschancen, Ihr solltet sie deshalb immer einsetzen. Ihr solltet immer mindestens 7 Kopien von Topace-Piloten zur Verfügung haben. Eine Corellian Corvette solltet Ihr immer von hinten angreifen und zwar so, daß die Motoren vor Euch genau ein Quadrat bilden. Die Motoren blockieren die Laser, Ihr werdet nicht beschossen.

T/B sind immer die Hauptgefahr, egal, ob sie andere Schiffe oder Euch angreifen!

Solltet Ihr Euch in der Nähe eines feindlichen Großkampfschiffes befinden und es ist "Hull damaged", solltet Ihr hinfliegen und den Abschuß erzielen.

Abkürzungen

Torp: Photonentorpedo
Frg: Nebulon B Fregatte
Std: Sternzerstörer
Trn: Transporter
T/F: Tie Fighter
T/I: Tie Interceptor
T/B: Tie Bomber
Shu: Shuttle

Historical Missions

HM1: Project Shantipole (*B-Wing*)

Ihr müßt Euch aus einer imperialen Falle herauskämpfen. Macht Euch um den 2. *B-Wing* keine Sorgen. Er erreicht ohne Probleme den Hyperraum. Zerstört die Transporter, achtet dabei aber auf Shuttle Falcon. Es muß andocken und danach in den Hyperraum springen. Dann haltet die restlichen Transporter so gut wie möglich von Corvette Shantipole fern. Die feindlichen Corvette-Gruppen lassen sich recht einfach beseitigen.

HM2: Assault an imperial Convoy (*B-Wing*)

Ein imperialer Versorgungskonvoi muß aufgehalten werden. Greift zuerst die beiden Transporter an. Sobald Corvettes auftauchen, schießt 4 Torps in die eine und hetzt Euren Wingman auf die andere. Bis Ihr mit den beiden fertig seid, sind 2 weitere Corvettes aufgetaucht. Schießt 4 Torps in jede und gebt ihnen mit dem Laser den Rest. Die Frachter sind eine leichte Beute. Zerstört sie schnell und haltet zwischendurch die Shuttles auf.

HM3: Capture the Frigate Priam (*B-Wing*). Die Fregatte Priam wird angegriffen, um sie zu "disablen" und dann zu besetzen. Laßt Eure Wingmen warten, während Ihr die T/F, das Minenfeld und die 2 T/B zerstört. Feuert danach alle Eure Torps auf die Fregatte und gebt Euren Wingmen den Angriffsbefehl. Danach müßt Ihr nur noch die Gunboatgruppe Mu abschießen und wenn die Frg im Hyperraum ist, nach Hause fliegen.

HM4: *B-Wing* Attack on the Shrike (*B-Wing*)

Ihr führt eine *B-Wing*-Gruppe gegen eine imperiale Fregatte an. Schießt 8 Torps auf die Fregatte ab und gebt Euren Wingmen den Angriffsbefehl. Greift sie mit dem Laser an und zieht so das Feuer auf Euch, damit Eure Wingmen mehr Zeit haben. Ist die Fregatte "Hull damaged", schießt Eure restlichen Torps auf sie ab.

HM5: Attack Death Star Surface (*B-Wing*)

Die Raumjägerausgänge auf dem Todesstern sollen zerstört werden. Außerdem müßt Ihr noch die Turbolaser unschädlich machen. Hetzt Euren Wingmen auf den am nächsten liegenden Feind. Ihr solltet mit Höchstgeschwindigkeit (137 MGLT) die Container mit jeweils 3 Torps zerstören. Achtet allerdings auf eine freie Flugbahn für Eure Torps. Sollten Eure Schilde geschwächt werden, ladet sie auf, während Ihr Eure Verfolger bekämpft. Nach der Zerstörung der vier Container vernichtet die übriggebliebenen feindlichen Raumjäger, fliegt zur Nav Buoy und zerstört alle Turbolaser-Türme im näheren Umkreis (nicht mehr als 2.00 km entfernt).

HM6: Death Star Trench Run (*B-Wing*)

Zerstört die T/F, während Ihr Eure Schilde aufladet. Fliegt dann in den Graben und schaltet die Schilde und den Laser ab. Wenn Ihr den Death Star Detail-Level ganz niedrig stellt, befinden sich keine Hindernisse mehr im Graben. Wenn Ihr in Reichweite kommt, schießt Eure Torps ab.

Tour of Duty V

TOD M1: Protect *B-Wing* Assembly Area (Xwing)

Ihr müßt eine *B-Wing* Reparaturbasis beschützen. Assault Gunboat Gruppe Mu greift zuerst an. Gun Mu greift nur Euch an, erledigt sie schnell. Sobald Gun Rho auftaucht, so schnell wie möglich vernichten. Gun Rho greift nämlich die *B-Wings* an! Corvette Gruppe Purple Claw taucht ein wenig später aus dem Hyperraum auf. Schießt vier Torps in die eine und den Rest in die andere Richtung. Gebt Euren Wingmen den Befehl, die Gunboats zu bekämpfen, während Ihr die beiden geschwächten Crvs vernichtet. Habt Ihr die Guns zurückgedrängt, zerstört mit Hilfe Eurer Wingmen die restlichen Corvettes.

TOD M2: Cover *B-Wing* Evacuation (Xwing)

Ihr müßt den *B-Wings* den Fluchtweg freihalten und eine neutrale Crv bei der Evakuierung der Basis beschützen. Achtet auf den Sternzerstörer. Sollte er beschossen werden, wird er die aus sechs Tie-Bombern bestehende Topace-Gruppe Delta aussetzen! Es darf kein einziger T/F oder T/B durchkommen. Obwohl T/B Beta den meisten Schaden anrichten kann, kann ein durchgelassener T/F das Gelingen der Missions unmöglich machen! Vergeßt nicht, Eure Wingmen einzusetzen. Setzt sie gegen T/F ein, während Ihr die T/B zerstört. Sollte ein Raumjäger durchkommen, müßt Ihr ihm sofort hinterherfliegen und ihn vernichten!

TOD M3: Protect *B-Wing* Delivery (Awing)

Die *B-Wings* werden an den Calamari Cruiser Maria übergeben. Ihr müßt sicherstellen, daß 50% der *B-Wing*'s sicher ihr Ziel erreichen. Sekunden nachdem Ihr ankommt, verläßt Fregatte Juvaini den Hyperraum. Sie setzt T/F-Alpha (3 Wellen) und später T/B-Beta aus. T/F-Alpha 1-3 greifen die *B-Wings* an. Ignoriert einfach T/F-Alpha 4-6. Nach der Zerstörung von T/B-Beta erscheint die Fregatte Metternich. Frg Metternich setzt T/I-Gamma, welche Euch und die *B-Wings* angreifen, und T/B-Delta, welche Crs Maria angreifen, mit jeweils 3 Nachfolgewellen aus. Sind alle Tie-Raumjäger/Bomber zerstört, tauchen Assault Gunboats auf. Ihr könnt sie getrost den Xwings überlassen. Greift lieber Frg Metternich an (Freiwillig!).

Die Frg wehrt sich nicht sehr stark. Selbst wenn Crs Maria im Hyperspace ist, solltet Ihr nicht aufhören, bis sie zerstört ist.

TOD M4: Destroy Tie Staging Area (*B-Wing*)

Ein imperiales Nachschublager muß zerstört werden. Zerstört am Anfang sofort 2 Gunboats (nicht das 3., sonst kommen neue!). Zerstört jeweils 3 der Container mit 3 Torps, die beiden restlichen mit jeweils 2 bzw. 1 Torp/s und Laser.

TOD M5: Destroy Secret Weapons Base (*B-Wing*)

In einer imperialen Basis wird ein neuer Schildtyp entwickelt, und deshalb muß die Basis zerstört werden. Zerstört die 2 Crv mit 6 Torps und feuert 4 Torps in die 1 (Nicht sofort zerstören, sonst kommen neue Crv's). Beschießt sie mit Ionenkanonen, bis sie "Disabled" ist. Dann zerstört die Container mit Laserkanonen. Sind

alle Container zerstört, solltet Ihr die Crv aus dem Weg räumen.

TOD M6: Prisoner Rescue (Ywing)

Ein Frachter mit gefangenen Angehörigen der Habassa muß "disabled" werden. Dies ist Eure einzige Mission, in der Ihr einen Ywing fliegt! Als erstes solltet Ihr zu Eurer eigenen Sicherheit die Shuttles zerstören. Dann identifiziert Frachter Walker. Feuert 4 Torps in ihn hinein und "disabled" ihn dann. Trn Ranger wird auftauchen und an dem Frachter andocken. Sekunden später verläßt Frg Mayhen den Hyperraum. Sie wird T/F-Alpha, T/B-Gamma und später T/I-Beta (jeweils 2 Stück) aussetzen. Zerstört die T/B. Euer Wingman wird sich um den Rest kümmern.

TOD M7: Help Neutrals Out of Ambush (Xwing).

Das Imperium greift Eure Verbündeten, die Habassa, an. Eure Hauptaufgabe ist es, die Frachter zu beschützen. Fliegt mit Höchstgeschwindigkeit (150 MGLT) auf die beiden Corvettes zu und greift sie mit dem Laser an. Lenkt sie von den Frachtern ab und unterstützt die Transporter bei ihrem Angriff. Gebt Euren Wingmen den Angriffsbefehl auf die Fregatte und schießt selbst alle Eure Torps auf die Fregatte ab. Fangt die T/B ab, bis die Frachter alle im Hyperspace sind.

TOD M8: Escort VIP to Alliance Cruiser (Awing)

Der Botschafter der Habssan wird auf der Independence erwartet. Ihr müßt seinem Transporter Geleitschutz geben und alle Angreifer abwehren. Zwei imperiale Fregatten verlassen kurz nach dem Transporter den Hyperraum und heften sich an unsere Fersen. Sie setzen T/I, T/B und T/F (Alpha, Gamma) aus. Die T/F sind am gefährlichsten und dürfen nicht aus den Augen gelassen werden! Sie greifen den Transporter an, während die T/I Euch nur ablenken und die T/B den Kreuzer angreifen sollen. Bleibt immer sehr dicht am Transporter und schießt alle angreifenden T/F ab. Laßt Euch nicht ablenken oder abdrängen, der Transporter ist wehr- und schutzlos!

TOD M9: Guard Cargo Pickup (Awing)

2 Frachter werden eine Ladung Lebensmittel von den Habassa übernehmen. Diese Mission sollte kein Problem für Euch bedeuten, wenn Ihr direkt am Anfang einen ca 3.50 km entfernten Container zerstört. Ihr bekommt Verstärkung in Form von 3 Xwings, 2 *B-Wings* und 2 Transportern. Fangt einfach alle T/B ab, bis die Fregatte zerstört ist. Achtung: Die T/B kommen immer in 4erGruppen.

TOD M10: Probe Capture (*B-Wing*)

Ein Frachter mit einer Ladung Spionagesonden muß "disabled" werden. Zerstört sofort die Gunboats (2 Wellen) und laßt Eure Wingmen außer Reichweite der Minen warten. Beseitigt diese und identifiziert die Frachter. Sollte sich der gesuchte Frachter darunter befinden, "disabled" ihn. Sonst wartet noch auf den 3.Frachter. Schießt jeweils vier Torps in die ankommenden Corvettes und zerstört oder "disabled" diese. Der Angriff der Fregatte fällt nicht sehr heftig aus. Zerstört einfach alle ausgesetzten Bomber und Jäger.

TOD M11a: Destroy Corvette Base (*B-Wing*)

Zerstört zuerst die T/F und gebt Euren Wingmen danach den Angriffbefehl auf die 1. Corvette. Ihr selbst solltet 6 Torps in die 2. Corvette schießen. Zerstört das Tug und beseitigt die Minen. Sobald die dritte Corvette den Hyperraum verläßt, schießt 6 Torps ab. Beschäftigt Euch mindestens solange mit den feindlichen Jägern, bis die neutrale Fregatte den Hyperraum verläßt oder die imperiale Fregatte von der neutralen Fregatte zerstört wird. Die Container sollten kein Problem für Euch darstellen.

TOD M11b: Destroy Imperial Base (*B-Wing*)

Eine imperiale Nachschubbasis für Aufklärer soll unschädlich gemacht werden. Zerstört zuerst Gunboatgruppe Mu (1 Welle). Sobald die Corvettes auftauchen, hetzt Euren Wingman auf die erste Corvette. Die zweite und dritte solltet Ihr mit jeweils 6 Torps zerstören und dann Euren Wingmen zu Hilfe eilen. Beseitigt die restlichen T/B und die Minen. Danach könnt Ihr die Container in Ruhe angreifen.

Der Heisse Draht zu Superservice und fairen Preisen :

07556 / 710300

TOPGAME

Ueber 1500 Programme auf Lager

Handelspartner:

Wizard Computer
Am Holzmarkt 6
96047 Bamberg

Inh.: F.Hirt, Gewerbestr. 1, 88690 Uhldingen, Fax: 07556/710399

Ladenpreise in Bamberg weichen von unseren Versandpreisen ab.

Programm		Amiga	IBM/PC
Aces over Europe	DV	——	79,90
Air Force Commander	DA	57,90	71,90
Alien Breed 2	DA	57,90	*Vorb.*
Alone in the Dark II	DV	——	92,90
Ambermoon	DV	81,90	*Vorb.*
Anstoss	**DV**	**66,90**	**69,90**
Aufschwung Ost	DV	62,90	69,90
Battle Isle 2	**DV**	***81,90***	***81,90***
Beneath a Steel Sky	DV	*64,90*	*75,90*
Big Sea	DV	*64,90*	71,90
Bioforge	DV	——	*92,90*
Burntime	DV	71,90	85,90
Carribean Desaster	DV	*64,90*	*85,90*
Christoph Kolumbus	**DV**	**78,90**	**85,90**
Comanche Mis. Disk 2	DV	——	50,90
Cool Spot	DA	57,90	——
Das Schwarze Auge 2	DV	*75,90*	*81,90*
Deep Core	DA	50,90	——
Der Clou	DV	*71,90*	*85,90*
Der Planer	DV	——	85,90
Der Schatz im Silbers.	DV	*85,90*	92,90
Die Siedler	**DV**	**81,90**	***81,90***
Doom	**EA**	——	**68,90**
Dungeon Master II	DA	——	*Vorb.*
Elder Scrolls: Arena	DA	——	78,90
Elfmania	DA	*50,90*	——
Elite II	DV	64,90	78,90
Flight Simulator 5	DV	——	146,90
Gabriel Knight	DV	——	78,90
Goal	DV	57,90	64,90
Goblins 3	DV	71,90	85,90
Hattrick	DV	*71,90*	*85,90*
Inca 2	DV	——	89,90
Incredible Toons	DV	——	85,90
Indy 4 Adv.	DV	85,90	92,90
Indy Car Racing	**DV**	——	**79,90**
Innocent until Caught	DA	*71,90*	92,90
Jurassic Park	DV	57,90	71,90
Larry 6	DV	——	78,90
Legend of Kyrandia II	**DV**	——	**75,90**
Lemmings 2	DA	64,90	85,90
Links 386 Pro	DA	——	98,90
Lothar Matthäus	DV	64,90	*71,90*
Mechwarrior II	DA	——	*Vorb.*
Mortal Kombat	**DA**	**57,90**	**57,90**
Mr. Nutz	DA	*50,90*	——
NHL Hockey	DA	——	85,90
Pacific Strike	DA	——	*88,90*
Pinball Fantasies	**DA**	——	**64,90**
Pirates! Gold	DV	——	98,90
Pizza Connection	DV	*85,90*	*92,90*
Privateer	DA	——	86,90
Privateer Special Op.	**DA**	——	**41,90**
Sam & Max	DV	——	88,90
Second Samurai	DA	64,90	——
Sim City 2000	DV	——	*89,90*
Simon the Sorcerer	DV	71,90	92,90
SSN 21 Seawolf	DA	——	*85,90*
Star Trek II	DA	——	85,90
Starlord	DV	——	98,90
Stonekeep	DA	——	*Vorb.*
Subwar 2050	DA	——	93,90
Syndicate Data Disk	DV	*41,90*	41,90
T.F.X.	DA	——	88,90
Theme Park	**DA**	***Vorb.***	***Vorb.***
Turrican II	DA	18,90	*69,90*
Turrican III	DA	61,90	?12/95?
Ultima 8 - Pagan	DV	——	*88,90*
XWing M.D. 2 B-Wing	DV	——	41,90
Zeppelin	**DV**	***71,90***	**82,90**

Amiga CD32

Battle Isle 2	DV	*Vorb.*
IK+	EV	41,90
Microcosm	DA	99,90
Pirates! Gold	DA	64,90
T.F.X	DA	64,90

CD-ROM

CD Battle Isle 2	**DV**	***92,90***
CD Beneath a Steel	DV	*109,90*
CD Burntime	DV	85,90
CD Critical Path	EV	106,90
CD Das Schw. A.	DV	71,90
CD Day o.t. Tent.	**DV**	**98,90**
CD Dragonsphere	DA	92,90
CD Gobliins 3	DV	106,90
CD Inca 2	DV	121,90
CD Iron Helix	DV	85,90
CD Lands of Lore	DV	*98,90*
CD Lawnm. Man	DV	98,90
CD Microcosm	**DA**	**109,90**
CD Ravenloft	DA	*Vorb.*
CD Rebel Assault	DV	95,90
CD Rise o.t. Robots	??	*Vorb.*
CD Strike Comm.	DA	92,90
CD The Dig	EV	*Vorb.*
CD Zeppelin	**DV**	***92,90***

Sonstige Systeme:
alle Amigas, Apple Macintosh, Mac CD,Atari Falcon, 3DO

-- Kostenlosen Katalog anfordern
-- EA = englische Version; DA = deutsche Anl. DV = komplett Deutsch
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,-- DM; UPS-Gebühr auf Anfrage; Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen!

-- alle Aufträge werden sofort bearbeitet.
-- Versand nur im Sicherheitskarton, selbstverständlich ohne Mehrkosten.
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,-- DM

-- Händleranfragen erwünscht
-- Kein Ladenverkauf - Abholung nach telef. Absprache möglich
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)
-- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- Vorbestellungen sind jederzeit möglich

TOD M12: Intercept Imperial Attack (*B-Wing*)

Ein kompletter Schwadron Gunboats (12 Jäger) greift einen Frachter-Konvoi der Habassa an. Zerstört die Gunboats, aber brecht den Kampf beim Erscheinen eines imperialen Frachters ab und zerstört diesen mit 6 Torps. Beseitigt die restlichen Gunboats und die Transporter.

TOD M13: Protect *B-Wing* Delivery (Awing)

Ein Frachter liefert *B-Wings* an den Kreuzer Cathleen. Ihr müßt den Frachter beschützen. Eine feindliche Fregatte taucht kurz nach Euch auf. Schießt einfach alle gestarteten Raumjäger ab. Hauptgefahr sind die T/B und T/F. Vergeßt nicht Euren Wingman einzusetzen! Am Ende der Mission könnt Ihr die Ywings bei ihrem Angriff auf die Fregatte unterstützen, dies ist jedoch freiwillig.

TOD M14a: Capture Imperial Frigate (Xwing)

Frg Mayhen wird in einem Angriff "disabled". Ihr dürft Deckung für die *B-Wings* fliegen. Greift die T/I sofort an, aber paßt auf, daß Ihr die T/B noch rechtzeitig abfangt. Sobald die erste Welle T/I zerstört ist, kommen die *B-Wings*, nicht früher! Deckt die *B-Wings* wie üblich. Ist die Frg "disabled", taucht Gunboatgruppe Mu (1 Welle) auf. Benutzt 2 Torps für jedes Gunboat, um sie so schnell wie möglich zu zerstören. Ist die Frg erobert, müßt Ihr nur noch Gunboatgruppe Tau (3 Wellen) davon abhalten, Schaden anzurichten.

TOD M14b: Capture Imperial Officers (*B-Wing*)

Ein Transporter mit Offizieren muß gefangengenommen werden. Drückt am Anfang "y" und speichert den Transporter auf einer der Tasten F5-F8 ab. Zerstört dann die restlichen (17) Transporter. Am einfachsten ist es, in jeden Transporter 1 Torp zu schießen und den Rest mit dem Laser zu machen. Die anderen Transporter zerstört Ihr mit dem Laser. Zum Schluß bleibt nur noch der Transporter mit den Offizieren übrig. "Disabled" ihn und haltet die Gunboats solange von ihm fern, bis Trn Shock im Hyperraum ist.

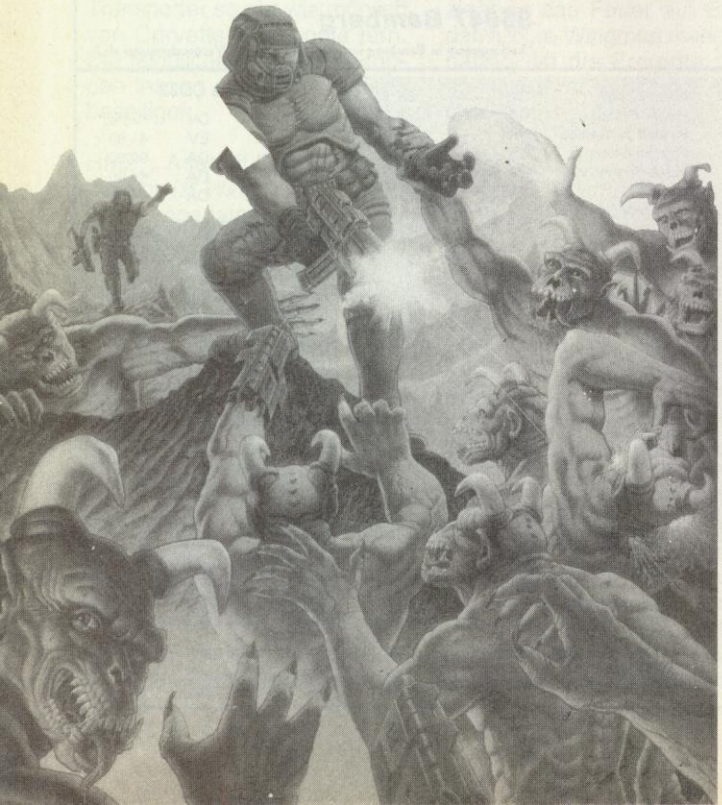
TOD M15: Escort *B-Wings* on Attack (Awing)

Die Fregatte Juvaini wird von *B-Wings* angegriffen, die Ihr wie üblich schützen müßt. Bleibt immer in der Nähe der *B-Wings* und schützt diese, bis die Fregatte zerstört ist. T/I sind die Hauptgefahr.

Tip: Sobald die Fregatte "Hull Damaged" ist, solltet Ihr alle verbliebenen Raketen auf sie abschießen und sie mit dem Laser angreifen.

TOD M16: Attack Probe Calibration Site (*B-Wing*)

Std Relentless überwacht ein Testgebiet, in dem Spionagesonden überprüft werden. Ihr müßt dieses Testgebiet komplett zerstören. Hetzt Eure Wingmen auf den ersten Container, der in Eurer Nähe ist. Alle Container und Sonden sind in Gruppen zu je 4 zusammen, also greift die Containergruppe an, die sich ca 6 km von Euch entfernt befindet, nicht die 34 km entfernte! Zerstört die restlichen 3 Container mit je 3 Torps. Gebt Euren Wingmen den Angriffsbefehl auf die restlichen Container, welche 34 Klicks entfernt sind. Speichert je eine Sonde aus jeder der 4 Sondengruppen ab und zerstört diese dann nacheinander. Kommt die Gunboatgruppe Mu näher als 5 Klicks an Eure Wingmen heran, gebt ihnen den Angriffsbefehl auf die Gunboats. Gunboatgruppe Mu und T/B Beta greifen Euch später an. Schießt sie ab und zerstört die restlichen Sonden und Container in aller Ruhe.



TOD M17a: Ambush Imperial Arms Shipment (Awing)

Ein aus Frachtern und Corvettes bestehender Geleitzug darf sein Ziel nicht erreichen. Diese Mission ist die schwerste der ganzen TOD V! Zerstört T/B Delta und greift danach die verbliebenen Corvettes an. Es sollte noch mindestens eine Corvette übrigsein. Zerstört sie unter Zuhilfenahme Eurer Raketen und laßt Eure Wingmen die zweite zerstören (sollte sie nicht schon früher zerstört worden sein). Sobald alle Corvettes zerstört sind, greift die Gunboats an, während Ihr Eure Schilde wieder aufladet. Die Frachter sollten kein Problem für Euch darstellen. Achtung: Die zweite Frachtergruppe kommt erst später an. Paßt auf, daß Ihr 6 Frachter zerstört und nicht nur die 3, die am Anfang in der Gegend sind.

TOD M17b: Disrupt Delivery of New TIEs (*B-Wing*)

Std Relentless nimmt eine Ladung Tie Interceptors auf. Ihr müßt 4 Container zerstören, welche in kurzen Abständen von Frachtern ausgesetzt werden. Laßt Euch auf keinen Kampf ein! Euren Wingman könnt Ihr sowieso abschreiben, er sollte sich keine 15 Sekunden halten können. Zerstört alle Container mit je 3 Torps. Bleibt immer im Bewegung und ladet Eure Schutzschilde bei Bedarf auf.

TOD M18: Destroy the Relentless (*B-Wing*)

Std Relentless wird in dieser Mission angegriffen. Ihr müßt die Schutzschildgeneratoren zerstören, um *B-Wing* Blue den Angriff zu ermöglichen. Fliegt mit Höchstgeschwindigkeit auf Std Relentless zu und schießt 3 Torps in jeden Generator. Laßt Euch von nicht von den Corvettes oder sonstigen Feinden stören. Deckt dann *B-Wing* Blue so gut wie möglich. Ist Std Relentless "Hull damaged", solltet Ihr Eure restlichen Torps in die graue Kuppel an der Unterseite des Sternzerstörers schießen und ihn dann mit Lasern angreifen bis er zerstört ist.

TOD M19: Operation "Blunt Stick" (*B-Wing*)

Ihr müßt eine Sonde zerstören, um der Rebellenflotte die Flucht nach Hoth, der neuen Basis, zu ermöglichen. Der Frachter Wunt kommt Sekunden nach Euch an. Normalerweise ein unwichtiges Raumschiff, versperrt er Euch den Weg zu der Sonde. Schießt sofort nach seinem Auftauchen 6 Torps auf ihn ab. Zerstört Gunboat Gruppe Mu (6 Jäger) und Nu (4 Jäger). Danach solltet Ihr mit Höchstgeschwindigkeit auf die Sonde zufliegen und sie unschädlich machen.

TOD M20a: Save the Cruiser Cathleen (*B-Wing*)

Der Kreuzer Cathleen ist das letzte Großkampfschiff der Rebellen. Ihr müßt dem Kreuzer die Flucht ermöglichen. Fliegt mit Höchstgeschwindigkei auf die Frg Dragon zu und erledigt sie mit 6 Torps. Dreht um und helft Euren Wingmen, die T/B zu beseitigen. Wenn 4 Corvettes auftauchen, schießt 4 Torps in die eine und 2 Torps in die andere. Gebt den Corvettes mit Hilfe Eurer Wingmen den Rest. Kurze Zeit später verlassen 5 Transporter den Hyperraum. Zerstört sie so schnell wie möglich, sonst ist der Kreuzer verloren! Sind diese unschädlich gemacht worden, bekämpft die restlichen Gunboats und dann ab nach Hoth!

TOD M20b: Escape to Hoth (*B-Wing*)

Den Kreuzern Yali und Maria muß der Sprung in den Hyperraum ermöglicht werden. Es tauchen nacheinander 4 Nebulon-B-Fregatten auf. Beschränkt Euch auf den Angriff auf die Fregatten und ignoriert die Jäger. Sobald eine Fregatte "Hull damaged" ist, solltet Ihr 3 bis 4 Torps auf sie abschießen und den Rest mit dem Laser machen. Befindet sich gerade keine Fregatte in diesem Zustand, beschießt einfach eine von ihnen mit dem Laser. Die Kreuzer sollten keine Probleme haben, in den Hyperraum zu springen.

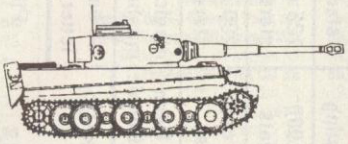
Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

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

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen!

neu:
Tigers on the Prowl

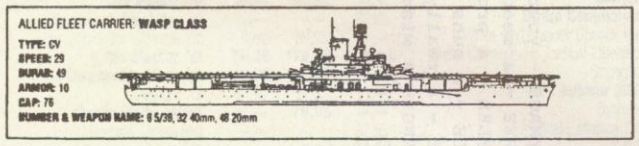


[Tiger auf dem Schleichpfad]
Die definitive Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (zugstarke Einheiten, 1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie *Kampfgruppe*). Sehr detailliert (z.B. Flugdauer des Geschosses bis auf 1/100sec. genau berechnet, über 12 Munitionsarten, hunderte von unterschiedlichen Waffensystemen mit vielen typspezifischen Eigenschaften, Staubfahnen bei fahrenden Fahrzeugen, Luftunterstützung u.v.a.m.). Bis zu 298 Einheiten können gleichzeitig im Spiel sein! Mit 6 historischen Szenarien und Szenarium-Generator. Sehr gute "künstliche Intelligenz" des Computergegners!
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für **IBM** (VGA): **119,95 DM**

Gary Grigsbys
Pacific War Vers. 1.1
(SSI)
Der gesamte pazifische Kriegsschauplatz des II. Weltkrieges mit Land-, Luft- und Seekriegführung. 1 Spielzug = 1 Woche. Sehr komplex! **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (32 Seiten)!**
Für **IBM** (EGA): **129,95 DM**

Gary Grigsbys
War in Russia (SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Produktion (wahlweise völlig vom Spieler gelenkt), Truppenführern, Editor u.v.a.m. Sehr detailliert! **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM** (EGA,VGA): **129,95 DM**

World War II
Battles of the South Pacific
(QQP)
Land-, Luft- und Seegefechte im Südpazifik von Mai 1942 - Mai 1943 auf operativer Ebene. 1 Spielzug = 1 Tag (stündliche Unterbrechung mit Befehlserteilung möglich!). Mit über 100 Schiffs- und Flugzeugtypen.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für **IBM** (VGA): **109,95DM**



Carrier Strike:
South Pacific 1942-44 (SSI)
Flugzeugträgerschlachten im Pazifik auf taktischer Ebene. Detaillierte Einsatzplanung und Bewaffnungsauswahl der Flugzeuge usw.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für **IBM** (EGA): **109,95 DM**

Expansion Disk für Carrier Strike: Update + hypothetischer 1947er Feldzug. Für **IBM: 39,95 DM**

Clash of Steel
Komplett deutsche Lizenzausgabe der *SSI*-Simulation über den gesamten II. Weltkrieg in Europa auf strategischer Ebene (Korps und Armeen). Mit Forschung & Entwicklung, Produktion, Luftlandungen, amphibischen Landungen, Bomberoffensiven. *SSI*-typische Mischung aus Details und Spielbarkeit. **Bei uns mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten!** Für **IBM** (mind. 386er und 2 MB RAM, VGA): **89,95 DM**

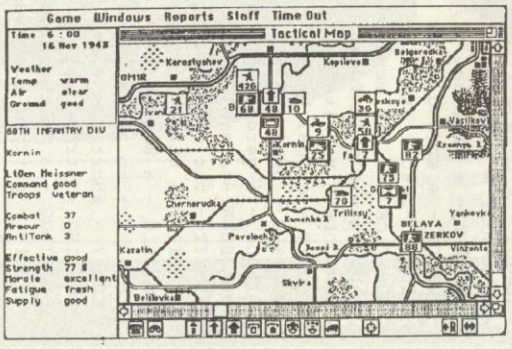
White Death
(Storm Computers)
Die Schlacht um Welikije Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für **Amiga: 79,95 DM**

Action Stations!
(Storm Computers)
Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen der Zeit von 1922-45. Sehr guter Computergegner!
Bei uns mit dt. Regelübersetzung!
Für **IBM, Amiga: 79,95 DM**

POINT OF ATTACK
(HPS Simulations)
Simulation von Bodengefechten von 1973 bis heute, ähnlich wie *Kampfgruppe*. Über 150 verschiedene Waffensysteme. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!**
Für **IBM** (EGA): **99,95 DM**

Battles of Napoleon
(SSI/Lizenz)
Lizensierter Nachdruck dieses Klassikers. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für **IBM: 50 DM**
Zusätzlich erhältlich: **Szenarium-Disk 1, 2 und 3: je 34,95 DM (Szen.-Disk 1-3 zusammen: 90 DM)**

FIRE BRIGADE
(Panther Games)
Simulation der beweglich geführten Schlacht um Kiew Ende 1943 auf operativer Ebene. *Amiga Special* Nr. 6/92: "*FIRE BRIGADE* ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es zu kaufen gibt!" **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!** Für **ST, Amiga, MAC, IBM** (CGA, EGA): **89,95 DM**



Armada 2525
(Interstel)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1 - 6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffgefechten usw. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!**
Für **IBM: 89,95 DM**

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:
Battles of Destiny (QQP), *EMPIRE*-ähnlich, für **IBM: 109,95 DM**
Carriers at War (1) (SSG), für **IBM: 99,95 DM**
Carriers at War 2 (SSG) für **IBM: 109,95 DM**
Conflict: Korea (SSI) für **IBM: 69,95 DM**
Conquered Kingdoms (QQP), Fantasy-Strategie, für **IBM: 99,95 DM**
High Command (3´60) für **IBM** (mind. 386er, 3 MB RAM, Super-VGA): **109,95 DM**
Lost Admiral (QQP), für **IBM: 79,95 DM**
Merchant Prince (QQP) für **IBM** (VGA): 119,95 DM
Panzer Battles (SSG) für **Amiga, IBM: 79,95 DM**
Reach for the Stars (SSG) für **Amiga** (1 MB): **79,95 DM**
Sword of Aragon (SSI) für **IBM** (EGA), **Amiga: 79,95 DM**
Warlords 2 (SSG) f. **IBM** (ab 386er,VGA): **109,95 DM**

Deutsche Regelübersetzungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Battles of Destiny: 17 DM
Carrier Strike South P.: 24 DM
Carriers at War: 23 DM
Conquered Kingdoms: 16 DM
Dragon Force: 16 DM
Fire Brigade: 25 DM
Fire Team 2200: 18 DM
High Command: 25 DM
Liberty or Death: 16 DM
Lost Admiral: 18 DM
Medieval Lords: 18 DM
Merchant Prince: 18 DM
Pacific War: 25 DM
Panzer Battles: 25 DM
Second Front: 25 DM
Storm Across Europe: 22 DM
War in Russia: 25 DM
Warlords 2: 16 DM
Western Front: 23 DM
White Death: 25 DM
Worlds at War: 16 DM
WW 2 - South Pac.: 23 DM

Außerdem im Angebot:

Kosims (Konfliktsimulationsspiele) ohne Computer (Brettspiele), jeweils mit deutschen Regelübersetzungen, z.B:

Stalingrad Pocket
mit 1 Karte (55 x 85 cm) und 420 Countern. Divisions- und Regimentsebene. **59,95 DM**

Zitadelle: Duel for Kursk
mit 1 Karte (55 x 85cm) und 400 Countern. Regiments- und Bataillonsebene. **59,95 DM**

Air Bridge to Victory
Arnheim ´44, mit 2 Karten (55x128 cm) und 300 Countern. **59,95 DM**

The Campaigns of Frederick the Great: Die Feldzüge Friedrich des Großen während des 7-jährigen Krieges. Mit 1 Karte (55 x 85 cm) und 400 Countern. **59,95 DM**

Videos, z.B.:
Stukas der Meere: dt. Schnellboote im 2. Weltkrieg. 60 Min. **49,95 DM**
Hans-Joachim Marseille - ca. 50 Min.: **49,95 DM**

Bücher, z.B.:
Einzelschriften zur Militärgeschichte, herausgegeben vom Militärgeschichtlichen Forschungsamt:
Kampfkraft, Vergleich der dt. Wehrmacht und der US-Army im 2. Weltkrieg. **24 DM**
Die Geschichte der Wlassow-Armee, **32 DM**
Das Kriegsende in Bayern; Kämpfe zwischen Donau und Alpen. **26 DM**
Titel anderer Verlage:
Panzer vor! 20 Panzerkommandanten und Truppenführer, **29,80 DM**

Versandkosten: Vorauskasse: 5,90 DM
Nachnahme: 8,90 DM

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

Wiz'n'Liz

Auf die Mischung kommt es an. Damit wir auch wirklich alle Gags und Bonusspiele zu Gesicht bekommen, hat Jörg Frantzen aus Bergisch-Gladbach uns ein schnuckliges Kärtchen gebastelt.

	APFEL	ERDBEERE	BANANE	ORANGE	MÖHRE	KARTOFFEL	KOHL	MANGO	ZITRONE	ZWIEBEL	BIRNE	KIRSCHE	AVOKADO	PILZ
APFEL	Free Bonus Letter	50.000 points	Door: Fruit Shop	Fruit randomized	5.000 Points	The Clock's stopped	Time doubled	75 extra stars	100.000 points	Ruby collected	welcome Lizzy	150 extra stars	skip/open Grass Land	Fruit Returner act.
ERDBEERE		10 seconds extra time	Diamond collected	Exit: Hit those Dudes	Points doubled	Wobbits w. 2.500 each	Wobbits w. 1.000 each	Exit: Wheelspin	Exit: Colour of Magic	mirror, mirror,...	Exit: Arkanoid	stars doubled	dbl. Bonus Round	1 point + 60 seconds
BANANE			See that old movie	Nothing	50 extra stars	Door: Hint Shop	Sale now on	skip/open Temple L.	time ahoy	Exit: Save Wobbits	points ahoy	What? No Llamas?	45 seconds extra time	slow timer
ORANGE				1 point	Wobbits w. 500 each	Exit: Snake	Confuzius says...	* seconds extra time	Exit: 10 tons	30 seconds extra time	40 seconds extra time	skip/open Lunar Land	10.000 points	Wonder Wizzy
MÖHRE					Exit: Sound test	20 seconds extra time	Diddley Squat	a bunch of bananas	80 extra stars	fruit life prolonged	Exit: Wobbit Invaders	1 extra star 100.000 P.	5 extra stars	stars ahoy
KARTOFFEL						skip/open Wood Land	Game Over (joking)	Emerald collected	Exit: Guess th. Words	not a sausage	open/skip Snow Land	skip/open Mine Land	skip/open Snow Land	250 extra stars
KOHL							Exit: Arkanoid	25.000 Points	no inv. letters	5 seconds extra time	open/skip Dead Land	enter the shadow land	50.000 points	Exit: Wobbitors
MANGO								2 time icons for one	* extra stars	skip/open Desert Land	100 extra stars	1 second extra time	Not	250.000 points
ZITRONE									swap bonus letters	1 point	2 star icons for one	Exit: Listing	1 extra star	1 sec. x-time + 300 stars
ZWIEBEL										no dying wobbits	fruit increased	20.000 points	125 extra stars	dbl. cheeseburger to go
BIRNE											Exit: Finders Keepers	175 extra stars	200 extra stars	50 seconds extra time
KIRSCHE												Exit: Bouncing Bunnie	magic mushrooms	level skipped
AVOKADO													all bonus letters	extra life
PILZ														sapphire collected

Wer Sterne braucht, sollte eine Kartoffel und Zitrone in den Topf werfen und folgende Antworten geben:

BARNEY - a mining truck ...
BINGLE - a baseball term ...
BLABAGOGY - a criminal env.
BLEWITT - a blue hat ...
BLONKE - a strong horse ...
BLUNGE - water and clay ...
BONIFACE - a bar manager
CANDIDA - a skin fungus
CANOODLE - to give s.o. a hug
CLOOTS - animal hooves
CRANKLE - bend and turn ...
DIBBLE - a gardening tool
DRABBLER - a small sail
FEWMIT - the dung of the deer
FLEWIT - a sharp slap ...
FRACKLE - a basket for ...
FRIBBLE - to act silly ...
FUBSY - short and plump
FUNTING - strong white ...
FUSTILUG - a filthy slob
GASKIN - part of a horse's ...
GAWPUS - a very lazy person
GAZUMP - pushing up a ...
GOOFAH - ancient Egyptian ...
GRIGGLES - small apples ...
HABBOOB - a really bad ...
HIPSY - water, wine and brandy
HOGGIT - a big wooden cask
HOPPLE - to tie a horses ...
HORNITO - a lump of molten lava

JIPIJAPA - plant used for ...
KEMPIT - a candle made ...
KINKAJOU - a long tailed ...
LIMOSIS - urgent desire ...
LYTHCOOP - a house contents ...
MACKLE - printing that ...
MAFFLE - mumble or words ...
MUGGINS - a game using ...
MURFLES - freckles
NURDLE - to tiddle a wink ...
PANGRAM - sentence using ...
PINTLE - a bolt on which ...
PONGEE - a soft fabric ...
QUADDLE - grumble or complain
SHADDOCK - an old name ...
SKEWBALD - a brown, black ...
SNARF - computer theft
SNOTTER - a rope fixed ...
SQUINCH - a supporting ...
SQUONK - a mythical depressed ...
SWELCHIE - a water whirlpool
THRUM - playing the guitar
THRUMMY - with a fringe ...
TRIBBLE - machine which ...
TRINGLE - curtain rod over ...

TROLYWAGS - your trouseres
WHAMPEE - a weed called ...
WHIFFLER - a procession ...
WIMPLE - a nuns headwear
WOOFY - a really thick cloth
YARDANG - a wind eroded ...

	Amiga	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	—,—	71,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Airlines /dt	—,—	67,95	—,—
Alien Breed 2 /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
Alone in the Dark 2 /dt	**—,—**	**92,95**	**V,mö.**
Ambermoon /dt	**72,95**	**V,mö**	**—,—**
Anstoss /dt	**67,95**	**67,95**	**V,mö**
Archon Ultra	—,—	59,95	V,mö
Aufschwung Ost /dt	**59,95**	**67,95**	**—,—**
B17 Flying Fortress /dt	67,95	92,95	—,—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**V,mö**	**79,95**	**85,95**
Beneath a Steel Sky /dt	**59,95**	**69,95**	**93,95**
Big Sea /dt	51,95	58,95	—,—
Body Blows Galactic /dt	48,95	—,—	—,—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95	66,95	—,—
Burning Steel Edition /dt	—,—	—,—	94,95
Burning Steel 2 /dt	—,—	V,mö	V,mö
Burntime /dt	68,95	79,95	81,95
Campaign 2 /dt	71,95	85,95	—,—
Cannon Fodder /dt	**51,95**	**V,mö**	**—,—**
Christoph Kolumbus /dt	**73,95**	**79,95**	**—,—**
Civilization /dt	78,95	91,95	—,—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—,—	57,95	—,—
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	**—,—**	**—,—**	**99,00**
Conspiracy /dt	—,—	—,—	89,95
Cool Spot /dt	53,95	—,—	—,—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Day of the Tentacle /dt	**—,—**	**94,95**	**99,00**
Der Clou /dt	**67,95**	**79,95**	**79,95**
Der Patrizier /dt	68,95	68,95	89,95
Der Planer /dt	**—,—**	**82,95**	**—,—**
Der Rasenmäher-Mann /dt	—,—	—,—	87,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö	88,95	—,—
Die Siedler /dt	**79,95**	***79,95**	**V,mö**
Disposable Hero /dt	**46,95**	**—,—**	**—,—**
Dogfight /dt	67,95	91,95	—,—
Doom (Vollversion)	**—,—**	**79,95**	**—,—**
Dracula Unleashed	—,—	—,—	87,95
Dragonsphere /dt	**—,—**	**V,mö**	**84,95**
Dune + 7th Guest /dt	—,—	—,—	94,95
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—,—
Elder Scrolls	**—,—**	**72,95**	**—,—**
Elfmania /dt	V,mö	—,—	—,—
Elite 2 - Frontier /dt	**53,95**	**69,95**	**—,—**
Epic Pinball 1 + 2	**—,—**	**79,95**	**—,—**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	**—,—**	**—,—**	**94,95**
F-14 Fleet Defender /dt *	—,—	91,95	—,—
Fields of Glory /dt	—,—	89,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—,—
Gabriel Knight /dt	—,—	69,95	82,95
Goal! /dt	52,95	58,95	—,—
Goblins 3 /dt	**71,95**	**85,95**	**109,00**
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	**—,—**	**69,95**	**—,—**
Iron Helix /dt	**—,—**	**—,—**	**79,95**
Journeyman Project /dt	—,—	—,—	66,95
King's Table /dt	53,95	69,95	93,95
Lands of Lore /dt	—,—	59,95	V,mö
Legend of Kyrandia 2 /dt	**—,—**	**64,95**	**V,mö**
Leisure Suit Larry 6 /dt	**—,—**	**69,95**	**V,mö**
Links 386 Pro /dt	—,—	93,95	—,—
Mad Dog McCree	—,—	—,—	73,95
Master of Orion /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**

	Amiga	PC	CD-ROM
Mechwarrior 2	—,—	V,mö	—,—
Microcosm /dt CD 32	**94,95**	**—,—**	**99,00**
Might & Magic 3 - 5 /dt	—,—	—,—	94,95
Mortal Kombat /dt	**51,95**	**51,95**	**—,—**
Mr. Nutz /dt	**47,95**	**—,—**	**—,—**
NHL Hockey /dt	**—,—**	**79,95**	**—,—**
Nomad /dt	—,—	53,95	53,95
Pacific Strike /dt	**—,—**	**87,95**	**V,mö**
Pacific Strike Speech Pack /dt	**—,—**	**36,95**	**—,—**
Pinball Fantasies /dt Amiga 1200	**53,95**	**59,95**	**—,—**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt CD 32	**58,95**	**89,95**	**—,—**
Pizza Connection /dt	79,95	84,95	—,—
Police Quest 4	—,—	69,95	V,mö
Prince of Persia 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Privateer /dt	—,—	86,95	V,mö
Privateer Special Operations 1 /dt	**—,—**	**35,95**	**—,—**
Privateer Speech Pack /dt	—,—	38,95	—,—
Puggsy /dt	58,95	—,—	—,—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	79,95	—,—
Rebel Assault	**—,—**	**—,—**	**87,95**
Red Baron & Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Return to Zork /dt	—,—	77,95	84 ,95
Reunion /dt	V,mö	V,mö	—,—
S.U.B. /dt	52,95	67,95	—,—
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	82,95	—,—
Sam & Max /dt	**—,—**	**94,95**	**—,—**
Second Samurai /dt	**58,95**	**—,—**	**—,—**
Sensible Soccer 93 /dt	47,95	58,95	—,—
Shadow Caster /dt	—,—	77,95	—,—
Silverball /dt	—,—	49,95	—,—
Sim City 2000 /dt	**—,—**	**92,95**	**—,—**
Simon the Sorcerer /dt	**71,95**	**89,95**	**—,—**
Skidmarks /dt	47,95	—,—	—,—
Software Manager /dt	V,mö	V,mö	—,—
Star Trek Amiga 1200	**53,95**	**—,—**	**—,—**
Star Trek 2 /dt	**—,—**	**85,95**	**—,—**
Starlord /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**	**89,95**
Strike Commander Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Strike Commander Tactical Operations /dt	—,—	38,95	—,—
Stronghold /dt	—,—	87,95	87,95
Subwar 2050 /dt	**—,—**	**89,95**	**—,—**
Syndicate /dt	61,95	79,95	—,—
Syndicate Mission Disk. /dt	V,mö	37,95	—,—
T.F.X. /dt	**—,—**	**92,95**	**99,00**
Terminator Rampage /dt	—,—	87,95	—,—
Tornado /dt	**59,95**	**—,—**	**—,—**
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	**—,—**	**79,95**	**79,95**
Turrican 3	46,95	—,—	—,—
UFO /dt	**67,95**	**91,95**	**V,mö**
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	**—,—**	**81,95**	**—,—**
Ultima 8 - Pagan /dt	**—,—**	**87,95**	**—,—**
Ultima 8 - Pagan Speech Pack idt	**—,—**	**36,95**	**—,—**
Ultima Underworld 1 & 2	—,—	—,—	89,95
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—,—	69,95	—,—
Wing Commander Academy /dt	—,—	65,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—,—	57,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	**—,—**	**43,95**	**—,—**
Zeppelin /dt	**—,—**	**79,95**	**V,mö**
Zool 2 /dt	46,95	—,—	—,—

Bachler Computersoftware

SONDER-Angebote

	Amiga	PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	**21,95**	**—,—**	**—,—**
Assassin Special Edition /dt	**20,95**	**—,—**	**—,—**
F-15 Strike Eagle 2 /dt	**29,95**	**29,95**	**30,95**
F-16 Falcon /dt	**25,95**	**—,—**	**—,—**
F-19 Stealth Fighter /dt	**32,95**	**32,95**	**32,95**
F-29 Retaliator /dt	**28,95**	**35,95**	**24,95** *engl.*
Fighter Bomber /dt	**21,95**	**21,95**	**—,—**
Great Courts 2 /dt	**21,95**	**21,95**	**25,95**
Indiana Jones 3 /dt	**36,95**	**36,95**	**—,—**
Indianapolis 500 /dt	**28,95**	**35,95**	**—,—**
King's Quest 1 /dt	**27,95**	**27,95**	**29,95**
Leisure Suit Larry 1 /dt	**27,95**	**27,95**	**27,95**
Links /dt	**31,95**	**31,95**	**—,—**
Loom /dt	**36,95**	**36,95**	**29,95** *engl.*
M1 Tank Platoon /dt	**29,95**	**29,95**	**30,95**
Mad TV /dt	**36,95**	**36,95**	**—,—**
Manchester United Europe /dt	**21,95**	**28,95**	**18,95** *engl.*
North & South	**21,95**	**21,95**	**—,—**
Pirates! /dt	**24,95**	**24,95**	**24,95**
Police Quest 1 /dt	**31,95**	**31,95**	**31,95**
Project-X	**23,95**	**—,—**	**—,—**
Railroad Tycoon /dt	**29,95**	**29,95**	**82,95**
Secret of Monkey Island /dt	**36,95**	**36,95**	**29,95** *engl.*
Silent Service 2 /dt	**29,95**	**29,95**	**82,95**
Sim Ant /dt	**35,95**	**35,95**	**—,—**
Sim Earth /dt	**35,95**	**35,95**	**—,—**
Street Fighter 2 /dt	**26,95**	**62,95**	**29,95**
Turrican 1 oder 2 /dt	**je 14,95**	**—,—**	**22,95**
WWF European Rampage Tour	**21,95**	**21,95**	**21,95**
Wing Commander	**—,—**	**25,95**	**—,—**
Wing Commander /dt	**39,95**	**—,—**	**—,—**
Zool /dt	**23,95**	**23,95**	**53,95**

MEGA-HITS

Battle Isle 2 /dt	**79,—**	PC
	86,—	CD-ROM
Die Siedler /dt	**79,—**	PC
Legend of Kyrandia 2 /dt	**65,—**	PC
Mr. Nutz /dt	**48,—**	Amiga
Pacific Strike /dt	**88,—**	PC
Pizza Connection /dt	**79,—**	Amiga
	85,—	PC
Privateer Special Operations 1 /dt	**37,—**	PC
Ultima 8 /dt	**88,—**	PC

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung *für Amiga 500*	**49,95**
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	**139,00**
2-Player Joystick-Kabel analog	**19,95**
Gravis analog Joystick PC	**67,95**
Gravis analog Joystick Pro PC	**79,95**
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	**33,95**
Gravis Game Pad PC	**44,95**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**139,00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**219,00**
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	**279,00**
Sound Blaster 16 ASP /dt	**379,00**

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

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

Bachler — Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1-II/94

HEX-Hexerei

Geht Euren Rollenspiel-Mannen vorschnell die Puste aus? Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab? Mit POWER PLAY kein Problem mehr: Wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand, und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten.

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

Masters of Orion

Michael Stauber aus Goddert hilft allen verzweifelten Raumstrategen weiter. Um einen Spielstand zu editieren, nehme man einen x-beliebigen Spielstand von Masters of Orion und einen Diskettenmonitor (z.B. Diskedit von PC-Tools). Vorher wie gehabt eine kleine Sicherheitskopie des betreffenden Spielstandes anfertigen. Mit Hilfe des Tips kann man dann seine Planeten ziemlich nahe an ein Maximum dessen bringen, was möglich ist. (Bevölkerung, Industrie, Verteidigung, Techlevel etc.).

Im zweiten Teil beschreibe ich, wie man seine Flotte etwas aufmöbelt. Doch nun zuerst zu den Planeten.

Man suche in der ersten Hälfte des Spielstandes nach dem Planeten seiner Wahl (In diesem Beispiel Orion). Die Adresse im Spielstand ist egal, da sie sich von Spiel zu Spiel ändert.

Index Karte A:

a – Planetengröße 2C 01 entpricht ca. 300 (mehr geht nicht)

b – Technische Entwicklung vervierfacht sich auf diesem Planeten

c – Bevölkerungsanzahl auf dem Planeten wird auf 300 gesetzt

d – Möchte jemand 1999 Fabriken? Bitte schön! CF 07

e – Netto-Produktionsleistung: 68 06 (Dezimal 1640)

f – Brutto-Produktionsleistung: 03 0A (Dezimal 2563)

g - Planetarische Verteidigung. Fünfzig Stück für den Anfang = 32

h – Intergalactical Stargate = 01 an dieser Stelle. Auch wenn diese Technologie noch nicht entwickelt wurde.

i – Planetarischer Schutzschild 05 = Stufe 5, 0A = Stufe 10, 0F = Stufe 15, 14 = Stufe 20. Die betreffende Schutzschildstufe muß aber bereits entwickelt sein.

Karte B

```
00C410   4E 45 58 55 53 00 55 4C 41 00 00 00 00 00 00 00   NEXUS.ULA.......
00C420   00 00 00 00 32 00 1D 01 02 00 16 00 3B 00 22 00   .....☺▲.☻...§...
                 >-a<                      >-------b--
00C430   2D 00 31 00 32 00 32 00 32 00 63 00 02 00 17 07   ☺.....☺.☺...☻.k☺
         ----b----<  >--------c-----------<
00C440   00 00 17 00 1A 00 1B 00 09 00 09 00 0A 00 08 00   ..►.....♦.☺.▲.☻.
                >-------d------<  >-----------e-----------
00C450   05 00 75 30 44 45 56 41 53 54 41 54 4F 52 00 00   ♣.ü.DEVASTATOR..
         -e-<  >--f--<
```

Karte A

```
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0  4  8  C

000000    2B 2E 4F 72 69 6F 6E 00 00 2E 12 B2 08 CD D9 00   +.Orion...↕▒.═┘.
                >Planetenname<       >Kartenkoordinaten<
000010    7C 00 03 00 06 00 1E 00 03 00 02 00 14 00 1E 00   |.♥.▲.▲.▼.☻.¶.▲.
000020    2C 01 0D 00 01 00 20 00 02 00 06 00 40 03 00 00   n...♪. .☻.▲.@♥..
          >--a--<              >------b-------<
000030    01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF 2C 01 2C 01   ☺...........n.n.
                                                  >-----c-----<
000040    CF 07 68 06 03 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   └♥╥●>♦..........
          >--d--<>--e-<>--f-<
000050    00 00 00 00 61 00 00 00 03 00 00 00 00 00 19 00   ....a...♥.....↓.
000060    32 00 DB 00 00 00 01 00 00 00 14 00 D0 07 00 00   ..█.......¶.╨...
          >-g<                 >-h<        >-i<
000070    00 00 09 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00   .........○...○.
000080    01 00 01 00 00 00 00 00 01 00 01 00 01 00 00 00   ○.○.....○.○.○...
000090    00 00 00 00 00 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00   ......○.○.......
0000A0    00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
0000B0    08 00 00 00 00 00 00 00 00 42 6F 6F 74 69 73 00 4E   ........Bootis.N
0029A0    00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 00 00 00 00 A0 09   ...............á.
```

Die Flotte:

Zuerst eine kleine Anmerkung. Am besten modifiziert Ihr Schiffe, die Ihr bereits gebaut habt. Das Programm hat die dumme Angewohnheit, die Schiffskosten neu zu berechnen, sobald Ihr diese Schiffe neu baut. Mit den unten aufgeführten Tricks könnt Ihr Eure Flotte so aufrüsten, daß dem Gegner die Chips aus den Sockeln fliegen. Jetzt aber los!

Sucht in der zweiten Hälfte des Spielstandes nach dem Namen eines Eurer Schiffstypen. Nehmen wir hier als Beispiel meine Nexus-Klasse. (siehe Karte B)

Index Karte B:

a – Schiffskosten (Bau und Wartung)

b – Waffensysteme 1 – 4 (Laßt Euch überraschen, was das für Waffen sind!)

c – Anzahl der Waffen pro System

d – Spezialausrüstung des Schiffes 1 – 3

e – Hier befinden sich die Werte für Jammer, Shield, Computer, Panzerungstyp und Engine. Was hier im einzelnen wofür ist? Findet es selbst raus!

f – Hitpoints des Schiffes

Allgemeine Anmerkung

Ihr könnt selbstverständlich auch andere Werte eingeben und ein bißchen experimentieren. Mit den Planetenkoordinaten lassen sich z.B. tolle Spielereien anfangen. Doch immer beachten: Gewisse Maximalwerte sollten nicht überschritten werden, sonst stürzt das Programm ab. Bevor Ihr Veränderungen vornehmt, immer eine Sicherheitskopie des Files anfertigen. Wenn Ihr Werte Eurer Wahl eingebt, beachtet, daß Ihr zuerst das Lowbyte, dann das Highbyte eingebt.

Beispiel: 300 (Dezimal) = 01 2C (Hex) - Also wird 2C 01 eingegeben.

Wizardry 7

Sebastian Hoblaj aus Waldbrunn nahm die *Wizardry-7*-Spielstände etwas genauer unter die Lupe. Mit seinem Tip dürftet Ihr Euch recht leicht über die strengen *Wizardry*-Regeln hinwegsetzen.

Man nehme einen beliebigen Editor zur Hand, mit dem man Dateien im hexadezimalen (HEX) Format bearbeiten kann. Mit diesem Programm lade man eine beliebige Spielstanddatei von *Wizardry 7*. Es empfiehlt sich, zum Herumbasteln nicht gerade den aktuellen Spielstand zu verwenden, denn es kann bei einer falschen Einstellung passieren, daß dieser unbrauchbar wird. Man sollte sich also eine Sicherheitskopie vom Spielstand erstellen, den man "bearbeiten" will.

Jetzt zum Prinzip der ganzen Sache. Wizardry speichert die einzelnen Daten eines Charakters in bestimmten Bytes als hexadezimale Zahlen ab. Die Werte der Attribute eines Charakters kann man nun gezielt verändern, indem man die Werte der dazugehörigen Bytes in der Spielstanddatei austauscht.

Nachdem man die Datei in den Editor geladen hat, durchstöbert man sie mit der Suchen-Funktion des Programms nach dem Namen des ersten Charakters seiner Rollenspielparty. In diesem Fall sei es der Begriff "Endor". Die gesuchte Stelle befindet sich immer ziemlich am Ende der Datei. Bei DISKEDIT wird "Endor" in der rechten Spalte angezeigt, da dort die HEX-Zahlen als ASCII-Zeichen stehen.

Der erste Buchstabe des Charakternamens, bei Endor also "E", ist der Bezugspunkt für die folgenden Cheats, also das Byte Eins des Bereichs, in dem die Informationen über ein Partymitglied von WIZARDRY abgelegt sind (auch Infobereich).

(Im hexadezimalen Code wird "E" als "45" dargestellt, da "E" den ASCII-Wert 65 hat.)

Der Name: Er belegt die Bytes 1 bis 8 im Infobereich eines Charakters. Die Buchstaben des Namens sind als ASCII-Werte im HEX-Format gespeichert. Falls der Name kürzer als acht Zeichen ist, werden die restlichen Bytes auf den Wert "00" gesetzt. Beispiel: "Endor" wird als "45 4E 44 4F 52 00 00 00" dargestellt. Der Name braucht nicht verändert zu werden.

Das Alter: ...steht in den Bytes 9, 10, 11 und 12 (also 9 bis 12). Man sollte diese Byte-Folge auf den Wert "18 10 00 00" setzen. Der Charakter darf ab sofort im zarten Alter von 11 Jahren auf Monsterjagd gehen.

Die Erfahrungspunkte: Dieser Wert muß nicht unbedingt verändert werden. Will man allerdings einen Charakter in einem Beruf schnell aufsteigen lassen, ist der folgende Weg nützlich:

a) Man starte *Wizardry*, wechsle mit dem gewünschten Charakter in die neue Berufsklasse und speichere dann ab.

b) Man setzte die Erfahrungspunkte des Charakters herauf. Dazu muß man die Bytes 13 bis 16 des Infobereichs mit dem Wert "C9 7D 53 00" überschreiben.

c) Wenn man nun den Spielstand wieder lädt, hat der Charakter 5.471.178 Erfahrungspunkte, allerdings befindet er/sie sich immer noch auf Stufe 1. Doch nach dem nächsten überlebten Kampf wird er/sie einige Stufen höhersteigen...

Die MTS: Auch dieses Attribut läßt man am besten so, wie es ist. Nur der Vollständigkeit halber: Es belegt die Bytes 17 bis 20 des Infobereichs.

Das Gold: Wieder ein Problem weniger! Wenn man die Bytes 21 bis 24 auf "EA 79 0D 00" setzt, dürfte man eigentlich ausreichend versorgt sein...

Die Trefferpunkte: Einmal unsterblich...Auch das läßt sich bis zu einem Grad machen. Man setze die Bytes 25 – 28 einfach auf "64 64 64 64" (die ersten beiden Werte stehen für den momentanen Zustand, die anderen beiden für das maximal Mögliche). 25.700 TP sollten eigentlich reichen...

Die Ausdauer: Funktioniert wie die TP. Man setze die Bytes 29 bis 32 auf "7D 01 7D 01". Das sind zwar nur 381, aber besonders beim Schwimmen ist ein nicht zu großer Wert zu empfehlen. Denn wenn mitten auf hoher See zehntausend Punkte Ausdauer erst einmal verbraucht sind (geht recht schnell), hilft kein noch so guter RAST-Spruch mehr...

Die Tragekapazität: Wenn die Bytes 33 bis 36 auf "00 00 6F 4A" stehen, dürfte dem Charakter keine Rüstung zu schwer sein, und die 1905 TK soll einem erstmal jemand nachmachen!

Die Stufe (STF): Die Bytes 37 und 38 lasse man besser unverändert.

Die Leben: "01 00" über die Bytes 39 und 40 geschrieben und voila – wie frisch aus dem Hauptmenü.

Die Magiepunkte: Die sechs Ebenen sind auf die Bytes 41 bis 64 verteilt. Es genügt hier, alle diese Bytes auf "32" zu setzen. Man wird mit jeweils 12.850 Magiepunkten pro Ebene belohnt.

Die Ausrüstung: Als nächstes ist die Ausrüstung des Charakters aufgelistet. *Wizardry* benutzt für einen Gegenstand einen 8 Byte langen Code aus hexadezimalen Zahlen. Es ist mir zwar nicht gelungen, diesen zu entschlüsseln, aber in Tabelle 1 sind Codes zu einigen nützlichen Gegenständen aufgelistet. Außerdem befindet sich hinter jedem Gegenstandscode noch eine 4 Byte lange HEX-Zahlenfolge (ab jetzt "?-Folge" genannt), deren Bedeutung ich nicht herausfinden konnte, die jedoch nicht verändert werden darf (später mehr dazu).

Hier erst einmal die weitere Belegung des Infobereichs:

1. Gegenstand	Byte 65 bis 72
1. ?-Folge	Byte 73 bis 76
2. Gegenstand	Byte 77 bis 84
2. ?-Folge	Byte 85 bis 88
3. Gegenstand	Byte 89 bis 96
3. ?-Folge	Byte 97 bis 100
4. Gegenstand	Byte 101 bis 108
4. ?-Folge	Byte 109 bis 112
5. Gegenstand	Byte 113 bis 120
5. ?-Folge	Byte 121 bis 124
6. Gegenstand	Byte 125 bis 132
6. ?-Folge	Byte 133 bis 136
7. Gegenstand	Byte 137 bis 144
7. ?-Folge	Byte 145 bis 148
...	...

Es gibt zwar noch einige Plätze mehr, in denen sich Gegenstände verstauen lassen, aber die oben aufgeführten dürften meistens für das Ausrüsten eines Charakters reichen.

Das Einsetzen von Gegenstände in die Ausrüstung eines Charakters funktioniert folgendermaßen: Man setze die Nummer des gewünschten Objektes an eine der oben aufgeführten Stellen (z.B. in die Bytes 65 bis 72 für die Stelle "Erster Gegenstand") ein, d.h. man überschreibe die alten Werte mit dem neuen, 8 Byte langen Code. Dabei sind einige Dinge zu beachten: Beim Ersetzen eines bereits in der Ausrüstung vorhandenen Objektes durch ein neues, sollte der neue Gegenstand von derselben Art sein, wie der zu überschreibende. Z.B. sollte (muß nicht, denn es geht nicht immer) man eine Waffe nur durch eine andere Waffe ersetzen, einen Helm nur durch eine andere Kopfbedeckung. Ansonsten kann es manchmal zu Problemen kommen. Achtung: Die ?-Folgen dürfen nicht verändert werden, da der Charakter den neuen Gegenstand sonst nicht anlegen kann! Kann ein Charakter eine neue Waffe o.ä. trotzdem nicht zum zweiten Mal anlegen (denn beim ersten Mal ist es möglich, daß sie trotzdem angelegt ist), so ist sie eben nicht für diesen Beruf oder diese Rasse geeignet. Hinweis: Man kann zwar auch ohne diese Beschränkungen arbeiten, aber dann kommt es recht häufig zu Programmfehlern – also nichts für Ungeduldige (als "Belohnung" kann z.B. der Lord auf einmal mit einem Plattenpanzer metzeln).

Wenn man den manipulierten Spielstand lädt, ist der neu eingesetzte Gegenstand noch nicht identifiziert, z.B. wird der "Rächer" nur als "?Schwert" angezeigt.

Die Hauptattribute:

Diese wirklich wichtigen Werte sind auf die Bytes 369 bis 376 folgendermaßen verteilt:

KRA ft	Byte 369
INT elligenz	Byte 370
PIE tät	Byte 371
VIT alität	Byte 372
GES chicklichkeit	Byte 373
SCH nelligkeit	Byte 374
PER sönlichkeit	Byte 375
KAR ma	Byte 376

Name des Gegenstandes	HEX-Code (Leerzeichen = neues Byte)							
Sternen Ring	F4	00	02	00	05	1F	00	C1
Hi-Kane-Do (O)	E1	00	5E	01	07	45	00	01
Hi-Kane-Do (B)	E2	00	5E	01	08	46	00	01
Muramasa Klinge	6B	00	28	00	00	10	00	01
Versetzer Umhang	EA	00	28	00	05	49	00	01
Elfenbogen	72	00	2D	00	03	0B	02	01
Friedensstifter (Pfeile)	5F	00	04	00	04	16	64	04
Grosser Bogen	5D	00	4B	00	03	0B	00	01
Kettenwams +2	CA	00	32	00	07	2A	00	01
Schutzhosen +2	CB	00	41	00	08	2C	00	01
Wald Umhang	D7	00	41	00	05	49	00	01
Ankh des Todes (verflucht)	1D	01	05	00	05	32	04	01
Kobold Stab	39	01	05	00	00	12	00	05
Magische Roben (O)	D0	00	1E	00	07	3C	00	01
Magische Roben (B)	D1	00	28	00	08	3D	00	01
Raketenkracher (100 Stk.)	35	01	05	00	02	12	64	04
Rammbus Stab (verflucht)	73	00	78	00	01	11	03	09
Stab der Winde	2E	01	08	00	00	12	04	05
Stab des Winters	2B	01	08	00	00	12	01	04
Grosse Heilung (100 Stk.)	3E	01	02	00	0C	20	64	04
Krankheits Heilung (100)	45	01	0A	00	0C	20	64	04
Stein Heilung (100 Stück)	44	01	05	00	0C	20	64	04
Auferstehung (100 Stück)	3A	01	02	00	0C	20	64	84
Drachen Schild	C6	00	A5	00	0B	18	00	01
Ebenholzhelm	EC	00	64	00	06	60	00	01
Ebenholzpanzer (O)	DF	00	2C	01	07	1A	00	01
Ebenholzpanzer (B)	E0	00	2C	01	08	1B	00	01
Mantis Handschuhe	D5	00	3C	00	09	4A	01	01
Mantis Stiefel	D6	00	5A	00	0A	4B	02	01
Rabenschnabel (verflucht)	57	00	C8	00	01	08	00	08
Rächer (Schwert)	6A	00	4B	00	00	3B	04	01
Horn des Prometheus	59	00	46	00	0E	77	00	01
??? (An NSC verkaufen!)	C8	12	34	01	08	1B	00	81

Tabelle 1

Im Handbuch steht zwar als oberste Grenze für diese Attribute 18, aber tatsächlich können sie jeden Wert bis 255 annehmen. Um z.B. die Kraft eines Charakters auf 30 zu setzen, wandelt man diese (dezimale) Zahl zuerst in eine hexadezimale Zahl um, also "1E". Dann ersetzt man den alten Wert des Bytes 369 durch "1E". Diesem Charakter dürften nun nur noch magisch verriegelte Türen im Weg stehen.

jas die Ninjutsu-Fertigkeit ein Absinken der Rüstklasse. Bei einem z.B. Lord tritt das auch dann nicht ein, wenn dieser Wert auf 100 steht. Mit den Fertigkeiten Musik, Gaunerei, Theologie usw. ist es ähnlich.

Der Rest des Infobereichs: Es folgen dann noch einige Bytes, die wahrscheinlich eine Art Trennmarkierung zu den Daten des nächsten Charakters bilden.

Die Charakterfähigkeiten: ...sind wie folgt abgespeichert.

10 Waffenfäh.	Byte 377 bis 386
8 physische	Byte 387 bis 394
6 persönliche	Byte 395 bis 400
10 akademische	Byte 401 bis 410

(Je eine Fertigkeit belegt ein Byte.)

Achtung: Auch bei z.B. einem Kämpfer sind die Werte für alle 4 Fertigkeiten abgespeichert, obwohl er einige davon, wie z.B. Musik oder Theosophie, nicht benutzen kann. Die für ihn nicht zugänglichen Fertigkeiten haben nur den HEX-Wert "00". Am besten ist es, (fast) alle Fertigkeiten auf 100 zu setzen, d.h. auf hexadezimal "64". Achtung: Ein oder zwei Fertigkeiten pro Kategorie sollte man nur auf "01" setzen, damit man beim Aufstieg in eine höhere Stufe die Bonuspunkte verteilen kann. Stehen nämlich alle Attribute auf 100, hängt sich das Programm quasi auf, da man das Menü nicht eher verlassen kann, bis alle Bonuspunkte verteilt sind. Allerdings bewirkt z.B. nur bei Mönchen und Nin-

Denselben Vorgang kann man nun mit allen anderen Charakteren genauso durchführen, die Aufteilung des Infobereichs ist immer dieselbe. Achtung: Wenn man einen anderen Charakter als den ersten in der Party manipuliert, ist das Byte 1 der Anfangsbuchstabe dieses Charakters! (und nicht etwa der des ersten Charakters in der Party!)

Noch ein Tip für Leute, die Spaß an der Sache und *Bane of the Cosmic Forge* haben: Das Ganze funktioniert mit *Wizardry 6* ziemlich ähnlich. Die Aufteilung ist fast gleich, nur daß bei der Auflistung der Gegenstände die ?-Folgen fehlen, und daß das erste Byte des Infobereichs immer eine feste Position im Vergleich zum Dateianfang hat. (Das ist eben bei *Wizardry 7* nicht der Fall, deshalb die Sache mit dem Byte 1 und dem Infobereich.)

Betrayal at Krondor

Daniel F. M. Hoffmann aus Mannheim dekodierte die Spielstände zu Dynamix' umstrittenem Rollenspiel.

Hier die erklärende Werte für das HEX-Listing:

01 01 01	Gesundheit
02 02 02	Ausdauer
03 03 03	Geschwindigkeit
04 04 04	Stärke
05 05 05	Verteidigung
06 06 06	Armbrust
07 07 07	Nahkampf
08 08 08	Zaubern
09 09 09	Feind
0A 0A 0A	Rüstungskunde
0B 0B 0B	Waffenkunde
0C 0C 0C	Gesang
0D 0D 0D	Feilschen
0E 0E 0E	Schlossaufbruch
0F 0F 0F	Kundschaften
10 10 10	Scharfsinn
60 EA	Bargeld

Nun nur noch die jeweiligen 3 Ziffern mit Euren gewünschten Werten füllen, und schon kann's losgehen. Entweder Ihr füllt sie mit FFs (z.B. 256 Gesundheitspunkte) oder mit 64 (z.B. 100% Zaubern).

```
000000   41 4E 46 41 4E 47 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000010   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000020   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000030   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000040   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000050   00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 01 00 72 00 57 00
000060   14 00 16 00 01 00 60 EA - 00 00 18 B9 01 00 C0 89 *Geld
000070   01 00 00 00 00 01 01 0A - 0E D6 63 0A 00 54 EE 0D
000080   00 E6 00 00 00 00 90 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000090   00 00 20 03 00 08 00 00 - 00 01 00 88 07 02 00 4C
0000A0   6F 63 6B 6C 65 61 72 00 - 00 47 6F 72 61 74 68 00
0000B0   00 00 00 4F 77 79 6E 00 - 00 00 00 00 00 50 75 67
0000C0   00 00 00 00 00 00 00 4A - 61 6D 65 73 00 00 00 00
0000D0   00 50 61 74 72 75 73 00 - 00 00 00 E7 3E 00 00 00
1.Person
0000E0   00 00 00 01 01 01 00 00 - 02 02 02 00 00 03 03 03 *
0000F0   00 00 04 04 04 00 00 05 - 05 05 00 00 06 06 06 00 *
000100   00 07 07 07 00 00 08 08 - 08 00 00 09 09 09 00 00 *
000110   0A 0A 0A 00 00 0B 0B 0B - 00 00 0C 0C 0C 00 00 0D *
000120   0D 0D 00 00 0E 0E 0E 00 - 00 0F 0F 0F 00 00 10 10 *
000130   10 02 00 01 00 00 0D 59 - 00 00 F1 3E 00 00 00 00 *
2.Person
000140   00 00 01 01 01 00 00 02 - 02 02 00 00 03 03 03 00 *
000150   00 04 04 04 02 00 05 05 - 05 00 00 06 06 06 00 00 *
000160   07 07 07 04 00 08 08 08 - 00 00 09 09 09 00 00 0A *
000170   0A 0A 00 00 0B 0B 0B 00 - 00 0C 0C 0C 00 00 0D 0D *
000180   0D 00 00 0E 0E 0E 00 00 - 0F 0F 0F 00 00 10 10 10 *
000190   02 00 02 00 00 16 59 00 - 00 FB 3E 8C 01 00 40 00 *
3.Person
0001A0   00 01 01 01 00 00 02 02 - 02 00 00 03 03 03 00 00 *
0001B0   04 04 04 00 00 05 05 05 - 00 00 06 06 06 00 00 07 *
0001C0   07 07 00 00 08 08 08 00 - 00 09 09 09 00 00 0A 0A *
0001D0   0A 00 00 0B 0B 0B 00 00 - 0C 0C 0C 00 00 0D 0D 0D *
0001E0   00 00 0E 0E 0E 00 00 0F - 0F 0F 00 00 10 10 10 2D *
0001F0   00 03 00 00 1F 59 00 00 - 05 3F 00 00 00 00 00 00
```

T.F.X.

Wer in DIDs Flugsimulator ständig in den Steuerknüppel beißt, sollte sich Clemens Fuchslochers Tip zu Gemüte führen.

Ladet einfach einen Spielstand und ändert die Werte mit einem beliebigen Disk-Editor wie in der untenstehenden Tabelle:

1 – Rang des Piloten (01: 1st Lt. 02: Captain 03: Major 04: Lt. Col. 05: Col. 06: General)
2 – Score
3 – Abschüsse
4 – Bombentreffer
5 – Angaben über den Piloten (00: active 01: retired 02: busted 03: MIA 04: KIA)
6 – Geflogene Missionen
7 – Flugstunden

TFX

```
00000130:  00 00 00 00 00 00 00 00  -  00 00 00 00 00 00 00 06
                                                            [1]

00000140:  00 00 00 FF 00 00 00 FF  -  00 00 00 FF 00 00 00 00
                    [2]         [3]            [4]         [5]

00000150:  00 00 00 FF 00 00 00 FF  -  00 00 00 00 00 00 00 00
                    [6]         [7]
```

Might & Magic 4 & 5

Und noch einmal Benjamin Horn. Dieses Mal helfen wir unseren *Might & Magic*-Jüngern auf die Sprünge. Geht wie gehabt mit dem Diskeditor in das abgespeicherte Spiel (xeen XX.sav) oder (darkXX.sav) und sucht an der Seite, wo die ASCII-Übersetzung steht, nach dem Namen von einem eigenen Charakter und haltet Euch an die untenstehende Tabelle, welche für MM4 & MM5 gilt, nur bei MM5 stehen die Charaktere etwas weiter hinten. Wenn man sein Geld aufstocken will, sollte man bei MM4 zur Hex-Adresse 3582 gehen und bis zur Hex-Adresse 3585 FF FF FF FF eingeben, nun hat man ungefähr 16 Millionen. Gold. Bei MM5 sollte man zur Hex-Adresse 39FA gehen und bis zur Hex-Adresse 39FD FF FF FF FF eingeben.

Bei (1) kann man die Stärke, Intellegenz, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo, Genauigkeit und Glück verändern.

Bei (2) kann man das Level verändern.

Bei (3) kann man die Resistenz gegen Feuer, Kälte, Elektrizität, Gift, Energie und Magie verändern.

```
00000C40: 00 07 00 07 00 50 02 00 - 00 00 00 00 00 42 65 6E .............Ben
00000C50: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000C60: 04 FF 00 FF 00 FF 00 FF - 00 FF 00 FF 00 FF 00 00 ................(1)
00000C70: FF 00 02 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00 ................(2)
00000C80: 00 00 01 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000C90: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000CA0: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000CB0: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000CC0: 00 00 00 00 00 00 01 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000CD0: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 00 00 01 ................
00000CE0: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000CF0: 01 16 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D00: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D10: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D20: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D30: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D40: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D50: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D60: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D70: 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 ................
00000D80: 00 00 00 00 FF 00 FF 00 - FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 ................(3)
```

Dungeon Hack

Allen verzweifelten Dungeon-Hackern kommt Oliver Ueberholz mit seinem Cheat zu Hilfe.

Bevor Ihr loslegt, macht Euch am besten eine Kopie des Files "aesop.exe". Geht dann ins Spielverzeichnis und gebt

set aesop_diag=1

ein. Nun startet *Dungeon Hack* ganz normal mit "hack". Im Laufe des Spiels könnt Ihr nun per Tastendruck bestimmte Effekte bewirken.

t – textmode
i – durch Wände marschieren
o – Gegenstände kreieren (Inventory)
a – Zerstörung aller Monster in der näheren Umgebung
x – Unser Held steigt im Erfahrungslevel

Alone in the Dark 2

Geht Eurem Helden vorschnell die Puste aus oder habt Ihr zuwenig Munition? Dank Daniel Böhm und David Scheidgen kein Problem. Nehmt Euch einfach einen Spielstand und tragt die Werte der Tabelle in die angegebenen Postionen ein. Wer auf Nummer Sicher gehen will, nimmt den ersten Wert – Cracks kommen auch mit den beiden anderen Vorschlägen bis zum Ende.

Hex-Koordinaten	Bedeutung
68B4 und 68B5	Munition Thompson
68C4 und 68C5	Hit Points
68C6 und 68C7	Munition Revolver
68FC und 68FD	Munition Derringer
6C1E und 6C1F	Munition Riot Gun

einzusetzende Werte:

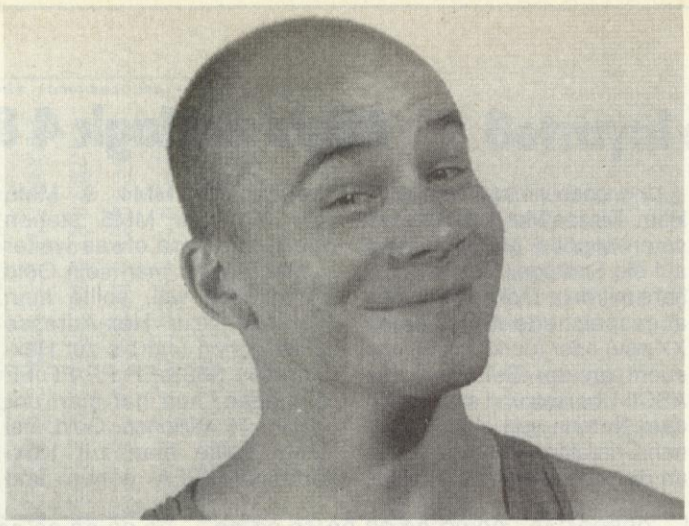
EE	55	für ca. 24800
BB	--	für ca. 140
CC	--	für ca. 250

(-- steht für „nicht verändert")

Aufschwung Ost

Die nächste HEX-Hexerei stammt von Benjamin Horn aus Marnurg. Wenn man sich unendlich viel Geld geben will, sollte man einen abgespeicherten Spielstand, welcher sich zum Beispiel im Verzeichnis c:\ao\games befindet, editieren. Hier geht Ihr zur Hex-Adresse 13 und gebt dort bis zur Hex-Adresse 15 "FF FF FF" ein. Wenn man nun auch noch seinen Städten unendlich viel Geld geben will, um sich unbeschwert seiner Aufbesserungsmission widmen zu können, sollte man sich an die untenstehende Tabelle halten. Hinter dem Städtenamen steht die Hex-Adresse, zu der man geht und dann von dieser bis zu der nächsten FF FF FF eingibt. Beispiel: Leipzig steht an der Hex-Adresse 2F83 bis 2F85, das heißt, man gibt an der Hex-Adresse 2F83 FF ein, an der Hex-Adresse 2F84 FF und an der Hex-Adresse 2F85 FF.

Leipzig:	2F83-2F85
Gera:	2E13-2E15
Berlin:	2B33-2B35
Brandenburg:	2B8F-2B91
Chemnitz:	2BEB-2BED
Cottbus:	2C47-2C49
Dresden:	2CA3-2CA5
Eisenach:	2CFF-2D01
Erfurt:	2D5B-2D5D
Frankfurt an der Oder	2DB7-2DB9
Görlitz:	2E6F-2E71
Halle:	2ECB-2ECD
Jena:	2F27-2F29
Magdeburg:	2FDF-2FE1
Neubrandenburg:	303B-303D
Plauen:	3097-3099
Potsdam:	30F3-30F5
Rostock:	314F-3151
Schwerin:	31AB-31AD
Stralsund:	3207-3209
Suhl:	3263-3265
Weimar:	32BF-32C1
Wismar:	331B-331D
Wittenberg:	3377-3379
Zwickau:	33D3-33D5



Doc Düse

Aufgestockt 1

In der, wie könnte es anders sein, tollen POWER PLAY-Ausgabe 3/94, habt Ihr von der CES-Messe berichtet. In dem Artikel über den VFX 1 habt Ihr allerdings vergessen, wann und wo das Maschinchen als erstes in Deutschland zu haben sein wird.

Dann hätte ich da noch eine zweite Frage: Kann ich meinen 386DX 40 MHz zu einem 486 DX 40 MHz aufrüsten? Wenn ja, wie und mit was für einer Karte?

Jan Schneider, Gräfelfing

Das VFX 1 HMS (Head Mounted System) könnte Virtual Reality auch in die häuslichen PCs bringen. Der Helm birgt so feine Substanzen wie ein 3D-Farbdisplay, 3D-Stereosound (eine Advanced Gravis Ultrasound im Rechner vorausgesetzt) und einen 3D-Head Tracker, sprich eine Einheit, die Eure Kopfbewegungen mißt. Dies alles soll dann an einem 386er oder 486er blitzsaubere Bilder bringen und für zirka 2000 Mark ein echtes 3D-Doom vorgaukeln. Allerdings handelte es sich bei dem VFX-1-Helm, der auf der CES gezeigt wurde, noch um ein Vorführmodell. Wirklich serienreif wird der VFX 1 erst Ende des Jahres sein, und damit werden die virtuellen Kapriolen also frühestens unter dem Weihnachtsbaum stattfinden. Außerdem muß man zum VFX 1 sagen, daß wirkliche VR weitaus teurer als 2000 Märker ist und auch in der näheren Zukunft sein wird. Der VFX 1 ist auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung, allerdings könnte sich der Möchtegern-VR-Helm auch als augenkillender Flopp entpuppen.

Die Sache mit Deinem 386er ist nicht so einfach: Als erstes solltest Du überprüfen, ob Dein Board über einen zusätzlichen 486er Sockel verfügt. In diesem Fall ist die Aufrüstung schnell erledigt. Mit einem 486 DX oder DX 2 und einem neuen 33-MHz-Quarz bist Du dann dabei. Die zweite Möglichkeit ist das neue Cyrix-Upgrade-Kit, mit dem Du Deinen 386er auf fast 486er-Performance aufblasen kannst, dies funktioniert aber angeblich nicht in allen Boards und soll auch nicht 100prozentig zur Intel-Lösung kompatibel sein.

Im häuslichen Multimediabereich stehen die Zeichen der Zeit auf Sturm: Digitale Tonverarbeitung in CD-Qualität ist für die meisten Home-Computeranwender schon Realität. Die Ergebnisse können in den Mailboxen und auf den zahlreichen Shareware-CDs schließlich reichlich bewundert werden. Dutzende von Wav-Orgien aus MIDI-Musiken säumen den Weg der Soundkarten-beglückten Computerbesitzer. Der nächste Schritt, die Videoverarbeitung in VHS-Qualität steht vor der Tür und wird innerhalb des nächsten Jahres technisch abgeschlossen sein. Die ersten Vorläufer der Spielfilme wie Critical Path laufen bereits in den häuslichen interaktiven Kinos, zahlreiche Nachfolger haben sich für das nächste Jahr angekündigt. Mit der nächsten Video-Software-Generation werden schließlich auch Fullscreen-Filme möglich sein, und damit die ein Viertel Bildschirmspiele à la Critical Path oder Iron Helix ein für allemal der Vergangenheit angehören. Steht schließlich jedem die leistungsstarke Video- und Tonbearbeitungssoftware zur Verfügung, müssen keine technischen Kompromisse mehr gemacht werden und den interaktiven Filmen stehen Tür und Tor offen.

Christian

Aufgestockt 2

Mein 386DX-40 ist leider etwas langsam (SC 2000, Strike Commander, Ultima Underworld 2) und deshalb soll ein neuer her. Um Geld zu sparen, habe ich mir gedacht, es wäre nicht das schlechteste, vorerst nur das Mainboard auszutauschen, doch schon hier liegt mein Problem. Die Wahl der Qual (oder andersrum): Ein 486DX2-66 mit Vesa Local Bus (am günstigsten), ein 486DX2-66 mit PCI-Bus (Pentium Overdrive) oder doch gleich ganz und gar narrensicher (wenn auch sehr teuer) ein PENTIUM/60 mit PCI Bus

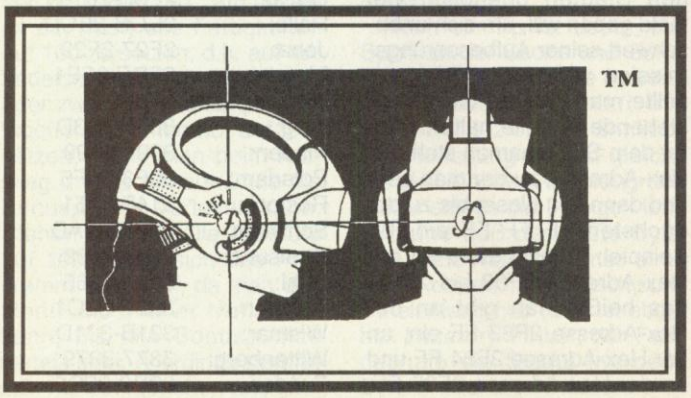
Die ganze Zeit habe ich gedacht, ein Pentium-Rechner wäre das Maß aller Dinge, doch nachdem ich bei einigen Händlern nachgefragt habe, bin ich absolut nicht mehr sicher, denn die Aussagen reichen von "nicht voll DOS-kompatibel" über "viel zu teuer, haben wir deshalb gar nicht" bis zu "holen sie sich lieber einen DEC oder RISC-Rechner". Mein alter 386/40 ist natürlich ein ISA-Rechner, mit den Steckplätzen im neuen Traumrechner sollte es jedoch keine Probleme geben, da ich neben der SoundWave 32 von Orchid nur noch das Mitsumi-Double-Speed-CD-ROM, eine VGA-Karte und den AT Controller besitze und die PCI-Boards doch mindestens mit 3 ISA-Steckplätzen ausgerüstet sind. Thorsten Keidel, Mainz

Aufgestockt 3

Ich erwäge seit längeren, mir endlich meinen 386er DX 40 in einen 486 DX umbauen zu lassen. Es erscheint mir zur Zeit einfach günstiger, das Motherboard meines Rechners gegen das eines 486er PCs austauschen zu lassen, anstatt einen komplett neuen Rechner zu kaufen. Und hier beginnt mein Problem: Ich bin ein begeisterter Computerspieler (Syndicat, Strike Commander, Doom), arbeite auch oft mit Windows, Word für Windows, PC-Tools usw. Welcher Rechnertyp wäre für mich der optimale? Einen 486er DX2 oder ein 486er DX 50? Welcher Rechnertyp ist denn nun definitiv schneller? Der DX2 66 MHz oder der DX 50? In welchen Anwendungsbereichen kommt dies besonders zum Tragen? Welchen Bus empfiehlst Du?

Robert Kraensel, Suhl

Die Frage nach DX 2 oder DX 50 ist längst entschieden, und zwar hat der DX 2 eindeutig die Nase vorn. Leistungsmäßig geben sich die beiden Prozessoren nicht viel, der DX 2 hat eine etwas höhere Rechenperformance, der DX 50 ist dafür etwas schneller im Bushandling. Der Vorteil des DX 2 ist die Aufwärtskompatibilität (alter DX- oder DX-2-Prozessor raus, neuer DX-4-Prozessor rein, und Schwupps, legt der Rechner noch einmal einen Zahn zu) und die größere Sicherheit der externen 33 MHz, also DX-, DX-2 und DX-4-Systeme. Der billigste und unkompliziertere Busstandard ist immer noch der Local Bus. PCI-Systeme sind zwar schwer im Trend, aber immer noch ungerechtfertigt teuer und in einigen Fällen auch noch nicht



ausgereift. Das zu empfehlende Spielsystem ist zur Zeit je nach Geldbeutel ein:

486-DX-oder 486-DX-2-Local-Bus-Rechner
4 bis 8 MByte RAM
Local-Bus-Grafikkarte und Controller
120 bis 250 MByte Festplatte
16 Bit Soundkarte
Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk
Maus
analoger Joystick

Von Pentium oder gar abgedrehten RISC-Rechner laßt lieber die Finger weg. Der Pentium kämpft immer noch mit einem sehr hohen Preis, die sich in der Spielperformance nicht unbedingt bemerkbar machen. Apples geheiligter POWER-PC oder DECs Alpha-Maschine sind sicher nicht für den geruhsamen Spieleabend ausgelegt. Von der Kompatibilität zu den geliebten DOS-Anwendungen ganz zu schweigen.

CD-LOS

Ich besitze einen 486-DX\2 66-MHz-PC mit 8 MByte RAM, einer Soundblaster Pro und einem Matsushita CR-562-B-Doublespeed-CD-ROM, mit dem ich nun erhebliche Probleme habe: Ich installierte kürzlich Doublespace, löschte es aber bald wieder, da ich nur Probleme damit hatte. Unter anderem auch mit diesem CD-ROM. Der Computer bemerkte es nämlich nicht mehr. Also löschte ich den Treiber und installierte es von neuen. Mit Müh und Not lief es dann auch wieder, doch jetzt, mit meiner normal-großen Festplatte, läuft nichts mehr. Noch mal alles von vorne und den Treiber neu installiert. Nachdem er installiert war, verlangte der Computer nach verschiedenen Bezeichnungen der Treiber, des Laufwerksbuchstaben etc. Seine "Frage" sah so aus:

usage:MSCDEX [/E/K/S/V] [/D:<driver>...] [/L:<letter>] [/M:<buffers>].

Ich "antwortete":MSCDEX /D:SOUNDBLASTER (da mein Laufwerk am Soundblaster angeschlossen war) /L:D /M:8

Als Antwort erhalte ich nun in schönster Regelmäßigkeit:
Illegal option
usage: MSCDEX (bla,bla...)...

Verzweifelt zog ich die README-Datei zu Hilfe, doch diese konnte mir nicht helfen, außer, daß sie verschiedene Eintragungen in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT-Datei erwähnte. Also tätigte ich diese Eintragung: Ergebnis gleich Null.

Was soll ich tun (ich will endlich wieder Rebel Assault zocken!!!)? Piero Glina, Karlsruhe

Der Fehler liegt in Deinen falschen Angaben. Dabei ist bis auf den Treibernamen alles richtig. Den Namen des richtigen Treibers erfährst Du aus der config.sys. Der Name steht wie in der autoexec.bat (mscdex ...) auch in der config.sys hinter der /d: -Option und heißt in den meisten Fällen mscd001 oder ähnlich. Ansonsten solltest Du noch darauf achten, daß Du Setver.exe geladen hast und die Werte für Files und Buffers auf 30 stehen.

Schwarzer Kanal

Ich besitze einen 486-DX-33 mit einer Soundblaster Pro 2.0, einer Cirrus-Logic Windows-Accelerator-Karte, MS-DOS 6.2, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi und habe folgendes Problem:

Ich möchte mir The 7th Guest zulegen und habe es mir zu Testzwecken von einem Freund ausgeliehen. Immer wenn ich es starten will, wird der Bildschirm dunkler, dann kommt noch etwas Sprache (Welcome to my House), aber immer noch kein Bild und dann kommt eine DOS-Fehlermeldung: Speicherzuordnungsfehler – Command.com konnte nicht geladen werden, System angehalten.

Ich habe schon versucht, alle Command.com außer die im Hauptverzeichnis zu löschen, aber es passiert immer das Gleiche. Dann habe ich versucht eine Startdiskette anzulegen und das Spiel damit zu starten. Nun passiert wieder das Gleiche, mit der Ausnahme, das anstatt der Fehlermeldung ins DOS zurückgekehrt wird (die Musik läuft aber weiter).

Mein Freund meint, es läge am Computer. Ich meine aber, es liegt an der Grafikkarte (obwohl unter der Grafikkompatibilität auch Cirrus Logic steht).

Simon Peter, Bad Zwischenahn

Das Problem ist auch in der Redaktion bekannt. Du hast natürlich recht, denn 7th Guest hat einige Schwächen in der Zusammenarbeit mit Cirrus-Logic-Grafikkarten. Die einzige Möglichkeit, um dieser Misere Abhilfe zu verschaffen, ist, einen neuen VESA-Treiber für Deine Grafikkarte zu besorgen. Dies sollte Dir am ehesten bei Deinem Händler gelingen.

Rebel Hip-Hop

Als ich mir vor kurzem eine CD-ROM mit verschiedenen Spieledemos kaufte, entdeckte ich zu meiner großen Freude eine Demoversion des Spieles Rebel Assault auf der CD-ROM. Damals besaß ich noch einen 386 SX 25 mit 2 MByte RAM, einem Mitsumi-CD-ROM-Laufwerk FX001 (150 KByte / s) und DOS 6.2. Zu meinem Bedauern mußte ich jedoch feststellen, daß die Demo nur ruckweise lief und von Anfang bis zum bitteren Ende nur so durchstotterte. Zuerst dachte ich, es liegt an meiner Hardware, die vermutlich zu langsam ist. Nun bin ich jedoch inzwischen auf einen 386 DX 40 MHz mit 8 MByte RAM, Mitsumi FX001D (300 KByte/s) und eine Soundblaster Pro Karte umgestiegen. Als ich nun die Demo startete, konnte ich nicht den geringsten Unterschied feststellen, die Demo ruckelte und zuckelte wie auf dem langsamen Rechner. Ich habe die Demo auch schon auf meine Festplatte kopiert und von dort aus gestartet, jedoch mit demselben Ergebnis. Ich möchte mir das Spiel gern auf CD kaufen und habe jedoch Angst, daß es mir mit dem Original-Spiel genauso geht wie in der Demo. Frank Kräml, Weißenstadt

Da Du Deine Hardware fast einmal durchgewechselt hast, kann es wirklich nicht mehr an der Geschwindigkeit Deines Rechners liegen. Die eigentliche Ursache könnte Deine Soundkarte sein, (obwohl es leider aus Deinem Brief nicht hervorgeht, ob die Pro schon bei der ersten Konfiguration in Deinem Rechner steckte), die falsch konfiguriert ist. Das Original kannst auf jeden Fall auf verschiedene Art und Weise konfigurieren und sollte dann auch auf Deinem System ein ruckelfreies Rebel Assault möglich sein.

Post Modern

Meine Fragenflut dreht sich rund ums Modem. Ich hoffe, Ihr beantwortet Sie, es ist nämlich sehr wichtig für mich. Zahlt es sich aus, ein Modem zu kaufen? Unterscheiden sich die Telefongebühren von den Modemgebühren? Braucht man einen speziellen Anschluß für das Modem? Ist die Telefonleitung besetzt, wenn man das Modem benutzt? Wo muß man das Modem anmelden, wieviel kostet es monatlich und was passiert, wenn man es nicht anmeldet? Wie schnell soll das Modem mindestens sein, wenn man sich mehrere MByte herunterlädt? Wie funktioniert das mit den Mailboxen? Kann man sich beliebig Programme herunterladen, ohne extra zu bezahlen? Wenn mein Freund auch ein Modem hätte, könnte ich dann über das Modem schriftlich mit ihm reden und Programme von seiner Festplatte kopieren? Oliver Meintz, Wien

[Schluck] Grundsätzlich lohnt es sich, ein Modem zu kaufen, denn auf diese Art und Weise kannst Du Deinen PC mit dem Rest der Welt verkabeln. Die Kosten dieser Weltoffenheit sind der Anschaffungspreis des Modems, Software und Zubehör sowie die monatlichen Telefonrechnungen, die nach dem ganz normalen Posttarif abgerechnet werden. Es gibt also keine speziellen Modemgebühren. Damit wären wir auch schon bei der Geschwindigkeit: Der übliche Standard sind Modem mit einer Datenübertragung von 14.4 KBit/s. Dies entspricht umgerechnet ungefähr 100 000 KByte Daten, die pro Minute in Deinen Rechner fließen oder einer HD-Diskette, die in ungefähr 15 Minuten durch den Äther rauscht. Mailboxen funktionieren auf die unterschiedlichste Art und Weise: Neben den Hardware-Mailboxen, über die Du neuen Treibersupport bekommst oder freie Mailboxen, gibt es auch eine große Anzahl von Shareware-Boxen, die mit einem Up und Download-Verhältnis arbeiten. Die nächste Stufe kommt übrigens in der nächsten Zeit in den Handel und nennt sich Videoconferencing. Intel liefert zu diesem Thema ein Dreistufenpaket, das in der höchsten Stufe neben dem Bildtelefon auch die Möglichkeit des Application Sharing bietet. Dann ist gleichzeitiges Arbeiten möglich.

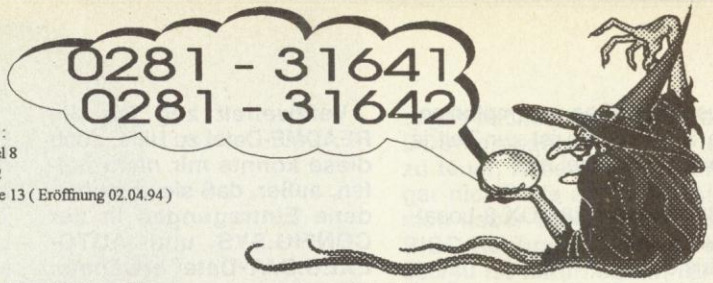
CALL AND PLAY

S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel 8
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse 13 (Eröffnung 02.04.94)

Ladenpreise variiren !!!!

Fax :0281 - 23493



Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	**DV**		**69,95**
Airlines	DA		69,95
Alien 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone i.the Dark 2	DV		79,95
Ambermoon	DV	79,95	
Anstoss	**DV**	**62,95**	**62,95**
Apocalypse	DA	x49,95	
Archon Ultra	**EV**		**59,95**
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Bart versus World	DA	46,95	
Batman returns	DA	x59,95	x59,95
Battle Isle 2	**DV**	**i.V.**	**79,95**
Beneath Steel Sky		x74,95	x77,95
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	59,95	64,95
Bloodstone	DV		59,95

Titel		Amiga	PC
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Dungeon Hack	DV		x79,95
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elder Scrolls	**EV**		**69,95**
Elder Scrolls	**DV**		**x79,95**
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	52,95	64,95
Empire Deluxe	**DV**		**67,95**
Eye of Beholder 2	DV	57,95	69,95
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Eye of the Storm	DA		59,95
F 1		i.V.	i.V.
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	**DV**		**120**
Forgotten Castles -			
Awakening	DA		x79,95

Titel		Amiga	PC
Nomad	**DA**		**54,95**
One Step Bejound	DA	40	39,95
Oscar	DA	45	49,95
Overdrive	DA	x49,95	x57,95
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x34,95
Perihelion	DA	x64,95	
Pinball Fantasies	**DA**	**52,95**	**59,95**
Pinball Spec.Edition	DA	60	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	**DV**	**74,95**	**79,95**
Police Quest 4	EV		67,95
Police Quest 4	DV		x69,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operation	DA		37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Project Terra	DV	x59,95	
Quest for Glory 4	**EV**		**69,95**
Quest for Glory 4	**DV**		**x69,95**

Titel		Amiga	PC
Ultima 8	DV		x84,95
Ultima 8 und Speech	DV		x119,95
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		74,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	69,95	69,95
Wizn Liz	DA	59,95	
Winter Olympics	DA	59,95	69,95
WWF 2	DA	29,95	29,95
X - Wing	**DA**		**79,95**
B- Wing	**DA**		**39,95**
X-Wing Upgrade	**DV**		**49,95**
Zool 2	DA	49,95	

Sim Earth oder Sim Ant für Amiga oder PC/ DV — 39,95

Eishockey Manager incl. Video / solange Vorrat reicht - nur Amiga — 69,95

Unsere Knaller für Bestellungen bis 29.04.94

Alone in the Dark 2 DU PC 74,95

Inca 2 DU CD-ROM 89,95 PC 79,95

Lothar Mathäus DU Amiga 49,95

Elite 2 DU Amiga 49,95 PC 59,95

Bloodnet	DA		89,95
Blue Force	DV		79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Brian the Lion	**DA**	**59,95**	
Bubba'n Stix	DA	54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	**DA**	**49,95**	**59,95**
Caribbean Desast.	DV	x69,95	x79,95
Captive 2	DA	59,95	
Carrier at War 2	EV		x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	**DV**	**74,95**	**79,95**
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Conspiracy	DA		x89,95
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Crazy Football	**DV**	**52,95**	**54,95**
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Damonsgate	DA		x64,95
Dangerous Street	DA	x49,95	x49,95
Dark Sun	DV		x79,95
Dark Sun	EV		69,95
Das Schw. Auge	DV	69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV	i.V.	79,95
Day of Tentacle	**DV**		**79,95**
Deep Core	DA	54,95	
Delta 5	EV		69,95
Delta 5	DV		x79,95
Dennis	DA	49,95	
Der Clou	DV	x69,95	x79,95
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	**DV**		**77,95**
Der Planer Erweiterungs-Diskette	**DV**		**x54,95**
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Detroit	EV		x79,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA		x59,95
Doom	**EV**		**74,95**
Dog Fight	DA	64,95	
Doofus	DA	49,95	
Dracula	DA	x59,95	79,95

Form. One G-Prix	DA	74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95	59,95
Gabriel Nights	**DV**		**69,95**
Globdule	DA	54,95	
Goal	**DV**	**49,95**	**59,95**
Goblins 3	DV	66,95	79,95
Gunship 2000	DA	64,95	84,95
Hand of Fate	**DV**		**64,95**
Harpoon 2	EV		x79,95
Hattrick	DV	x64,95	x79,95
Heimdal 2		i.V.	i.V.
Hired Guns	DA	59,95	79,95
Incredible Toons	DV		69,95
Indy 4 voll deutsch - Dauerpreis für Amiga oder PC			49,95
Inca 1	DV		84,95
Inca 2	DV		84,95
Indy Car Racing	DA		77,95
In Extrtemis	**DV**		**x69,95**
Innoc. until Caught	DA	x67,95	79,95
Jurassic Park	DV	49,95	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Table	DA	x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Lands of Lore	**DV**		**59,95**
Larry 6	**DV**		**69,95**
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Leg.of Kyrandia 2	DV		64,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA	54,95	
Mad News	**DV**	**x67,95**	**x79,95**
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V.	i.V.
Master of Orion	DA		89,95
MegaRace	DA		x79,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Missles over Xerion	DA	49,95	
Monkey Island 2 - Dauerpreis für Amiga oder PC voll deutsch			49,95
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	49,95	49,95
Mr. Nutz	**DA**	**52,95**	
NFL Football 94	DA		79,95
NHL Hockey	DA		79,95

Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Railway Challenge	DV		64,95
Rally	EV	x59,95	64,95
ReturnMedusaGold	DV	x69,95	x79,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95
Reunion		i.V.	i.V.
Rüsselsheim			x69,95
Sam & Max	**DV**		**84,95**
Second Samurai	DA	59,95	
Seek and Destroy	DA	37,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		64,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		49,95
Sim City 2000	**DV**		**79,95**
Sim Farm	DV		74,95
Simon t.Sorcerer	DV	69,95	84,95
Skidmarks	**DA**	**49,95**	
Soccer Kid	DA	49,95	
Software Manager	DV	x69,95	x79,95
Space Legends	DA	64,95	69,95
Spelunx	EV		x69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	**DA**		**74,95**
Star Trek 2 Jud.Rite	**DV**		**x74,95**
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	
Strike Commander	DA		79,95
Strike Com.Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Stronghold	DV		79,95
S. U. B.	DV	x59,95	x69,95
Subwar 2050	DV		89,95
Surf Ninja	DA	54,95	59,95
Superfrog	DA	49,95	x59,95
Syndicate	DV	59,95	74,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
System Shock	DV		x89,95
T.F.X.	**DV**		**79,95**
Terminater Rampage	DA		67,95
Tie Fighter - fliege die andere Seite der Macht. Voll deutsch.			x 89,95
The Cartoons	DA	x49,95	x59,95
Tornado	DA	59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA		39,95
Traps'n Treasures	DV	59,95	
Turrican 2	DA		x67,95
Turrican 3	EV	47,95	
Unlimeted Advent.	DV		79,95

CD-Rom

7th Guest	DA	99,95
Alone in the Dark	**DV**	**99,95**

Dauerpreisknüller

Battle-Isle 2 DV 84,95

C.I.T.Y. 2000	EV	79,95
Critical Path	EV	99,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.	**DV**	**89,95**
Conspiracy	DV	89,95
Day of Tentacle	**DV**	**89,95**
Das schw. Auge 1	DV	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.
Goblins 3	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	**DV**	**79,95**
Journemann Projekt	**DV**	**69,95**
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	x84,95
Larry 6	DA	x74,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	**EV**	**84,95**
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Nomad	DA	57,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	**EV**	**84,95**
Rebel Assault	**DV**	**x94,95**
Return to Zorck	DA	79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sam & Max	DV	x89,95
Sam & Max	EV	x84,95
Strike Commander incl. - Operation u. Spech		**84,95**
T. F. X.	**DV**	**84,95**
Tie Fighter	**EV**	**84,95**
Tornado u. Mission	DA	99,95
Zeppelin	DV	x89,95

Amiga Laufwerk extern	**119,95**
Amiga/Atari Mouse	**29,95**
512KB RAM-Card	**49,95**

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON.

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr/Ausland Vorkasse plus 18,-DM
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

en

s,

Imperia, was eigentlich nicht halb so gut ist und trotzdem noch eine ute Note bekommt. Die esten Spiele sind doch die, ie man im Netz zu mehre- en Spielern spielen kann.

Reinhard Wolf, Bonn

Du hast sicher im Test von *Pax Imperia* bemerkt, daß man uch dieses herrliche Spiel mit ehreren Personen im Netz pielen kann. Die wirklich netten euen Features der 3.01-Versi- n erfreuen zwar das Herz des *Spaceward Ho!*-Spielers, recht- ertigen aber nicht den Test des nsonsten baugleichen Spiels.

pfelkiste

Als überzeugter Macintosh- ünger muß ich leider sagen, aß ich von Eurer Ausgabe /94 außerordentlich ent- äuscht bin. Wochenlang onnte ich den Tag des rscheinungdatums kaum ehr erwarten, doch als ich ie neue Ausgabe dann urchblätterte, trieb es mir ie Tränen in die Augen. Kein inziger Macintosh-Test und eine Mac-News befanden ich im Heft, und kein einzi- es Wort wurde über den lac verloren. Ausnahme: Der IS-DOS-Test von Sim City 000, wo der Mac-Sound nie- ergemacht wurde, und ein eserbrief, in dem sich ein OS-Fanatiker darüber be- chwert, daß Hengst Mac- piele testet. Daraufhin ver- icherte Hengst dem Typen uch noch, daß er den DOSen weiterhin treu bleiben wird. Also das ist zuviel für meine armen Nerven! Gibt es dann gar kein Mitleid mehr mit den armen Mac-Besitzern, die ja ohnehin schon mit Spielemangel gestraft sind? Dabei habt Ihr die Apfelkisten in Ausgabe 8/93 und im CD-ROM-Special gelobt und als zukunftssicheres System bezeichnet. Doch so langsam traue ich dem Frieden nicht mehr. Die Hersteller schieben die Mac-Konvertierungen immer wieder auf, einige ziehen sich sogar aus der Mac-Branche zurück (z.B. SSI). Heißt das, daß der Untergang des Macintoshs als Spielesystem besiegelt ist? Notfalls bin ich, als großer Fan von Computerspielen dazu gezwungen, mir bald ein Upgrade auf den Power-PC von Apple zu kaufen und die dortige MS-DOS-Emulation auszunutzen, um weiterhin meinem Laster frönen zu können.

Florian Schwahn, Weil am Rhein

Das fehlte gerade noch: Kaum schmiedeten Amiga und PC-Besitzer Schwerter zu Kühlkörpern, meldet sich prompt die Mac-Front, um gegen den Rest der Welt zu pöbeln und sich über mangelnde Aufmerksamkeit zu beklagen.

Ich denke, wir brauchen nicht noch einmal den Song von den Vorteilen der einzelnen Systeme anstimmen. Fakt ist: Dein Mac ist ein durch und durch professioneller Computer, der mit einem der innovativsten Betriebssysteme aufwartet, für den es eine ganze Menge Spiele gibt, und der sich zu Doc Düses Freude nicht durch Hard-

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in POWER PLAY

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

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST
☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx ☐ Game Boy
☐ PC-Engine ☐ NES ☐ SNES ☐ Kontakte ☐ Diverses
DM 5,– liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

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

Datum Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

Die POWER PLAY Mitmachkarte

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

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

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

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

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

CALL AND PLAY

S.Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale - Softwarehouse :
46483 Wesel / Auf dem Dudel
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Glockengasse

Fax :0281 - 23493

Ladenpreise variiren !!!!

Titel		Amiga	PC
A - Train	DV	74,95	84,95
Aces of the Deep			x69,95
Aces over Europe	**DV**		**69,95**
Airlines	DA		69,95
Alien 3	DA	46,95	
Alienbreed 2	DA	46,95	
Alone i.the Dark 2	DV		79,95
Ambermoon	DV	79,95	
Anstoss	**DV**	**62,95**	**62,95**
Apocalypse	DA	x49,95	
Archon Ultra	**EV**		**59,95**
Archon Ultra	DV		x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95	69,95
Bart versus World	DA	46,95	
Batman returns	DA	x59,95	x59,95
Battle Isle 2	**DV**	**i.V.**	**79,95**
Beneath Steel Sky		x74,95	x77,95
Betrayal at Krond.	DV		69,95
Big Sea	DA	59,95	64,95
Bloodstone	DV		59,95

Titel		Amiga	PC
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Dungeon Hack	DV		x79,95
Eishockey Manag.	DV	69,95	74,95
Elder Scrolls	**EV**		**69,95**
Elder Scrolls	**DV**		**x79,95**
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	52,95	64,95
Empire Deluxe	**DV**		**67,95**
Eye of Beholder 2	DV	57,95	69,95
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Eye of the Storm	DA		59,95
F 1		i.V.	i.V.
Fantasy Empire SSI	EV		67,95
Fantasy EmpireSSI	DV		x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	**DV**		**120**
Forgotten Castles - Awakening	DA		x79,95

Unsere Knaller für B

Alone in the Dark 2 DU PC 74,95

Lothar Mathäus DU Amiga 49,95

Inca Elite

Bloodnet	DA		89,95
Blue Force	DV		79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Brian the Lion	**DA**	**59,95**	
Bubba`n Stix	DA	54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	65,95	79,95
Campaign 2	DV	65,95	74,95
Cannon Fodder	**DA**	**49,95**	**59,95**
Caribbean Desast.	DV	x69,95	x79,95
Captive 2	DA	59,95	
Carrier at War 2	EV		x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	**DV**	**74,95**	**79,95**
Comanche	DV		82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Conspiracy	DA		x89,95
Cool Spot	DA	54,95	
Cosm.Spacehead	DV	47,95	54,95
Crazy Football	**DV**	**52,95**	**54,95**
Cyberpunk	DA	54,95	
Cyber Race	DV	x79,95	79,95
Damonsgate	DA		x64,95
Dangerous Street	DA	x49,95	x49,95
Dark Sun	DV		x79,95
Dark Sun	EV		69,95
Das Schw. Auge	DV	69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV	i.V.	79,95
Day of Tentacle	**DV**		**79,95**
Deep Core	DA	54,95	
Delta 5	EV		69,95
Delta 5	DV		x79,95
Dennis	DA	49,95	
Der Clou	DV	x69,95	x79,95
Der Patrizier	DV	64,95	77,95
Der Planer	**DV**		**77,95**
Der Planer Erweiterungs-Diskette	**DV**		**x54,95**
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Detroit	EV		x79,95
Die Siedler	DV	79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA		x59,95
Doom	**EV**		**74,95**
Dog Fight	DA	64,95	
Doofus	DA	49,95	
Dracula	DA	x59,95	79,95

Form. One G-Prix	DA	74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV		64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95	59,95
Gabriel Nights	**DV**		**69,95**
Globdule	DA	54,95	
Goal	**DV**	**49,95**	**59,95**
Goblins 3	DV	66,95	79,95
Gunship 2000	DA	64,95	84,95
Hand of Fate	**DV**		**64,95**
Harpoon 2	EV		x79,95
Hattrick	DV	x64,95	x79,95
Heimdal 2		i.V.	i.V.
Hired Guns	DA	59,95	79,95
Incredible Toons	DV		69,95
Indy 4 voll deutsch - Dauerpreis für Amiga oder PC		49,95	
Inca 1	DV		84,95
Inca 2	DV		84,95
Indy Car Racing	DA		77,95
In Extrtemis	**DV**		**x69,95**
Innoc. until Caught	DA	x67,95	79,95
Jurassic Park	DV	49,95	59,95
K 240	DA	x54,95	
Kings Table	DA	x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV	x59,95	74,95
Lands of Lore	**DV**		**59,95**
Larry 6	**DV**		**69,95**
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Leg.of Kyrandia 2	DV		64,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		79,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA	54,95	
Mad News	**DV**	**x67,95**	**x79,95**
Maelstrom	DV	x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V.	i.V.
Master of Orion	DA		89,95
MegaRace	DA		x79,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Missles over Xerion	DA	49,95	
Monkey Island 2 - Dauerpreis für Amiga oder PC voll deutsch		49,95	
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	49,95	49,95
Mr. Nutz	**DA**	**52,95**	
NFL Football 94	DA		79,95
NHL Hockey	DA		79,95

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmege
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalt

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

Mein Themenwusch für die folgenden Hefte:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

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

Absender:

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte im Kuvert verschicken!

Antwortkarte

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

Ich besitze folgendes Lieblings-Computer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Alle Achtung: POWER PLAY-Leser werden immer exklusiver. Sündteure Notebooks, hochmoderne Macs und gnadenlos aufgebohrte PCs übertreffen sich bei der Materialschlacht gegenseitig. Andererseits wollen auch all die treuen Amiga- bzw. Atari-Zocker bedient werden. Der Spagat zwischen Cyber-Power und Lowcost wird schwieriger.

Eure Ulli

Stöpsel gesucht

Bei der Lektüre Ihrer Zeitschrift hat man ja mitunter den Eindruck, daß es unter Computerspielern und Computerspielzeitschrifts-Redakteuren eine Altersbegrenzung gibt, die etwa bei 22 Jahren liegt. Dieser Eindruck ist freilich trügerisch, denn ich kenne eine Reihe von notorischen Spielern, die wie ich deutlich älter sind. Unter diesen sind einige, die das gleiche Problem haben wie ich: Wir arbeiten – im Büro, zu Hause, unterwegs – mit Notebook-Computern; hin und wieder spielen wir auch auf diesen Teilen. Das Anschließen eines Monitors ist unkompliziert, aber bunte Bilder sind ja nur der halbe Spielspaß. Joystick und knalliger Sound fallen bei Notebooks flach – oder etwa nicht? Dies ist meine Frage: Gibt es, mal abgesehen von diesem scharfen neuen IBM-Teil und von der Möglichkeit einer Docking-Station, für die aber meine Kiste keine Anschlußmöglichkeit hat, eine externe Soundeinheit (Karte) samt Anschlußmöglichkeit für einen Joystick?

Jörg Meyer-Stamer, Berlin

Auch wenn die herzerfrischende Tätigkeit bei der *POWER PLAY* die Redakteure immer bei bester Laune und damit jung bis in die Ewigkeit hält, hat nun auch das Redaktionsküken die magische 22 erreicht. Aus diesem Grunde kennen auch die Redakteure einige Spieler, die bereits etwas länger mit den Joystick zu tun haben. Was das Spielen auf Notebooks neben den Problem des Farbbildschirms (abgesehen von den sündhaft teueren Notebooks mit Farbdisplays) abträglich macht, ist die meist schlaffe Performance der auf Stromspar und Gewicht getrimmten Geräte. Die Gruppe schwitzender *Doom*-Spieler, die mal schnell ein Netzwerk im Abteil aufbauten, ist sicher noch nicht überall üblich. Zum Thema Sound am Notebook sei soviel verraten, daß es bei Logi eine Karte namens Audioman gibt, die an den Parallelport (LPT 1) paßt und als Soundkarte fungiert. Die wandelnde Orgelpfeife ist für zirka 360 Mark zu haben und kann bei Logi GmbH, München gordert werden. *cd*

Madig

Wenn ich so alte Ausgaben durchblättere, habe ich den Eindruck, daß der Mac etwas totgeschwiegen wird. Obwohl es mittlerweile viele bezahlbare Modelle gibt, und der Mac eine größere Verbreitung erfährt, scheint Ihr das noch nicht bemerkt zu haben. Ok., ab und an findet man ein paar Spieletests, aber es sind so wenige, daß man meinen könnte, es gibt keine Spielesoftware für den Mac. Gegenüber der DOS-Welt sind es tatsächlich wenige, aber die sind deutlich besser als die DOS-Versionen. Spaceward Ho z.B. hat bei Euch in der DOS-Version sehr gut abgeschnitten. Für den Mac gibt es schon lange die Version 3.01, mit vielen neuen Extras, die wirklich auch eine Verbesserung bedeuten. Stattdessen testet Ihr Pax Imperia, was eigentlich nicht halb so gut ist und trotzdem noch eine gute Note bekommt. Die besten Spiele sind doch die, die man im Netz zu mehreren Spielern spielen kann.

Reinhard Wolf, Bonn

Du hast sicher im Test von *Pax Imperia* bemerkt, daß man auch dieses herrliche Spiel mit mehreren Personen im Netz spielen kann. Die wirklich netten neuen Features der 3.01-Version erfreuen zwar das Herz des *Spaceward Ho!*-Spielers, rechtfertigen aber nicht den Test des ansonsten baugleichen Spiels.

Apfelkiste

Als überzeugter Macintosh-Jünger muß ich leider sagen, daß ich von Eurer Ausgabe 3/94 außerordentlich enttäuscht bin. Wochenlang konnte ich den Tag des Erscheinungdatums kaum mehr erwarten, doch als ich die neue Ausgabe dann durchblätterte, trieb es mir die Tränen in die Augen. Kein einziger Macintosh-Test und keine Mac-News befanden sich im Heft, und kein einziges Wort wurde über den Mac verloren. Ausnahme: Der MS-DOS-Test von Sim City 2000, wo der Mac-Sound niedergemacht wurde, und ein Leserbrief, in dem sich ein DOS-Fanatiker darüber beschwert, daß Hengst Mac-Spiele testet. Daraufhin versicherte Hengst dem Typen auch noch, daß er den DOSen weiterhin treu bleiben wird. Also das ist zuviel für meine armen Nerven! Gibt es dann gar kein Mitleid mehr mit den armen Mac-Besitzern, die ja ohnehin schon mit Spielemangel gestraft sind? Dabei habt Ihr die Apfelkisten in Ausgabe 8/93 und im CD-ROM-Special gelobt und als zukunftssicheres System bezeichnet. Doch so langsam traue ich dem Frieden nicht mehr. Die Hersteller schieben die Mac-Konvertierungen immer wieder auf, einige ziehen sich sogar aus der Mac-Branche zurück (z.B. SSI). Heißt das, daß der Untergang des Macintoshs als Spielesystem besiegelt ist? Notfalls bin ich, als großer Fan von Computerspielen dazu gezwungen, mir bald ein Upgrade auf den Power-PC von Apple zu kaufen und die dortige MS-DOS-Emulation auszunutzen, um weiterhin meinem Laster frönen zu können.

Florian Schwahn, Weil am Rhein

Das fehlte gerade noch: Kaum schmiedeten Amiga und PC-Besitzer Schwerter zu Kühlkörpern, meldet sich prompt die Mac-Front, um gegen den Rest der Welt zu pöbeln und sich über mangelnde Aufmerksamkeit zu beklagen.

Ich denke, wir brauchen nicht noch einmal den Song von den Vorteilen der einzelnen Systeme anstimmen. Fakt ist: Dein Mac ist ein durch und durch professioneller Computer, der mit einem der innovativsten Betriebssysteme aufwartet, für den es eine ganze Menge Spiele gibt, und der sich zu Doc Düses Freude nicht durch Hard-

ware-Ungereimtheiten in den Vordergrund drängt. Bei den neuen Filmspielen wie *Iron Helix*, *Quantum Gate* oder und multimedialen Anwendungen wie *Freak Show* oder Peter Gabriel's *Xplora* ist der Mac allen anderen Systemen um Nasenlängen voraus. Selbst um die Zukunft brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, denn da der Mac als Entwicklerplattform beliebt wie eh und je ist, und Apple endlich die Tore für billige Home-Mac's geöffnet hat, wird es auch in Zukunft keinen Mangel an neuen Spielen geben – wie kommst Du also auf diese Apple-Mitleidstour?

Ein anderes Thema ist sicher die ehemals stiefmütterliche Behandlung der Apfelkisten. Das dies aber der Vergangenheit angehört und der Mac in der *POWER PLAY* inzwischen zum vollwertigen Testrechner aufgestiegen ist, ist mit *Sim City 2000*, *Myst* etc. wohl bewiesen. Unser Hauptaugenmerk wird weiter auf den Systemen liegen, für die neue Spiele erscheinen und an denen der größte Teil unser Leser seine Freude hat, und das ist zur Zeit der PC. Übrigens werden wir auf einer der nächsten *POWER PLAY CD*'s auch den Mac-Fans Rechnung tragen. *cd*

Leise Schelte

Nach Weihnachten hatte ich mich entschlossen, mein sauer verdientes Weihnachtsgeld wie jedes Jahr in einige Computerspiele zu investieren. Also kramte ich die letzen Ausgaben der *POWER PLAY* hervor und suchte nach einem geeigneten Spiel. Da mir "Special Forces" sehr gut gefallen hatte, und ich ebenfalls ein Fan schwarzen Humors bin, fiel meine Wahl schließlich auf Canonfodder (1/94 Testergebnis 82%). Doch schon beim Lesen der deutschen Anleitung kam die erste Ernüchterung: Alle vorkommenden Umlaute waren als "ä" (Beispiel: Steige zu den Vägeln äber die Baumkronen) angeschrieben. Doch was solls, der Zustand der Anleitung sagt doch nichts über ein Spiel aus ... oder?

Das Spiel selbst strotzt nur so vor Bugs: So laufen die eigenen Männchen beispielsweise immer stur auf einen Punkt zu und falls Wals oder ähnliches im Weg ist, bleiben sie einfach stehen, ohne auszuweichen. So wird jeder längere Marsch zu einer Klickorgie sondergleichen, da es auch nicht möglich ist, Waypoints zu setzen. Drei Waffensysteme sind mir trotz aller Fahrzeuge etwas zu wenig und zusätzlich kann man die Soldaten nicht individuell bewaffnen. Kommen wir zum Speichern: Leider weigert sich das Programm permanent, eine meiner Disketten als Savedisk zu formatieren (egal ob alt/neu, HD/DD) und erklärt, daß die Leerdisk einen Fehler hätte. Dann stürzt es meistens ab. Der von Euch so hochgelobte Spaß und Witz des Spiels bleibt spätestens beim 10. real wirkenden Todesschrei eines blutverspritzten Feindpixels auf der Strecke. Zu guter Letzt möchte ich noch die Fairneß der Feinde kritisieren: Diverse Raketenwerfer feuern bereits lange, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen und machen so ein Ausweichen beinahe unmöglich.

Michael Emminger, A-Felixdorf

Wenn Du auf Strategiespiele stehst, solltest Du es mal mit *Empire Deluxe* oder *Command HQ* probieren. *Cannonfodder* ist ein skurilles Actionspiel und fordert den Spieler nicht durch taktische Geplänkel oder dreidutzend Waffenstärken – dies sollte Dir aber beim aufmerksamen Lesen des *POWER PLAY*-Tests aufgefallen sein. Der Redaktion sind trotz umfangreichen Datentransfers keine Probleme mit der Abspeicheroption aufgefallen! Wie wärs, wenn Du mal den Schreibschutz entsicherst? Zu guter Letzt solltest Du Deine eigene Fairneß überprüfen: Denn weder das Argument des mit dem zehnten schreienden Feindpixel sterbenden Spielspaßes, nòch die Reichweite der Raketenwerfer sind nicht stichhaltig. *cd*

Lautes Lob

Die bisherigen '94er Ausgaben waren schlichtweg genial! Ihr habt die Zeitschrift merklich verbessert. Die Tips sind jetzt durch die "HEX-Hexerei" wesentlich umfangreicher, was ich sehr begrüße. Größere Artikel zu Schwerpunkten, wie z.B. in Ausgabe 3/94 der Japanbericht oder die Laser-Age-Seite sind Euch sehr gut gelungen. Die Idee mit der *POWER*-CD finde ich super. So kommt man endlich an Demos, durch die man ein Spiel schon mal probespielen

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
ARCHON ULTRA 3.5"	64.90
ARMORED FIST 3,5" *	95.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	**85.90**
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY DT. ANL. 3,5" *	69.90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	**75.90**
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT. JE	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5" *	**89.90**
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	**99.90**
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT	109.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F./SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
DARK SUN –SHATERED LAND– SSI 3,5" VGA	69.90
DAY OF TENTACLE –M.MANSION 2– KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	79.90
DELTA – V – 3,5"	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5" *	**85.90**
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DOOM VGA 3,5"	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
ELDER SCROLS – ARENA – 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE VGA	69.90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5" *	**75.90**
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	**89.90**
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE -SSI- 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT, ANL. 3,5"	59.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	**89.90**
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANSISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	**59.90**
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	**69.90**
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	**69.90**
GABRIEL KNIGHT -SIERRA- VGA 3,5" KOMPL. DT.	**69.90**
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	**79.90**
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	**64.90**
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUG 3,5"	59.90
INNOCCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG	**75.90**
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85.90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT.	69.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG	75.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5" *	79.90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROARD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	**85.90**
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
MASTER OF ORION -MICROPROSE- 3,5" ENGL.	89.90
MECHWARRIOR II – THE CLANS – 3,5" *	**89.90**
MERCHANT PRINCE 3,5"	**89.90**
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	59.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT.ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
PATRIOT VGA	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH*	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECHBACK*	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	85.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
RED CRYSTAL 3,5"	89.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	65.90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3.5"	85.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	**85.90**
SILVERBALL -FLIPPER- DT. ANL. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	89.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90

PC/IBM

SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1-4 ENGL.	89.90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
SPELUNX 3,5"	**79.90**
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5" *	**85.90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**95.90**
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA.	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 -MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. VGA	54.90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER -WINDOWS- 3,5"	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F.-TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG *	**95.90**
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"*	**89.90**
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"*	**39 90**
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING DT. ANL. VGA	85.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVIN DT. ANLEITUNG	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
B.A.T. 2 KOMPL. DT 3,5"	29.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	**19.90**
BARDS TALE TRILOGY DT. ANLEITUNG 5,25"	**29.90**
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3,5" SVGA	34.90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	**29.90**
BUCKROGERS II -MATRIX CUBED- 3,5" KPL. DT.	39.90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 3,5" DT. ANL.	34.90
CARRIERS AT WAR 5,25"	**24.90**
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	**19.90**
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29.90
DARK HALF -ACCOLADE-3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29.90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- 5,25" VGA	19.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	39.90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLDRUSH -SIERRA-	34.90
GOLF -DAVID LEADBETTERS- MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
HUMANS JURASSIC LEVELS 3,5" VGA -STAND ALONE-	29.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR -LEGEND OF THE FORTRESS- DT. ANL. 3,5"	29.90
JORDAN IN FLIGHT DT. ANLEITUNG 5,25"	**29.90**
KGB NUR 3,5" DT. HANDBUCH	34.90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 -THE BRAIN- 3,5" VGA	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" -LUCASFILM-	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLINGE 3,5" VGA	29.90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	29.90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	**24.90**
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POPULOUS II DT. ANLEITUNG 5,25"	**29.90**
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 -GREAT COURTS 2 -5,25" VGA	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL,. 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER -DYSNEY SOFTWARE- VGA 5,25"	29.90
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	**39.90**
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT -MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH -MAXIS- 3,5"	39.90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANLEITUNG	34.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 3,5"	**39.90**
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARYKOMPL. DT. 3,5"	**39.90**
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	34.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24.90
TITUS THE FOX 3,5"	24.90
TRACON – AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM –	**29.90**
TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90
WAR IN THE GULF 5,25"	24.90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	**39.90**
WIZKID VGA 3,5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3.5"	29.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT.	119.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	**89.90**
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	**75.90**
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	**89.90**
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	**85.90**
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	29.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
C.I.T.Y. 2000	79.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	**75.90**
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CONSPIRACY KOMPL DT.	**89.90**
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT *	**89.90**
DOOM – SHAREWARE – 1. EPISODE	**14.95**
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	**89.90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EPIC PINBALL – SHAREWARE-FLIPPER –	**9.95**
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FLIGHT SIM TOOL KIT – DOMARK –	104.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
HOT NEWS II	**25.90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG	**99.90**
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA – DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	69.90
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	**75.90**
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	**109.90**
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS – SVGA	**139.90**
NOMAD DT. ANLEITUNG	**59.90**
PEGASUS 3.0	45.90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – *	85.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
RINGWORLD	85.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION *	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL.DT.	69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY	109.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	**29.90**
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. *	**109.90**
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90

IBM/PC CD-ROM

TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	109.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUTSCH	29.90
ULTIMA 8 – PAGAN – DEUTSCHE VERSION *	**129.90**
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	**89.90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	29.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	69.90
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	**299.90**
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	**39.90**

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
ETERNAL CHAMPIONS DT. ANL.	124.90
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG	95.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG	89.90

AMIGA

1990 – DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**65.90**
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	**89.90**
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

Amiga

HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGS TABLE DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	**55.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB *	**65.90**
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
REUNION KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	**65.90**
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	**54.90**
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB *	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	**59.90**
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	**65.90**
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	**54.90**
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	**65.90**
TURNING POINTS *	**65.90**
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY – KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
B.A.T. 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	24.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	**29.90**
BUBBA N STIX 1 MB	**34.90**
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90
CYCLES – ACCOLADE –	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	24.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DONK – THE SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**29.90**
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	**29.90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	**29.90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES – DT. ANL. 1 MB	**39.90**
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
MONSTERBUSINESS	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	**19.90**
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	**34.90**
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29.90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SIM ANT – MAXIS – 1MB	34.90
SIM EARTH 1 MB	34.90
SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB	**29.90**
SPACE CRUSADE 1 MB	**19.90**
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB	**39.90**
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET*	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE/ LURE OF TEMTRESS/JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANLEITUNG	34.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BASEBALL 1 MB	29.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	**19.90**
WOLFCHILD	29.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	29.90
WIZ KID DT. ANLEITUNG	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	**34.90**
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90
SIEGFRIED COPY KOMPL. DT.	**59.90**

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	59.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	75.90
JURASSIC PARK	54.90
PINBALL FANTASIES	65.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	**65.90**
SEEK & DESTROY DT. ANLEITUNG	44.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL.	79.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54.90

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.	**49.90**
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH *	**69.90**
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	**59.90**
JAMES POND 2	59.90
ELITE 2 – FRONTIER – KOMPL. DT. *	**54.90**
LABYRINTH OF TIME	59.90
LOTUS TRILOGY (LOTUS 1–3) DT. ANL.	**65.90**
MICROCOSM DT. ANLEITUNG	**99.90**
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
NICK FALDO GOLF	**69.90**
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59.90
PROJECT „X"/F117 CHALLENGE DT. ANL.	**49.90**
SENSIBLE SOCCER	49.90
TROLLS DT. ANLEITUNG	**29.90**
WHALES VOYAGE	29.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 9.00 - 18.00

PC-HARDWARE

Matsushita 562 Double Speed incl.Controller	DM 469,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Sony CDU 33 A Double Speed OEM	DM 399,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 45,00
Media Concept SB 2.0, Kompatibel	DM 98,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen,Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16	DM 699,00
Multimedia KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed OEM m. Soundbl. 16 ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Fax-Modem Ibis Link 14400, Gruppe 3, V.3.2 intern	DM 399,00
Super Mousell schwarz o. weiß	DM 24,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

weitere Produkte auf Anfrage!

PC-SOFTWARE-HITS

Aces over Europe	DM 94,90
Air Warrior	DM 109,90
Alone the Dark 2	DM 89,90
Anstoß	DM 79,90
Archon Ultra	DM 89,90
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 48,90
Battle Isle 2	DM 109,90

Nicht lange warten, sofort bestellen.

Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line.

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

Christoph Kolumbus	DM 94,90
Comanche Mission Disk 2	DM 54,90
Das Schwarze Auge2 (Sternschweif)	DM 94,90
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 99,90
Der Planer	DM 94,90
Die Siedler	DM 99,90
Dragonsphere	DM 99,90
Elite 2 - Frontier	DM 79,90
Flugsimulator 5.0	DM109,90
Forgotten Castle	DM 94,90
Gabriel Knight	DM 79,90
Goblins 3	DM 94,90
Hattrick	DM 84,90
Inca 2	DM 99,90
Iron Helix	DM 84,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 79,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Leisure Suit Larry 6	DM 79,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 84,90
Mad News	DM 89,90
Microcosm	DM 94,90
Mortal Kombat	DM 59,90
Pizza Connection	DM 94,90
Privateer Special Operation	DM 49,90
Quest for Glory 4	DM 79,90
Sim City 2000	DM 89,90
Star Trek II	DM 94,90
Starlord	DM 94,90
Syndicate	DM 94,90
Syndicate Data	DM 43,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 99,90
Terminator Rampage	DM 79,90
Ultima 8 - Pagan	DM 94,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,90
X-Wing	DM 99,90
X-Wing Mission Disk	DM 63,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 94,90

PC-SPIELE FÜR CD ROM:

Alone in the Dark 2	DM 109,90
Battle Isle 2	DM 109,90
Comanche inkl. Mission Disk	DM 109,90
Day of the Tentacle	DM 99,90
Der Rasenmähermann	DM 99,90
Gabriel Knight	DM 94,90
Goblins 3	DM 109,90
Hand of Fate	DM 94,90
Inca 2	DM 114,90
Iron Helix	DM 84,90
Journeyman Projekt	DM 79,90
Jurassic Park	DM 79,90
Larry 6	DM 94,90
Man Enough	DM 89,90
Microcosm	DM 99,90
Rebel Assault	DM 94,90
Strike Commander	DM 99,90
Turrican 2	DM 69,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 99,90

PC-EROTIK SOFTWARE ab 18 Jahre

Moving Fantasies	DM 59,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Total Fantasies	DM 59,90
VTO Foxy Clips	DM 49,90
VTO Teresa in Paradise (Poker)	DM 89,90
VTO Teresa Personally (Poker)	DM 89,90
Sweet Little Sixteen	DM 49,90

SOFTWARE AMIGA 500/2000

Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstoß	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
Battle Isle 2	DM 94,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dune 2	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 87,90
Elite 2 - Frontier	DM 63,90
F117 A Nighthawk	DM 79,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90
Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adv.	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 87,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90
Oscar	DM 54,90
Prime Mover	DM 63,90
Railroad Tycoon	DM 99,90
Simon the Sorerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 76,90
Space Quest 4	DM 89,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps´n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 69,90
Uridium 2	DM 54,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA 1200/4000

Alien Breed 2	DM 63,90
Anstoss	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Civilisation	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90
Soccer Kid	DM 69,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90
Whales`s Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 39,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Pirates! Gold	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 69,90
Zool 2	DM 63,90

AMIGA-HARDWARE

M-TEC Turbosysteme für Amiga:

M-Tec 68020i o. RAM für A500	DM 249,00
M-Tec 68030 mit 1MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 399,00
M-Tec 68030 mit 4MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 699,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM mit MMU 28MHz für A-1200	DM 399,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 49,00
1 MB m. Uhr für A-600	DM 99,00
2,0 MB m. Uhr für A-500	DM 229,00
Speicherkarte M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr für A-1200	DM 169,00
1 MB Modul f. Turbosysteme	DM 99.00
4 MB Modul f. Turbosysteme	DM 349,00
A600 Adapter für A500 Turbosysteme	DM 219,00

Festplatten/Laufwerke

210 MB 3,5" für A500/2000 extern incl. Controller/Alfa Power	DM 649,00
210 MB 3,5" für A600/1200 extern incl. Controller	DM 649,00
3,5" Dual Speed Floppylaufwerk - extern	DM 269,00
- intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5" extern	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5" intern	DM 99,00

Diverses

Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Mindscape Power Players	DM 9,90
Kickstart Umschaltplatine f.A-500 incl. Kickstart 2.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A-500 1.3-2.0	DM 29,90
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB, 10 Stück	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hard- und Software für Amiga & PC

On-Line Service ist eine Division der SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf,

kann, bevor man es sich kauft. Zum Schluß noch ein paar Vorschläge für den *POWER*-Shop:
1. Unbedingt Star Trek bzw. Star Wars-Artikel
2. Computerspiele
3. T-Shirts mit *POWER PLAY*-Logo

Nicolai Fricke, Hamburg

Die Star Trek und Star Wars- Artikel sind schon einmal gebongt, auch die T-Shirt's mit dem *POWER PLAY*-Logo werden zur Realität werden. Ob dazu auch Computerspiele in das Programm mit aufgenommen werden, ist noch nicht geklärt.

Top Twenty History

(1990 – 1993)

Ich habe mir die Mühe gemacht, die Top-10 der Lesercharts aus den Jahren 1990-93 zu notieren und zu einer All-Time-Top-20 zusammenzufassen. Bewertet wurde nach folgendem Schema: Platz eins: 20 Punkte, Platz zwei: 19 Punkte ... Platz zwanzig: 1 Punkt. Frank Wahlers, Stemmen

1.	Pirates	561 Punkte
2.	Monkey Island	456 Punkte
3.	Indiana Jones	441 Punkte
4.	Lemmings	422 Punkte
5.	Sim City	374 Punkte
6.	Monkey Island II	367 Punkte
7.	Populous	365 Punkte
8.	ZacMcKracken	360 Punkte
9.	Bundesliga Manager Pro	321 Punkte
10.	Civilisation	288 Punkte
11.	Indiana Jones 4	283 Punkte
12.	Wing Commander II	265 Punkte
13.	Turrican II	250 Punkte
14.	Battle Isle	232 Punkte
15.	Wing Commnander	215 Punkte
16.	Dungeon Master	210 Punkte
17.	Railroad Tycoon	207 Punkte
18.	Kick Off	204 Punkte
19.	Turrican	196 Punkte
20.	Formula One Grand Prix	161 Punkte

No Englisch speakin'

Es ist ja bekannt, daß Sam & Max auf dem PC fürs CD-ROM erscheint. Aber wird auch die Deutsche Version davon auf CD zu bewundern sein? Roger Schlegel

Könntest Du Dir vorstellen, daß nach der hervorragenden *Day of the Tentacle*-Synchronisation die deutsche Talkie-Version von *Sam & Max* nicht in Szene gesetzt wird? Also eine CD-ROM-Version mit speziellen Tierlauten des tierischen Duos wird's wohl bald geben.

Mir ist aufgefallen, daß viele offiziell in Deutschland verbreitete Programme in Englisch sind und es keine deutsche Version dazu gibt. Ich finde, wenn ein Programm in Deutschland verkauft wird, muß es in Deutsch sein. Ich denke da an *Police Quest 1-3 oder Star Trek 25th Anniversary*. Hier gibt es z.B. keine deutsche Version. Schließlich verlange ich auch nicht von Amerikanern und Engländern, daß sie deutsch geschriebene Software verstehen. Dies gilt nicht nur für die Software, sondern für alles, wofür Text nötig ist. Auch ist es eine Sauerei, daß man auf die deutsche Version länger warten muß als auf die englische, wie z.B. bei *Star Trek Judgement Rites*. Mein Computer- und Softwarehändler meint, damit wäre in etwa einem Jahr zu rechnen. Es gibt zwar schon DVs, aber nur vereinzelt. F.S. Forster, Neckargmünd

Eine gewagte These: Schließlich bevorzugen trotz sehr guter Umsetzungen immer noch eine ganze Reihe von Spielern die originalen englischsprachigen Versionen. Für die Hersteller ist die sogenannte Lokalisierung ein nicht zu unterschätzender Aufwand, schließlich wollen nicht nur die Deutschen ihre geliebte Heimatsprache, sondern auch die Spanier, Japaner, Norweger ... Natürlich ist es gerade bei sehr

Joysoft

MAD NEWS
dt PC
89.90

LEGACY of SORASIL
**/* AMIGA
59.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.

Airforce Com. **	79.90
Airline dt	79.90
Archon Ultra	74.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Beneath a Steel Sky	89.90
Big Sea dt	79.90
Cannon Fodder **	79.90
Delta 5	79.90
Die Siedler dt	99.90
Dragonsphere **	99.90
Evasive Action dt *	84.90
F 14 Fleet Defender	109.90
Innocent until Caught	99.90
Legend of Kyran.2 dt	84.90
Mechwarrior 2	99.90
Nomad	99.90
Pacific Strike	99.90
Pizza Connetion dt	89.90
Red Crystal	99.90
S.U.B. dt *	79.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Sim City 2000 Data	64.90
Software Manager dt	89.90
Star Reach US	99.90
Tie Fighter *	109.90
Ultima 8 **	99.90
Wizard	
CD ROM z.B.	
Anstoss dt *	99.90
Burning Steel 2 dt	99.90
Joysoft CD 2	29.90
Joysoft Classic **/*	49.90
Larry 6 **	99.90
Mad Dog McGree 2 *	119.90
Rasenmäher Mann	109.90
Rebell Assault dt	119.90
Rise of the Robots	119.90

JETZT GANZ NEU:
MAC SOFTWARE
SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN
SONDERANGEBOT

IBM 3.5" z.B.

Creepers **	39.90
Eye of Beholder 1 US	39.90
Gunship 2000	39.90
Hexuma dt	39.90
Larry 2 **	39.90
Legend o.Kyrandia 2	69.90
Lemmings 2	69.90
Lord of the Rings 2 **	29.90
Nippon Safes **	39.90
Ragnarök dt	29.90
Trolls **	29.90
Waxworks dt	39.90
Zool **	39.90
IBM 5.25" z.B.	
B.A.T. 2 dt	39.90
Lemmings 2	39.90
Pools of Darkness dt	29.90
Railroad Tycoon	29.90
Twilight 2000	29.90

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX:*JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 159
0221/425566

50676 KÖLN
MATTHIASSTR.24
0221/239526

53111 BONN
MÜNSTERSTR. 11
0228/659726

NEUE ADRESSE
40211 D'DORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

60311 F'FURT
FAHRGASSE 87
069/280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

BALD AUCH IN DEINER STADT

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+ 9 DM
UPS: 6+ 9 DM
AUSLAND(postbar): 15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM

AMIGA Vollpreis z.B.

Airforce Com. **	69.90
Big Sea dt	69.90
Captive 2/Liberation *	69.90
Cliffhanger **/*	64.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **	59.90
Hattrick **	79.90
Hero Quest 2 *	59.90
Innocent unt.Caught	79.90
Kingmaker dt	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Mad Burger dt *	79.90
Mad News dt	79.90
Magic of Endoria dt	79.90
Micro Machines **	69.90
Mr. Nutz **	64.90
Perhelion **/*	79.90
Puggsy **	69.90
Rings o.Med.Gold **/*	79.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarzes Auge2 dt*	79.90
Second Samurai **	69.90
Software Manager dt	94.90
U.F.O. **/*	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er z.B.	
Christ.Kolumbus dt	89.90
Dangerous Streets **	69.90
Kings Quest 6 *	79.90
Pinball Fantasies **	64.90
Schatz i.Silbersee dt	99.90
Syndicate dt *	79.90
T.F.X. **	89.90
Twilight 2000 dt	79.90
Wizardry 7 *	89.90

JETZT GANZ NEU:
CLUEBOOKS
SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN
SONDERANGEBOT

AMIGA z.B.

Baby Jo **	19.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Curse of Entchantia	39.90
Deluxe Paint 3 **	39.90
Gobliiins **	39.90
Interphase	14.90
Kings Quest 2 **	29.90
Lords of Doom **	19.90
Mercenary 3 **	29.90
Police Quest 1 **	39.90
Quest for Glory 1 **	39.90
R-Type 2	19.90
Sabre Team **	19.90
Sim Life dt	49.90
Space Hulk **	49.90
Switchblade 2 **	14.90
Ween - t.Prophacy dt	29.90
Wing Commander dt	39.90

Alle Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht

U.F.O
* PC
109.90

Über 1000 super Titel+geniale Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog
KOSTENLOS

DER CLOU
dt AMIGA
79.90

Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich
(*) Vorankündigung, (**) dt. Anleitung, (dt.) komplett in Deutsch IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: Jeden Dienstag & Donnerstag 15.00 - 17.00 Uhr Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Agentur Luserke
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

textlastigen Spielen sehr mühsam, sich durch die Bleikolonnen zu winden oder gar wegen mangelnder amerikanischer oder englischer Lebenskenntnis das eine oder andere Rätsel nicht zu verstehen. Dies knabbert am Spielspaß: Um dies dem Spieler zu ersparen, wird heutzutage bei fast allen professionellen Firmen lokalisiert. Leider bringen es bis jetzt nur wenige Firmen auf die Reihe, alle Versionen gleichzeitig auf die verschiedenen Märkte zu bringen. Mit zunehmender Konkurrenz wird die Lokalisierung der Spiele immer öfter parallel zur Entwicklung laufen.

Yuppie-Play

Mit Eurer Berichterstattung habt Ihr es mitbeeinflußt, daß namhafte Spielehersteller den Amiga nun nicht mehr beachten. Der absolute Abschuß ist aber Eure CD-Aktion für den PC. Ihr gebt zu einem sehr günstigen Preis eine CD heraus, und beachtet dabei nicht, daß Ihr damit einem Großteil Eurer Leser die Demo vorenthaltet. Ganz zu schweigen davon, daß Amiga-Besitzer gar nicht beachtet werden, auch PC-Besitzer ohne CD-ROM werden ausgeklammert. Die neue Stilrichtung der *POWER PLAY* soll nun wohl so aussehen: Wir unterstützen nur noch diejenigen, die sich ohnehin alles leisten können; diejenigen, die sich keinen High-Tech-Pentium mit Komplettausstattung für mindestens 15 000 Mark leisten können, brauchen unser Heft auch nicht zu lesen. *POWER PLAY* hat sich in den letzten 2-3-Jahren immer mehr zu einer Zeitschrift entwickelt, die nur noch das Beste und das Teuerste unterstützt, das gerade auf dem Markt ist. Vor 3 Jahren war die Spielewelt noch in Ordnung: Atari ST, C-64 und eben der Amiga beherrschten die Spielerszene. Computer also, die sich auch eine Gesellschaftsschicht leisten konnte, die nicht zu den sogenannten "Besserverdienern" zu zählen ist. Heute jedoch, wo Monster-PCs und Pentiums im Gegenwert eines Kleinwagens ja wohl das mindeste sind (Tenor *POWER PLAY*), dürfen anscheinend nur noch solche Spaß mit Computerspielen haben, die entweder Kinder von Mercedes 600-SE-fahrenden Eltern oder selbst karrieregeile, angepaßte Yuppies sind. Daß Ihr durch Eure Berichterstattung diesen Trend noch zusätzlich verstärkt habt, (klar, wer selbst Großverdiener ist, will auch selbst nur noch für Großverdiener schreiben) und der Spieleindustrie diesen Trend vorgezeichnet habt, würde mich an sich gar nicht mal so stören (dann wird eben keine *POWER PLAY* mehr gekauft), daß ich jedoch nur über dermaßen arrogante Kommentare wie in *POWER PLAY* 3/94 stolpern muß (falls jemals eine Amiga-Unsetzung herauskommt, berichten wir vielleicht darüber, gähn ...), treibt mir die Zornesröte ins Gesicht. Ich bin leider keiner, der sich einen Pentium leisten kann und ich bin anscheinend nunmehr als Leser beim *POWER PLAY* auch nicht mehr erwünscht. Dieser Stil mißfällt mir umso mehr, als die *POWER PLAY* noch vor wenigen Jahren wenigstens zu überteuerten Produkten noch anmerkte, daß viele Leser sich dieses Produkt wohl ohnehin nicht leisten könnten. Dieser Idealismus ist Euch nun leider vollkommen verlorengegangen. Dies gibt mir den Anlaß, mir beim nächsten Mal schwer zu überlegen, ob ich die *POWER PLAY* überhaupt noch erwerben soll.

Alexander Mayer, Medlingen

Grafik-Freak

Ihr hattet in früheren Ausgaben des öfteren auf den Power-Tips-Seiten Bilder aus AD&D-Rollenspiel-Artbooks abgebildet. Ich selber besitze "The Art of the D36D Fantasy Game" und "The Art fo the AD&D Fantasy Game". Gibt es noch andere Artbooks? Wo bekommt man sie her, nachdem der "Games In" in München seine Türen geschlossen hat? Gibt es womöglich einen Versand, der Artbooks, Kalender, Poster etc., japanische Comicarts u.ä. kostengünstig anbietet?

• Was ist aus der Pixelpracht geworden? Es gibt doch beileibe genügend Spiele, deren Screenshots geradezu nach einer Publikation schreien.

• Ihr habt es vielleicht noch nicht bemerkt, aber ich bin Grafik-Freak. Nachdem die Cirrus-Logic-Grafikkarten neben exzellentem Extended-Super-VGA-Modus mit 16,7 Millionen Farben und beachtlichen Bildgeschwindigkeiten auch mit einer wahnsinnigen

Inkompatibilität zu Programmen ausgestattet sind, die diese Auflösung tatsächlich ausnutzen würden, stellt sich mir die Frage: Gibt es eine schnelle Grafikkarte mit Extended-Super-VGA-Unterstützung auf Basis eines TSENG-Chips, die NICHT teurer ist als mein Auto ist. Wenn nein, wie heißt sie?

Sven Wedeken, Schwabhausen

Bittere Pille

Seit einer Woche habe ich mir ein von Ihnen angekündigtes Produkt zu Gemüte geführt. Hierbei handelt es sich um Inca 2 – Wiracocha. Ich habe mir von diesem Spiel wirklich viel versprochen, auch wenn ich nur die HD-Version habe, da ich leider kein CD-Rom besitze. Ich dachte mir, daß wenn ich ein bestimmtes Spiel für 129,95 Mark erwerbe, ich davon ausgehen kann, daß mich dieses Spiel bestimmt einige Zeit in Anspruch nehmen würde. Zunächst war ich auch echt erfreut über den ganzen Spielaufbau und die Mischung aus Weltraumabenteuer und Rätsel. So freute ich mich auf unzählige spannende Stunden vor meinem PC. Doch leider wurde meine Freude abrupt getrübt, als ich nach etwa drei Stunden reiner Spielzeit schon am Ende des Spiels angelangt war. Ich war ziemlich enttäuscht. Was mich vor allem ärgert, ist daß ich so viel Geld ausgegeben habe. Ich habe Spiele gespielt, die wesentlich billiger waren und trotzdem länger für Unterhaltung gesorgt haben und immer noch tun. Ich empfehle deshalb, das nächste Mal etwas vorsichtiger mit Vorankündigungen zu sein, denn man sagt zwar, der Apfel fällt nicht weit vom Stamm, doch dieses Mal scheint er den Berg heruntergerollt zu sein. Eins ist sicher, wenn ich die Kritik zu diesem Spiel hätte schreiben dürfen, wäre nur ein Urteil rechtens gewesen: nicht empfehlenswert.

Alexander Murawski, Mittelfeld

Daß *Inca 2* in Sachen Motivation nicht mit "traditionellen" Spielen mithalten kann, wurde wohl schon aus unserem Test ersichtlich. Es handelt sich bei *Inca 2* um eine Mischung aus "Spiel" und "Film", auch als "Interactive Movie" oder "Spielfilm" bekannt. Die CD-Variante begeisterte mit recht guter und vor allem massenhafter Grafik und dementsprechendem Sound. Die Diskettenvariante besitzt nur einen kleinen Teil der protzigen Präsentation und macht als "Spielfilm" also auch dementsprechend wenig her – Deine Enttäuschung ist verständlich. *kn*

Transfer-Matador

In der aktuellen Ausgabe der *POWER PLAY* las ich den Artikel über die *POWER PLAY*-Mailbox. Da ich sehr gerne Videospiele spiele, und auch einen 486er mit 14400er Modem von US-Robotics besitze, würde ich gerne eine Videogames-Box von Euch erreichen können. Das mit den Raubkopien sehe ich nicht als große Gefahr, da sich die wenigsten es leisten können, eine Backupstation zu kaufen. Ich war früher auch in der illegalen BBS-Szene in den USA, aber hab das inzwischen aufgegeben und kauf mir doch lieber Originale. Ein Zugang mit nur 2400 bps scheint mir aber in der heutigen Zeit nicht mehr gerechtfertigt, wo teilweise doch schon mit 24400 bps gefahren wird. Deshalb ein Vorschlag: Könnte die Box nicht über mehrere kleine Mailboxen verteilt werden, d.h., ich würde z.B. Euer Messagepaket "downloaden" und bei mir oder in einer anderen Box in der Umgebung wieder "uploaden". Mit dieser Technik werden die Gebühren für die Zone 2 auch entfallen, da jeder eine Box in der Nähe aufrufen könnte. Ich wäre gerne bereit, diesen Transfer zu übernehmen und mich mit einigen "Sysops" zu unterhalten.

Michael Krebs, Wilburgstetten

Von Interesse

Hier mal ein paar Tips, was Ihr in Eurer Zeitung bringen könntet und was uns "alle" mal interessieren würde.

• Schreibt doch mal einen Artikel oder mehr (Serie) über die Entstehung der *POWER PLAY*. Die *POWER PLAY*-Redakteure, wie sie kamen und gingen. Einen Steckbrief von Euch – Alter, Hobbies, Schulbildung, usw. (ich hoffe, das ist nicht zu intim), Infos über die Redaktion, hilfreiche Mitarbeiter (Eure netten Damen am Telefon, schönen Gruß an sie), die Euch sehr helfen und die wir gar nicht kennen. Oder Sonstiges, was uns alle schon lange interessiert.

Florian Fronauer, Parkstetten

MEGAPLAY

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

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS

1869	d	79,90	Indiana Jones 4	d	84,90
Aces of t. Deep	d	79,90	Indy Car Racing	d	79,90
Aces over Euro.	d	74,90	Innocent until c.	a	84,90
Airlines	a	69,90	Ishar 2	d	64,90
Alienbreed	a	59,90	Jurassic Park	d	69,90
Alone in the Dark	d	89,90	Kingmaker	d	69,90
Alone in t.Dark 2	d	89,90	King`s Quest 6	d	79,90
Anstoß	d	69,90	Lands of Lore	d	64,90
Archon Ultra	e	64,90	Larry 6	d	69,90
Archon Ultra*	d	79,90	Lemmings 2	a	79,90
A-Train	d	89,90	Links 386 Pro	a	89,90
-Construction Kit	d	49,90	-Kurse je	e	44,90
Aufschwung Ost	d	69,90	Lords of Power	a	79,90
B 17 Fly.Fortress	a	89,90	Lost in Time	d	84,90
B-Wing	d	39,90	Lothar Matthäus*	d	69,90

Cannon Fodder* a 59,90

Battlechess 4000	a	69,90	Mad News*	d	79,90
Battle Isle 2*	d	79,90	Master of Orion	a	89,90
Battle Team	a	74,90	Mechwarrior 2*		
Battle Isle Data2	a	49,90	Might & Magic 5	d	79,90
Battletoads	a		Monkey Island 2	d	79,90
Bazooka Sue*	d	79,90	Mortal Kombat	a	64,90
Beauty & t.Beast	d	79,90	NFL Coaches	a	79,90
Ben. a Steel Sky*	d	74,90	NHL Hockey	a	79,90
Betr. at Krondor	d	79,90	Overdrive	a	54,90
Big Sea	a	69,90	Pacific Strike	a	84,90
Bloodstone	a	64,90	-Speech	a	39,90
Bloodnet*	a	79,90	Penth.HN Deluxe	d	59,90
Body Blows	a	59,90	Pinball Dreams	a	59,90
Bund. Man.Pro	d	64,90	Pinball Fantasies	a	59,90
Burning Steel 2*	d	79,90	Pirates Gold	d	89,90
-BS 1 Data je	d	39,90	Pizza Connect.*	d	84,90
Burntime	d	79,90	Police Quest 4	d	79,90
Buzz Aldrin	a	84,90	Populous 2	a	74,90
Campaign 2	d	79,90	Privateer	a	84,90
Cannon Fodder*	a	64,90	-Speech	a	39,90
Car & Driver	a	74,90	-Sp.Operations 1	a	39,90
Carrib.Desaster*	d	79,90	Protostar	a	74,90
Carriers at war 2*	e	79,90	Quater Pole	d	64,90
Chartbreaker*	d	69,90	Railr.Tycoon Del.	a	79,90
Christ.Kolumbus	d	79,90	Railway Chall.	d	69,90
Civilization	d	89,90	Rally	e	69,90
-für Windows	e	89,90	Red Baron+Data	d	89,90
Clash of Steel	e	74,90	Rüsselsheim	d	64,90
Comanche	d	84,90	Sam & Max	d	84,90
-Data 1	d	49,90	Sensible Soccer	a	59,90
-Data 2	d	54,90	Shadowcaster	a	79,90
Combat Clas.2	a	69,90	Sherlock Holmes	d	74,90

Nomad a 49,90

Cyberrace	d	79,90	Silverball	a	59,90
Cyberstrike*			Sim City 2000	e	74,90
Danger. Streets	a	49,90	Sim City 2000	d	84,90
Dark Sun	e	69,90	Simon the Sorc.	d	84,90
Das schw. Auge	d	74,90	Software Manag.*	d	79,90
D. schw. Auge 2*	d	74,90	Space Quest 5	d	69,90
Day of t.Tentacle	d	84,90	Spaceward Ho!	d	69,90
Der Clou*	d	79,90	SSN 21 Seawolf*	a	79,90
Der Planer	d	79,90	Starlord	d	89,90
Der Patrizier	d	79,90	Star Trek-25th a.	d	84,90
Der Schatz i.Silb.	d	84,90	-Judgem. Rites	a	79,90
Die Siedler*	d	79,90	- Next Generation*		
Dogfight	a	89,90	Street Fighter 2	a	64,90
Doom	e	74,90	Strike Command.	a	84,90
Dune 2	d	64,90	-Speech	a	29,90
Dragonsphere	a	84,90	-Tactical Op.1	a	39,90
Eight Ball Deluxe	a	69,90	Stronghold	d	79,90
Eishockey Man.	d	79,90	S.U.B*	d	64,90
Elite 2	d	69,90	Subwar 2050	d	89,90
Eye of Behold. 3	d	79,90	Syndicate	d	79,90
F 1*	d		-Data	d	39,90
F 15-III	a	89,90	System Shock*	d	84,90
Falcon 3.0	a	89,90	Termin.Rampage	e	69,90
-Data je	a	59,90	T.F.X.	a	79,90
Fantasy Empire	e	69,90	T.ev.m.inc.Mach.	d	69,90
Fields of Glory	a	89,90	T. Elder Scrolls*	e	69,90
Flashback	d	69,90	Tornado	a	79,90
Flugsimulator 5.0	d	124,90	-Desert Storm	a	39,90
-N.Y. ,Paris je	e	49,90	Turrican 2*	a	64,90
Formula 1 GP	a	89,90	UFO*	a	89,90
Freddy Pharkas	d	69,90	Ultima 7 Part 2	a	74,90
Gabriel Knights	d	69,90	Ultima 8*	d	84,90
Gateway 2	e	69,90	-Speech*	d	39,90

T.F.X. a 79,90

Goal	a	64,90	Ultima Underw.2	a	74,90
Gobliins 2	d	84,90	Victory at Sea*	d	79,90
Goblins 3	d	79,90	Warlords 2	e	79,90
Gunship 2000	a	89,90	Wayne Gretzky 3	e	79,90
-Scenario	a	59,90	Wing C.2+Spe.	d	69,90
Hand of Fate	d	69,90	-Sp.Operat. 1+2	e	44,90
Hannibal	d	79,90	-Academy	a	64,90
Harpoon 2*	e	79,90	Winter Olympics	a	69,90
Hattrick*	d	79,90	Wizardry 7	d	89,90
Hired Guns	d	79,90	X-Wing	a	84,90
History Line	d	79,90	-Upgrade Kit	d	59,90
Inca	d	89,90	-B-Wing Data	d	39,90
Inca 2	d	84,90	Zeppelin	d	79,90

CD-ROM

7th Guest	a	89,90	Alienbreed 2	a	54,90
A Hard Day`s N.	e	69,90	Ambermoon	d	79,90
Alone in the Dark	d	89,90	Anstoß	d	69,90
Battle Chess	a	89,90	Aufschwung Ost	d	64,90
Battle Isle 2	d	79,90	Battle Isle 2*	d	79,90
Battles of Time	e	54,90	Ben.a Steel Sky*	d	69,90
Bertelsm.Lexikon	d	119,90	Big Sea*	a	64,90
Black Line Vol.2	d	54,90	Bundesl.Man.Pro	d	69,90
Burning Steel	d	84,90	Burntime	d	69,90
Burntime	d	79,90	Chr.Kolumbus	d	74,90
Carmen USA	e	99,90	Civilization	d	79,90
CD Edition 1	d	69,90	Der Schatz i.Silb*	d	79,90
Chessmaster Pro	a	89,90	Der Clou*	d	64,90
Comanche+Data	d	94,90	Die Siedler	d	79,90
Critical Path	e	99,90	Dune 2	d	59,90
Cyberrace	d	84,90	Eishockey Man.	d	74,90
Das schw. Auge	d	69,90	Elite 2	d	59,90
Day of t.Tentacle	d	89,90	Goal	d	64,90
Der Clou*	d	79,90	Hattrick !*	d	69,90
Der Patrizier	d	84,90	History Line	d	79,90
D.Rasenmäh.	a	84,90	Jurassic Park	d	59,90
Dragonsphere	a	84,90	Kingmaker	d	69,90
Dracula Unl.	a	79,90	King`s Quest 6*	a	64,90
Dungeon Hack	e	69,90	Lords of Power	a	74,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90	Lothar Matthäus	d	64,90
F 15 III	e	89,90	Mad News*	d	69,90
Gabriel Knight	e	79,90	Mortal Combat	a	59,90
Gobliins 2	d	84,90	Mr. Nutz*	a	49,90
Goblins 3	d	94,90	Pizza Connect.*	d	79,90
Golden 7	d	89,90	Premier Man.2	e	54,90
Hannibal+Sharw.	d	64,90	Prime Mover	a	59,90
H.Grönemeyer	d	29,90	Second Samurai	a	64,90

Battle Isle 2 CD d 79,90

History Line	d	64,90	Sensible Soccer	a	54,90
Hits for Six Vol.2	a	59,90	Sim Ant	d	39,90
Inca	d	104,90	Sim Earth	d	39,90
Inca 2	d	109,90	Simon t.Sorcerer	d	69,90
Indiana Jones 4	d	69,90	Software Man.*	d	69,90
Iron Helix	a	79,90	Space Hulk	a	69,90
Journeym.Proj.	d	69,90	Street Fighter 2	a	59,90
Jutland	e	114,90	S.U.B.*	d	54,90
Jurassic Park	a	69,90	S.Sports Chall.	a	59,90
King`s Quest 6	a	84,90	Syndicate	a	64,90
Labyrinth o.Time	a	79,90	Terminator 2	a	29,90
Lands of Lore*	d	79,90	Tornado	a	69,90
Lemmings DP	d	69,90	Transarctica	d	59,90
Lost in Time	d	84,90	Trivial Pursuit	d	29,90
Lucas Arts Adv.	d	99,90	Turrican 3	a	54,90
Mad Dog McCree	e	79,90	Winter Olympics	d	69,90
Man Enough	e	79,90	WWF	a	29,90
Microcosm*	a	109,90			
Might & Mag.3-5	d	84,90			
Nomad	a	54,90			
Police Quest 4	d	84,90			
Rebel Assault	e	79,90			
Rebel Assault*	d	89,90			
Spellcasting 1-3	e	69,90			
Strike Command.	a	84,90			
Stronghold	d	79,90			
T.F.X.	a	89,90			
T.Dagger o.A.Ra	e	79,90			
Tornado+Mission	a	89,90			
Turrican 2*	a	64,90			
Ult.Underw. 1+2	a	84,90			
VTO:Diverse auf Anfrage					
Wing Com. Del.	a	94,90			
Winter Olympics	d	74,90			
Zeppelin	d	84,90			

Amiga

AMIGA 1200

Händleranfragen erwünscht

Zubehör

--------Joysticks---------	
CH Mach I	44,90
CH Mach II	59,90
CH Flightstick	84,90
CH Flightstick Pro	154,90
Competition Pro	59,90
Competit. Pro Mini	59,90
Gravis Analog Pro	79,90
Gravis Game Pad	44,90
-----Soundkarten-----	
Gravis Ultrasound	329,90
Sondblaster 2.0	129,90
Soundblaster 16	269,90
-16 Multi CD	349,90
-Midi Adapter	49,90
Wave Blaster	389,90
O.Sound Wave32	499,90
O.Game Wave32	329,90
-------CD-ROM--------	
Caddy	12,90
Mitsumi FX 001 D	399,90
Panaso. CR 562B	449,90
------Disketten-----	
1,44MB form.10St.	12,90
DD 10 St.	9,90

Amiga CD32

Arabian Nights	d	54,90
Deep Core	a	54,90
Labyrinth o.Time	e	59,90
Liber.-Captive 2	e	64,90
Mean Arenas	a	54,90
Morph	a	54,90
Pinball Fantasies	a	64,90
Pirates Gold	a	64,90
Sensible Soccer	a	54,90
Zool	a	59,90

Mega Drive

Alien 3	109,90
FIFA Int.Soccer	99,90
James Pond 3	109,90
John Madden `94	109,90
Jurassic Park	109,90
Lotus 2	109,90
Micro Machines	99,90
Mortal Kombat	119,90
PGA Tour Golf 2	109,90
Sonic 3	134,90
Turrican	109,90
Zool	99,90

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

Ladenlokal : Bergedorfer Str.115 (Ecke Vierlandenstr. / 80 m vom CCB)
Neue Öffnungszeiten : Mo - Fr 10.30 - 18.30 Uhr Sa 10.30 - 14.00 Uhr
Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM, bei Vorkasse(Euro-/Verrechnungsscheck)zzgl.5,90DM ab einem Bestellwert von 250,-DM ohne Versandkosten ! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (liegt jeder Lieferung bei) !
MEGAPLAY Versand -Service Einfach anrufen und bestellen unter :
Bergedorfer Str. 117 Tel 040 / 721 13 97
21029 Hamburg (80) Fax 040 / 724 09 73
Ladenpreise variieren.Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

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

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 07/94** (erscheint am 15. Juni '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. Mai '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August-Ausgabe 1994** (erscheint am 13. Juli 1994) veröffentlicht.

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

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

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

C64/C128

Verk. C64-Modem + 2 x Datasetten Turbo Data und Turbo Corder mit Beschreibung oder tausche gegen Disklaufwerk VC 1541 oder 1541 II, Tel. 02581/44842

Verk. Monitor und Diskettenlaufwerk für C64. Preis VB. Oliver Korn, 21371 Tosternlope. Tel. 05851/1292 o. Fax 05851/1790

Verk. C64, Floppy und 2 Joysticks, anschließbar an jedes gängige TV-Gerät, Tel. 08247/1788

Verk. C64 II mit Floppy 1541 II, ca. 15 orig. Spiele, z.B. Crime Time, Fugger u.a. 2 Joys. für 250 DM. P. Weinhold, Str. der Einheit 8, 02708 Großschweidnitz

Verkaufe 20 Originale komplett für VHB 200 DM, 5,25 Box + 100 Disk 30 DM, Maus 10,–, Joystick 5–10 DM, Stardrucker Interface f. den PC 20,– etc., Tel. 07631/14940

Verk. C-128D + Joysticks + Maus + Topspiele (z.B. Turrican, X-Out, Batman) + Anwendungen (z.B. Geos, Star Datei) + Drucker Star NL-10 + Fachliteratur: VHB, Tel. 06132/40921

Verkaufe C64 II, Disklaufwerk, 2 Joystick Handbücher, Geos 2.0, Disklocher, 6 Module und diverse Spiele, für 300,– DM, Tel. 0351/4725135, ab 17 Uhr (Mirco)

C64 mit Floppy 1541-II, Datenrekorder und über 150 Spiele zu verkaufen. VB. Tel. 0221/443228, ab 19 Uhr

Amiga

Amiga-Originale: Die Siedler, Anstoß, DSA, Fire & Ice, Uridium 2, Wing Commander, BMP, Indy 4, Zool, The Humans, Desert Strike, etc. Tel. 05382/4858, auch Ankauf

Verkaufe Amiga-Originale: Uridium 2, DSA, Syndicate, Lemmings, BMP, Zool, Fire and Ice, The Humans, Monkey Island 2, Desert Strike, Die Siedler, etc., Tel. 05382/4858 (auch Ankauf)

Verk. TV-Emulator, Speichererw. u. Originalspiele, z.B. Megalomania, Maniac Mansion, usw. Tel. 06625/8487, werktags 16.00 bis 18.00 Uhr, nach Marco Heinisch fragen

Verkaufe: Monkey Island 2 (65 DM), Bundesliga Manager Professional (30 DM). Melden unter Tel. 02226/14665, Di–Mi, zwischen 18.10 Uhr–20.00 Uhr

Amos-Compiler (1.36) 30,– DM, Hothelp 40,– DM, Tome IV 60,– DM, Final Whistle + Kick off 2 + Player Manager + Winning Tactics 50,– DM, Superbase-Prof.-Entwickler 250,–, Tel. 05303/5435

Amiga 1000 + Farbmonitor + 2 MB Combitec-Erweiterung + Centronics-Kabel + Bücher 600,– DM, Tel. 05303/5435

Verkaufe Action Replay MK III für Amiga 500 für 100,– und Turbokarte M-Tec 68020 i 4 MB Fastram für 400,–. Es werden nur Briefe mit frankiertem Rückumschlag be., Tel. 0521/324622

Verk. orig. Amiga Games mit Anlei. u. Verp. Body Blows 40 DM, Cannon Fodder 40 DM, Swiv 20 DM, Streetfighter 2 35 DM, Alien Breed Spec. E. 25 DM! Tel. 09342/59478, ab 18.00 Uhr

Verk. einzeln o. zusammen A500, 1 MB, Bildschirm 1084S, 3 Diskboxen, 90 Spiele, Mouse-Pad, Bildsch. 250 DM, Tastatur 170 DM, Tel. 069/748934, zusammen 400 DM

Verk. A500 + 1 MB + 3 Joyst. + HF-Mod. + orig. Sp. im Wert v. 600 DM + Abdeckhaube + A-Joker v. 3/92–9/93, alles 100 % o.k. für 500 DM. Tel. 07721/21692 (Mark)

Topangebot: 1200 Amiga 85 HD-Festpl., Zweitlaufwerk, Philips Stereomonitor, viele orig. Spiele und Zubehörspezial 1200 1300,– DM, Tel. 0521/412700, nur vorm. n. Garantie

Verk. Amiga 500 (1 MB) + Monitor 1084S + HF-Mod. für 650,– plus Porto, Tel. 0821/781455

Verk. Aufschw. O. (35), Kyrandia (25), Simon the Sorcerer (35), Bills T-Game (20), Chr. Utcke, Heinrich-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg, Tel. 04101/63226

Verk. Amiga, leicht defekt 150 DM, Railroad Tycoon, Kings Quest + 5 Red Baron 35 DM, Patrizier Eish.-Manager 45 DM, Indy 500 25 DM, BMP 2.0 35 DM. Suche Festplatte, Tel. 0234/232959

Verk. Syndicate 40 DM, Eishockey M. 35 DM, The Chaos Engine 35 DM. Tel. 02104/54070

Verkaufe Amiga Originale (X-Out, Bards Tale 3, FMP, Invest, Jean Darc, Midwinter, Power Monger, Premier Manager, Hero Quest etc...), ab 15 DM (Komplettabnahme ges.). Tel. 07631/14940

Originale für 30 DM: Siedler, Hannibal, Ambermoon, Kolumbus, Dune 2, Kingmaker, Hexuma, Ishar 1 + 2, Schwarzes Auge, Simon (A1200), Lost Vikings, Tel. 0211/343580 (Martin)

Gravis-Analog-Joyst. 50,–, Amos-Comp. 1.36 30,–, Tome IV 60,–, Hothelp 40,–, Superb.-Prof.-Entw. 200,–, Picbase 30,–, Imperium 20,– Amos-PD 20 Disk 50,–; Tel. 05303/5435

Verkaufe billig: Desert Strike, Monkey Island 2, Bane of t. C. Forge (dt.), Gunship 2000, Lionheart, The Chaos Engine, Tel. 07971/7637 (nach 18.30 Uhr)

Amiga-Orig. zu verk.: Chaos Engine, Lemmings 2, Lionheart je 50 DM; Fire and Ice, Wing Commander, First Samurai, Shadowlands je 40 DM. Tel. 02365/81497, ab 14 Uhr

Verk. Amiga 2000 + Monitor 1084S + 2 x 3,5 Laufw. + 5,25 Laufw. + PC-Karte + 24-Nadel-Drucker + Kickstart 1.3 u. 2.0 + 2 x Joystick 1500 DM VB. Tel. 05326/2027 (Timo)

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB + Mouse + Mousepad + orig. Spiele: Anstoß, Eickshockey-Manager + Monitor + Computerschreibtisch für 850 DM. Tel. 06701/2567

Hilfe – seit über einem Jahr möchte ich es haben. Aber Ihr habt mir nicht geholfen. Letzte Chance (Dragon Wars Englisch) 50–70 DM Entgeld, Tel. 05242/44478, Michael

Suche einen gut erhaltenen TV-Modulator für den Amiga 500. Zahle bis 60 DM. Tel. 0221/6310149

Amiga 2000, 2 Laufwerke, 1084 Monitor, über 30 Top-Original-Spiele (mit allem Drum und Dran), 2 Mäuse, Joystick, alle Handbücher und Systemdisks, Deluxe-Paint 3, Reflections ** für 2000 DM ** Tel. 089/521567

Verk. Amiga Orig.: Sim Life, Sim Earth, Civilisation, Schicksalsklinge (DSA), Deuteros, Space Quest 1, Die Siedler, Sp. Max, Tel. 09421/60331, Markus, ab 17 Uhr

Verk. orig. Textverarb. Documentum 2.0 f. 100,– Notenschreibpr. Jonix 2.0 f. 100,– + Gunship 2000 f. 50,– DM. Tel. 05651/40788

Verk. Amiga: Hero Quest + Zus.disk, The Final Battle, Amberstar, Ultima V. PC: Ultima Underworld, Das schwarze Auge, Special Forces, Tel. 05531/1817

Biete AT-Emulator für Amiga 500, Vortex Atonce-Amiga AT-Emulator, Original-Software inkl. Neupreis 350,– für 150,–, Tel. 0201/224417, ab 18.00 Uhr

Verk. günstig Orig.: Great Courts, Kick-Off 2, Wild-West-World, Roulette, Skat, Gretzky-Hockey 1, Bundesliga-Manager 1 + 2, Eishockey-Manager, Tel. 05443/8739

Amiga-Umbau, Desktop-Gehäuse, 1 MB RAM, 40 MB FP, 3,5 + 5,25 LW, Monitor, Drucker, Software, VHB 1650 DM, Tel. 07141/31404

Verk. A500, 1 MB, Ph-CM8-Mon. Drucker neu + 50 Spiele, IR-Joysticks + Tisch VB1200 DM, Tel. 040/5510234, NES + 6 Spiele, VB 250, Tel. 040/5510234

Verkaufe meine Amiga-Originale 10–50 DM, z.B. Monkey Island 2 (deutsch) für 50 DM. Liste bei: Thomas Springer, Sonnewalder Str. 90, 03238 Finsterwalde

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 ext. Laufwerke, Action Replay MK3, NEC P6+, Thomson RGB-Monitor, 180 orig. Games! Komplett für 1500,– DM! Tel. 0209/390941, ab 15 Uhr

MS-DOS

Verkaufe PC-Originale: Die Siedler, Strike Commander, Privateer, X-Wing, DSA, Ultima 7, Zool, F-15 Strike Eagle 3, Falcon 3.0, BMP, Stronghold, etc., Tel. 05382/4858 (auch Ankauf)

Tausche Subwar 2050, HL14-18, Strike C. + Sp., Campaign + Data, Startrek, Mad-TV, Swot! und Aces of the P. Suche u.a. NHL Hockey + Stronghold, Tel. 08321/84446 (morgens) evtl. 2:1

Verk. PC-Originale: Sam & Max (dt.), Shadow Caster (dt.), TFX (dt.), Str. Commander + Miss 1, Links 386 Pro (dt.), Syndic. Data 1 (dt.), Tel. 0241/709965 oder 06421/41164

Suche: Alone in the Dark, Freddy Pharkas, VB 50 DM. Suche auch Doom, VB 35 DM, Tel. 02104/44188, ab 15.00 h, nach Marco fragen!

Shanghai 2, Lemming 2, Turn it, Oxyd Magnum, Quest for Glory 3, Windows 3.0, alle DV, von 25 bis 50 DM. Suche dringend Eco Quest 2, nur deutsch! Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Tausche Game Gear + 12 Spiele + Adapter gegen CD-ROM-Spiele: Alone in the Dark 1 + 2, Burntime, Tentacle, Underworld 1 + 2 u. 7-th Quest. Alles in deutsch. Tel. 07552/5439

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Privateer, Sam & Max, Indianer Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verkaufe Orig.: Darkseed 40, Indy 4 40, MM3 30, WC1 30, EOB 1 30, Railroad Tycoon 30, Scanwork u. AddColor 60, Tel. 0214/53122 (ab 18.00)

Verk. Indy Car, Tornado, KQ5, Indy 4, Red Baron, Cruise for a Corpse, H. of China, Quest for Glory 3, Monkey 1, alte Sierra Adventures, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verkaufe: 286-AT, 10 MHz, 42 MB HD, VGA, DOS 6.0 für 200 DM, auch mit leicht defekten Monitor (dann 300 DM), Tel. 06109/65287 von 14–20 Uhr (André verlangen), Preis VB

Sim City 2000, 60 DM, UW2 40, Links-Kurse, Bauff, Belfry, Innisbrook je 25, Power-Play ab 3/90, suche: Railroad Deluxe 40 DM, Ishido 20 DM; Tel. 06361/8723

Verkaufe: A-Train 50,–; Castles + North Campaign zus. 60,–; Simearth 40,–, alles original verp. sowie ein 5,25-Zoll-Laufwerk 40,–, Tel. 069/5074369

Verk. PC-Orig. Comanche 50 DM, Wing Commander 2 35 DM, First Samurai 35 DM, Elvira 2 30 DM, alles 100 % o.k., Tel. 05574/1235

Game-Power: Privateer + Speech, Lands of Lore, Robin Hood (Sierra), X-Wing-Upgrade-Kit, B-Wing, Amberstar, History Line, Willy Beamish, Future Wars für DM 200! Tel. 06271/71348

Verk. orig. X-Wing Upgrade Kit, Castles, F117A, Amiga: Sim City, Tel. 07131/570892

Verk. PS/1 286 10 MHz 30 MB, Erweiterungseinheit, Audiokarte, 2 Joysticks, Preis: VS, Tel. 07031/276567

Verkaufe Frontier Elite II dt. VGA 3,5" PC für 50 DM. Tel. 0871/12723 ab 19.00 Uhr, Georg Altmann, Dekan-Simburger-Str. 13, 84030 Ergolding

Verk. Eishockey Man. 50,–, Sensible Soc. 45,– Lords of Power (u.a. Red Baron) 60,–, Mad-TV 40,–, Gritzky 3 50,– u. Soundkarte, Soundblaster 2.5 150,–, Tel. 02301/13432

Verk./tausche F1GP (30,–), Nascar (15,–), Comanche (35,–), Strike Com. + Spech (55,–), CD-ROM: Winter Olymp. (50,–), WC1 + U6 (30,–). Suche: Jur. Park, C. Y. Air Combat. Tel. 05351/41795

Suche: Sim City 2000, Civilisazion for Windows, Inca 2 CD, Loom CD, bin Mo-Mi ab 18.30 h u. Do., Fr., ab 17 h, Sa., So. ab 11 h – Roland – Tel. 06146/3809

Verk. Board 386DX-40 MHz 170 DM, PC-Spiele, orig. Beholder 1 + 2, Legend of Kyrandia, MM3 + 4 je 45,– DM, F14 Tomcat, Monkey Island 1, Red Baron, Secret Weapons, Wing Commander, je 30,– DM, alles in dt., Tel. 036921/6037

Suche das schon etwas ältere Rollenspiel "Pool of Radiance" von SSI. Schreibt an: Marko Käss, Kielerstr. 33, 24321 Lütjenburg (nur Original)

Verkaufe PC 386 DX 33 MHz, 3,5 und 5,25 Zoll Laufwerke, 2 MB RAM, 51 MB Festplatte DOS 5.0, Soundblaster 2.0 + zwei Joystick + 9 Originalspiele Windows 3.1. Die Spiele kann man auch einzeln kaufen. Tel. 07032/6946

Verkaufe PC 386, DX 33 MHz, 3,5 u. 5,25 Zoll Laufwerk, 2 MB RAM, 51 MB Festplatte, DOS 5.0, Soundblaster 2.0, zwei Joysticks, 9 originale Spiele Windows 3.1, orig. Die Spiele können auch einzeln gekauft werden, für 1500 DM. Tel. 07032/6946

Speedstar-24, SVGA Grafikkarte 1 MB, für 105 DM + NN zu verkaufen, inkl. Handbuch u. Disks. Thomas Dietz, Steinfurther Str. 21, 06766 Wolfen

Verk. Day of the Tentacle (deutsch) 60, Indy 4 (engl.) 20, zus. 70,–. Verk. Mario Teaches Typing (Schreibmaschinenkurs deutsch) 45,–, Tel. 06421/481369, Frank

Verk. Strike Comm., Formula one GP, Skat 20 10. VB 50,– pro Stck., Tel. 0561/41465, Flato, Wilh.-Marker-Str. 8, 34134 Kassel

Suche Romance of the three Kingdoms II, Uncharted Waters, Dark Queen of Krynn. zahle 45 DM pro Spiel, Tel. 05246/83115, ab 17.00 Uhr, evtl. auch für Amiga

PC-Fast – der ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland. Mitgliedsbeitrag 3 DM. Anrufen unter Tel. 030/3022505 oder 030/3239887, Do + Fr. 16–20 Uhr

Verkaufe original Dune 2 EV 30 DM, Burning Steel 60 DM, Fields of Glory 55 DM, Daniel Lorenz, 114 Straße, 36277 Schenklengsfeld

Tausche orig. Indy 3 (dt.) + WWF 1 + WWF European Wrestling gegen Doom (Vollversion), Tel. 06806/77607, Karsten Koller, 66265 Heusweiler

Wer hilft mir bei Gateway 2: Homeworld weiter? 10–15 DM Belohnung für brauchbare Tips! Der 1. bekommt das Geld, Tel. 04222/1580, Mo–Do, 14–16 Uhr, Michael

Verk. orig. PC-Spiele: Syndicate (45 DM), Lands of Lore (45 DM), Eye of the Beholder 3 (50 DM), Wizardry 7 (50 DM). Alles dt. Versionen. Tel. 06127/62742

Verk. orig. X-Wing + Mission 1 + dt. Update-Kit 120 DM; Strike Commander + Speech 70 DM; Privateer + Speech 70 DM; Anstoß 50 DM; alle Preise + 10 DM V. u. NN. Tel. 07141/84309

Verk.: Schw. Auge I 40,–, Savage Empire 25,–, Second Front 35,–, Strip Poker de Luxe 25,–, Carmen Sandiego 20,–. Suche Battle Isle 2. Tel. 05251/75316, ab 18 uhr

Verk. 4 Lukas Arts Adventures, Sch. Holmes, X-Wing, Kyrandia 1 + 2, Frontier, Strike Com., Syndicate, Battle Isle Civilisation, Wint. Challenge, Lemming 2, Links. Tel. 08742/8931

Verk.: Pirates G.; KQ6; L2 50 DM; Larry 5; Crash C U7; Legend Kyrandia 1; Sensible Soccer; First Samurai 40 DM. Tausche geg.: Alone in t. Dark 2; Doom; Syndicate Data; PQ. Tel. 0661/34480

Verk. für je 35,– DM: WC 2, EOB 3, Dark Sun und für je 25,– DM: Indy 4, DQok, Battle Isle Data Disk 2. Ruft schnell an: Tel. 0611/565290 (Fabian) – Warlords 2 für nur 40,– DM!

Verkaufe Soundblaster 2 mit CMS Chips, orig. SB-Boxen und Software für 85 DM * CD-ROM: Loom u. Monkey Isl. 1. Tausch od. je 55,– u.a. PC-Games * Daniel, Tel. 0711/6407620, 19 h

Verk. Indy 4 dt. 45 DM, Ultima Underw. 2 45 DM, Sim Ant dt. 40 DM, Tel. 02565/3772

Verk. oder Tausch: Habe Bloodnet, Aces over Europe, Elite 2, div. Rollensp. Suche: Wasteland, Siedler, Battle I. 2, Tel. 09071/9091 (Christoph)

Stronghold DV 45,–, Simon the So DV 45,–, Elite 2 DV 40,–, Shadow Caster DA 50,–, Ultima 7/2 DA 40,–, Anstoß DV 45,–, Xenobots DA 35,–, HL 14–18 DV 40,–. Tel. 02173/31558

Indy 4 DV 30,–, Hanniball DV 40,–, Dynatech DV 35,–, Leg. of. Kyr. 30,– DV, Kaiser DV 40,–, Eternam DV 30,–, Epic DA 30,–, MM3 DV 30,–, Erben des Thron DV 35,–. Tel. 02173/31558

Orig. Aces over Europe, Stronghold, Tony La Russa Baseball 2 + Data Disk (Players), Star Treck 2-Ind. Rites, pro Spiel DM 40,– + NN, Tel. 0211/400410, B. Wieloch

Suche Hanse/Vermeer. Zahle gut. Tel. 02225/5364, ab 18 h

Verk. Eye of the Beholder 3 & Dark Sun-Shattered Lands je 55 DM, Amiga: Pools of Darkness 45 DM; Eye of the Beholder 1/25 DM, Tel. 05643/8137 (Maik), ab 18.00

Verk. Strike-Commander, Wing-Commander, Aces o. t. Pacific, SQ5, Ultima Underw. 1 zu je 50 DM. Alles orig. verpackt u. in tadellosem Zustand, Tel. 0202/472716, Sa. zw. 15–17.00

Verk. Pools of Darkness, Air Land Sea, Projekt Prometheus zu je 20 DM und Lost Treasures o. Infocom 2, Vizardry 7 zu je 50 DM, Tel. 0202/472716, samstags 15–17.00

Verkaufe orig. Populous II, Transarctica, Special Forces, Fun Box (5 Spiele), Lords of Power (4 Spiele), ab 35,–, suche Privateer, Tel. 08064/1007, Markus

Verk. orig. Lands of L. dt., SQ4 dt., SQ5 dt., Empire Deluxe, Lords of Power. Suche Term. Rampage! Tel. 089/981484 (Attila)

486SX/25, 4 MB RAM, 120 MB HD, 3,5", 5,25" LW, Monitor, Maus, DOS 5.0, Win 3.1, PC-Tools 7.1 + Soundblaster + 4 Spiele für nur 1999,– DM. Tel. 08671/5572

Tausche: Stronghold, WWF, Castle of DRBrain, Kick off 2, Arthur, S301, Eric gegen DSA2, M&M 4/5, Ultima 7/8, Wallstr. Manager, Mad News, Linkspro, Silbersee, Tel. 07073/7633

Verk. orig. Strike Com. + Speech 65, UW2 45, Privateer + Speech 65, LSL6 50, X-Wing 45, KQ5 30, KQ6 45 (alles 3,5"), Jochen Schust, Tel. 09562/8595, ab 18 h

Verkaufe Calif. Games 15,–, Midwinter II, Lure o. t. Temptress 25,–, Loom, A-Train, Inca, 1869 je 40,–. Für SNES Super Tennis 30,–, Lemmings 40,–. Tel. 04361/1238

Verk. Pirates Gold 60,–, Kolumbus 75,–, Tel. 0251/797769

Tausche, kaufe, verk. Soft. Habe: Alone 2, PQ4, Doom, Rampage, Litil Devil, S + M, usw. Suche: Wings of Glory, Zeppelin, Battle Isle 2, Siedler, U8, A. O. Deep, Indy Car, T.F.X. usw., ab 16 Uhr, Tel. 036962/21909

Suche Tauschpartner f. PC-Spiele. Liste von und an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg. Nur Originale! Tel. 08202/8826

Dracula Simon Sorcerer 40 DM, M + M5, Day of T. Wizardry 7, Prof of Shadow 30 DM + Vers.k., VGA-Karte 1 MB, V7 Mirage nur 250 DM, VGA 1 MB OAK 100 DM, Tel. 09953/2973

Verkaufe Kyrandia 2, PQ4, Comanche Mission 1, Laura Bow 2, Monkey 2, Tel. 02771/21777

Orig. Spiele, verkaufe: Xanth (55), Day of Tentacle (55), SQ5 (50), Alone in Dark (50), Larry 5, Hexuma, Enchantia, Quest for Glory je 50 DM, andere vorh., Tel. 0234/413048

Verk. Flightstick 45,–, orig. Spiele: TFX, Siege + Dogs of War je 45; Blue Max, Ball, Diplomacy 25,–; suche: Time Bandits, Lords of Conquest; Tel. 02242/4255

Verkaufe Originale inkl. Verp. und Komplettlösungen: Privateer, Sam + Max (dt.), Underworld 2 und Sim City 2000 für je 50,–. Tel. 06131/688745

Verk. CD-ROM: Dracula Unleashed 60,–, the 7th Guest 80,–, Swotl 50,–. Suche: Commanche 1 + 2, Jütland, Aces of the Deepth, Amoured Fist. Tel. 09921/7284, 18 Uhr

Verkaufe: Red Baron + Mission Disk 40,–, SC 50, T. Rampage 50,–, Battle Isle 2 55,–, Mortal Combat 40,–, Bioforce 55,–, Tel. 06081/15430

Verk. f. CD-ROM: Tornado, Patrizier, Dracula Unleashed, Jutland, verk. auch: Toshiba XM3 401 Doubles pd. + Multisess./XA DC Drive, 1050 MB, SCSI-HD f. 1300 DM; Tel. 089/7144553

Verk. orig.: Empire Deluxe, Terminator Rampage, Eishockey Manager, Ultima 7-2, Silverball, Comanche Mission Disk 1 + Over the Edge Program Update. Tel. 089/7144553

Verk. Privateer 60 DM, Dune 20 DM und Ishar 20 DM. Tel. 0221/239656

Verk. Lands of Lore (dt.), UW2, X-Wing, je 50 DM; Robin Hood 20 DM oder Tausch gegen DSA 1 0. 2, Ultima 8, Burntime, Dark Sun, Subwar 2050 usw., Tel. 02451/3306

Verk. 286, IBM Tischgehäuse, 14" RGB-Colour Monitor 5,25 LW, 20 MB Festplatte; Gamecard, Joystick, Mouse, Mousepad. Alles 100 % o.k. 250 DM, Tel. 08247/7533 (Alex verlangen)

Verkaufe Local-Bus Grafikkarte + Controller, Tel. 07041/41026 neu + Garantiespiele: Ultima 8, Battle Isle 2 usw. Originale

Verk. 486/DX2-66, PCI-Bus, 8 MB RAM, 3,5 LW HD 240 MB SCSI, PCI-Karte S3 Chip, 14 Mon. Soundwave 32, DOS 6.2 + WIN 3.1, Garantie bis 12/94 4800,– DM. Tel. 09573/7619, ab 17 Uhr

Verk. Strike Com. 55 DM, Gunship 2000 50 DM, Dyna Blaster 40 DM, Larry 1 35 DM, MS-DOS 4.01 20 DM, Battle Isle 30 DM. Tel. 05064/91005 – Doom 60 DM –

Verk. orig. verpackte Spiele für Mac, Red Baron, Larry 6, A-Train, Willy Beamish, Space Quest 4 je 60,– DM. Tel. 069/5400318, Philipp Hahn, Sigm.-Freud-Str. 76, 60435 Frankfurt

Taskforce 1942, F15/3, Strike Eagle, je DM 45,–, frei Haus, Dune CD-ROM DM 80,–, frei Haus, Tel. 02402/20752 o. 02402/142620, Michael Beissel

Verkaufe PC-Spiele billig. Seal Team 45,– DM, Harrier 40,– DM. Komplette Preisliste bei Stefan Spenz, Schönauer Bach 11, 52072 Aachen. Keine Raubkopien!

Verk. orig. Syndicate, Perfect General, Seal Team, Fields of Glory, Aces over Europe, Comanche, WC 1 + 2, HL 14-18, X-Wing, Burning Steel je 40 DM, Tel. 06476/8012, Philipp

Tausche EOB 3. Suche EOB 2. M&M 4, Wizardry 7, Legends of Valour, DSA The Legacy, Buzz Aldrin, Elvira 1, Tel. 03737/46185

Verkaufe 386DX/25 MHz Mainboard, VB 100 DM, Tel. 05520/2283 (Christian)

PC-Orig. B17 Fl. Fort., Burn. Steel, Comanche, F15 Str. Eagle III, HL 14-18, Epic, F19 + Mig 29 Super Fulcrum, Silent Service II je 29,–, Motherboard 486 DX 33 649,–. Tel. 0551/21608

PC-Originale: V for Victory 1 und 4, Indy Car Racing, NHL Hockey, je 45 DM, alles per NN, M. Ziegler, Tel. 09704/7421

Sam + Max dt. (55), Links Pebble Beach (30), Privateer Missiondisk (35), Formula I Grand Prix (40), Indy Car Racing (50), Planets Edge (30), Treasures o. t. Savage Front. (30), Soundk.-Powers. Pro 16 (220), Sound Galaxy NX Pro 16 (250). Tel. 08761/8466, Dieter

PC-Originale + NN Stund Island 60,–, Reach for the Skies 50,–, Kings Quest 5 60,–, Betrayl at Krondor 60,–, M. U. D. S. 40,–, Pinball Dreams 60,–, Crazy Car 30,–; Tel. 02822/52415

Shareware/PD: Riesenangebot, tausche auch. Katalogdiskette gegen DM 2 Rückporto bei: O. Wolter, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten

Verk., tausche, habe Strike C., A-Ost, NHL-Hockey, Incr. Machine 2, Battle Team, suche Anstoß, Battle Isle 2, Chr. Kolumbus, Siedler, Elite 2 nur DV; Tel. 07722/6499

Habt Ihr Fragen zu Software, Hardware und neuen Spielen? Wollt Ihr Hilfe beim Kaufen oder Aufrüsten Eures PCs? Dann Computerclub Wyhlen, Tel. 07624/80238

Verkaufe ständig neueste Software zu günstigen Preisen! Natürlich nur Originale! Tel. 05241/76763 A.: Stefan Skottke, Primelweg 9, 33335 Gütersloh

Verk., tausche Spiele für Super-NES, Mega Drive, Neo-Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Mega-CD, Game Gear, Lynx, Jaguar, 3DO, Mak, Tel. 089/1403732

Kaufe Syndikate (dt), oder tausche gegen Indy 4 (+ Lösung). Andreas Ratzenböck, Schulstr. 26, A-4113 St. Martin, Tel. 07232/2460

Verk.: Day of the Tentacle, Space Quest 5, Frontier, Privateer je 50,–, Phlips Stereo Microphone 60,–, Tel. 06556/7330

Suche 486DX-66, Vesa Local Bus, 8 MB RAM o. VGA o. SVGA u. Monitor, 3,5 und (oder) 5,25" Laufwerk, Tel. 069/748934

CD-ROM Orchid CD 53110, Doublespin und MPS 2-Standard. Audio-Benutzerpaneel zum Abspielen von CDs ohne Software, VB 549,– DM, NL-Tel. 0031/45716723 (Aachen)

Verk. Indy 4 oder tausche gg. Syndicate (dt.). Kaufe Syndicate auch. Andreas Ratzenböck, Schulstr. 26, A-4113 St. Martin, T. 07232/2460

Lotus 3, Pinball Dreams, Int. Sports Chal., Classic Adventures, Humans je 30 DM, Muds, Populous, Wonderl., Realms, Battlehawks 1942 je 15 DM, Tel. 034342/874, ab 18 Uhr

PC-Joker 6/91, 6/92, 1–5, 7, 9, 10, 12/93; P-Play 1–12/91/92/93 je 3,50 DM; 10 St. 30 DM; 1 Jahrg. 35 DM; Soundk. NX Prof. mit CD-ROM Interf. 150 DM; Tel. 04342/874

Verk. PC-Orig.: Pools of Darkness, Savage Empire, Secret of Silverblades, Champ. of Krynn je 15 DM, Monkey Isl. I dt. zu 25 DM, Tel. 04461/73122 (abends)

Verk. PC-Orig.: Might + Magic 3, Amberstar dt., Ulti 6 je 30 DM, Ulti VII + Forge of Virtue, zusammen 60 DM, Tel. 04461/73122 (abends)

Verkaufe: Buck Rogers 1, Strike C. + Missions + Speech (60,– DM), Maupiti Island (20 DM) und diverse andere Originale; Jochen Till; Tel. 08142/9147; ab 18 Uhr

Verk. PC 386-20, 89 HD, 2 MB RAM, 3,5 LW, VGA-Mon., strahlg.-arm, Mouse, Software: Indy 4, Eish. Man., Day of Tent., DOS 5, 1650 DM, Tel. 089/7144487, 16–20 Uhr

Verk. 4 x 1 MB Simm 70 ns RAMs – 240 DM, Soundblaster Pro 4.0 – 180 DM, MS-DOS 5.0 dt. – 50 DM, Indy Car Racing – 50 DM; Tel. 08053/2624 (Florian)

Verk. für PC WC I + SM I + SM II, WC Academy, Spec. Forces, Falcon 3.0, Masterblazer, alles Originale, 100 % o.k., Tel. 02624/7891, Jannis Rondorf, Am Hang 2, 56204 Hillscheid

Verk.: Gravis-Gamepad, neuwertig, 50,–; Syndicate 50,–; Mortal Combat 40,–; X-Wing 50,–; alle originalverpackt m. Anl.; + Versand; Tel. 09174/2186, ab 17.30 h

Shareware für PC, 50 Disketten, 3,5", nur Neues & Gutes, z.B. Doom, über 100 MB, 150,– DM, Tel. 02599/7032 (Thomas)

Verkaufe: Inca I 50,–, F.P. 50,–, KGB 30,–, Larry 5 40,–, Lost in LA 30,–, Lost Files of S.H. 40,–, Laura Bov 40,–, Heart of China 30,–; Zak McKracken und andere Atv., Tel. 05205/22163

Verk. Tim, Wing Commander + SM 1, Special Forces, Battle Isle, Gods, Cadaver, Lotus, Lemmings, Alone in the Dark, Silent Service 2, für je 50 DM – Tel. 08092/9157, Stefan

Tausche/verk.: Legacy, Elvira, Return to Zork, Kathedrale, Spielesa. (Dune, Shuttle, Lure of the Temp.), Sherl. Holmes, KGB, North & South; auch gg. SNES-Sp., Tel. 08441/71690

Verk. alte + neue Software für PC, auch auf CD-ROM. Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holand (orig.)

Verkaufe: Space Max 30,–, Penthouse Hot Numbers 20,–, Birds o. Prey 30,–, F117A 50,–, SS2 40,–, Gunship 2000 Szen. 40,–, Shuttle + Dune + Lure of Temptress 30,–, Tel. 07123/71108

Verk. orig. Lands of Lore, Star Trek 25th, Sam & Max, Strike Commander, Simon the Sorcerer, X-Wing, Ultima 7, Wing Commander 2, alles deutsch, 30–60 DM, Tel. 030/4782011

Verkaufe günstig neueste Amiga und PC-Software, z.B. Doom, Alone in the Dark 2, Sim City 2000, u.v.m. Liste gegen 5 DM bei B. Schüller, Lesumer Str. 13, 27721 Ritterhude

Verkaufe 486SX/25; 4 MB RAM; 210 MB HD; 3,5" LW; SVGA-Karte u. Monitor; Mouse u. Joysticks; MS-DOS 6.2 für 2500 DM; Tel. 07461/3935 (René)

Verk. Orig.: Kyrandia I + II, Indy 4, Lands of Lore, Simon, Alone in the Dark, Sam + Max, Dott Inca, Indy Car, Strike-C, Gob II, Stunt Isl., Tel. 08624/1263, nach Alex fragen

Verk. MS-DOS-Spiel (3,5), alle deutsch: Falcon 3.0, Terminator, Gunship 2000, 1869, Civilisation je 40,– DM, The Games-Winter Jetfighter II, Aircomb je 30,–, Tel. 0871/51695

Verk. DOS-Games (3,5) deutsch: History Line, Global Conquest, Patrizier je 35,–, Strike Com. 45,–, Castles I + II, Winzer je 15,–, 8 Amiga-Spiele f. 85,– (Bunman prof./Mad-TV), Tel. 0871/51695

Verk. Multimedia-PC: 486/SX25 (130 HD, 4 MB, Mon., Tast., Maus, Win 3.1, DOS 5.0 ...) mit Soundbl. 2.0 (+ Boxen u. Softw.) + Shadowcaster u.a. Alles 100 % o.k. für nur 2350 DM, Tel. 05141/46977

Verk. CD-ROM: Return to Zork, Rebel Assault Inca 2, Dracula Unleashed, Critical Path je 50 DM; Disk. Gabriel Knight Quest f. Gl. 4, Star Trek, 2 M + M5, Sam + Max (E) je 40 DM, Tel. 02275/6443

Verk./tausche: Kyrandia 2, Lands of Lore, Ultima 7 1 + Teil 2, Silver Seed, Shadowcaster, Syndicate, Larry 6, CD-ROM: Carmen Sandiego, UW/WC 2, je 80 DM + Versand. Tel. 0202/887086

Suche: Star-Wars Chess; SW-Action-GA; Indy 3 ev. VGA; Indy Jump 4 Run Games; Links Kurs "Pebble"; DSA-Sternenschweif. Verk.: Syndicate 60,–, Tel. 02362/43797

Verk./tausche Sam + Max 65, Anstoß 45, Tie Break u. TVS Basket. je 15, Sim City 2000, 60, Inca 50, Sp. Forces 50. VB. Tel. 07162/8439, Martin, 13–15 h. Suche: Day of T. (DV) X

Verk. Soundblaster Pro 150 DM, Orchid 32, Gamewave 275 DM, orig. Indy Car Racing 50 DM, Battle Team 30 DM, BMP 2.0 30 DM, CD-ROM WC 2/ UW 30 DM, Tel. 03735/65531

Verk. Burntime 70,–, Indy 4 40,–. Suche SQ 1–4 VGA dt. für 100,–, SQ5 dt. für 50,–, Alone in the Dark dt. für 70,– DM, nur Orig. + Verp., Anleitung, Tel. 0331/611808

Verk. Monkey 2, Indy 4, je 50 DM, Ghostb. 2, Duck Tales, Operation Stealth, F19, EWB 2, Dick Tracy, D3, je 40 DM, Larry 2, Hard Drivin 2, je 30 DM, Tel. 07554/8309

Suche: Fate-Gates of Dawn, Might and Magic IV + V; Angebote an Ferdinand Schober, A-5023 Salzburg, Turnerstr. 17, Tel. 0662/640659 (evtl. Anrufbeantworter)

Verkaufe Roland Lapc 2 Soundkarte, ideal für Musiker und Computerspieler, mit Keyboard-Anschlußmöglichkeit (VHB 350,– bis 400,–), Tel. 0441/501950

Verk. meine kompl. Spielsammlung (ca. 30 Games), z.B. Strike C., Comanche, Ait D2, Simon ...), Tel. 02773/6969, ab 19 Uhr (auch CD-ROM)

Verkaufe Thrustmaster Joystick + Weapon Control System, VB je 80 DM, Tel. 06441/36585, öfter probieren

Tausche CD Iron Helix, DV gegen: Comanche, TFX, Zeppelin, Inca 2 DV oder Sam & Max DV. Zuschriften an: Dirk Büttner, Max-Klinger-Str. 13, 01217 Dresden

Tausche: Hand of Ate, Star Trek 3, Day of the Tentacle, Shadow Sorcerer, Syndicate, Land of Lore, SQ5 u.a. gg.: DSA 2, Bloodnet, Ambermoon, Siedler u.a., Tel. 089/648888, ab 18.00

Austria – Verkaufe Soundkarten Soundblaster 2.0 und Game Wave 32 sowie Elite 2, Preis nach Vereinbarung, Tel. (0043) 03463/813175, Christian verlangen

Verk.: Day of t. Tentacle 50, Red Baron + Disk 60 DM, Links Mauna-Kea 25, HL14-18 40, The Incredible Machine 30, Pirates Gold 50, Sim City 2000-50, Tel. 02263/60773, ab 19.00 Uhr

Verk.: orig. Railway Challenge + Conrad-CD-ROM, Preis n. V. Tel. 03364/71843, Anschrift: T. Böhmer, Fürstenberger Str. 66, 15890 Ehst

Verk. orig. X-Wing, Privateer, Strike Com. Mission 1, Links 386 Mauna Kea, Lemmings, Ways f. Windows 2.1, Tel. 07731/53253

Tausche Sim City 2000, Comanche, Indy 4, History Line, Syndicate. Suche: Battle Isle 2, Siedler, Stronghold, Doom, T. F. X., Lands of Lore, Ambermoon, Tel. 05143/8661, Marcus

Verkaufe Originalspiele: Monkey 1, Populous, Larry 1 und Silent Service 2, (alles komplett in Deutsch), für je 30,–, Tel. 06353/8218

Doom 45 DM; Blake Stone 50 DM; Syndicat Mission Disk 30 DM; Rebell Assault CD 45 DM; The Legacy 30 DM; BM Prof. 30 DM; Tel. 02963/2675

Verk. 386DX/33 3,5" & 5,25" LW + 4 MB RAM + 120 MB HD + Monitor + Star LC 24-200 Colour Drucker + MS-DOS 5.0 + Gratis dazu CD-ROM LW Single-Speed ohne Karte für VB 2700, Tel. 05241/35186

Verk. PC-Spiele: Day o. t. Tentacle, Underworld 1, Eye 1 + 3, Sherlock Holmes, Populous 2, Terminator, Rampage u.v.m. Tel. 09187/8335 Harald! Habe auch CDs für CD-ROM.

Verk. 386 DX/25, 40 MB HD, 2 MB RAM, VGA-Mon., 3,5 u. 5,25" LW, VB 1000 DM, (SB + 130 DM), Spiele, außerdem Schneider CTM 644-Mon. (250 DM), Tel. 03591/41718

Term. Rampage, Syndicate + Data, Zeppelin Patrizier, Sensible Soccer, Stronghold dt. Anstoß, Aufschwung Ost, Alien Breed, 7 Guest, DM 40–60, T. 02151/397288, Markus, ab 14 h

Verk. Soundblaster 16 ASP 250 DM, Shadow Caster 40 DM. CD-ROM: Inca 2 70 DM, Iron Helix 50 DM + NN. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 55411 Bingen, Tel. 06721/42786

Verkaufe X-Wing, Privateer, Comanche, F15 III, A-Train, Summer Challenge, Wing, Commander Academy, Inca, Ultima Underworld, Manchester United, Xenon II, DOS 5.0, Preis n. VB, Tel. 033333/557

Verk. X-Wing, Comanche, F15 III, A-Train, Ultima Underworld, Summer Challenge, Manchester u. Privateer, Wing Commander Academy, Inca. Suche: Anstoß, TFX, Syndicate u.a., Tel. 033333/557

Verk. 386 DX komplett mit VGA-Monitor + Mouse + Tastatur + Joystick und viele orig. PC-Spiele + 80 MB Festplatte, Tel. 0511/483071, Carsten

Verk. Lands of Lore (kompl. dt.) 45,– DM; Ultima Underworld II 45,– DM; Trolls 30,– DM, Cruise for a Corpse 35,– DM, T. 035206/5791

Suche Sportspiele von Epyx (z.B. Winter Games, Summer Games) auf 3,5-Zoll-Disketten. Auch Videodatei-Verwaltung gesucht. Tel. 089/6792924

Verk.: Syndicate 50, Strongh. 50, Nuclear War 30, Wing Com. + Secret Mi. 1 + 2 50, M1 Tank Pl. 30, Falcon 3.0 Op. Fight Tiger 40, Battle Isle + Data II 1 + 2 60; Tel. 06142/33830

Verk.: Strike Com. AD KD: Sam u. Max, Lands of Lore, SQ5, Der Schatz im Silbersee, Day of Tent., Monkey Is. 2, je 40 DM, 1869, Batt. Isle, DSA je 30 DM, Tel. 03641/391188, Olaf

Verkaufe Wing Commander 2 + Special Operations 1 + 2 für DM 40,–. Frank Lübben, Süderreihe 9, 26757 Borkum, Tel. 04922/2097

Verk. SS2, Atac, GS 2000 + M. Disk 40 DM, Wing Commander 2 + SO 1 + 2 60 DM, Frontier, F15 III, Sub Wars 2050 DM 40, Aces o. Europe, Privateer + Speech DM 60 + NN + Porto, Tel. 0211/655102

Tausche: Sam & Max dt., Subwar 2050 dt., Rebel Assault, Day of Tant. dt., Epic Pinball, X-Wing, M&M 4 dt., Ultima 7 dt., Prince of Persia 2, FS 50 dt. Suche DSA 2, Ultima 8 dt., Privateer dt., Tel./Btx 07252/78009

Sound- und Grafikdemos für Gravis Ultra Sound + Soundblaster. Liste 1,– DM von Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Verkaufe: Privateer, dt. Ant. für 50 DM, Sim Farm deutsche Version für 40 DM. Tel. 05533/2224 (Tobias)

Suche als Orig.: Themenpark, Sim Farm, Der Planer, Kolumbus, Maoburger, Madnews + Pizza Connection. Angebote an: C. Profittlich, Schwanenwall 46, 44135 Dortmund. Ich melde mich auf jeden Fall!

Verk. Orig. wg. Auflös.: Strike Comm. (50), Wing 1 Deluxe (35), Wing 2 (35), Monkey 1 (25), Comanche Data 1 (25), Kings Quest 5 (35), Eye of Behold. 1 (20) – Alois jung., Tel. 09621/83104

Verk. Sam & Max, Stronghold je DM 50,–, Lemmings, Populous je DM 20,–. Bei Kauf von 2/3/4 Spielen DM 5/10/15 Rabatt. Tel. 04323/4617

Verkaufe orig. 3,5" Games: Waxworks (dt.), Dracula, Eye of the Beholder III für je 40,–, Terminator Rampage für 65,– DM, auch Tausch möglich, Tel. 07263/6632

Tausche oder verkaufe folgende original PC-Spiele: Monkey Island 2, Strike Commander, Speech Pack, Lemmings, Indy 500, Railroad Tycoon Deluxe, Twilight 2000, Pirates Gold, Powermonger, Doom (Vollversion). CD-ROM-Spiele: Jurassic Park, Burntime, Inca 2, Battlechess (SVGA) u.v.m., Tel., 9.00–16.00 Uhr, 02445/8068

Verschenke Software, Info gegen 2 DM in Briefmarken, Th. Brandl; Postfach 1221/09; 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien!

Suche Monkey Island 2 oder tausche Sim City 2000 gegen Monkey 2. Adresse: Tom Antonitsch, G. Kramerstr. 51, A-8600 Bruck oder Tel. 03862/28866 (A)

Tausche original Doom EV gegen original Day of the Tentacle DV oder Sam u. Max DV, Tel. 02166/43797

Suche "Ports of Call" für PC kplt. dt. in guter Originalfassung für 20–30 DM, Tel. 04392/5891, Marc Walker, Elbinger Str. 10, 24589 Nortorf

PC 386 40, SVGA + Farbmon., 2 MB, 2 LW, DOS, Win 3.1, 100% o.k., VB 1399,–, Adlib 55,–, SVGA-Card 55,–. Suche ständig gute Orig.-Soft, bis 40,–, Tel. 09722/2081

PC-Originale: Falcon 3.0, BMP, DSA, Indy 4, Die Siedler, Anstoß, Monkey 2, Stronghold, Battle Isle 2, Zool, Wing Commander 2, RRT, Mad-TV, etc., Tel. 05382/4858, auch Ankauf

Verk. NEC-Pinwriter P2 Plus, neuw. für DM 280,–, tauche orig. "Fields of Glory" und "Civilisation" gegen orig. "Die Siedler". Tel. 07052/2254, Fax 1549

Atari ST

Impossible Mission 2, das Beste an Geschicklichkeit für den ST und Millennium 2.2, ein SCI-FI-Adventure. Beide Spiele für 50,– DM! Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Originale: Streetfighter 2, Dungeon Master + Chaos Strikes Back, Bundesl. Manager Prof., A320 (Europa) etc. Liste bei: S. Maul, Stephensonstr. 47, 01257 Dresden

Verk.: Chaos Eng., Silent Service 2, AV8B Harrier, Turrican 2, Final Fight, Lotus 3, Robocop 2, M1 T. P. zus. 220,– (NP = 500 DM), J. Fleig, Poststr. 10 a, 77728 Oppenau

Verkaufe Atari-Spiele (mit Verpackung) im Topzustand, wie Cadaver + Missiondisk, Heimdall usw. Tausche auch gegen PC/MD-Spiele, z.B. Terminator RAM. Tel. 0921/61645

Verk. Atari 520 ST m. 2 Floppies, schw.-weiß-Monitor, schw.-weiß-Drucker und vielen Spielen (Dungeon Master usw.), Preis 1000,– DM VB, Tel. 08629/1406

Verk. Reach f. t. Skies (45), Dreamlands (Ishar, Transarctica ...) (45), Monkey Isl. (30), On the Road (30), zusammen nur 120 DM, J. Fleig, Poststr. 10 a, 77728 Oppenau

Suche Dragonflight, Spirit of Adv. und Ishar 2. Verkaufe Fate, Megalomania, Lemmings, Chips Challenge für je 30 DM. Tel. 0214/62703

Suche: Amberstar, Railroad Tycoon, Another World, Austerlitz, Jupiter's Masterdrive, Space Quest 1–3, Sim City, Sim Earth, Sim Ant, Mad TV, Preis nach VB, Tel. 0671/62914

Verk. Atari ST FM + 2 MB s/w + Monitor SM 124 + Maus + Englisch-Schreib- und Malprogrammen + Public Domainsoftware und Büchern, VB 500 DM, Tel. 05846/600

Restposten orig. ST-Spiele je 15,– (Min. Abnahme 2 St.), z.B. Rampart, Goblins, R. Islands, Fot 3, Traders, Battel Comm., F. Metal Planet, Gunship, Tel. 02242/4255

Suche Spiele für meinen Atari ST. Bitte schickt mir Eure Listen mit Preisvorstellung. Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, 14542 Werder/Havel

PC Engine

Engine + 59 Cards + 18 CDs für 1999,–, Neo Geo + Spiele ?,– DM, tausche Laser-Disks, Platinen-Tausch und Kauf, Tel. 09560/8440 oder 320, Thomas, bis 23.00 Uhr

Verk. für PCE: Aldyness (SG), Metal Crusher, Barumba, Cyber Cross, 2nd Wrestling, Cadash (us). CDs: Exile, Slime World, Valis 3, Browning, Shupeshifter. Suche CDs! Tel. 0731/76634

Verkaufe Turbo Duo/PC-Engine 550,–/120,–. Habe über 100 verschiedene Spiele für 20–60 DM. Kaufe unter Umständen auch Spiele + Konsole. Tel./Fax 06132/56604, Sven

Verk.: PC-Engine RGB + 12 Top-Spiele z.B. Final Match, PC-Kid 2, Mr. Heli, Neutopia usw. für 659,– DM. Tel. 07461/76636, Ingo, Preis VB

PC-Eng./T-Duo-S-NES/Fam und M-Drive. Suche alles. Tel. 0212/208689

Game Boy

Verkaufe GB-Spiele aus den USA, z.B. Tour de Trash, Pitfighter usw. Tausche auch gegen MD-Spiele, wie Jungle Strike, General Chaos, Robocop 3, Tel. 0921/61645

Verkaufe Spiderman, Golf, RC Pro AM und Castlevania Adventure für je 25 DM; Jochen Till, Tel. 08142/9147, ab 18 Uhr

Verkaufe GB + Tetris für 70,–. Habe auch viele andere Spiele zwischen 25–35 DM. Kaufe auch GB + Spiele. Tel./Fax 06132/56604, Sven! Night and day!

Verkaufe: Game Boy mit 3 Spielen für 120–150 DM. Tausche auch gegen Game Gear oder SNES. Der GB ist original verpackt und so gut wie neu. Tel. 07073/7633

Verk. ein Game Boy für 50 DM u. S. Mario Land 2, Motocross Maniacs, F-1 Race, S. RC Pro Am für 30 DM und Kid Icarus, Bart Simpson, World Cup, Catrop und Pinball für 20 M und ein Aufladegerät für 20 DM. Tilman Löffler, Dornbachweg 10, 61184 Karben, Tel. 06039/1800

Verk. 10 Game Boy Spiele, u.a. Super Mario Land 2, The Spirit of F1, Krusty's Fun House, Super R. C. Pro-AM, King of th Zoo, Tel 02501/7927, ab 14 Uhr

Suche Spiele für meinen Game Boy. Schickt mir Eure Angebote + Preisvorstellung. Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, 14542 Werder/Havel

Game Gear

Verkaufe GG mit Netzteil, Battery Pack, Tasche und 6 Spielen (Sonic, Super Monaco GP usw.). Ver. 2 NES-Spiele für 60 DM. GG, Zubehör u. Spielen 400 DM, Tel. 06473/8940

Verk. für Game Gear: Batman Returns + Donald Duck für zus. nur 100 DM/sowie einen Master System 2 für nur 120 DM! Tel. 02309/76592 (Martin)

Game Gear u. div. Spiele, neuwertig, einz. o. komplett, auch Spiele "Master-System II", Preise VS, bitte Liste anfordern. Tel. 04321/43298

Aufgepaßt! Verk. Game Gear mit TV-Tuner und Battey-P. und Adapt. plus 2 Spielen, Sonic 2, Street of R. für nur DM 340,–. Tel. 08821/52425, ab 18 Uhr, außer Freitag

Verkaufe GB-Module 30/51/64 in 1 GG-Modul 21 in 1 SNES bis zu 8 in 1, Tel. 0531/610782

Verkaufe: GG mit 6 Spielen (Shinobi I + II, Sonic I + II, Axe Battler + DD) für DM 280,– + Porto, Tel. 08245/3806

Verkaufe GG + TV-Tuner + Sonic 1/2 + Tazmania + MM-Castle of Illusion + MG-Converter + Asterix + Netzteil NP = 900 DM, VP = 500 DM, Tel. 034602/20412 (Andreas)

Lynx

Lynx-Jaguar Club Österreich: Monatliche Clubzeitschrift, etc., sucht Miglieder aus D-CH-A. Info bei: Ernst Fürthaller, Hofnerstr. 6, A-4020 Linz, Österreich

Suche Lynx-Module: Shanghai, Ishido, Awesome Golf, War-Birds, Dracula, Toki, Pinball Jam, Steel Talons, Shadow o. t. Beast, Lemmings, Dinolympics, etc., Tel. 030/3017825, 19–21 Uhr

Mega Drive

Verk. für MD: Streetfighter II Special Champion Editon (95), Sonic (40), (beide neuwertig) inkl. PP, Tel. 02225/3840, 17–20 Uhr

Suche das Spiel Dragons Fury (mit Anleitung). Verhandlungsbasis: 50–60 DM, Adresse: P. Schuler, Bismarkstr. 9, 78120 Furtwangen

Verkaufe Thunderforce 4 für 30 DM und Road Avenger (Mega CD) für 30 DM; Tel. 08142/9147; Jochen Till; ab 18 Uhr

Verk. (alle US) CD: Microcosm, Sonic CD, Lunar, Thunderst., Joe Montana, Sol Feace, Chuck Rock 2, Sega Classics, Sh. Holmes, Sonic, Spinball, 35–50 DM, Tel. 06782/7840, Jörg

Verk.: Mega Drive + 7 Spiele (z.B.: EA-Jungle Strike, Quack Shot, Kid Chameleon) für : 580 DM. Tel. 07903/1253, ab 16 Uhr, verlangt Florian

Verkaufe Mega Drive 140,–, mit Spiel 170,–. habe auch Mega CD für 400,–, CDX-Adapter 50,–. Verkaufe auch Spiele für MD und MC zwischen 35–70,–, Tel./Fax 06132/56604

Verk. Battletoads, G-Loc, Super Smash T.V. (je 65,–), Super Thunder Blade, Last Battle, Altered Beast (je 55,–), Grandslam, Toe Jam u. Earl (je 45,–), Tel. 0341/83030 (Wolfdieter)

Verk. MD mit Joypad und 8 Spielen (Gynoug, Quak Shot, Wonderboy III, Spiderman, 688 SVB Attack u.a.) für 400,–, NP 900,–, Tel. 030/6945901, Nico, nur Raum Berlin

Verk. für Super-NES: Mystick Quest 65 DM, Super Mario World 60 DM, verk. für Mega Drive: Aladdin 75 DM, Cool Spot 70 DM, alle dt., Tel. 02256/1319

Verk. Mega Drive AGB jap. 100 DM, Spiele (Bubsy, Sonic 2, Ghostbusters, u.v.m.), Stck. 40 DM, Arcade Power Stick. 50 DM, Aktion Replay 50 DM, Tel. 05322/86007

Verk. Mega Drive + Mega CD + CDX Adapter (jp/us/dt.) + Contr. + 8 Spiele (Dracula, ... alles CDs) + Tompson-Monitor (Scart), erst 1 Monat alt, VB 1200 DM, Tel. 0941/71411, ab 14 Uhr

Mega-Drive II u. div. Spiele, neuwertig, einz. o. komplett, auch Spiele "Master-System II", Preise VHB, bitte Liste anfordern. Tel. 04321/43298

Suche für MD the Ottifants, World of Illusion, zahle bis 110 DM. Kaufe auch einzeln. Tel. 030/5082801, verlangt Benjamin (ab ca. 15 Uhr)

Verk. jp. MD (RGB/PAL, 60/50 Hz) mit 19 Games wie Sonic, Thunder Force III/IV, Eswat usw. + Competition Pro Sega! Nur komplett! 500,– DM. Tel. 0209/390941, ab 15 Uhr

Super Famicom

Verkaufe Jimmy Conners Pro US Version für 60 DM, Tel. 06237/3846

Verkaufe Phalanx und Tiny Toons (Buster Busts Loose) für das SNES! Jochen Till, Tel. 08142/9147, ab 18 Uhr

Halt! Verk. mein Super-NES (dtsch. PAL), 100 % o.k. mit Streetfighter 2, Mario Paint und Action-Repl. für nur DM 255,–, Tel. 08821/52425, ab 18 Uhr, außer freitags

Verkaufe fast neue MD- und SNES-Spiele zwischen 50 und 80 DM, z.B. Mortal Kombat und Wonderboy 5, Tel. 089/7149026

Verkaufe SNES us/dt. mit Mario für 200 DM. Habe viele Spiele (us/jap./dt.) für 40–70,– und viel Zubehör. Kaufe auch Spiele und Konsole, Sven, Tel./Fax 06132/56604

Verkaufe 1. Mortal Kombat, Desert Strike, F-Zero, Super Mario World, Streetfighter 2, 2. neuw. SNES mit 2 Joypads + Adapter + 5 Spiele. Call Markus Kreuzpointner, Tel. 08025/8209

Verk. S. M. All Stars (75,–); Battletoads; Aladdin; Goof Troop; J. C. Pro t. T.; Turtles Tour N. Fight. (je 85,–, alle inkl. Vers.kosten, zus. 475,–),Tel. 0341/83030 (Wolfdieter)

Verk./tausche: für SNES Star Wars, Top Gear, Alien 3, Shadowrun (us) mit Adapter, S. Soccer. Suche L. Vikings, Streetfighter 2, Turbo o. Mortal Kombat, Tel. 0671/62914

Verk. SNES dt. + 2 Joypads + 6 Spiele (z.B. Sim City, Mario Kart ...), 2 Mon. alt, 100 % o.k. für 100,–, Tel. 0511/483071, ab 16 Uhr (Carsten)

Verk.: Super NES mit 2 Spielen (SMW, Zelda 3) alles orig. verpackt! Fast neu! Preis: 200 DM. Tel. 040/5218550, Norderstedt

Verk. für SNES: Magical Quest 60,–, Super Bomberman 70,–, Streetfighter II (an.) 50,–, Streetfighter II Turbo 70,–, Mario Kart 60,–, für PC: Sam u. Max 80,–, KQG 65,–, Tel. 08747/26743

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, Adapter und 9 Spielen (SF2 Turbo, Turrican, Mario Kart, Axelay, Top Gear, Contra 3, usw.) = 850 DM, Tel. 05064/91005

Verk. für Super-NES: Actraiser 2, Mortal Kombat, Turtles 4, Axelay, Wrestle Mania, Super Soccer, Parodius, Final Fight 2, für MD: Outrun, Tiger Heli, Tel. 09721/90891

Verk. für SNES Mortal Kombat u. World Heroes für je 80,– (auch Tausch geg. and. Sp.) u. für Mega CD Silpheed (orig. Verp.) für 80,–; Tel. 04521/74501, ab 15 h

Verk. SNES + 2 Pads + 22 Spiele + Actionreplay, Adapter zus. 1500,– DM, Mi. – Sa., ab 19.00 Uhr, Tel. 08142/15534, sonst 0731/723728

Verk. Super NES us RGB + Mario + 1 Pad 150,– Spiele (Adventure Island), Parodius Pilot Wings, Wings 2, u.v.m.) Stck. 50,–, Aktion Replay 40,– u.v.m., Tel. 05322/83629, ab 15.00

Suche jede Menge SNES-MD u. NES-GB-Module (gerne auch kompl. Spielesammlungen!). Meldet euch unter Tel. 0641/71250

Für SNES PAL: Prince of Persia, World League Bas., Lemmings nur 60 DM, Sim City nur 50 M. Anrufen bei Jan unter Tel. 06725/3717

Verk. für SNS (us) Super Conflict, Lost Vikings, Road Runner, Bubsy, Joet Mac à 35,– DM + Aladdin für 60,– DM, zusammen für 200,–, Tel. 08245/3806

Verkaufe Mortal Kombat dt. 80 DM, Dino City us 60 DM, Aladdin dt. 70 DM, Dracula dt. 70 DM, Magical Quest us 70 DM, Tel. 089/640763 (fragt nach Julian) a. d. Benediktenwandstr. 11, 81545 München

Verk. SNES (dt. & us) + UFO-Backup-System + 16 Original-Games + Capcom Fighter Power Stick! Komplett für 1000,– DM. Tel. 0209/390941, ab 15 Uhr

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Diverses

Swatch! Platinum, Chronos, Scuba, etc. Tel. 08020/633 o. 1737, Fax 7127

Engine + 59 Cards + 18 CDs für 1999,–, Neo Geo + Spiele ?,– DM, tausche Laser-Disks, Platinen – Tausch und Kauf, Tel. 09560/8440 oder 320, Thomas bis 23.00 Uhr

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive, Master System, Nintendo + Super Nintendo + PC-Engine! Tel. 0431/641670, 0431/641670

Cosmic Challenge – ein gewaltiges Postspiel um Diplomatie, Strategie und Macht, interessiert? Rückumschlag + 4 DM für Regel: C. Geisler, Hauptstr. 42, 21775 Ihlienworth

Verkaufe oder tausche gebrauchten Mega Drive und Super Nintendo Spiele, auch amerikanische und japanische Spiele, unter Telefon: 05437/225. Tausche auch Konsolen, nur mit Spiel(en). Fax: 05437/1594 (Joachim)

Verkaufe/tausche neueste 3DO-Games. Tel. 06128/72912, ab 18.00 Uhr

Suche: Doom Vollversion. Biete: The Lost Vikings (PC), Streetfighter 2 (SNES), Zelda 3 (SNES) + 20 DM (also 1 Spiel + 20 DM). Tel. 0228/324228, Marc

Software für Amiga, PC, SNES und Mega Drive von Privat und sehr günstig. Liste gegen 2 DM Rückporto bei: G. Trauernicht, Hauptstr. 12, 27777 Ganderkesee

Amiga-Mag. 6/87–8/91, 4/92–8/92, Sonderh. 4 + 7; HC 5/88–2/90; ASM 11/87–6/91, Comp. Lv 3–7/90; div. CVG, EGM + MeanMach. zu verk. Preis VHS; Tel. 02373/61397, ab 18.00 h

Verkaufe: Elite 2; Sensible Soccer; Eishockey-Manager; Strike Commander; Comanche; je Spiel nur 40,– DM. Alle zusammen 150,–. Tel. 07231/12251, ab 19.00 Uhr

Ich verk. Spiele, Systeme, Hardware für Sega Master Sy. 1, Game Boy, Game Gear, Lynx 1, fast alles neu! Verk. Grund.: zu wenig Zeit. Einfach anrufen unter Tel. 02407/2084

Verkaufe Power Play 11/92–2/94 (alle in Top-Zustand) für je 3,– DM! Plus Versand. Ruft an: Tel. 069/356243 (Sebastian)

Perry Rhodan: An alle Sammler und Fans. Verkaufe ca. 350 Hefte. fünf kompl. Zyklen. Von Heft Nr. 991–1280, 1409–1413, 1415, 1419–1425 und Heft Nr. 1! Alles Original Erstausgaben! Nur Komplettverk. Einmaliges Angebot. Preis VB. Alle Hefte in sehr gutem Zustand. Power Play's ab 5/91 bis zu dieser Ausgabe. Alle in gutem Zustand. Tel. 06624/8404 (André), ab 20.00 Uhr

Verk./tausche Orig. zu je 45 DM. Syndicate Underworld 2, Elite 2, History Line, Wing C., Special F. Suche f. CD-ROM: Battle Isle 2, Rebel A., Privateer, Pagan. Tel. 07572/8897

Verkaufe Neo Geo + Spiel für 750,–. Habe auch viele andere Spiele. Verkaufe auch SNES + Spiele, Mega Drive + Spiele, Turbo Duo, PC-Engine + Spiele. Tel./Fax 06132/56604

Suche Power Play 1/90–10/91! Bezahle 2–3 Mark pro Heft oder tausche gegen PC-Player, PC-Joker Hefte (auch Verkauf, 2 Mark pro Ausgabe), 2796320, Norman

Verkaufe Star LC-10 Colour Farbdrucker, kaum benutzt, neuwertig! VB! Ab 17.00 h unter Tel. 06130/7733, Sebastian

Verkaufe, tausche Videospiele, alle Systeme. Info gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock (auch Konsolen/Zubehör!)

Suche Lösungstips für Transarctica (PC-Version), Bankverbindung angeben – gute Tips werden belohnt! Bodo Lambrecht, Ruhlsdorfer Str. 6, 10963 Berlin

Verk./tausche: Titus the Fox u. Wizkid für je 25 DM. Suche Jo Joe Turrikan 2, Fire & Ice, Tel. 05524/1328

Verkaufe Power Play-Hefte: 2/89–7/89; 3–8, 12/90; Jahrgang '91 & '92 komplett (auch einzelne Hefte, VB). Tel. 04101/200805 (ab 16 Uhr, Stefan)

Suche für Atari 2600: Fathon, Popeye, Death Star Battle, Moosweeper und Sky Jinks. zahle gut. Ruft an Mo. – Fr., 18–20 Uhr. Tel. 07543/1230 (Helmut)

Verkaufe jede Menge SNES + MD-Module, z. Teil topaktuell, aus meiner Sammlung. Einfach anrufen unter Tel. 0641/791740

Kaufe alles (fast). Konsolen + Modulsammlungen. Super NES/Mega Drive/Neo Geo/SM/NES/GB/GG/3DO/Jaguar. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Wer verkauft mir preisgünstig Power Play 01/93–10/93? Tel. 09723/3397 (Klaus), nach 16.00 Uhr

Manga Videos günstig abzugeben. Verkaufe außerdem Spiele für 3DO, Jaguar und Neo Geo. Täglich ab 19.00 bis 21.30 Uhr. Tel. 02872/8411 (Thorsten)

Suche Tauschpartner(in) für Amiga-Soft. Schreibt an Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bochholt

Kontakte

PC-Club sucht noch Mitglieder. Wir bieten Clubmag., Mailbox, Clubeinkauf. Genauere Infos gegen Rückporto 4 DM. T. Kerschensteiner, Buchenweg 15, 89616 Rottenacker

XTC – 2 Gigz for MS DOS, 1 Gig X-Rated Stuff. Linked Worldwide with Fido & Internet. Who of Thelostboys. Tel. 030/3412912 HST & V.32bis Support. Greetinx 2, Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund, Markus Koch, Haubachstr. 16, 10585 Berlin

Hardware, Software, Service und Beratung beim Computerkauf. Nähere Infos unter Computerclub Wyhlen. Unsere Hotline: Tel. 07624/80238

Verkaufe, tausche Videospiele alle Systeme. Info gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock (auch Konsolen/Zubehör!)

Suche Kontakt zu PC-Musikern. Erstelle selber MODs per Creator. Briefe + Demos an: K. Neuhaus, A. d. Kreuzkirche 28, 49356 Diepholz. Fast!

PC-Fast der Ultimative Computerclub in Berlin und Deutschland. Mitgliedsbeitrag 3 DM. Anrufen unter Tel. 030/3025005 oder 030/3239887, Do. + Fr. 16–20 Uhr

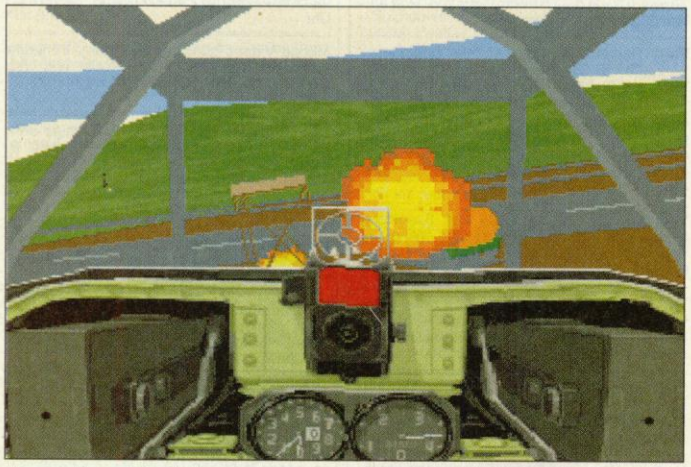
Tausche SNES (US) mit 2 Joyp. + Robocop 3, R-Type, Actraiser 2, SF2 Turbo, Clay Fighter gegen Mega-CD (dt.), wenn möglich + Spiel. Tel. 02520/660, Torsten

Videospielclub Double Trouble – der Sega & Nintendo-Club für alle Wesen bietet Clubzeitung, Tips, Hotline etc.! Seit 1989 – bereits über 800 Mitglieder(innen)! Infos gegen 1 DM Rückporto! Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin. Tel. 030/6188391/6849816

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

Fanal im Guadalcanal

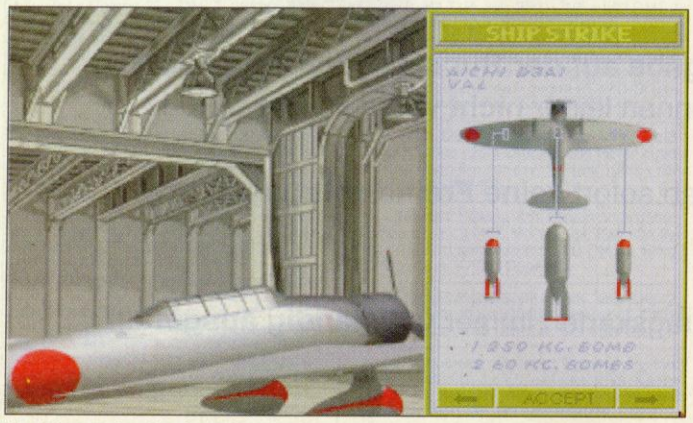


Abgedrückt: Das Feindcamp liegt in Schutt und Asche

1942 – Pacific Air War

Fast zwei Jahre nach Erscheinen des immer noch Maßstäbe setzenden *Aces of the Pacific* wirft Microprose eine Flugsimulation ins Rennen, die sich thematisch mit dem gleichen brisanten Stoff beschäftigt: Nach dem entscheidenden Sieg der Japaner zum Ende des Jahres 1941 in Pearl Harbour verhärtete sich die Situation für die USA auf dem Pazifik-Kriegsschauplatz. Die stark geschwächte Flotte und die gebeutelten Küsten-Batterien mußten vor Nippons Fliegerverbänden geschützt werden. In den martialischen Schlachten um die Inseln des Pazifik erwiesen sich die monströsen Flugzeugträger mit ihren kurzfristig verfügbaren Jägern und taktisch agierenden Bombern als wichtigstes strategisches Mittel. So wundert es wenig, daß Euer bevorzugtes Missionsziel neben Küsten-Bombardements die Zerstörung eines solchen massiven Pottes ist. Ob Ihr dabei unter amerikanischer oder japanischer Flagge agiert, ist reine Sympathiesache, die Aufträge unterscheiden sich auf beiden Seiten nur unwesentlich voneinander. Gelegenheitskrieger wählen eine kurzweilige Einzelmission an, geduldige Schlachtenbummler versuchen sich an einer Pilotenlaufbahn oder am Campaign-Modus, in dem Ihr wichtige historische Szenarien nachspielen könnt und somit die Chance habt, die Geschichte neu zu schreiben.

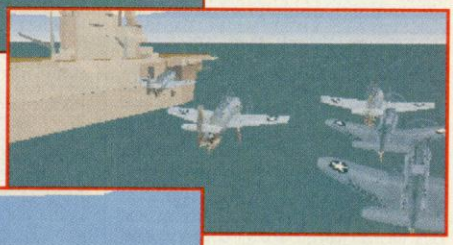
Wollt Ihr der Realität ein Schnippchen schlagen, könnt Ihr mittels eines Mission-Builders die Umgebungsvariablen und Freund- und Feindstärke in fein abgestimmten Optionen ganz nach Eurem Geschmack festlegen. Bevor Ihr Euch in die individuell gestalteten Cockpits schwingt, habt Ihr die Möglichkeit, anhand eines "Handicap-Menüs" den Schwierigkeitsgrad zu steigern. Hier bestimmt Ihr beispielsweise, ob die Sonne blenden soll, ob Euer Pilot gelegentliche Blackouts hat oder wie geübt der Gegner fliegt und schießt. Schwingt Ihr Euch schließlich in die Lüfte auf, späht Ihr in 3D-Sicht aus dem Cockpit oder betrachtet Eure Maschine frei zoomend und drehend aus allen erdenklichen Kameraperspektiven. Besonders gelungene Einsätze könnt Ihr mit einer Videorecorderfunktion einfangen und editieren. *fh*



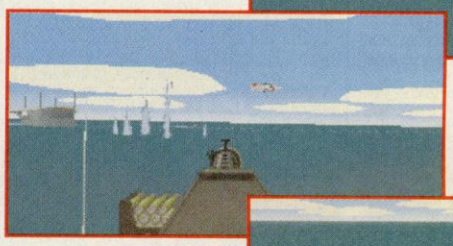
Vor Einsatzbeginn legt Ihr die Bewaffnung Eurer Maschine fest

Müßte sich *1942* nicht nicht an Dynamix' Aces messen, und stünde nicht die Veröffentlichung des *Strike Commander*-Nachfolgers *Pacific Strike* unmittelbar bevor, wäre diese Simulation eine wahre Bereicherung des Genres. Trotz einiger neuer Features (scrollende 360 Grad-Umsicht im Cockpit, Tailgunner-Funktion bei einigen Jagdbombern, Mission-Builder und Schleudersitz) kann Microprose's Simulation dem Klassiker von Dynamix nicht ganz das Wasser reichen. Obwohl mittlerweile fast zwei Jahre technischer Entwicklungen ins Land gegangen sind, kann Microprose mit keinen spektakulären grafischen Neuerungen aufwarten. Zudem schnurrt Euer Motor gelangweilt vor sich hin und die Maschinengewehre spucken unter müdem Rattern die leeren Hülsen aus, während Euer Gegner stumm abschmiert. Wenn Ihr knackige Simulationen, die sich nicht in technischem Brimborium à la *Falcon 3.0* verlieren, bevorzugt, solltet Ihr dem allemal soliden Fliegerspektakel trotz der beschlageneren Konkurrenz Beachtung schenken.

Anhand der durch Eure Garben verursachten Fontänen könnt Ihr Euch gut auf Euer Ziel einschießen



Kamerawinkel und Zoom können frei gewählt werden



Einige Jagdbomber verfügen über eine Tailgunner-Funktion

Die meisten Missionen startet Ihr als Kapitän einer Dreierformation

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 81%

Grafik: 80% **Sound:** 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386 SX, VGA, 2 MB RAM, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland MT-32, Adlib, General Midi
Geplant für: Amiga

Gluck gluck, weg war er

Wenn bei Kuba die rote Sonne im blauen Meer versinkt...

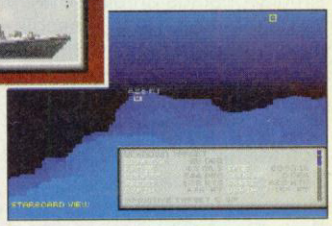
Es ist nicht zu übersehen, daß Spieldesigner John Ratcliff deutliche Anleihen bei seinem Erstlingswerk *688 Attack Sub* nahm. Vom bewährten Spieldesign bis zum digitalisierten Schiffchen schleicht die *Seawolf* auf ausgetretenen Pfaden. Neben diesen wohltuenden Gemeinsamkeiten blieben bei der Restauration auch einige geliebte Spieleigenheiten des Oldtimers auf der Strecke: So vermißt der Kapitän schmerzlich, auch mal in die U-Boote der anderen Seite steigen zu können. Auch die anscheinend aus der ersten Projektierungsphase stammende Story vom bitterbösen russischen Aggressor ist wohl etwas überholt. Natürlich wurde die Technik des Seeschlachtdramas auf gängiges PC-Niveau gehoben: fraktale Kartengeneration (die verdächtig an *Strike Commander* erinnert), durchgestylte Samples und aufgepeppte Grafik dürfen nicht fehlen. Da aufgebohrte Umsetzungen gerade schwer in Mode sind, sollte man auch *Seawolf* einmal von der rein spielerischen Seite betrachten. Denn da kann die U-Boot-Jagd immer noch von den Pluspunkten des originalen *688 Attack Sub* zehren und dies erfreut das Herz des Hobbykapitäns.

SSN-21: Seawolf

Die großen U-Boot-Simulationen wie *Silent Service* und *688 Attack Sub* liegen schon längst auf dem Schiffsfriedhof. Außer der Badewanne und einem wehleidigen Tätscheln der alten Spielepackungen blieb den Unterwasserfreaks nicht viel, um sich den klaustrophobischen Tiefen zu widmen. Mit dem neuesten Electronic Arts-Streich *Seawolf* soll das nun anders werden.

Ihr tretet als Greenhorn in das pazifische Kriegsgeschehen des 20. Jahrhunderts. Auch unter Wasser ist die Lage brenzlig: Denn nachdem sich Fidel Castro einen Cuba Libre zu viel hinter die Binde gegossen hatte, verfällt er den bösen Restrussen, die wiederum dem Land der unbegrenzten Freiheiten ans Leder wollen und prompt mit einer gigantischen Flotte Kurs Kuba ablegen. Es kommt, wie es kommen muß, nämlich zu mehreren großen Seeschlachten, in denen Ihr der feindlichen Übermacht mächtig einheizt. Ein Campaign Mode führt Euch von Schlacht zu Schlacht, Missionsauftrag und Debriefing eingeschlossen. Gelingt es Euch nicht, die Mission zu lösen, dürfen die Aufträge auch einzeln eingeübt werden.

Einmal auf Tauchstation müßt Ihr Euch auf fünf Kollegen verlassen. Jeder einzelne glänzt mit einem digitalisierten Bildchen und darf ab und zu auch einen digitalisierten Satz stammeln. Kollege Nummer eins ist für alle allgemeinen Belange zuständig, zu denen der Missionsauftrag, Logbucheintragungen und andere administrative Maßnahmen gehört. Mann Nummer zwei ist der Kutscher, über den Ihr die Richtung, Tauchtiefe und Zielzuweisungen arrangiert. Der dritte Mann ist der Waffenmeister und hält den Daumen am roten Knöpfchen. Dazu gehört auch, rechtzeitig Torpedos zu laden oder störende Geräuschmacher, die Eure Verfolger verwirren, in den Tiefen abzusetzen. Der Mann Nummer vier leiht dem Boot sein Ohr: Mit verschiedenen Lauscheinrichtungen könnt Ihr die Gewässer nach feindlichen Schiffen absuchen und gegebenenfalls identifizieren. Der letzte und fünfte Kollege ist der Funker. Über Ihn könnt Ihr dringende Funksprüche absetzen und die Fünf-Uhr-Nachrichten über die letzten Kriegsereignisse auf die Mattscheibe holen. Schippert Ihr nicht gerade auf der Karte, könnt Ihr einen Blick durch das Periskop werfen, durch das Ihr auch die digitalisierten Schiffchen bewundern dürft. Der dritte, alternative Blick gibt Auskunft über die Bodenstrukturen. Ansonsten legten die *Seawolf*-Entwickler größten Wert auf den Zweispielermode. Ihr könnt zu zweit gegen die russische Flotte antreten oder Euch gegenseitig torpedieren. Dabei könnt Ihr Euch nicht nur kleine Briefe schreiben, sondern über eine integrierte Samplefunktion auch ganze Worte übertragen. *cd*



Taktisches Geplänkel: die Unterwasseransicht der feindlichen *Seawolf*-Schiffe (unten)

Mit dem Sonar ist alles klar: Maschinengeräusche bringen unseren Lauschangriff in Fahrt

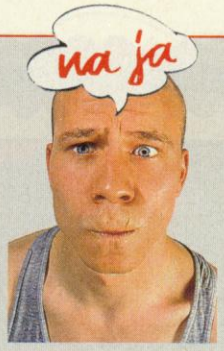
Genre: Action/Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 75%

Grafik: 71% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MB RAM, 14 MB Festplatte
Unterstützt: Nullmodem, Modem, Netzwerk
Geplant für: –

Abgeschmiert

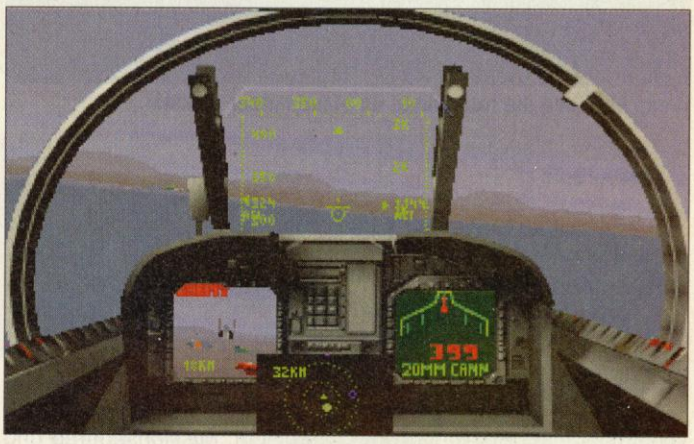
Der Flugkreisel: 3-D-Studio-Animationen aus der Retorte



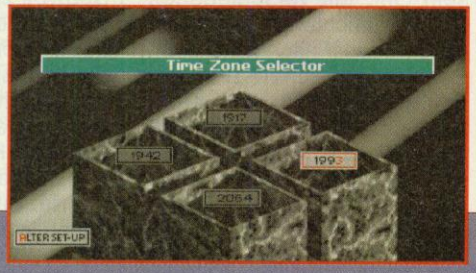
Man kann nur hoffen, daß Mindscape *Evasive Action* noch eine gründliche Überarbeitung zukommen läßt, bevor das Programm auf uns losgelassen wird. Sollte dies wirklich eine ernstgemeinte Endversion sein, muß man dem Programmierer seinen Basic-Abendkurs zurückerstatten. *Evasive Action* verdient eigentlich kaum die Bezeichnung Flugsimulation: Neben unverzichtbaren Konfigurationsbildschirmen reichte es nur für vier Jahrgänge an Flugzeugen, Magergrafik und praktisch nicht vorhandenen Sound. Daß man trotz dieses spärlichen Materials noch eine Menge falsch machen kann, beweist die verkorkste Steuerung und der schnarchige Zweispielermodus; kurzum: Diese Simulation ist eine Nullnummer aus dem Bilderbuch. Wollt Ihr zu zweit in die Luft gehen, schaut lieber bei *Falcon3.0*, *Tornado* oder dem Original *Dogfight* rein.

Evasive Action

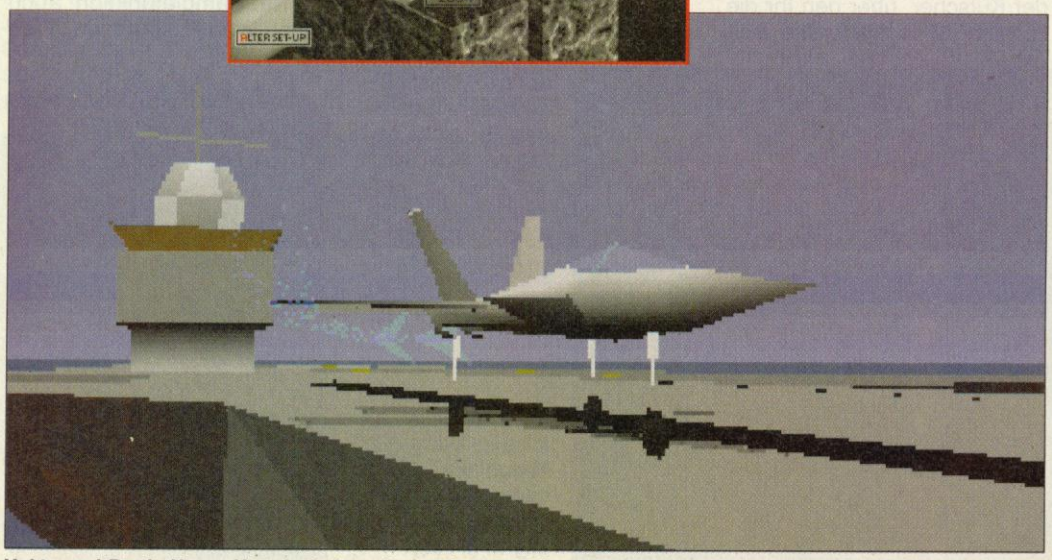
Bereits vor einem geschlagenen Jahr versuchte Microprose, die geselligen Flugsimulationsfans an einen Tisch zu bekommen. Nach einschlägigem Pilotenslang verliehen die Microprose-Programmierer ihrem Flugduellspiel den Namen *Dogfight*. Nachdem man sich reichlichst am Microprose-Spiel ergötzt hatte, kamen die Mindscape-Erfinder auf den Dreh. Da aber der Name *Dogfight* für solche Art von Flugsimulationen schon vergeben war, verzichtete man mit der feinen Englischen Art auf den Namen und begnügte sich mit *Evasive Action*. Wie im großen Microprose-Vorbild, wurde *Evasive Action* am Zweispielermodus aufgehängt. Mit einem Modem oder seriellen Kabel gekoppelt, versuchen zwei Kampfhähne, sich in einem Luftkampf vom Himmel zu holen. Bevor Ihr jedoch in die Maschine steigt, um Euren Freund aus allen Wolken zu holen, müssen noch einige Formalitäten geklärt werden: Um *Evasive Action* eine gewisse Dynamik zu geben, dürft Ihr eine von vier Zeitzonen wählen. Darunter befinden sich immerhin so schwergewichtige Jahrgänge wie 1914-18, 1933-39, 1990-95, und im Sinne des Jäger 2090 wagten die Mindscape-Entwickler einen Ausblick auf zukünftige Sternenkriege. Die Flugzeuge entsprechen natürlich der beflogenen Zeit: 1914 könnt Ihr dem roten Baron Löcher in einen der drei Flügel schießen, 1930 sind es dann die Messerschmitts und Zeros, in der aktuellen Zeit dürft Ihr die F-18 oder die MIG 29 Fulcrum besteigen. Der Teilnehmer der himmlischen Auseinandersetzung hat selbstverständlich die Möglichkeit, sich eine Maschine seines Geschmacks herauszupicken und schon vor dem Flug als drehende 3-D-Grafik zu bestaunen. Auch ansonsten hielt man sich bei Mindscape mit simulationsschmückendem Beiwerk nicht zurück: Selbst das schmucke Titelbild und eine umfangreiche Eingabegeräteauswahl wurden nicht vergessen. Zu Übungszwekken kann der zweite Mitspieler auch durch den Computer selbst ersetzt werden. *cd*



Ratter, knatter – mit 9 Millimetern in die lila Pause



Zeitmaschine: Vier Epochen stehen zur Wahl



Vektor sei Dank: Unser Vogel wird per Katapult vom Träger geschossen

Genre: Simulation
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 39%

Grafik: 41% **Sound:** 19%
Schwierigkeit: einfach
Minimal: 286er mit 16 MHz, 6 MByte Festplatte, 1 MByte RAM
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –

Schreibt uns was!

Kreativ sein macht Spaß. Wer eine witzige MAD-NEWS-Story schreibt, darf vielleicht einen ausgewachsenen Multimedia-PC mit nach Hause nehmen.

Verrückte Nachrichten: Dafür, daß Ihr Euch Eure wahnwitzigsten Hirngespinste von der Seele schreibt, stiftet Ikarion dem Hauptgewinner unseres Preisausschreibens einen Multimedia-PC mit allen Schikanen. Die "hinteren" Plätze können sich auf POWER PLAY-Jahresabos und Ikarion-Spiele und -Shirts freuen! Außerdem werden alle für gut befundenen Artikel in die bevorstehende Datendiskette von *Mad News* aufgenommen.

Und so geht's:

Verfaßt einen möglichst humorvollen Zeitungsartikel, der inklusive einer reißerischen Überschrift maximal 500 Worte umfassen darf. Verfahrt dabei nach Herzenslust, denn der Themenbereich ist Euch freigestellt. Eine Jury aus Mitgliedern der POWER PLAY und Ikarion wird unter allen Einsendern die Gewinner ermitteln.

Schickt Eure Machwerke an:

MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Mad News
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Teilnehmen kann jeder, ausgenommen den Mitarbeitern von Ikarion Software und MagnaMedia AG. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, daß die von ihnen eingesandten Artikel auf einer Datendiskette verwendet werden können.
Einsendeschluß ist der 16. Mai 1994

Die Preise:

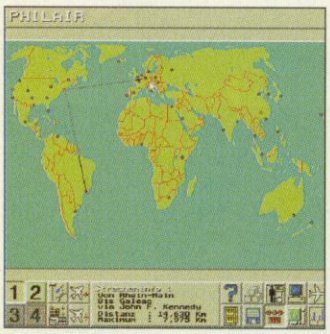
1. Preis:
Ein kompletter Vobis-Multimedia-PC im Wert von über 4000 Mark:
- Tower 486 DX-40, VESA Loccal Bus
- 4 MB Arbeitsspeicher
- 210 MB Festplatte
- Windows-Accelerator-Grafikkarte
- Strahlungsarmer 15-Zoll Monitor
- Soundblaster 16 ASP mit Aktivboxen
- Double Speed CD ROM-Laufwerk
- Maus, Cherry-Tastatur
- MS DOS 6.2, Windows 3.11, Works für Windows

2.-5. Preis:
je ein Gutschein für ein Ikarion-Programm nach Wahl

6.-10. Preis:
je ein POWER PLAY-Jahresabo

11.-30. Preis:
je ein Ikarion T-Shirt

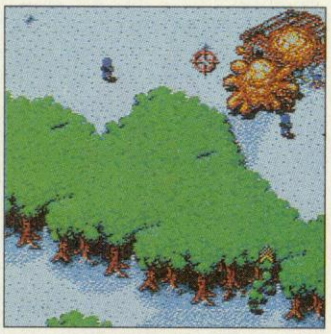
Trostpreise:
Jeder Teilnehmer, dessen Einsendung für die kommende Mad-News-Datendiskette verwertet wird, erhält ein Freiexemplar dieser Zusatzdiskette.



Airlines

Führungstalent, ein genaues Studium lukrativer Routen und ein waches Auge auf dem Aktienmarkt sind das A und O bei dieser Fluggesellschafts-Simulation. Anfangs hochverschuldet, versucht Ihr durch geschicktes Jonglieren mit Ticketpreisen, Aktien und Charteraufträgen die Konkurrenz auszuschalten. Drei (menschlichen oder vom Computer gesteuerten) Gegnern seid Ihr beim Erklimmen der Karriere-Gangway ein Dorn im Auge. Zufallsereignisse bereiten Euch zusätzliche Magenschmerzen. Wenn Ihr Euch nicht unterkriegen laßt und die Kassen füllt, dürft Ihr Euch aus 24 authentischen Flugzeugtypen eine Flotte zusammenstellen.

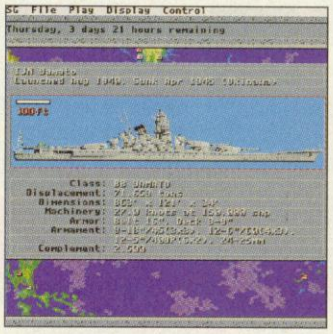
Der etwas flügellahme Airline-Manager simuliert zwar alle Aktionsebenen eines stolzen Fluglinienbesitzers akkurat und von der Pike auf, doch schon nach wenigen Flugstunden geht Euch angesichts der knochentrockenen Grafik die Düse. Keinerlei Animation versüßt Euch den Machtkampf, die nahezu farbenblinden Bildschirme beleidigen Eure VGA-Karte. Allein Puristen werden sich gut aufgehoben fühlen. *fh*



Cannonfodder

Sensible Softwares Actiongroteske ist sicherlich nichts für sensible Zeitgenossen, aber trotzdem wird die abgedrehte Schlachtplatte auch auf seriösen PCs seine Fangemeinde finden.

Ihr stürzt Euch, genau wie in der Amiga-Variante, mit bis zu sechs Kämpfern ins Kriegsgetümmel, um per Mausklick reihenweise Gegner abzumähen und feindliche Hauptquartiere graziös abzureißen. Gesteuert werden Eure Mannen wie immer mit der Maus. Auf Knopfdruck splittet sich Euer Platoon in mehrere Stoßtrüppchen auf. Ziel einer jeden Mission ist es, entweder alles Feindvolk, alle Gebäude oder gar beides zu eliminieren. So darf dann auch in späteren Levels zu Fahrzeugen oder Geschütztürmen gegriffen werden, die Euer Vorhaben noch um einiges effektiver gestalten können. Die PC-Variante bietet in allen Belangen dasselbe, wie das Original. Freunde schwarzen Humors oder schwerer Action-Spiele, die Pixel-Blut und -Krieg, von wahrem unterscheiden können und keine Probleme mit *Cannonfodder* haben, müssen zugreifen. *kn*

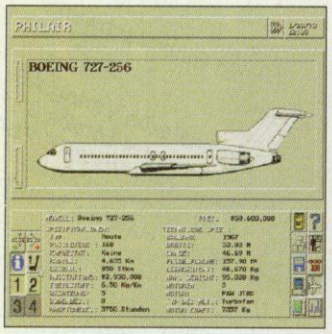


Carriers at War 2.0

Wer hinter der Versionsnummer *2.0* des SSG-Strategieschmankerls ein komplett neues *Carriers at War* erwartet, wird sicherlich enttäuscht sein. Denn am Spielprinzip hat sich ebenso wenig geändert, wie an der technischen Aufmachung. Wie gewohnt, schiebt Ihr auf Kommando- oder Flottenebene Schiffsverbände auf japanischer oder amerikanischer Seite über die Landkarte des Pazifiks. Geändert haben sich die Szenarien: Konntet Ihr in *Carriers at War* die erste Hälfte des Pazifikkrieges nachspielen, sind jetzt die letzten Kriegsjahre dran. Anstelle von Midway und Pearl Harbor treten in der 2.0-Version der Golf von Leyte und Okinawa – mit den entsprechenden historischen Grundvoraussetzungen. Einsteiger schalten solche Hindernisse wie Wetterbedingungen einfach aus und lassen einige der Spielfeatures vom Computer übernehmen. Obwohl *CAW 2.0* im Prinzip "nur" eine Szenariodiskette ist, kommen Hardcore-Strategen um dieses gehaltvolle Spiel kaum herum. *mh*

Gunship 2000

Der Zahn der Zeit nagt auch an den Rotorblättern von Microproses Ausnahmesimulation. Was vor zwei Jahren Amiga-Flieger aus dem Sessel gehoben hat, langt heute nur noch für wohlwollendes Kopfnicken. Die Unterschiede zur 500er Version sind nur kosmetischer Natur. Die Vektoren flitzen etwas flotter an uns vorbei, die immer noch recht flache Landschaft hat etwas mehr Farben – das wärs auch schon gewesen. Weiterhin werden diverse amerikanische Flugmaschinen geboten. Unverständlich, warum Microprose nur die zwei Szenarien der ursprünglichen MS-DOS-Version bietet. Die Wüsten Kuwaits und Wiesen Europas werden auf Dauer doch etwas eintönig und hätten die Spielplätze der Datendiskette zur Auflockerung gut vertragen können. Leider müssen wir in der Amiga-1200-Version auf Arktis, Dschungel und Häuserkampf verzichten. Ansonsten gibt's wenig zu klagen. Die Simulation ist wie gehabt, tadellos und bietet haufenweise Spielspaß. *Gunship 2000* bleibt die beste Hubschraubersimulation auf dem Markt. *vw*



Genre: Simulation
Hersteller: Interactivision
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Compart

MS-DOS 56%

Grafik: 15% Sound: –
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, VGA, 600 KByte RAM
Unterstützt: –
Geplant für: –

Genre: Action
Hersteller: Sensible Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 79%

Grafik: 63% Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX, 640 KB, VGA, Festplatte 3 MB, Maus
Unterstützt: Soundblaster
Bereits erschienen: Amiga

Genre: Strategie
Hersteller: SSG
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Import

MS-DOS 72%

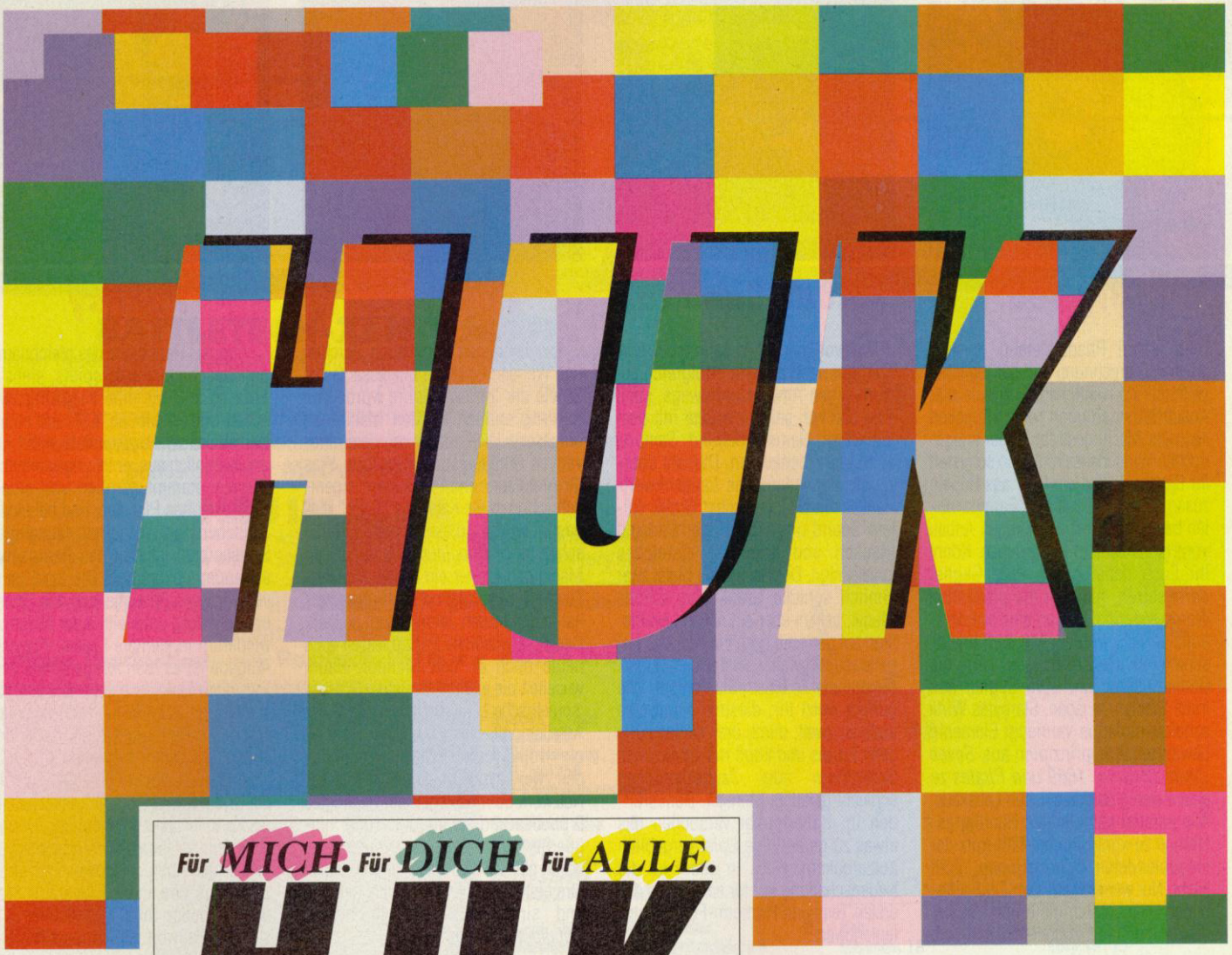
Grafik: 46% Sound: 22%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er 12 MHz, 640 KByte RAM, Maus, EGA
Unterstützt: Soundblaster
Geplant für: –

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

AMIGA 1200 80%

Grafik: 70% Sound: 52%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: AGA
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte 8 MByte
Bereits erschienen: MS-DOS

Erkenne die HUK!



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
Bausparen
HUK-VISA-Card

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vorteile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in jedem örtlichen Telefonbuch!

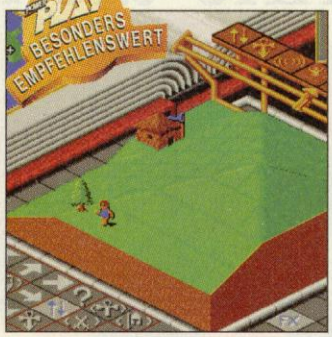
HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen
Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofsplatz · 96444 Coburg

Big Sea

In einem Phantasieland jenseits unserer Zeitrechnung und bar jeglicher vertrauter Konventionen, wird trotz aller Anachronismen noch recht altbacken nach der Macht gestrebt: In der kriegerischen Wirtschaftssimulation schustert Ihr Euch zunächst ein Heer aus Rüpeln zusammen, mit denen Ihr Farmparzellen belegt, um dort einen regen Anbau von Handelsgütern zu betreiben. Könnt Ihr Euch dabei gegen Eure Gegner durchsetzen, müssen die gelagerten Waren anschließend an eine Handelsflotte vertickt werden. Mit dem erwirtschafteten Geld finanziert Ihr die Gemeinheiten, um Eure Gegner aus ihren Städten zu jagen. Starbytes Wirtschaftssimulation vermengt Elemente bewährter Spielprinzipien aus *Seven Cities Of Gold, 1869 und Pirates* zu einem wenig übersichtlichen Labskaus. Alle parallel ablaufenden Handlungsstränge zu kontrollieren, fällt trotz der eingeblendeten Informationen nicht leicht. Nur wer sich auf dem Feld gehobener Handelssimulationen sicher bewegt, kann hier zugreifen. *fh*

Second Samurai

War vor knapp zwei Jahren der *First Samurai* noch äußerst erfolgreich auf heimischen Amigas unterwegs, kann man das von seinem Bruder mit dem logischen Namen *Second Samurai* nicht mehr behaupten. Damals überzeugte der japanische Langschwert-Henker mit phantastischer Grafik, tollem Sound und einem überraschend frischen und abwechslungsreichen Leveldesign. Der Nachfolger bietet zwar ähnlich schicke Grafik und schöne Musik, bekam aber ein neues Leveldesign auf den Leib geschneidert, das fast genauso langweilig wirkt wie ein Zigarrenstummel in einem Blumentopf. Wie gehabt wetzt Ihr, diesmal wahlweise auch zu zweit, durch drei Welten zu je zehn Levels und köpft mit zahlreichen Schwertern oder Zaubersprüchen schlecht gelaunte Monster. Bonusrunden im Ballerformat versuchen das etwas zu geradlinige Spiel vergeblich aufzulockern. Alles in allem ist die Neuanschaffung nur für echte Fans des ersten Teils und Plattform-Freaks empfehlenswert. *kn*



Populous

Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder: Eines der interessantesten Spiele der letzten 5 Jahre wurde von Bullfrog endlich für den Macintosh umgesetzt. Die Rede ist von dem innovativen Strategiespiel *Populous*. Was für Amigianer und PC-Besitzer eigentlich schon in die Kategorie "Oldie" eingestuft wurde, (diese spielen nämlich schon lange *Populous 2.0*), ist für den Macintosh-Eigner ein heißes (Spiele)-Eisen. Die Faszination des Programms hat in den letzten Jahren kaum gelitten. Das unverwüstliche Prinzip fesselt auch heute noch an den Monitor: Kaum wuselten die ersten Männchen über die isometrische Landschaft, war es mit der Arbeitsmoral – nicht nur in der Redaktion – völlig vorbei. In hastiger Eile wurden zwei Layout-Macs belegt und per Netzwerk dem Kollegen ein gepflegtes Erdbeben und ein kräftiger Ritter hinübergeschickt. Unsere Layouterinnen waren gleich Feuer und Flamme, haben fürs erste *Tetris* von der Platte gebannt und sind seit Tagen in heftige *Populous*-Matches vertieft. *mh*

Puggsy

Puggsy, Hauptfigur des gleichnamigen Geschicklichkeitsspiels, sieht in etwa so aus wie eine Kreuzung zwischen Mickey Mouse, E.T. und einem Kartoffelsack. *Puggsy* sieht nicht nur ungewöhnlich aus, er ist ungewöhnlich. *Puggsy* stammt nämlich von einem weit entfernten Planeten, und bei einem Zwischenstop auf einer lauschigen Südseeinsel ist ihm das Raumschiff abhanden gekommen. Die Insel ist in verschiedene Bereiche, wie den Strand oder die Burg unterteilt, jeder Abschnitt wiederum in kleinere Levels. *Puggsys* Aufgabe ist es, den Ausgang aus dem jeweiligen Level zu finden. Was auf den ersten Blick als 08/15-Geschicklichkeit erscheint, entpuppt sich nach den ersten – ziemlich einfachen – Levels, als anspruchsvoller Härtetest. Zwar ist die Grafik (bis auf die Animation unseres Kartoffelsacks) recht anspruchslos, aber dem spielerischen Vergnügen tut dies keinen Abbruch. Unverständlich ist allerdings das Paßwortsystem: Statt Speicheroption müßt Ihr mit einem 27-stelligen Paßwort vorliebnehmen. *mh*

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte

MS-DOS 46%

Grafik: 30% **Sound:** 51%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386SX, VGA, 640 KB RAM, 4 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, AdLib
Geplant für: –

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 1200 67%

Grafik: 70% **Sound:** 74%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: AGA
Unterstützt: –
Bereits erschienen: Amiga

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MAC 90%

Grafik: 80% **Sound:** 61%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: System 7, 4 MByte RAM
Unterstützt: –
Bereits erschienen: Amiga, MS-DOS

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 77%

Grafik: 62% **Sound:** 66%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Mega Drive, Super Nintendo

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

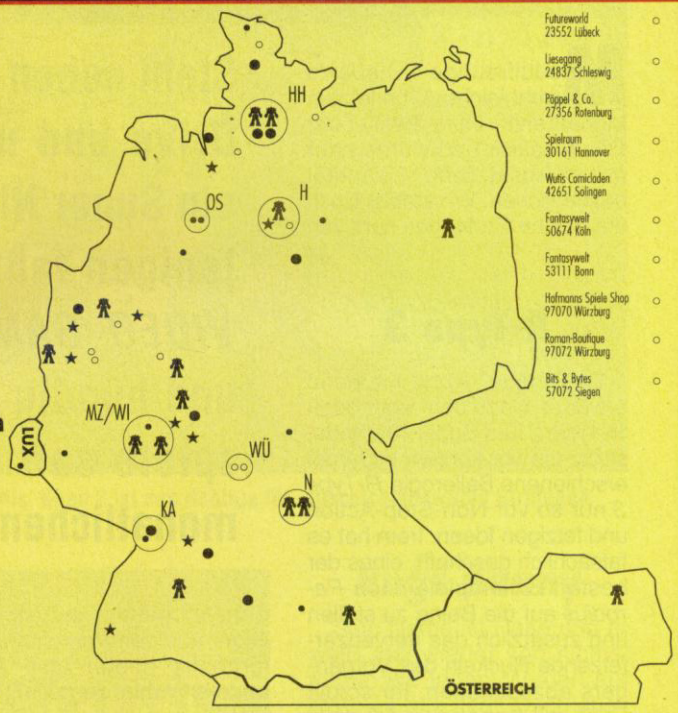
BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM APRIL

★★★MechWars★★★DRT★★★Stahlgladiatoren★★★HM-1 Hitman★★★
★★★TIT-N10M Titan★★★TMP-3M Tempest★★★Thor SP Hvy. Artillery★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden?
Wenden Sie sich an
Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



Futureworld 23552 Lübeck
Liesegang 24837 Schleswig
Pöppel & Co. 27356 Rotenburg
Spielraum 30161 Hannover
Wutis Comicladen 42651 Solingen
Fantasywelt 50674 Köln
Fantasywelt 53111 Bonn
Hofmanns Spiele Shop 97070 Würzburg
Roman-Boutique 97072 Würzburg
Bits & Bytes 57072 Siegen

Masters of Light
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>BT-Kommandozentrale

Trivial Book Shop
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>21-26/2: Aktionswoche

Fantastic Shop
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>BT-Versand

Aladin
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle
Kronenstr. 2
72070 Tübingen
07071/27833
>Di 1300: BT-Veranst.

Dragon World
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Merlins
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>MFG-Meetings

Merlins
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>MFG-Meetings

Games-In
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turniere

Damage Unlimited
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra
Innere Laufergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>BT-Demos

Spieltreff Pegasus
Schulstr. 15
61169 Friedberg
06031/64746
>Solaris-Liga

World of Fantasy
Friedhofstr. 48
35745 Herborn
02772/6824
>Di & Sa: Spieleabend

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieleladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Spiel & Co... ★
Grevenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

MultiMedia-Soft ★
Kölnstr. 51
52349 Düren
02421/189368

Ulisses-Spiele-Laden ★
Hauptstr./Webergasse 2
65719 Hofheim
06192/21152

Comic Power ●
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Games & Kites ●
Niddaer Str. 1
61200 Wölfersheim
06036/5965

Imps Shop ●
Zinglerstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Spielspaß ●
Bgm.-Smidt-Str. 146
27568 Bremerhaven
0471/45212

Papierplanet ●
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Game Over ●
Seestr. 1
74348 Lauffen
07133/21881

Virgin Megastore ●
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/32556621

X-Comm-X ●
Alt Petri Str. 2
31134 Hildesheim
05121/38233

Drachenei ●
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628

Crazy Games ●
Wallstr. 38
24768 Rendsburg
04431/28180

Gandalph ●
Holm 76
24937 Flensburg

Neunte Kurist ●
Große Hamkenstr. 26
49074 Osnabrück

Mells Game Shop ●
Saarbrücker Str. 26
54290 Trier

Fantasy Bazaar ●
35 Rue du X Septembre
L-4320 Esch/Alzette

Trollhaus ●
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz

Spieltraum ●
Frauenstr. 40
48143 Münster

Spielunke ●
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Electronic Shop ●
Hagenmarkt 15/16
38100 Braunschweig

Spielwaren Schierling ●
Luitpoldstr. 19
97421 Schweinfurt

Spieltraum ●
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Comic Time ●
Hunoldsgraben 11
86150 Augsburg

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im April die folgende Veranstaltung aus.

JOIN THE MECHFORCE!
Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**, der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr

MODUL XPRESS

Steht neben Eurem PC ein Mega Drive und unter Eurem Amiga ein Super Nintendo? Für all diejenigen faßt *POWER PLAY* die *VIDEO GAMES*-Favoriten kurz und bündig zusammen. Videospiele satt gibt's ab sofort im monatlichen *Modulexpress*.

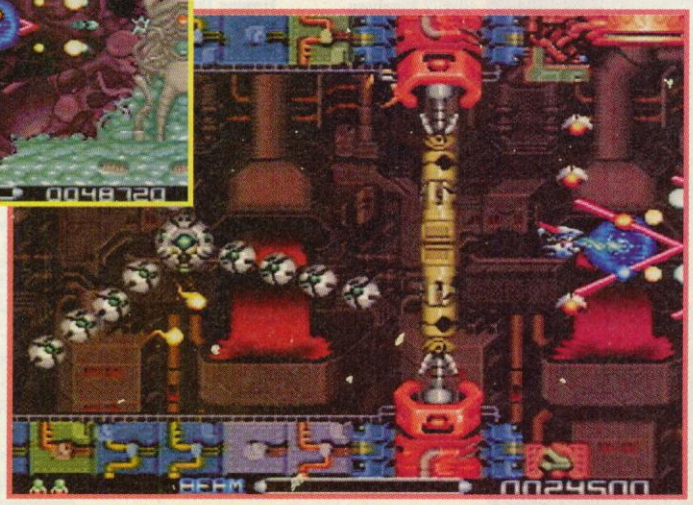
Modulfreunde haben's nicht leicht. Auch letzten Monat fehlte ohne Zweifel der Qualitätskick und wurde eher durch zusätzliche Quantität ausgeglichen. Wir stellen Euch die besten Cartridges kurz vor.
kn

R-Type 3

Das hätte wohl niemand erwartet. Nach dem eher öden *R-Type 2* fürs Super Nintendo, strotz die vor kurzem in Japan erschienene Ballerogie *R-Type 3* nur so vor Non-Stop-Action und fetzigen Ideen. Irem hat es tatsächlich geschafft, eines der besten Ballerspiele nach *Parodius* auf die Beine zu stellen und zusätzlich das nervenzerfetzende Ruckeln des Vorgängers abzuschalten. Ihr scrollt Euch mit Kanone und Satellit klassisch durch den Horizontalscroller und gebt Euch fleißig Mühe, Euer Umfeld von endlos wiederkehrenden Gegnern zu befreien. Also spielerisch Altbewährtes, wären da nicht ein paar Feinheiten. So greifen Euch im sechsten Level Unholde aus Dimensionslöchern an und Kraftfelder erschweren Euch den gezielten Geradeausflug. Auch grafisch setzt der dritte Part neue Maßstäbe: Die Endgegner gehören zum schärfsten was je die Nintendo-Schaltkreise erröten ließ und die Hintergründe hauen selbst H.R. Giger aus den Pantoffeln. Ballerfreaks haben also keine andere Wahle: zugreifen.

System:	Super Nintendo
Hersteller:	Irem
VIDEO GAMES RATING	90%

R-Type 3: Jetzt glühen die Laser



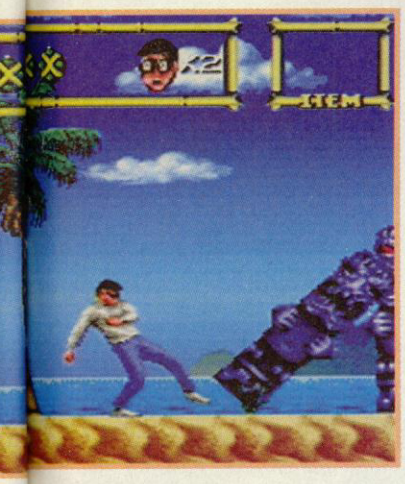
Lester the Unlikely

Lester ist ein bemitleidenswerter Junge. Zuerst schläft der Gute am Hafen über seinem Lieblingscomic ein, landet unversehens auf einem Schiff mit dem unheilvollen Kurs "Nirgendwo" und um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, wird sein unbequemes Transportmittel von Piraten überfallen, die Lester an die Wäsche wollen. Prompt springt unser Held über Bord, paddelt zur nächsten Insel und steht von nun an unter Eurer Kontrolle, um den rechten Heimweg zu finden. Doch ganz unter Eurer Kontrolle steht Lester nun auch wieder nicht, denn er hat Angst — große Angst vor allem Unbekannten, am meisten aber vor Vögeln, Bienen, Eingeborenen, Höhlen, Höhen und ganz besonders vor seiner Klassenlehrerin, die ihn immer

anschreit, wenn die Klassenkameraden Lester in den Papierkorb stecken. Unser Feigling mit dem unübersehbaren Haltungsschaden macht sich also genialst animiert auf den Weg nach Hause und lernt während all der riskanten Sprünge, Schwünge und anderer Dinge kräftig hinzu.

So wird der Held gegen Ende wesentlich geschickter und muskulöser sein, als zu Beginn.

Wer schon immer mal eine Mischung zwischen *Flashback* und Bundy-Fete spielen wollte, ist hier an der richtigen Adresse: *Lester the Unlikely* ist einfach urkomisch.



Lester the Unlikely jammed los

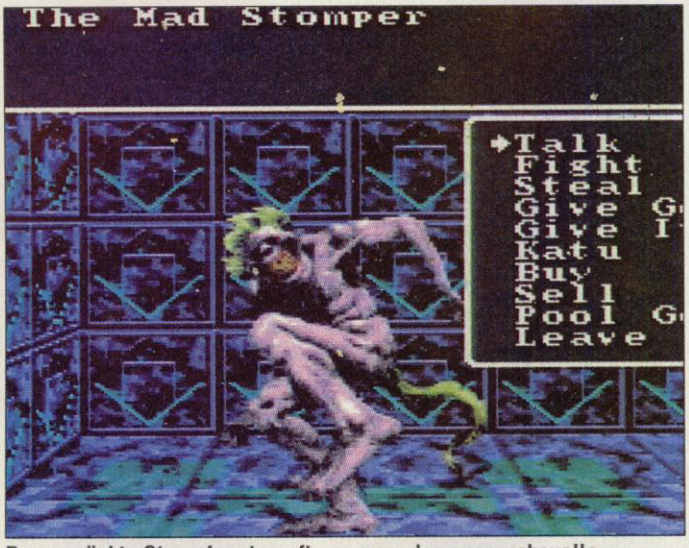
System:	Super Nintendo
Hersteller:	Visual Concepts
VIDEO GAMES RATING	82%

Gehnghis Khan 2

Etwas trübe fällt die Ausbeute diesen Monat für Mega-Drive-Fans aus. Allein das schon deutlich angejährte Strategieepos *Genghis Khan 2* konnte die Redaktionsmannschaft überzeugen. Trotz der eher trockenen Aufmachung begeistert Koeis Gemetzel vor allem Strategiefans wochenlang. Auf den Spuren des Mongolen-Häuptlings darf man wandeln. Erwähnt seien hier noch die tollen Umsetzungen *Lost Vikings* und PGA European Golf, die jeweils satte Wertungen über 80% absahnten und somit in jeden gut sortierten Spielschrank gehören. Mehr zu aktuellen Mega-Drive-Produkten gibt's in der nächsten *POWER PLAY*.

System:	Mega Drive
Hersteller:	Koei
VIDEO GAMES RATING	72%

Genghis Khan 2 ist das richtige für geschichtsbewußte Strategen



Der verrückte Stampfer stampft uns was: das anspruchsvolle Rollenspielo Wizardry 5

Wizardry 5

Endlich da und immer noch unerreicht: *Wizardry 5* fürs Super Nintendo. Spielerisch bietet ASCIIs Konvertierung von *Heart of the Maelstrom* dieselben Spielelemente und Motivations-Berge, die schon die Computerversion auszeichneten. Grafisch und soundtechnisch wurde das Hardcore-Rollenspiel jedoch kräftig aufgepeppt, wenngleich die Grafik immer noch nicht sehr zeitgemäß anmutet. Der Japanimport läßt sich mit der passenden Menüeinstellung auch auf Englisch spielen und gehört in den Haushalt eines jeden modularen Rollenspielnarren. *kn*

System:	Super Nintendo
Hersteller:	ASCII
VIDEO GAMES RATING	85%

Bugs Bunny

Sein Name ist Hase und er weiß mal wieder von nichts, als er wie jeden Morgen auf Möhrenernte geht. Doch auch Flintenfetischist Elmar Fudd ist rechtzeitig aufgestanden, um den längst fälligen Hasenbraten zu schießen. Elmar weiß allerdings nicht, daß Bugs ein "Looney Toon" ist und deshalb als Speise gänzlich ungeeignet, wenn nicht sogar giftig ist, doch nichtsdestotrotz stopft Fudd seine Schrotflinte, um Meister Lampe zu zerfetzen. Ihr springt nun in der Haut des Hasen durch zahllose Levels, zerschmettert etwaige Feinde via Karatekick oder Wurftorte und sammelt fleißig Möhren ein.

Die Hasenjagd bietet neben der obligatorischen Sunsoft-Edelgrafik auch jede Menge Spiel. Einsteiger sollten jedoch vorsichtig losknabbern – *Bugs Bunny* ist zwar immer fair, aber trotzdem tierisch schwer. Experten und Comicfans müssen zuschlagen. *kn*

System:	Super Nintendo
Hersteller:	Sunsoft
VIDEO GAMES RATING	79%

POWER SHOP

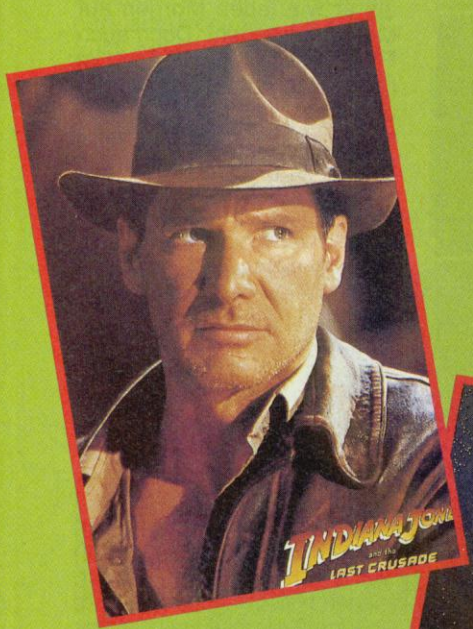
Bestellnummer: SW-01. Preis 129,95 Mark. Ein Schmuckstück für jeden Darth Vader-Freund: die zweiteilige Darth Vader-Maske.

Bestellnummer: PP-01. Einzelpreis 59,95 Mark. Das Richtige um die kleine Schwester zu erschrecken: Unsere "Doc Düse"-Horror-Halloween-Gummi-Maske.

Willkommen im *POWER PLAY*-Einkaufsparadies. Ungetrübt von Öffnungszeiten, Wochenenden oder Feiertagen könnt Ihr Euch in unserem POWER SHOP dem Konsumrausch hingeben.

In den letzten Ausgaben der *POWER PLAY* haben wir ihn schon angekündigt: den **POWER SHOP**. Hier stellen wir extra für Euch einen ganzen Haufen feiner Goodies zusammen, die aus dem Leben eines *POWER PLAY*-Lesers nicht wegzudenken sind. Angefangen von coolen *Star Trek*-Shirts über fulminante Poster bis zum Mech-Bausatz findet Ihr hier eine stattliche Anzahl toller Sachen, die von der kritischen Redakteursschar für gut befunden wurde. Was unseren Testern nicht gefällt, was wir uns nicht selbst an die Wand hängen oder ins Regal stellen würden und was unseren Qualitätsansprüchen schlichtweg nicht genügt, erscheint erst gar nicht auf diesen Seiten. Um Euch eine besonders breite Angebotspalette zu bieten, wechseln wir alle zwei bis drei Monate unser Sortiment aus.

Um noch besser auf Eure Wünsche einzugehen, bitten wir natürlich um Eure Mitarbeit. Schickt uns einfach die Bestellpostkarte, die Ihr in dieser Ausgabe findet, und schreibt in das dafür vorgesehene Feld Euren Wunschartikel hinein, den wir im Shop anbieten sollen. Wir werten dann Eure Wünsche aus und versuchen, das Gewünschte zu besorgen, um es dann im Shop anzubieten. Die Karte dient natürlich auch zur Bestellung. Kreuzt einfach an, welchen Artikel Ihr in welcher Anzahl kaufen wollt, klebt eine Postkarte drauf und steckt die Karte in den nächsten Postkasten. *mh*



Bestellnummer: INDY-01. Einzelpreis 9,95 Mark. Indiana Jones 3 Poster "mit Hut". Größe ca. 54 cm mal 82 cm.

Bestellnummer: SW-02. Einzelpreis: 15,95 Mark. Die Sternenschlacht fürs Wohnzimmer: Star Wars-Poster "Space Battle". Größe ca. 155 cm mal 92 cm.

Bestellnummer: TNG-01R. Einzelpreis 79,95 Mark. Unverzichtbar für den Trekie-Fan: Star Trek The Next Generation-Shirts in Rot (kommandierender Offizier). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01B. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Blau (Wissenschaftsabteilung). Größe L.

Bestellnummer: TNG-01G. Einzelpreis 79,95 Mark. Star Trek The Next Generation-Shirts in Gelb (Sicherheit). Größe L.

Versand-bedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden.

Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im **Inland** erfolgt der Versand per Post. Entweder per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale) oder gegen Vorkasse – Bar, Verrechnungsscheck oder Überweisung (Einzahlungsbeleg beilegen). Bei Vorkasse fallen zusätzlich zum Kaufpreis 7 Mark Versandkostenpauschale an. Ab einem Warenwert von 300 Mark liefern wir versandkostenfrei.

Im **europäischen Ausland** erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 17 Mark Versandkostenpauschale.

Mit dem Erscheinen dieser Artikelliste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, so lange der Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Noch einfacher geht's natürlich per Fax: **08106 33165** ist die Bestell-Faxnummer. Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere *POWER SHOP*-Hotline wenden. Die Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer **08106 4189** zu erreichen – es werden hier keine Bestellungen angenommen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Bestellnummer: BT-02. Einzelpreis 29,95 Mark.

Für Technikfreaks: Omnimech Blueprints. In dem Set sind die Blueprints von vier verschiedenen Mechs enthalten.

Bestellnummer: BT-01. Einzelpreis 258,95 Mark. Für den heimischen Roboterpiloten. Der Horizon-Vinyl-Bausatz eines Mad Cat-Omnimechs im Maßstab 1/35 (Höhe: ca. 29,5 cm). Das Modell muß natürlich erst zusammengebaut und bemalt werden.

Bestellnummer: TNG-02. Einzelpreis 39 Mark. Star Trek: The Next Generation. Ein Cut-away-Poster des Raumschiffes Enterprise. Größe ca. 65 cm mal 122 cm.

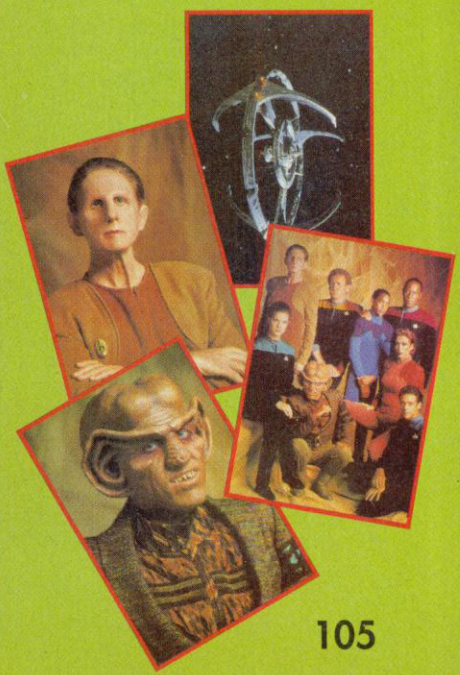
Bestellnummer: DS9-01. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: die Station DS9.

Bestellnummer: DS9-02. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Crew.

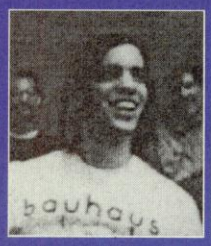
Bestellnummer: DS9-03. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Odo.

Bestellnummer: DS9-04. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Quark.

Bestellnummer: DS9-AL. Komplettpreis 6,50 Mark. Star Trek: Deep Space Nine – alle vier Postkarten im preiswerten Komplettset.



BEHIND THE LOOKING



Ultima Underworld war eines der innovativsten Programme der letzten Jahre. Chefprogrammierer Doug Church stellte sich uns zum ausführlichen Gespräch und plauderte über das neue *System Shock* und das harte Geschäft der Spieleentwicklung.

Man schreibt den 1. Mai 1990, und "Blue Sky Productions" startet mit einem Projekt, das die Welt der Computerspieler verändern wird: Man bastelt an *Ultima Underworld* – dem Programm, das den Monitor zum Tor einer anderen, sehr realen Welt macht.

Zur selben Zeit – an der entgegengesetzten Küste Amerikas – hat "Lerner Research" die Arbeit an *F-22* aufgenommen, der ersten 3-D-Simulation für den Cartridge-Markt.

Beide Unternehmen arbeiteten lange Jahre zusammen, nutzten gemeinsame Technologie und Ressourcen, um Meilensteine in zwei Genres zu setzen: *Underworld*, berühmt für seine scrollenden Dungeons und *F-22*, ebenso bekannt für seine Panoramaaussicht. Die Partnerschaft beider Entwicklungsfirmen zeichnete auch für Spiele wie *Madden '93* (das erfolgreichste Sportspiel in der Geschichte von Electronic Arts), *Car & Driver* und *Chuck Yeager's Flight Trainer* verantwortlich.

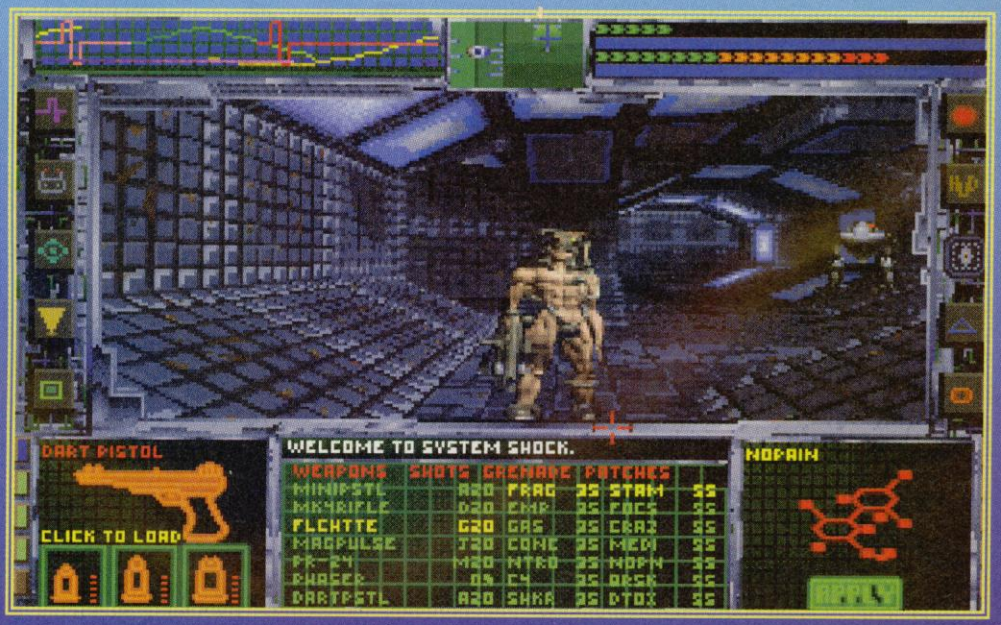
Im August 1992 schließlich schlossen sich "Blue Sky" und "Lerner Research" offiziell zu "LookingGlass Technologies" zusammen. Das Entwicklungsteam von "Lerner Research" zog nach Lexington, Massachusetts um – bis heute ist der Mitarbeiterstab im Entwicklungsbereich auf 23 Festangestellte und einige Dutzend Freiberufliche angewachsen.

Allein im Jahr '93 überstiegen die Einnahmen von LookingGlass drei Millionen Dollar. Dieser kommerzielle Erfolg machte die Neugründung zu einer der größten unabhängigen Entwicklungsfirmen der Vereinigten Staaten.

Trotz positiver Bilanz in allen Bereichen wird LookingGlass im Herbst '94 einer neuen Herausforderung ins Auge sehen und seine traditionell engen Bande zu Origin Systems lösen: Die Firma wird künftig eigene Produkte herausbringen und verkaufen.

In Origin's Science-fiction-Adventure *System Shock*, das wahrscheinlich im Mai '94 erscheint, verblüfft LookingGlass mit einem sogenannten "6-D"- Renderer, der die beeindruckende 3-D-Technik von *Underworld* und *F-22* mit sehr realistischen Zügen verbindet. Zum ersten Mal in der Geschichte der Computerspiele wird die Art und Weise, wie ein Spieler einen Gegenstand anblickt, Auswirkungen auf den Ausgang des Abenteuers haben. Eine Kombination von realistischen Elementen und Kopfbewegungen, zusätzlich zu einer sich permanent wandelnden Musik, dient dazu, den realistischen Eindruck und die Spannung des Spiels noch zu erhöhen.

"Wir möchten, daß der Spieler völlig in seiner Spielwelt aufgeht", sagt Doug Church, Projektmanager und Chefprogrammierer von *System Shock*. Church stammt aus dem altbewährten Blue-Sky-Team (er arbeitete unter anderem an Ultima Underworld mit) und ist seit der Fusion bei LookingGlass dabei. "Wir möchten, daß der Spieler mit allen seinen Sinnen im Spiel involviert ist. Er soll sich nicht nur fragen, was hinter der nächsten Ecke auf ihn wartet, sondern



sich auch für die Decke, den Fußboden und die Wände interessieren – als wäre er tatsächlich in dieser Welt. Bei *System Shock* ist es uns gelungen, die Umwelt so realistisch darzustellen, daß der Spieler komplett in das Spiel "eintaucht". Die Story trägt ein übriges dazu bei, daß er sein Augenmerk auf jedes noch so kleine Detail richtet."

Der Spieler wacht an Bord dieser Station auf und stellt fest, daß alle anderen Bewohner durch einen mysteriösen Unfall getötet worden sind – oder noch Schlimmeres.

Um auf die Kommandobrücke zu gelangen, müssen die üblichen Hebel gezogen, Kisten durchsucht und verschiedenartigste Kreaturen umgangen bzw. eliminiert werden. Sicherheitskameras müssen zerstört werden; man darf über tiefe Spalten springen, Botschaften auf Monitoren lesen und gesicherte Türen austricksen. Der Spieler kann kriechen, um feindlichem Beschuß auszuweichen, er kann um Ecken herumspähen, einen Blick in 100 Fuß tiefe Abgründe werfen, Leitern hinauf- und hinabklettern und über Stege balancieren.

POWER PLAY: Was sind die neuesten Projekte bei LookingGlass, was ist für die nähere Zukunft geplant?

Doug Church: Momentan arbeiten wir an verschiedenen Projekten. Das nächste, das auf den Markt kommen wird, ist *System Shock*, ein brandneues 3-D Spiel, das in ferner Zukunft auf einer heruntergekommenen Raumstation spielt.

Power Play: Ihr benutzt in Eurem neuen Spiel eine sogenannte 6-D-Engine, was meint Ihr damit genau?

Dough: 6-D bedeutet: Es gibt drei Bewegungsdimensionen und zusätzlich drei Dimensionen der Spielerorientierung. Das Ziel ist, alle möglichen Bewegungen oder Vorgänge tatsächlich realisierbar zu machen.

In *System Shock* gibt es unregelmäßige Wände und Böden, unterschiedliche Höhen, verschiedenartigste Lichtquellen, die man sich aus den unterschiedlichsten Positionen und Blickwinkeln ansehen kann. So entstehen bemerkenswerte, manchmal auch klaustrophobisch wirkende neue Szenen und Umgebungen.

POWER PLAY: Sind außer *System Shock* noch andere Produkte in Entwicklung?

Dough: Natürlich. Allerdings darf ich darüber im Augenblick noch nichts Konkretes sagen – außer natürlich, daß sie bahnbrechend werden…

POWER PLAY: Was können wir in Bezug auf den nächsten Teil von *Underworld* erwarten? Wird es überhaupt nach Eurer Loslösung von Origin eine Fortsetzung geben?

Dough: Das kommt sehr darauf an, was Origin anbietet. Wir sind sehr interessiert an einem neuen Fantasy-Rollenspiel und haben auch eine ganze Menge brauchbarer Ideen. Aber wie das Produkt nun im Endeffekt heißen wird und wann genau es gemacht wird, darüber bestehen im Augenblick noch gewisse Unsicherheiten. Fest steht nur: Wir wollen es machen. Es gibt schon einige grobe Entwürfe, aber wir möchten es einfach vermeiden, *System Shock* nur leicht abzuwandeln. Weihnachten '95 wäre deshalb der früheste Erscheinungstermin für ein neues Fantasy-Spiel, sei es nun *Underworld 3* oder etwas anderes.

POWER PLAY: Warum wollt Ihr nach Euren Erfolgen mit Origin und Electronic Arts eigentlich jetzt selbst Spiele herausbringen?

Dough: Nur wenn man selbst veröffentlicht, ist man wirklich unabhängig. Man kann frei entscheiden, was man wann wie tun möchte. In der Vergangenheit mußten wir die Publisher häufig davon überzeugen, daß wir auch wirklich wissen was wir tun, daß das Spiel ein Erfolg wird etc. Jetzt müssen wir uns nur noch selbst vergewissern, daß sich ein Projekt lohnt – was hoffentlich leichter und nervenschonender sein wird.

POWER PLAY: Wenn LookingGlass jetzt selbst Publisher wird, habt Ihr vor, die Entwicklung teilweise an freie Teams zu übergeben?

Dough: Wir werden natürlich in Kontakt mit den Teams und Firmen bleiben, deren Arbeit uns schon jetzt interessiert. Wie ich schon gesagt habe, ist es unser Ziel, die größtmögliche Freiheit im Entscheidungsprozeß zu haben. Als Entwickler ist man häufig frustriert von der Zusammenarbeit mit einem Publisher, weil man so gut wie keinen persönlichen Kontakt hat. Da wir bis vor kurzem aber noch "auf der anderen Seite" gestanden haben, werden wir die Beziehungen zu unseren Entwicklern hoffentlich verbessern können und offen für neue Ideen bleiben.

POWER PLAY: Was LookingGlass vor allem berühmt gemacht hat, ist die 3-D-Engine, die vorher bereits für andere Industriezweige eingesetzt wurde. Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, diese Technik in Spielen einzusetzen?

Dough: Unsere Firmengeschichte ist eng mit Simulationen verknüpft – das Interesse

für Rollenspiele war aber von Anfang an vorhanden. Also haben wir versucht, Intensität, Aussehen und Geschwindigkeit der Simulationen mit der Story und den Charakterelementen eines Rollenspiels zu verschmelzen. Mit *Ultima Underworld* haben wir neue Wege beschritten, z.B. mit dem Automapping, das man selbst ergänzen konnte oder den Objekten, die nicht gerade in der Mitte eines Quadrats zu finden waren. Wir wollten Dinge wie unregelmäßige Wände, verschiedene Höhen, Wasser, Brücken usw., die bisher in solchen Spielen nicht zu finden waren. Das Ziel war, das "Du bist wirklich hier"-Gefühl einer Simulation mit der Realität einer Rollenspielstory zu verbinden. Der Spieler kann mit diesen Elementen alles tun, was er tun möchte – nicht nur das, was wir von ihm erwarten.

POWER PLAY: Habt Ihr eigentlich von Anfang an daran geglaubt, daß sich die Idee in die Praxis umsetzen läßt?

Dough: Zwei unserer Programmierer verbrachten den Mai 1990 damit, ein Demo zu programmieren, das wir dann auf der Chicago CES im Juni Origin gezeigt haben. Obwohl es noch recht primitiv war – es hatte zwar mit Texturen belegte Wände und diagonale Gänge, aber kein Licht, keine gekurvten Wände, keine Möglichkeit herauf- und herunterzuschauen, war es ein Erfolg. Es hatte einen "tile editor"; man konnte also die Wandtexturen verändern und zwischen ihnen herumlaufen. Als wir sahen, wie schnell er war, fingen wir langsam an, an die Realisierung dieser Grundidee zu glauben. Hin und wieder gab es Rückschläge, aber im großen und ganzen waren wir schon zu diesem Zeitpunkt von der Machbarkeit überzeugt.

"Wir möchten, daß der Spieler in der künstlichen Welt völlig aufgeht"

POWER PLAY: Habt Ihr Euch schon zum Zeitpunkt der Entwicklung überlegt, wie die Spielszene auf die neue Engine reagieren würde?

Dough: Wir waren selbst völlig begeistert davon, wie realistisch unser Spiel im Gegensatz zu Rollenspielen ohne Simulationselemente wirkte. Selbst beim letzten Testdurchlauf vor der Auslieferung hatten wir noch Spaß daran, in unserer selbstgeschaffenen Welt herumzulaufen, Monstern auszuweichen, zu kämpfen usw. Also dachte wir uns: Wenn wir es bis jetzt nicht leid geworden sind, müßte es den Spielern eigentlich auch Spaß machen.

Gelegentlich haben wir auch Freunden unsere Vorabversionen gezeigt und positive Reaktionen geerntet – obwohl einer der ersten Kommentare, an den ich mich erinnern kann, war: "Hey, wenn ich meine Fackel in diese Spalte da werfe, wird der Boden ja gar nicht erleuchtet!"

Origin war allerdings die ersten 14 Monate lang sehr reserviert – was die Stimmung schon ein wenig gedrückt hat. Unsere größte Sorge zu diesem Zeitpunkt war eigentlich, daß Simulations-Freaks das Spiel aufgrund der Rollenspielelemente hassen würden, während eingeschworene Rollenspieler es ablehnten, weil es eben kein "Würfelwettbewerb" war, sondern ein Spiel mit Interaktion und Bewegung. Tatsächlich haben wir auch solche Reaktionen bekommen. Manche Leute behaupteten, *Ultima Underworld* sei *Dungeon Master* mit mehr Bewegung etc., etc.

Die meisten Leute schienen allerdings zu verstehen, um was es uns ging und haben es auch genossen, also waren wir zufrieden. Natürlich möchte man, daß sein Spiel jedem gefällt, aber die Reaktionen waren – gerade in Europa – überwältigend positiv und selbst Spieletester, die *Ultima Underworld* abgelehnt haben, ziehen es als Maßstab für Neuerscheinungen heran.

POWER PLAY: Nach dieser Veröffentlichung haben zahlreiche Firmen versucht, es Euch gleichzutun. Habt Ihr das eigentlich erwartet?

Dough: Da wir wußten, wie oft *Dungeon Master* kopiert worden war, haben wir diesen Effekt – entsprechenden kommerziellen Erfolg vorausgesetzt – auch bei *Ultima Underworld* erwartet. Origin hat ja eine lange Tradition darin, innovative Spiele herauszubringen, die dann sofort von fast allen geklont werden – seinen es Tilemaps im *Ultima*-Stil oder Mischungen aus Cut-Scenes und Action wie in *Wing Commander*.

Wir haben sogar gehofft, daß *Ultima* so gut sein wird, daß diese Reaktionen folgen. Das einzige, was mich wirklich fertigmacht ist, wenn jemand einen solchen Clone spielt und dann so etwas sagt wie: "Schau dir mal dieses Automapping an – man kann darauf schreiben – was für eine toller Einfall!", als wäre das eine brandneue Idee…

Außerdem habe ich noch kein Spiel dieser Art gesehen, das die gekurvten Wände oder die Herauf- und Herunterblick-Option hat. Momentan planen wir gerade eine Upgrade-Version, die noch mehr kann: Unterschiedliche Beleuchtung je nach Umgebung, noch mehr verschiedene Terrains, die Option Kriechen und Vorlehnen usw. Wir sehen zwar, daß die Leute uns kopieren – aber sie sind nicht unbedingt schnell dabei.

"Kompromisse in Design und Spielumfang macht man immer ungern"

POWER PLAY: Ist die in System Shock verwendete Engine so etwas, wie die Evolution von Ultima Underworld oder etwas komplett Neues?

Dough: Eigentlich etwas völlig anderes. Ultima Underworld haben wir fast ausschließlich im 16-Bit-Code mit heute schon veralteten Tools programmiert. Als wir uns entschieden, das neue Spiel mit 36-Bit zu machen, war klar, daß wir einen brandneuen Editor und einen ebensolchen Renderer brauchen. Aber man baut natürlich auf das auf, was man im Vorgänger gelernt – oder eben nicht gelernt – hat. Einige Probleme aus Underworld haben wir in System Shock in den Griff bekommen.

POWER PLAY: Während der Entwicklung eines neuen Produkts kann sich bekanntlich die ganze Industrie verändern; ein Problem, mit dem Looking-Glass bisher nie zu tun hatte…

Dough: Das liegt wohl daran, daß wir immer an Projekten gearbeitet haben, die andere für unrealisierbar gehalten haben. Wir haben also immer hoffnungsvoll auf die Neuentwicklungen im Hardwarebereich geschaut, die uns helfen konnten, die spezifischen Probleme zu lösen. Auf die Art und Weise bleibt man

offener und flexibler für den Hardwarebereich und ist sich selbst ein Stück voraus. Wir haben eigentlich immer eine Lösung für den Fall bereitliegen, daß die Hardware schneller und besser wird.

POWER PLAY: Was haltet Ihr von der neuesten Entwicklung auf dem Hardwaresektor? Wird sie den Spielemarkt verändern?

Dough: Der Pentium ist natürlich wunderbar – vorausgesetzt er wird für ein breiteres Publikum erschwinglich.

Schnellere Prozessoren erlauben es den Programmierern nicht nur, noch komplexere und realistischere Grafik einzusetzen, sie geben den Künstlern auch ein noch mächtigeres Werkzeug in die Hand, um die Cut-Scenes und Hintergründe zu gestalten. CD-ROM hat seine Licht- und Schattenseiten. Positiv zu werten ist hier natürlich die Speicherkapazität in bezug auf die Zwischensequenzen. Andererseits übt das großen Druck auf die unbeweglicheren Firmen aus, die nun alle in den High-Resolution-Bereich gehen müssen.

Wir versuchen jetzt schon, unsere Sachen voll interaktiv und in SVGA-Grafik zum laufen zu bringen. Die CD-ROM-Laufwerke sind immer noch etwas langsam; wir müssen unsere Spiele also ausbaufähig für schnellere und größere Maschinen halten, die in den nächsten zwei Jahren sicher kommen werden.

Das 3DO wäre mit mehr Speicher nützlicher; außerdem stört auch hier die Langsamkeit. Etwas wie *Underworld* wäre für das 3DO fast undenkbar: Die verschiedenen Texturen in jedem Level plus 20, 30 Charaktere würden eine lange Ladezeit erfordern, die doch erheblich vom Spiel ablenken würde.

RISC-Architekturen und ähnlich aufgebaute Systeme sind recht interessant für uns, da viele dieser Codes in Assembler geschrieben sind. Im Grunde genommen müssen wir jeden Prozessor in- und auswendig kennenlernen, um seine Möglichkeiten voll auszuschöpfen und zu optimieren.

POWER PLAY: Looking-Glass hat bisher festgefügte Normen bei der Einführung neuer Produkte ignoriert. Was passiert jetzt mit der 3-D-Engine, wenn andere sie kopieren?

Dough: Die 6-D-Engine, die wir jetzt in *System Shock* vorstellen, ist eigentlich erst der Anfang. Wir haben zwei neue, völlig unterschiedliche Produktlinien, die in diesem Herbst erscheinen werden und die über "Renderer" verfügen, die man bisher noch nicht gesehen hat.

Außerdem werden wir, sollten wir den nächsten Teil von

EIN HERZ FÜR
STRAUCHDIEBE

Viele Vögel haben unsere heimischen Sträucher zum Fressen gern. Im Gegensatz zu exotischen Ziergewächsen liefern sie ihnen reiche Beute. "Hecken" auch Sie etwas Gutes für Ihren Garten aus. Näheres in der Broschüre "Heimische Sträucher" (für 3,- DM in Briefmarken).

Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

SOFTSALE
VERSANDZENTRALE
SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TELEFON: 05021/910416 UND 910417
TELEFAX: 05021/910403 UND 910404

LADENGESCHÄFTE FINDEN SIE IN:
30159 HANNOVER, MARKTSTRASSE 47
31134 HILDESHEIM, OSTERSTRASSE 24
31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

GALAXY
PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

3rd World W. CDe	119.-
Castlevania d	99.-
FIFA Soccer d	109.-
NHL 94 CD d	109.-
NBA Jam d	129.-
Subterrania e	109.-
Toe Jam & Earl 2 d	119.-
Wing Comm.CD e	119.-

SEGA MD
Landstalker d 129.-
Mega Turrican e 109.-
Sonic 3 d 139.-

Action Replay 2 d	109.-
Empire strik.back d	119.-
Equinoxe d	129.-
Mr.Nutz d	109.-
NBA Jam d	139.-
Secret of Mana e	139.-
Skyblazer d	129.-
Turn & Burn e	129.-

SNES
NHL 94 d 109.-
Shadowrun d 139.-
Young Merlin d 149.-

Action Replay	149.-
Doom (Vollvs.)	99.-
Megarace CD	89.-
Microcosm CD	119.-
Nomad	69.-
Pinball Fantasies	79.-
Pizza Connection	99.-
Rebel Assault CD	109.-
Sam & Max CD	99.-
Sim City 2000	99.-
Starlord	119.-
Strike Comm.CD	109.-

IBM
Battle Isle 2 109.-
Die Siedler 109.-
Pacific Strike 109.-
Ultima 8 CD je 149.-

NEO GEO:
Art of Fighting 2 399.-
JAGUAR:
Chequered Flag 2 129.-

DIVERSE

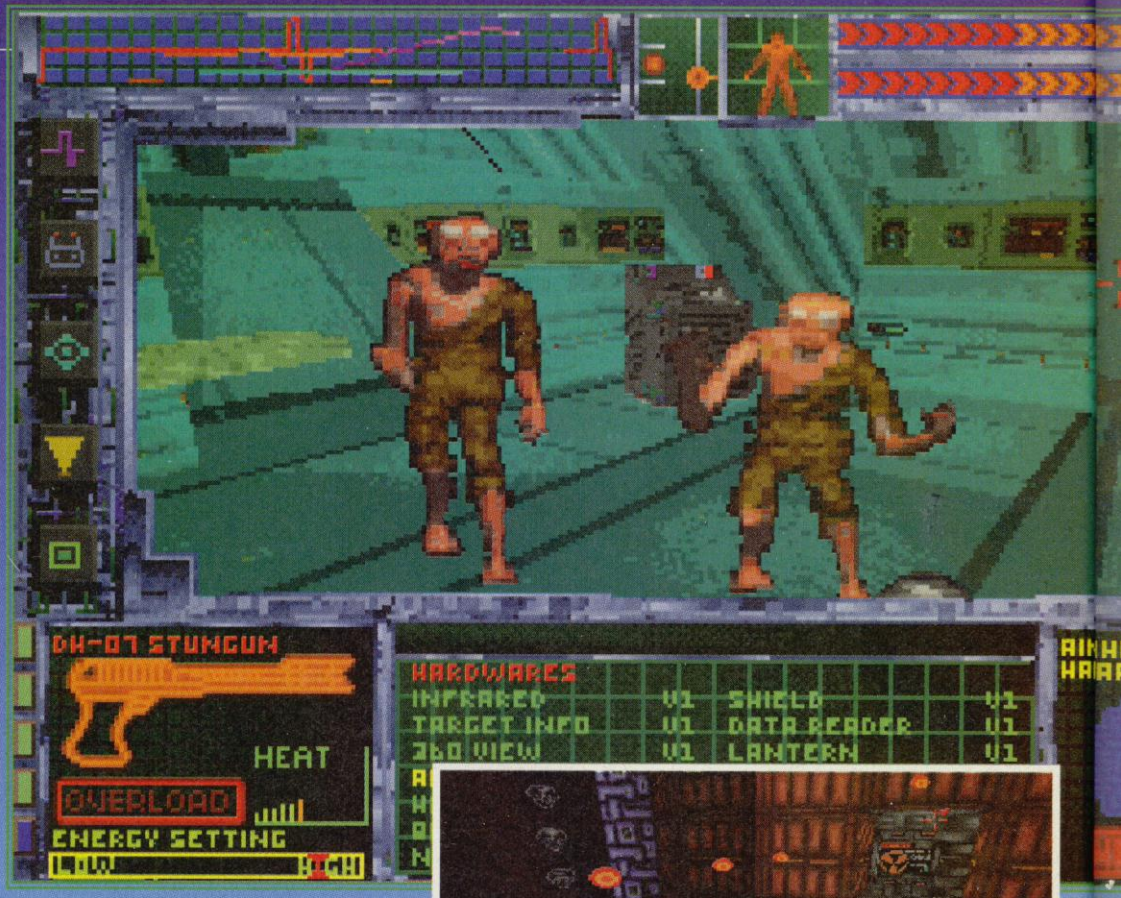
3DO: Konsole	1199.-
John Madden	109.-
Out o.t.World	129.-
The Horde	129.-
Wing Commander	109.-

Spiele & Zubehör
NEO GEO / LYNX
AMIGA / JAGUAR

U.V.A.M.
MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

089 7605151
089 7470689

Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.-DM NN
UPS: 10.- DM + 7.-DM
Ausland: 15.- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!



Underworld ausliefern, mit einer neuen "outdoor/indoor"-Engine arbeiten, die neue Maßstäbe setzen wird. Wir sind schon seit einem Jahr dabei zu planen und zu entwerfen und stehen kurz vor der Fertigstellung. *Underworld* betrachten wir also fast als etwas angestaubt und freuen uns schon auf den nächsten Teil.

POWER PLAY: Wie lange dauert es eigentlich, bis ein Spiel fertig ist?

Dough: Viel zu lange. Mit einer Crew von vier bis acht Leuten etwa zwei Jahre, nicht eingerechnet etwa 10-15 "Mannjahre", die für das Probespielen und Testen draufgehen. Im eigentlichen Entwicklungszeitraum arbeiten wir so etwa 70-80 Stunden in der Woche. Mit *Underworld* hatten wir – bedingt durch die neuen Besonderheiten – noch mehr Arbeit. Häufig haben wir gemerkt, daß irgendetwas, das wir gerade fertig hatten, in irgendeiner Hinsicht noch nicht ganz so war, wie wir es uns vorgestellt hatten. Also haben wir noch einmal von vorne angefangen. Das war z.B. beim Bewegungssystem, beim Kämpfen und dem allgemeinen Aussehen so. Außerdem zog sich das Programmieren der einzelnen Level in die Länge, weil wir – sobald wieder ein Level fertig war – erst einmal für ein paar Tage probespielen mußten, um zu merken, was noch nicht in Ordnung war.

Wir wollten es eben so gut wie möglich machen und haben auch heute noch das Gefühl, daß sich der Zeitaufwand damals gelohnt hat.

"Nur wenn man selbst veröffentlicht, ist man wirklich unabhängig"

POWER PLAY: Wie sind die Leute bei LookingGlass eigentlich zu Computerspielen gekommen?

Dough: Fast alle Programmierer bei uns sind zwischen 20 und 25 Jahre alt. Davon kann man die Hälfte als echte Spielefreaks bezeichnen – die andere Hälfte hat einfach Spaß daran, mit Computern Dinge zu tun, für die sie ursprünglich nicht gemacht wurden. Fast alle Leute aus unserem Team haben sich schon in der Schule mit Computern beschäftigt – obwohl die meisten davon akademische Grade in Mathematik und Physik haben, nicht unbedingt in Informatik. Ich selbst habe mit 14 angefangen, für Geld zu programmieren – erst in den Sommerferien, dann Vollzeit. Für andere bei LookingGlass ist es der erste richtige Job. Eine Computerfirma zieht natürlich ehemalige Hacker und Spielbegeisterte an, die sich für Computer interessieren. Viele von uns haben mit "Dungeons and Dragons" angefangen und sind auch heute noch begeisterte Rollenspieler. Einige bevorzugen Live-Rollenspiele, andere spielen das Kartenspiel "Magic", und wieder andere sind Fans des NHLPA-Hockeyspiels auf dem Mega Drive. Das erste Spiel, das ich jemals programmiert habe, war ein scrollendes Ski-Spiel in Basic. Man mußte durch Tore fahren, ohne Bäume zu berühren.

POWER PLAY: Welche drei Worte umschreiben für Dich die Arbeit bei LookingGlass?

Dough: Umarme das Chaos…

POWER PLAY: Wie sieht ein typischer Arbeitstag bei Euch aus?

DC: Für gewöhnlich tauchen die ersten Leute kurz vor neun am Vormittag auf; die letzten verabschieden sich – oder machen ein Nickerchen auf unserem Büro-Futon – so zwischen zwei und sechs Uhr nachts.

Jetzt, wo wir mit 20 Leuten ein relativ großes Team sind, ist es nicht mehr nötig, die gesamte Belegschaft die Nacht durcharbeiten zu lassen, wenn Termine drängen. Früher passierten solche Nachtschichten ein bißchen zu häufig. Wir möchten, daß die Leute dann arbeiten, wenn sie sich produktiv und konzentriert fühlen. Ein Spiel zu programmieren ist eine Arbeit, die viel Kreativität erfordert – wenn man nicht ganz bei der Sache ist, kommt nichts Gutes dabei heraus. Wir lassen unseren Programmierern also die Freiheit, ins Büro zu kommen, wenn sie sich kreativ fühlen und mit Spaß bei der Sache sind. Wenn das bei jemandem häufig der Fall ist, um so besser, wenn nicht, auch gut. Gegen Ende wird es natürlich ein bißchen hart, sich zu konzentrieren – es inspiriert nicht besonders, wenn man sich 14 Stunden am Tag mit Bugs herumschlagen muß. Im normalen Tagesablauf gibt es fast täglich Projektmeetings oder andere Zusammenkünfte, die technische oder spielspezifische Fragen erörtern. Wir haben jede Menge Stereoanlagen in unseren Büroräumen und es gibt fast ununterbrochen Musik. Wir haben auch eine Tischtennisplatte, die fast ständig besetzt ist. Ab und zu gehen wir mittags gemeinsam essen und machen anschließend einen kleinen Abstecher in den nächsten Softwareladen. Design und Planung eines Spiels geht in kleinen Gruppen von zwei bis drei Leuten vor sich. Unsere Firma ist glücklicherweise noch klein genug, so daß eigentlich jeder weiß, womit der andere gerade beschäftigt ist. Aus dem Grund klappt die Kommunikation – auch zwischen Leuten, die an verschiedenen Projekten arbeiten – hervorragend.

POWER PLAY: Die Produkte, die bisher von LookingGlass kamen, waren eigentlich immer erfolgreich. Gibt es trotzdem irgendetwas, was Ihr heute anders machen würdet?

Dough: Unsere Projekte dauern einfach zu lange, was

ärgerlich ist, weil dann die Planung der nächsten Unternehmungen völlig durcheinanderkommt.

Was einen natürlich auch enttäuscht, sind Kommentare von jemandem, der ein bestimmtes Spiel nicht mochte oder nicht verstanden hat. Wenn man so viel Zeit und Mühe in ein Spiel investiert hat, tut das schon ein bißchen weh.

Aber im großen und ganzen haben wir keinen Grund zur Klage. Wir haben jede Menge positive Reaktionen gehabt und obwohl alles immer ein wenig chaotisch zugeht, haben wir ambitionierte Projekte durchsetzen können. Es wäre natürlich toll, wenn alles reibungslos ablaufen würde und wir haufenweise Geld und Freizeit hätten – aber damit rechnet niemand ernsthaft...

POWER PLAY: Wieviele Leute arbeiten direkt an einem konkreten Projekt mit?

Dough: An einem Spiel für den PC arbeiten sechs bis zehn Leute, mit einer Verstärkung von nochmal zehn in der Endphase.

Die Zusammensetzung hängt vom Projekt selber und von dessen Entwicklungsstadium ab. Wir müssen unsere Zusatzkräfte immer umverteilen, damit wir die verschiedensten Deadlines einhalten können.

POWER PLAY: Was ist das oberste Ziel, wenn Ihr ein Spiel programmiert?

Dough: Wir stellen uns konkret den Spieler vor, der in einen Laden geht, das Spiel kauft, und sich dann zu Hause hinsetzt und spielt. Der oberste Grundsatz ist für uns, daß er sich nicht verloren fühlen und das Spiel wirklich verstehen soll, um Freude daran zu haben. Das ist die Richtlinie für Benutzerführung, Spieloptionen, Aussehen des Spiels, eigentlich für alles. Der Spieler soll sich nicht betrogen fühlen, wenn irgendetwas nicht klappt oder nicht vorhanden ist. Die Frage: "Was sieht und fühlt der Spieler in dieser Situation", spielt eine große Rolle bei der Programmierarbeit.

POWER PLAY: Was sind die schönsten und schlechtesten Seiten an Deinem Job?

Dough: Fangen wir mit den "dunklen Seiten" an: Kompromisse in Design und Spielumfang macht man immer ungern. Was auch unangenehm ist, ist die Tatsache, daß man häufig neue Möglichkeiten auf das nächste Projekt verschieben muß. Wir haben immer Verbesserungen und neue Elemente, aber wenn wir alle diese Einfälle jeweils im laufenden Projekt unterbringen wollten, würde das Spiel bis zum Jahr 2000 nicht fertig. Trotzdem bleibt es ein unangenehmer Job zu entscheiden, welche Szenen man herausnimmt, damit das Spiel auf die Diskette paßt...

Die schönste Seite an diesem Job ist eigentlich, die Probleme, die auftauchen zu überwinden und Lösungen zu finden. Man sieht, wie sich das Spiel entwickelt, komplexer wird. Und natürlich sind die ersten paar Wochen nach Erscheinen eines Spiels ungeheuer aufregend: Man bekommt von den unterschiedlichsten Leuten Reaktionen und merkt, was ihnen aufgefallen ist, was ihnen besonders gefallen hat usw. Natürlich hört man auch Kritik, aber das gehört eben dazu.

POWER PLAY: Wie feiert Ihr das Erscheinen eines neuen Produkts?

Dough: Wir schlafen alle mal wieder gründlich aus...

POWER PLAY: Tausende von Spielbegeisterten würden gern ihren Lebensunterhalt mit programmieren bestreiten. Wie kann man dieses Ziel erreichen?

Dough: Da gibt es fünf unabdingbare Voraussetzungen,

Wollen auch Sie bei uns anecken ?

Software Corner

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

Ladengeschäft: GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Airlines DV	64,90 DM
Alone in the Dark 2 DV	89,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
Award Winners II DH	64,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Battle Isle 2 DV	79,90 DM
Beneath a Steel sky * DV	74,90 DM
Christoph Kolumbus DV	79,90 DM
Das schwarze Auge 2 DV	Vb,mögl.
Der Planer DV	79,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
DOOM EV	79,00 DM
Elder Scrolls EV	64,90 DM
Epic Pinball EV	79,00 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM
Formula One Grand Prix DH	84,90 DM
Gabriel Knight DV	74,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM
Hattrick! * DV	79,90 DM
In Extremis DH	64,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	74,90 DM
Links 386 Course Disks je	44,90 DM
Links pro 386 DH	89,90 DM
Mad News * DV	79,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM
Mechwarrior 2 * EV	Vb,mögl.
Mephisto Genius DV	109,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pacific Strike * DH	84,90 DM
Pacific Strike SAP * DH	39,90 DM
Pinball Fantasies DH	59,90 DM
Pizza Connection * DV	84,90 DM
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Righteous Fire DH	39,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Scenery Washington	64,90 DM
Sim City 2000 * DV	84,90 DM
Software Manager * DV	79,90 DM
SSN-21 Seawolf * DH	Vb,mögl.
Starlord DV	89,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM
Syndicate Data Disk DV	39,90 DM
Terminator Rampage EV	64,90 DM
Ultima 8 * DH	Vb,mögl.
Ultima 8 SAP * DH	Vb,mögl.
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
Zeppelin DV	79,90 DM

Amiga 1MB

AmbermoonDV	79,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
Beneath a steel sky * DV	Vb,mögl.
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Carribean Desaster * DV	Vb,mögl.
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization DV	84,90 DM
Combat Classics 2 DV	56,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM
Der Clou * DV	64,90 DM
Der Schatz im Silbers.* DV	79,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Elfmania * DH	49,90 DM
Elite 2 DV	49,90 DM
Formula One GP DH	84,90 DM
Goblins 3 DV	64,90 DM
Hattrick! DV	64,90 DM
Indiana Jones 4 DV	79,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lollypop * DH	59,90 DM
Lords of Power DH	69,90 DM
Lost Vikings DV	64,90 DM
Mad News * DV	64,90 DM
Micro Machines DH	49,90 DM
Missiles over Xerion DV	44,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mr.Nutz * DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	79,90 DM
Quarter Pole * DV	56,90 DM
Return of Medusa Gold*DV	64,90 DM
Second Samurai DH	59,90 DM
Sim City Deluxe DH	64,90 DM
Simon the sorcerer DV	64,90 DM
Skidmarks DH	44,90 DM
Software Manager * DV	64,90 DM
Star Trek 25th A1200 EV	69,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
Wiz `n` Liz DH	56,90 DM
X-mas Lemmings DH	34,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM
Zero * DH	56,90 DM

High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Gamepad	49,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm.FCS Mark I B	159,00 DM
Thrustm.WCS MK IIB	259,00 DM

CD ROM Games

Battle Isle 2 DV	84,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM
Burning Steel + Miss. DV	94,90 DM
Comanche + Miss. DV	99,90 DM
Conspiracy DV	89,90 DM
Critical Path EV	99,90 DM
Day of the tentacle DV	89,90 DM
Dragonsphere DH	84,90 DM
Golden 7 DH	79,90 DM
Inca 2-Wiracocha DV	119,90 DM
Iron Helix DV	79,90 DM
Journeyman Project DV	69,90 DM
Lands of Lore * DV	89,90 DM
Might & Magic 3-5 DV	94,90 DM
Rebel assault EV	79,90 DM
Strike Commander DH	84,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	449,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM
SB Multimedia Kit ab	879,00 DM
SB16 Basic DH	299,00 DM
Waveblaster	449,00 DM
Gravis Ultrasound	399,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer - und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Porto/Verpackung frei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB.

die man erfüllen sollte.

Erstens: Bleibt wach und interessiert für etwas, das mit Computerunterhaltung zu tun hat.

Zweitens: Setzt Euch damit auseinander, wie ein Computer funktioniert. Man kann kein gutes Spiel programmieren, wenn man keine Ahnung davon hat, was ein Computer kann oder nicht kann.

Drittens: Überlegt Euch ein konkretes Konzept für ein Spiel. Wenn Euch jemand fragt, solltet Ihr Auskunft über Eure Vorstellungen geben können. Die Leute, die sich bei uns mit dem Kommentar: "Ich möchte bei Euch arbeiten, weil ich dann fürs Spielen bezahlt werde" beworben haben, haben wir gar nicht erst zurückgerufen. Ich selbst habe z.B. ungefähr 50 Spiele auf dem Schreibtisch liegen, davon sind aber noch etwa 20 originalverpackt. Die anderen spiele ich für zehn Minuten an, um mich zu orientieren und lasse sie dann meist links liegen. Es ist ganz wichtig, daß man die Spielerperspektive ablegt und Spiele von ihrem Entwicklungsstandpunkt aus beurteilen lernt.

Viertens: Stellt Euch auf eine Menge Frustrationen ein, selbst wenn Ihr einen Job in der Industrie findet. Manchen Dinge entwickeln sich einfach nicht so, wie man sie vorhergesehen hat.

Fünftens: Lernt in einem kreativen Team zu arbeiten. Man kann nicht immer seinen eigenen Kopf durchsetzen, sondern muß in einer Gruppe sein bestes geben können, um Dinge zu erreichen, die man allein nicht tun könnte.

POWER PLAY: Wann bist Du zu LookingGlass gekommen?

Dough: Am ersten Mai 1990, also ganz am Anfang. Ich hörte von einem Bekannten, daß Paul Neurath eine Firma gründen würde (Blue Sky). Die Frau dieses Bekannten war nämlich Pauls Schwägerin... Ich habe immer noch den gelben Klebezettel, auf dem steht: "Paul Neurath. Gründet Spielfirma" – und die Telefonnummer.

Allerdings hatten wir in der ersten Woche noch keinen Strom, man kann also den 6. Mai als "offizielles" Datum für den Start von LookingGlass ansetzen.

POWER PLAY: Wie bekommt Ihr die Ideen für die Spielstories?

Dough: Man sitzt und redet viel über diese Dinge. Wenn wir Leute für ein Projekt suchen, halten wir natürlich Ausschau nach kreativen und interesierten Leuten, die sich dann auch prompt bei uns bewerben. Viel von der Geschichte ist Vorgabe vom Designer, ergänzt und kritisiert vom gesamten Team. Der Vorgang wiederholt sich einige Male, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Bei *Underworld I* allerdings hatten wir einen Designer, mit dessen Ideen wir überhaupt nicht einverstanden waren. Das Programmiererteam blieb gezwungenermaßen für mehrere Nächte auf und dachte sich eine völlig neue Geschichte aus. Das erklärt einiges über die Story... Aber seit dieser Geschichte passen wir mehr darauf auf, wer das Design für uns macht. Bei *Underworld II* war es leichter, weil wir Vollzeit-Designer dabei hatten. Das gibt einem die Möglichkeit, sich mehr auf den Plot zu konzentrieren.

Wir haben immer an Projekten gearbeitet, die andere für unrealisierbar hielten

POWER PLAY: Warum gibt es so viele Fantasy-Rollenspiele und so wenig im Bereich Science-fiction?

Dough: Es ist erheblich einfacher, eine glaubwürdige Geschichte in einer Fantasy-Umgebung zu erfinden als in einem Science-fiction-Setting. In einer Fantasy-Geschichte brennt dein Dorf ab und du mußt weiterziehen, so einfach ist das. Passiert das aber in einer Science-fiction-Story fragt man sich unwillkürlich: Warum kann man keine Warnung über das Computernetz geben oder sich eine der neuen Technologien zunutze machen, um so etwas zu verhindern?

POWER PLAY: Wie habt Ihr diese Probleme in *System Shock* gelöst?

Dough: Auf zwei unterschiedliche Arten. Zunächst mal ist die Raumstation außer Funktion, die Kommunikation zur Außenwelt ist nicht mehr vorhanden. Die Situation ist also so, daß viele der High-Tech-Lösungen einfach nicht mehr in Frage kommen. Zweitens ist die Technologie, die noch funktioniert, ausschließlich zum Nutzen des Spielers: Er kann elektronisch gesteuerte Türen wieder in Betrieb setzen oder für bestimmte Teile der Station die Stromversorgung wiederherstellen. Man kann fast sagen, daß wir einen Kopfsprung in dieses Problemfeld gemacht haben, anstatt es zu umgehen.

POWER PLAY: Was sind eigentlich – außer Dir selbst natürlich – Deine Lieblingsprogrammierer und bevorzugte Spiele?

Dough: Ich würde mich selbst noch nicht auf diese Liste setzen, bis jetzt jedenfalls nicht, aber ich arbeite daran.

Momentan würde ich sagen: Jeff Tunnell – *The Incredible Machine*, Ron Gilbert für *Monkey Island* und *Putt Putt*, Jim Simmons' *Madden '93*, NHL für Sega und Richard Garriott für die *Ultimas* ohne "Underworld" hintendran. Natürlich mag ich auch ein paar der alten Infocom-Veteranen und das Originalteam von *Wizardry 1*.

POWER PLAY: Die berühmte Frage: Wenn Du auf einer einsamen Insel ausgesetzt würdest, welche Spiele würdest Du mitnehmen?

Dough: Auf jeden Fall *The Incredible Machine*, *NHLPA '94* und einen Frisbee. Und eine Betakopie des Spiels, an dem wir gerade arbeiten. Meinen Kollegen hat *Starcontrol 2* gut gefallen, auch *Civilization* und *Railroad Tycoon* erfreuten sich großer Beliebtheit im Büro. Außerdem haben wir viele Fans der LucasArts-Adventures *Monkey Island*, *Sam and Max* und *Day of the Tentacle*, aber ich glaube, die sind nicht geeignet für einsame Inseln, wenn man nicht weiß, ob man irgendwann wieder zurückkommt. Einige Leute sind auch mit *Serpent Isle* noch nicht ganz fertig geworden, also würden sie das mitnehmen.

Falls es übrigens eine einsame Insel ohne Telefon ist, nehme ich einen Compiler und einen Texteditor mit und erledige noch etwas liegengebliebene Arbeit, glaube ich...

Brenda Garno/vw

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

PIZZA CONNECTION

TONY'S BEST PIZZAS

TODAY GRAND OPENING

SOFTWARE 2000

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

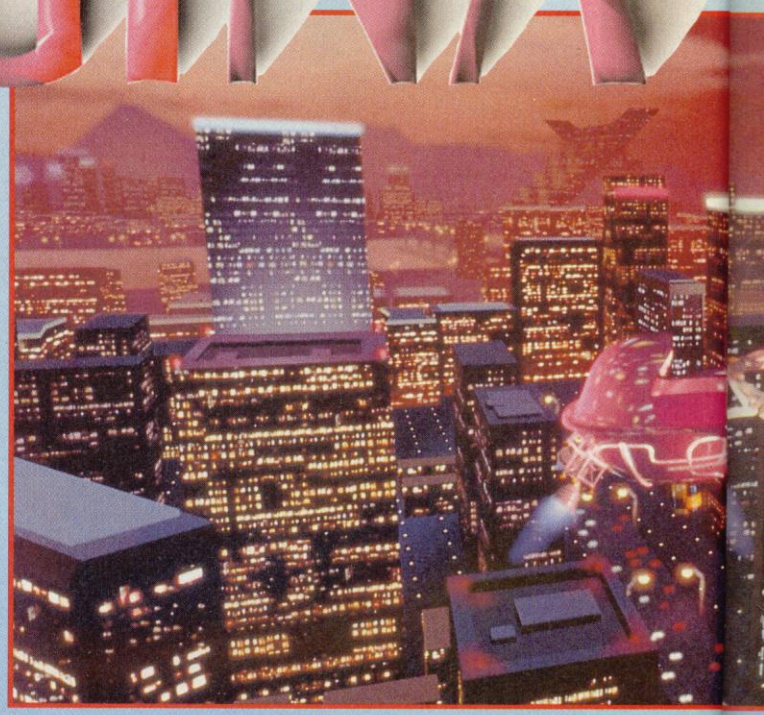
- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

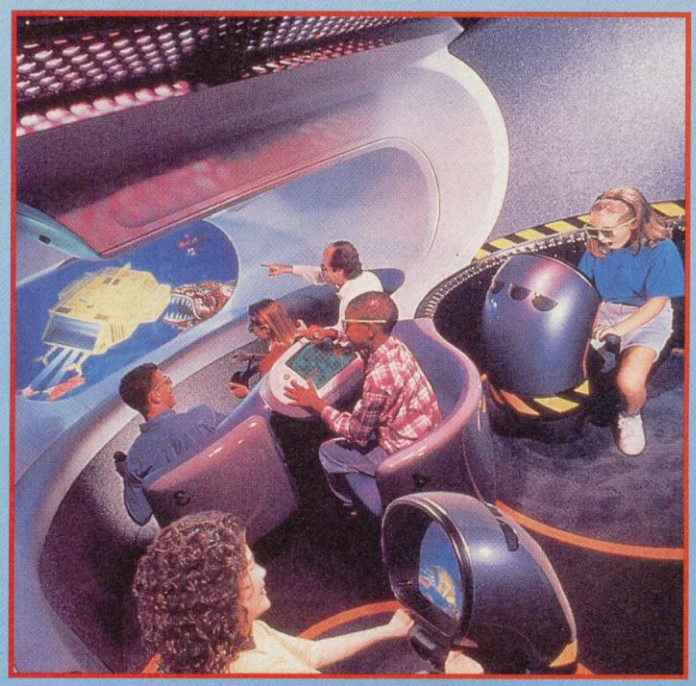
Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

IMAGINA



Anfang Februar war es soweit: Computergrafikexperten, solche die es sein wollen und potentielle Cyberpunks, trafen sich im fürstlichen Monaco, um der europäischen Computergrafik zu huldigen.

Das Erstaunen und die Enttäuschung waren groß. Nach der wirklich interessanten SIGGRAPH Mitte letzten Jahres im kalifornischen Anaheim, die schon einen graziösen Ausblick auf die Entwicklung bis ins nächste Jahrzehnt bot, war die Neugier von Volker und Knut groß. Die Imagina, von den Amerikanern als "kindlicher SIGGRAPH-Abklatsch" abgestempelt, von den Europäern in die Stratosphäre gelobt, will Europas trendiger Kochtopf für Computergrafiker, Multimedia-Experten und Cybermänner sein. Das ursprüngliche Ziel, Europa in das von Amerika und Japan dominierte Computergrafik- und Animationsgeschäft zu integrieren, wurde leider auch in diesem Jahr nicht erreicht. So tummelten sich auf den drei bescheidenen Ausstellungsetagen lediglich große Softwareanbieter, wie zum Beispiel Alias ("Jurassic Park"-Software), Softimage (auch "Jurassic Park"-Software) und Wavefront (leider keine "Jurassic Park"-Beteiligung, dafür aber "Alien3", "Total Recall" und "Tiny Toons"). Natürlich war auch Hardwaregeber Silicon Graphics zur Stelle und pries ihre Reality Engine an ("Kostet doch nur 'ne halbe Million." – "Was? Lire?"). Ebenfalls vorhanden: Ein Cyberware-3-D-Scanner ("Terminator 2" und "Christian von Duisburg").



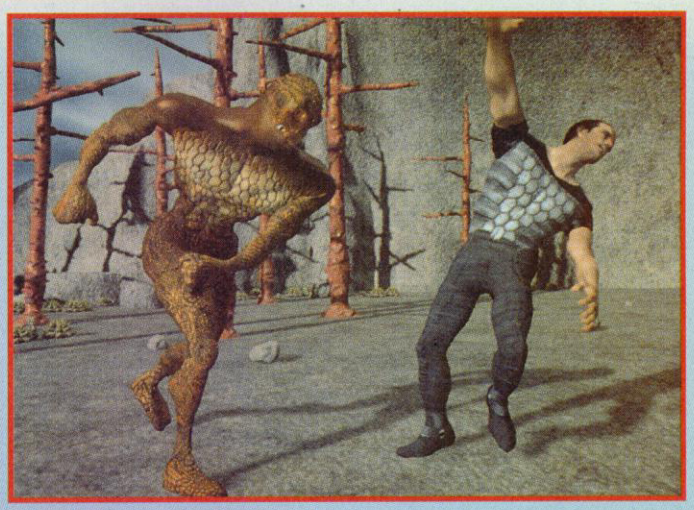
In Iwerks Loch-Ness-Abenteuer steuern sechs Leute ein U-Boot

Neues bot keiner an: Hier ein kleines Tool, dort ein Utility und auf der anderen Seite ein Bugfix. Am interessantesten war immer noch Wavefronts "GameWare"-Kit (siehe Messebericht Las Vegas) – für Spielentwickler ein feines Spiel-Design-Programm, was bestens mit gängigen Systemen kommuniziert.

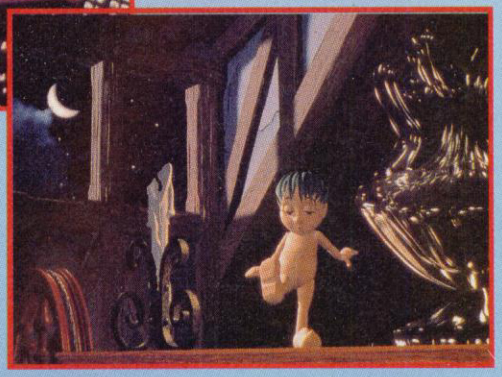
Als Szenetreffpunkt funktionierte die Imagina allerdings: Von FX-Guru Jeff Kleiser über ILM's Mark Dippe, bis hin zu Klaus Oesch, finnischer Hypermedia-Experte und Puppentrickfilmer beim finnischen Kinderkanal, war alles vertreten, was mehr oder minder Rang und Namen hat. Sogar "echte" Cyberpunks waren zur Stelle: Schweißerbrillen selbst in dunklen Räumen, toupierter Schwarzschopf und abgedrehte Klamotten wiesen plakativ auf progressives Denken. Selbst im sehr dunklen Kongreßsaal, dem Auditorium, weigerte man sich standhaft, die Brillen abzunehmen und torkelte über kaum wahrnehmbare Sitzreihen. Im Auditorium fanden auch die beiden wichtigsten und interessantesten Parts der Imagina statt: Sechs Themen-Foren und jeweils abends die Ausscheidungswettbewerbe der "Prix Pixel-INA". Bei ersterem lamentierte man über zukünftige "Datenautobahnen", über interaktives Fernsehen, virtuelle Spiele oder Special Effects. Am interessantesten für *POWER PLAY*-Redakteure war natürlich die "Virtual-Games"-Session, wobei bis auf wenige Ausnahmen alle Redner eine eindrucksvolle Manifestation ihrer Inkompetenz zur Schau stellten. Als erstes priesen Yuzo Narimoto, Generaldirektor von SEGA-Japan, und Robert Faber, 3DO-Company, ihre Produkte an (Saturn, Sega-TV und neue 3DO-Spiele) und verfielen der PR-Wut, zwecksdessen beide Beiträge zu kommentierten Werbespots mutierten. Michael Dulion von Iwerks (Geldgeber von LBO's "Devil's Mine") stellte ein neues "virtuelles" Abenteuer mit dem wohlklingenden Namen "Expedition Loch Ness" vor, das selbst Oma Dudelkopf aus Neupraftshagen steuern kann und das die spielerische Rasanz einer Kaffeefahrt besitzt. Zuerst stellte Dulion fest, daß alle bisherigen Mehrspieler-Systeme viel zu schwierig und zu gewalttätig seien und erklärte am Beispiel der FASA-Battletech-Center die Kompliziertheit solcher Systeme ("Schaut doch mal die vielen Knöpfchen an!"). Mit Sicherheit hat er noch in keinem gesessen, den sonst wüßte er, daß Anfänger die Mechs mit nur einem Joystick steuern können – ohne Knöpfchendrücken. In der familienfreundlichen Alternative von Iwerks gehen wir mit Schleimblasen auf Fischjagd, sammeln Nessies Eier ein und steuern unser U-Boot mit einem sechsköpfigen Team durch die Loch-Ness-Tiefen. Dabei zeigte Dulion einen Video von einer ersten Unterwasserfahrt eines Probeteams, das orientierungslos durch die Landschaft gondelte und befreundete Raumschiffe mit Schleimblasen attackierte. Herzlichen Glückwunsch!

Die anschließend optisch recht interessanten "Prix Pixel-INA"-Wettbewerbe halfen noch einmal, die beiden Redakteure von ihren Lachkrämpfen zu befreien, aber das Urteil stand fest: Die Imagina spiegelt ein zerstrittenes und computerkünstlerisch armes Europa wieder, wobei sich allein die kreativen aber egozentrischen Franzosen mit der übermächtigen Konkurrenz aus Übersee messen können. *kn*

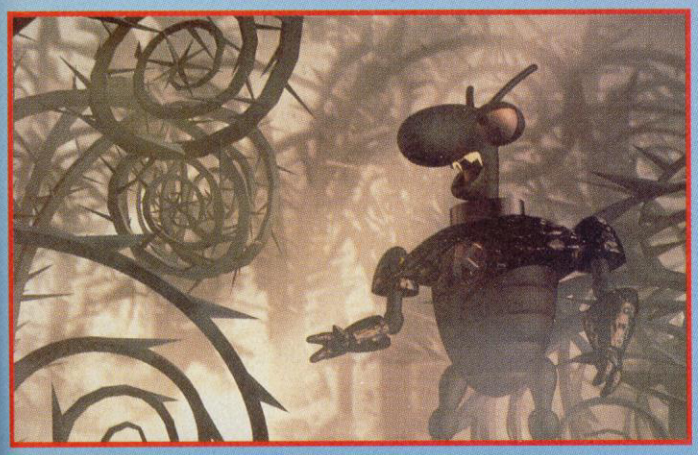
Beeindruckend: Der Eiffel-Turm in "Le Genie de M. Eiffel"



Oben: Acclaims "Duel" zeichnet sich durch perfekte Schauspieler-Computergrafik-Synthese, aber nicht ganz so realistische Bewegungsabläufe aus.



Oben: Kia Motors Reise durch eine futuristische Stadt.
Unten seht ihr den "3-D-Animation"-Preisträger "Koa la Grenouille" aus dem "Insektors"-Comic



HAPPY SOFT

Bestellannahme:
34246 Vellmar • Postfach
Telefon: 0561/576318

Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr
Sa 10.00-16.00 Uhr

Ladenlokal:
34246 Vellmar • Spohrstr. 9
Tel.: 0561-824014
Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

	PC	AMIGA
1869	78,- DV	66,- DV
A-Train	90,- DV	72,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH	
Aces over Europe D	74,- DV	
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV
Airlines	68,- DH	
Alien Breed 2		48,- DH
Alone in The Dark 2	84,- DV	
Ambermoon		78,- DH
Anstoss	66,- DV	66,- DV
Archon Ultra EV	57,- EV	
Aufschwung Ost	66,- DV	60,- DV
B 17 Flying Fortr.	90,- DH	66,- DH
Battle Chess 2	60,- DH	
Battle Team	72,- DH	66,- DH
-Battleisle Data 2	48,- DH	48,- DH
Big Sea	66,- DH	60,- DH
Blastar		48,- DH
Body Blows	54,- DH	48,- DH
Body Blows Galact.		48,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DV	66,- DV
Burning Steel	78,- DV	
-Data Disk je	36,- DV	
Burning Steel 2	* 79,- DV	
Burntime	78,- DV	66,- DV
Cannon Fodder	* 69,- DH	54,- DH
Caribbean Desaster	* 79,- DV	* 67,- DV
Castles 2	66,- DH	
Chartbreaker	* 79,- DV	* 69,- DV
Christoph Kolumbus	78,- DV	72,- DV
Chuck Y.Air Combat	66,- DV	
Civilization	90,- DV	75,- DV
Comanche	84,- DV	
-Mission Disk je	54,- DV	
Combat Air Patrol		59,- DH
Cool Spot		54,- DH
Dangerous Streets	* 51,- DH	

	PC	AMIGA
Battle Isle 2	* 78,- DV	* 78,- DV
Beneath a Steelsky	* 74,- DV	* 69,- DV
Software Manager	* 79,- DV	* 67,- DV
Pacifik Strike	* 84,- DH	
Ultima 8	* 79,- DH	

Tip des Monats

CD-ROM	
Battle isle 2	* 85,- DV
Beneath a Steelsky	* 104,- DV
Dragonsphere	86,- DH
Ultima 8	* 116,- DV

	PC	AMIGA
Darklands	78,- DV	
DSA	76,- DV	70,- DV
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- DV	
Del.Paint 2 Enh2.4	186,- EV	
Deluxe P.4.5 AGA		186,- DV
Der Clou	* 79,- DV	* 67,- DV
Der Patrizier	78,- DV	66,- DV
Desert Strike		60,- DH
Die Siedler	* 78,- DV	78,- DV
Dogfight	90,- DH	69,- DH
Dune 2	60,- DV	54,- DV
Dungeon Hack	66,- EV	
Dungeon Master	59,- DV	
Dynatech	66,- DV	54,- DV
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV
Elder Scroll Arena	69,- EV	
Elite 2	66,- DH	54,- DH
Emerald Mine		25,- DH
Empire Deluxe	78,- EV	
Espana 92	27,- DH	
Eye of Beholder 1	39,- DV	39,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV
Eye of Beh 3 Dtsch	78,- DV	
F-19 Stealth Fight	35,- DH	35,- DH
Fairy Tales	29,- DH	
Falcon 3.0	90,- DV	
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DH	
Fallen Empire	84,- DV	78,- DV
Fields of Glory	90,- DH	
Fire And Ice	54,- DH	48,- DH
First Samurai	27,- DH	34,- DH
Flugsimulator 5.0	126,- DV	
-Scenery New York	51,- DH	
-Scen TOP 1-5 je	49,- DV	
-Sce. Washington	63,- DH	
Formula One GP	90,- DH	
Freddy Pharkas DV	63,- DV	
Gabriel Knight	75,- DV	
Games - Summer Cha	69,- DH	
Go Simulator	79,- DH	
Goal !	59,- DH	55,- DH
Gobliiins	60,- DV	60,- DV
Gobliiins 2	84,- DV	66,- DV
Gobliiins 3	78,- DH	66,- DH
Gunship 2000	90,- DH	66,- DH
Gunship 2000 Data	54,- DH	

	PC	AMIGA
Hannibal	78,- DV	66,- DV
Harpoon 2	* 79,- EV	
Hattrick!	* 78,- DV	* 66,- DV
Heart of China		39,- DH
Heimdall	34,- DV	34,- DV
History Line 14-18	66,- DV	66,- DV
Human Race Standal	49,- DV	49,- DV
Humans	40,- DH	40,- DH
In Extremis	69,- DV	
Inca 2	84,- DV	
Incredible Deluxe	72,- DV	
Incredible Machine	66,- DV	
Incredible Toons	75,- DV	
Indiana Jones 3	39,- DV	39,- DV
Indiana Jones 4	84,- DV	79,- DV
Indy Car Racing	78,- DV	
Ishar 2	60,- DV	54,- DV
Jurassic Park	66,- DV	54,- DV
Kings Quest 6	77,- DV	* 60,- DV
Lands of Lore DV	59,- DV	
Leg.of Kyrandia 2	73,- DV	
Leisure S. Larry 5	66,- DV	
Leis.S.Larry 6 DV	74,- DV	
Lemmings 2	78,- DH	59,- DH
Les Manley Lost LA	39,- DV	
Links 386 Pro	89,- DH	
-Castle Pine (386)	* 45,- EV	
-Pebble Beach(386)	45,- EV	
Lord of The Rings	66,- DH	60,- DH
Lord of The Ring 2	66,- DH	
Lords of Power	78,- DV	72,- DV
The Lost Viking	78,- DV	66,- DV
Lothar Matthäus	* 66,- DV	59,- DV
Lotus 3	60,- DH	
M 1 Tank Platoon	32,- DH	32,- DH
Mad News	* 79,- DV	* 66,- DV
Mad TV	39,- DV	39,- DV

	PC	AMIGA
Magic of Endoria	* 78,- DV	* 66,- DV
Maniac Mansion 2	84,- DV	
Maupiti Island	25,- DH	
Mechwarrior 2	* 85,- DH	
Might and Magic 5	84,- DV	
Monkey Island 2	78,- DV	78,- DV
Morph		49,- DH
Mortal Kombat	60,- DH	54,- DH
Mr. Nutz		* 49,- DH
NHL Hockey	78,- DH	
Nomad	56,- DH	
On The Road	60,- DV	60,- DV
Onslought		19,- DH
Overdrive	* 57,- DH	49,- DH
Oxyd Magnum	48,- DV	
-Speech pack	* 39,- DH	
Patton strike back	39,- EV	
Penthouse Hot Numb	36,- DV	36,- DV
Penthouse Deluxe	60,- DV	54,- DV
Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH
Pinball Fantasies	60,- DH	54,- DH
Pinball Wizard		21,- DH
Pirates Gold	89,- DV	
Pirates!	32,- DH	32,- DH
Pizza Connection	* 86,- DV	* 79,- DV
Police Quest 3	66,- DV	
Powermonger	66,- DH	
Premier Manager 2	60,- EV	48,- EV
Prince of Persia 1	32,- DH	32,- DH
Prince of Persia 2	67,- DH	
Privateer	84,- DH	
-Speeach	39,- DH	
-Special Oper. 1	39,- DH	
Project X		27,- DH
Puggsy		63,- DH
Quarterpole	* 67,- DV	* 61,- DV
Quest for Glory 3	66,- DV	
Quest for Glory 4	69,- EV	
Railroad Deluxe	79,- DH	
Railroad Tycoon	39,- EV	
Reach f.t.skies	35,- DH	35,- DH
Red Baron	66,- DV	
-Mission Disk 1	48,- EV	
Return Medusa Gold	* 79,- DV	* 67,- DV
Rise of The Dragon	39,- DH	
Rocket Ranger	19,- EV	19,- EV

	PC	AMIGA
Rüsselsh.(Detroit)	* 69,- DV	
Sam + Max DV	84,- DV	
Schatz i.Silbersee	84,- DV	* 78,- DV
Second Samurai		60,- DH
Sensi.Soccer 92/93	53,- DH	48,- DH
Shadowcaster	78,- DH	
Sherlock Holmes	78,- DV	
Shuttle	39,- DH	39,- DH
Siege +Data	39,- EV	
Sim Art	39,- DV	39,- DV
Sim City 2000 DV	* 84,- DV	
Sim City Deluxe	78,- DH	78,- DH
Sim Earth	39,- DH	39,- DH
Simon the Sorcerer	84,- DV	68,- DV
Sindbad+Thr.o.Falc	19,- DH	19,- DH
Soccer Kid		59,- DH
Space Hulk	84,- DH	66,- DH
Space Qu.1-4 Comp	79,- EV	
Space Quest 4	56,- DV	
Space Quest 4 DH	39,- DH	39,- DH
Space Quest 5	66,- DV	
Spaceward Ho!	79,- DV	
Special Forces	39,- EV	39,- EV
SSN-21 Seawolf	* 79,- DH	
Star Trek	79,- DV	* 75,- DV
Star Trek 2	79,- DH	
Starlord	89,- DH	
Steigenbg. Hotelm.	54,- DV	48,- DV
Street Fighter 2	59,- DH	32,- DH
Strike Commander	84,- DH	
-Speeach	42,- DH	
-Tact.Operation 1	39,- DH	
Strip Poker 2	29,- DH	
Stronghold DV	79,- DV	
SUB	* 69,- DV	* 57,- DV
Subwar 2050	89,- DH	
Superfrog	* 57,- DH	48,- DH

	PC	AMIGA
Syndicate	78,- DV	59,- DV
-Data Disk 1	39,- DV	
System Shock	* 86,- DV	
Task Force	90,- DH	
Teresa O. Backdoor	49,- DV	
-Poker Dream Girls	49,- DV	
-Puz. Erotic Zone	49,- DV	
Terminator 2	29,- DH	29,- DH
Terminat.2(Virgin)	54,- DH	54,- DH
Tetris	39,- DH	
TFX	84,- DH	
Tornado	79,- DH	66,- DH
-Desert Storm	43,- DH	
Transarctica	54,- DV	54,- DV
Turrican 3		48,- DH
Ultima 5		39,- EV
Ultima 7	78,- DV	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,- DH	
-Data Silver Seed	42,- DH	
-Speeach Acc.Pack	* 39,- DH	
Ultima Trilogy 2	69,- DH	
Ultima Underworld	72,- DH	
Ultima Underw. 2	72,- DH	
Victory at Sea	* 78,- EV	
Walker		60,- DH
Wall Str. Manager	79,- DV	
War in the Gulf	75,- DH	69,- DH
Warlords 2	78,- EV	
Waterloo	19,- DH	19,- DH
Wing Commander		27,- EV
Wing.Comm Edition	84,- DH	
WC 2 + Speeach	66,- DV	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- DH	
Wing Com.Academy	63,- DH	
Winter Olympics		61,- DH
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	39,- DH	39,- DH
X-Wing DH	84,- DH	
-Mission B-Wing	42,- DV	
X-Wing Upgrade Kit	53,- DV	
Zeppelin	77,- DV	* 66,- DV
Zool		42,- DH
Zool 2		49,- DH

Amiga 1200		Amiga 1200		Amiga 1200	
Anstoss	69,- DV	Simon the Sorcerer	82,- DV	TFX	* 69,- DH
Second Samurai	63,- DH	Star Trek	75,- DH		

CD - ROM		CD - ROM		CD - ROM	
7th Guest	91,- DH	Foxy Clips	69,- DV	Myst	* 116,- DH
Alone in the Dark	89,- DV	Gobliiins 2	90,- DH	Rasenmäher Mann	86,- DH
Battlechess	90,- DH	Gobliiins 3	96,- DV	Rebel Assault EV	78,- EV
Burning Steel	84,- DV	History Line	60,- DV	Secr.Weapon of LW	69,- EV
Cov.Girl Strippoker	66,- DV	INCA 2	108,- DV	Star Trek	* 96,- DH
Critical Path	99,- EV	Iron Helix	79,- DH	Super Strike Comm.	84,- DH
Der Patrizier	84,- DV	Journeyman Project	68,- DV	Teresa Art of Eden	69,- DV
Der Planer	* 87,- DV	Lands of Lore	* 92,- DV	Teresa in Paradise	69,- DV
Dracula unleashed	89,- DH	Lucas Art Classic	96,- DV	TFX	96,- DH
DSA	68,- DV	Maniac Mansion 2 D	89,- DV	Tie Fighter	* 84,- EV
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV	Microcosm	105,- DH	Ult.Underworld 1+2	84,- DH

Superpreise Händleranfragen erwünscht **Superpreise**

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM
Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse
Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten · es gelten unsere AGB
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar · Irrtum und Änderung vorbehalten

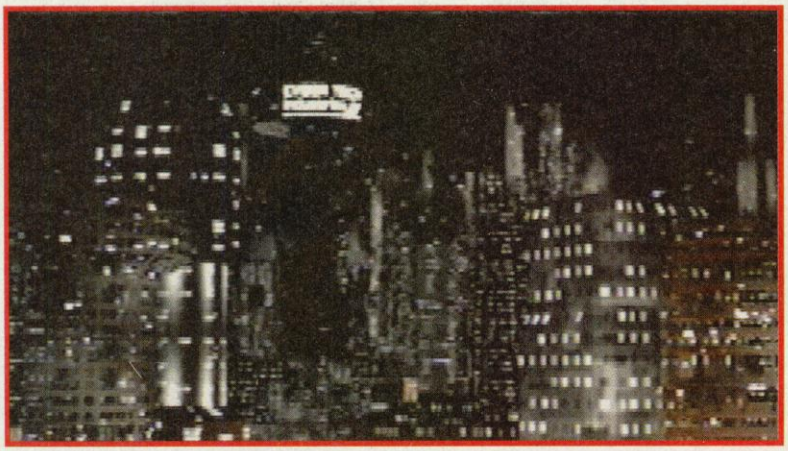
Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH 31
Albers 57
B.A.T. 2. US
Bachler Softwareversand 73
Berry Lösungsservice 59
Bomico 119, 4. US
Call and Play 80
CoSi 71
Cybersoft 19
EMP 23
Fantasy Productions 101
Franckh-Kosmos 11
Füllbeck Softwarevertrieb 57
Galaxy Software 109
Game Gallery 44
Glamus 57
Greenwood Enterntainment 43
Groß Elektronik 63
Happy Soft 116
HUK Coburg 99
Joysoft 87
Kaiko Software 7
Karosoft 53
Krombacher Brauerei 41
Logitech 121
Magic Line 59
Media Point Rose 9
Megaplay 89
Microprose 12/13
Multimedia Soft 44
Nestlè 29
Novatek 61
Okay Soft 44
Online Entertainment 86
Orchid Technology 3. US
Orion Versand 63
Philip Morris 37
Philips 33
Power Soft Versand 67
Quicksoft 65
Rohling Computer-software 67
Rushware 35, 55, 57
SAT.1 17
Soft & Sound 39
Softsale 109
Software 2000 113
Software Corner 111
Topgame 69
Traumfabrik 45
Tsunami 59
Verkosoft 66
Versand 99 21
Wial Versand 84/85

LASER AGE

INHALT

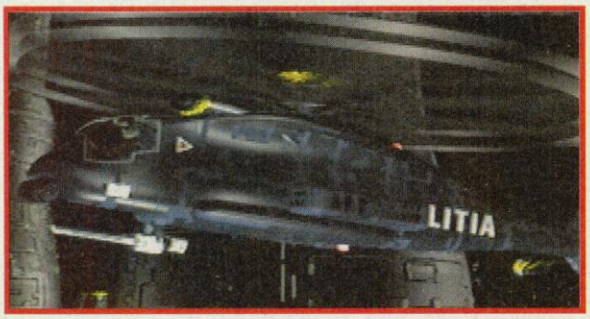
MICROCOSM **118** . MICROSOFT CINEMANIA '94 **120** . DAS SCHWARZE AUGE **122** . LANDS OF LORE **122** . L-ZONE **125**



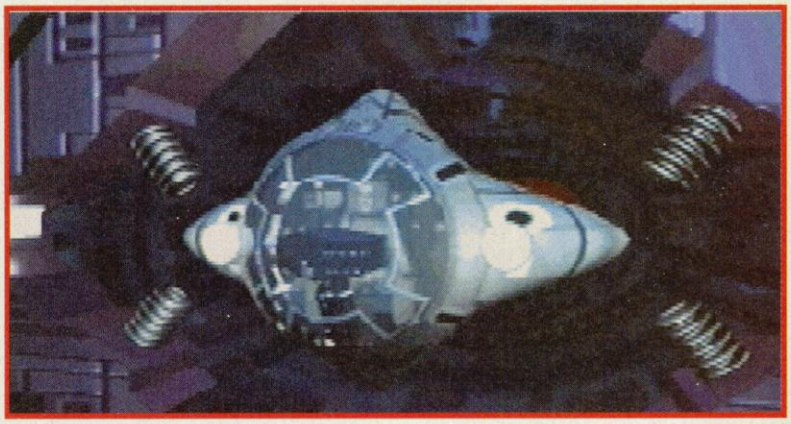
Statt Romantik über den Dächern der Stadt – nichts als gerenderte Grafik

Military-Milz an Adler-Auge: "Ich sehe was, was Du nicht siehst"

Da staunt der Humanmediziner: Ein Mensch schleicht durch die Anatomie



Gehört auch zum Intro: Hubschraubereinsatz im Makrokosmos



Kleinhirn an Großhirn

Microcosm

Tiron Korsby ist ein gestreßter Mann. Als Führer des Cybertech-Konzerns darf er sich täglich mit den finsteren Machenschaften des Konkurrenten Axiom herumschlagen und hat jetzt ein dickes Problem. Die miese Konkurrenz hat dem gutartigen Konzernboß eine kleine, aber bösartige Kapsel gedrückt, die nun die Blutbahn entlang zum Gehirn reist, um den armen Mann unter fremde Kontrolle zu bringen. Natürlich weiß Tiron einen Ausweg und so wird ein Held miniaturisiert, um die Kapsel durch die Blutbahnen seines Chefs zu verfolgen. Nichts leichter als das, denkt Ihr Euch und springt in den Konverter, um letztendlich in Tirons linkem Unterarm zu landen. Von dort aus macht Ihr Euch auf die lange beschwerliche Reise zum Mittelpunkt der Welt – zum Gehirn – und bereist in den fünf Levels solch interessante Abschnitte wie beispielsweise Tirons Unterschenkel. Auf dem Weg durch den Körper Eures Bosses stehen Euch neben drei verschiedenen Transportmitteln (zwei Blutschleudern und ein Schutzanzug) natürlich auch Waffen zur Verfügung, mit denen Ihr auf verrückt gewordene Blutkörperchen, bösartige Viren oder sonstige Mikroorganismen ballert. Auch Smartbomben hat Euer jeweiliges Gefährt an Bord, mit denen Ihr ganze Bildschirme von ungebetenen Gästen befreien könnt. So fliegt Ihr durch die flüssig scrollenden Aterien und Venen, weicht gegnerischen Schüssen aus und ballert auf alles, was sich bewegt. Spielerisch ähnlich anspruchsvoll wie ein Blutgerinsel, beeindruckt *Microcosm* allein mit der pahantastischen Grafik und einem gigantischen Intro. *kn*

FAZIT

▲ Beeindrukkende und äußerst flüssige Grafik sowie packender Sound machen die Ballerei zu einem Leckerbissen für Augen und Ohren.

▼ Spielerisch ähnlich reizvoll wie gebrauchte Unterwäsche und dank des CD32-Pads äußerst ungesund für Eure Hände.

Pit Cock, der Pilot der nie laufen lernte, ist bei *Microcosm* in seinem Element

CD 32	
Grafik: 87 %	Hersteller: Psygnosis
Sound: 79 %	Testmuster: Psygnosis
55%	Besonderheiten: Keine
	Zirka-Preis: 90 DM

SIERRA®

Das größte und spannendste Spektrum von Spielen auf CD-ROM !

Wir Garantieren für Ihre Zufriedenheit: Bei Nichtgefallen tauschen wir Ihr Spiel um!

Abenteuerspiele

- Gabriel Knight
- Police Quest IV
- Leisure Suit Larry 6
- Freddy Pharkas
- King's Quest VI
- King's Quest V
- Laura Bow II
- Fascination

Simulationen

- Aces of the Pacific
- Red Baron
- Outpost
- ESS Mega

Interaktive Filme

- Lost in Time
- Inca
- Inca II

Rätselspiele

- Gobliiins
- Gobliins2
- Goblins3
- Sid & Al's Incredible Toons

Spielklassiker

- The Leisure Suit Larry Collection
- The Space Quest Saga
- Saga of Aces

Rollenspiele

- Betrayal at Krondor
- Quest for Glory IV

Wir sind bereit, Ihnen absolute Zufriedenheit mit CD-Spielen von Sierra, Dynamix und Coktel zu garantieren
Wenn Ihnen Ihr Spielt nicht gefällt, tauschen wir es um !

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an :
SIERRA CUSTOMER SERVICE in England : (44) 734 303 171

BEDINGUNGEN :
1. Dieses Angebot gilt bis zum 30 September 1994.
2. Nur ein Umtausch pro Person und Haushalt.
3. Das Produkt muß uns in best möglichem Zustand zurückgesandt werden.
4. Ihre Rücksendung muß innerhalb 21 Tagen nach dem Kauf, mit Quittung und Garantieabschnitt erfolgen.
5. Die Umtauschgarantie betrifft nur CD ROM Spiele von SIERRA, DYNAMIX und COKTEL.

Ich möchte den SIERRA CD ROM Katalog bestellen

Name : _____

Vorname : _____

Adresse : _____

_____

_____

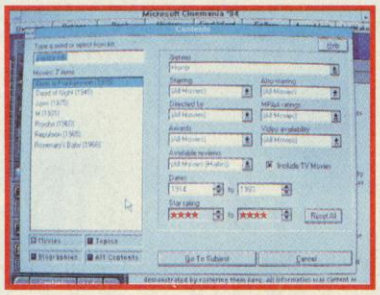
Computer : _____

SIERRA ON-LINE
4 Brewery Court • Theale • Reading
Berks • RG7 SAJ • GB

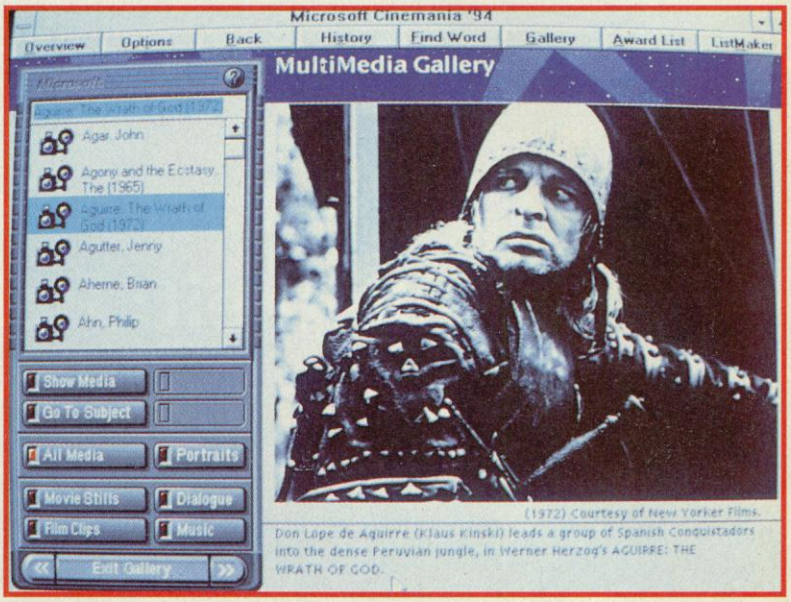
SIERRA® Productions

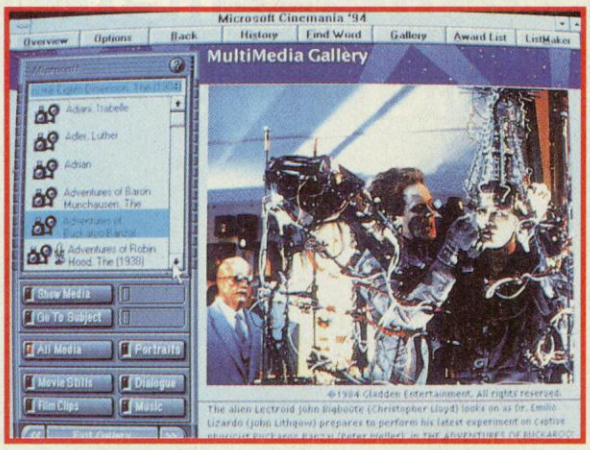
COKTEL VISION Productions

Dynamix PART OF THE SIERRA FAMILY Productions



Gefiltert. Für jeden Geschmack die passenden Suchanweisungen





Technicolor: Die schönsten Szenen der Filmgeschichte

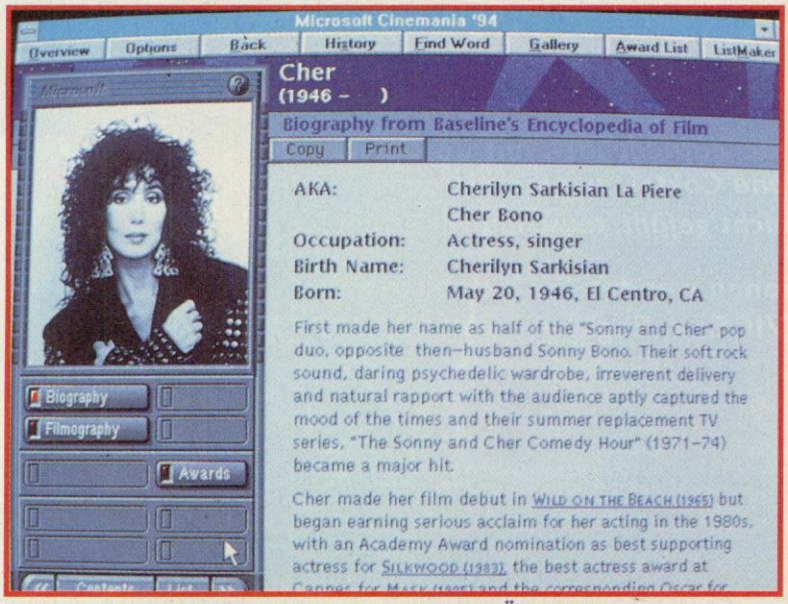
Neulich in Hollywood

Cinemania 94

Zwei Bücher, die sich jeder ambitionierte Filmfreak anschaffen sollte: "The Film Encyclopedia" von Ephraim Katz und Leonard Maltins jährlich erscheinendem "Movie & Video Guide". Im ersten Werk erfahren wir fast alles über das harte Filmgeschäft, über Schauspieler und Regisseure, im zweiten Band liefert Maltin Kurzkritiken zu sage und schreibe 19000 Filmen – alle Streifen, die in den Staaten auf Video erhältlich sind.

Nicht kleckern sondern klotzen, dachte sich Microsoft und hat kurzerhand beide Bücher komplett in die 94'er Edition von *Cinemania* übernommen. Für den nötigen intellektuellen Überbau sorgen fast 4000 zusätzliche Reviews der renommierten amerikanischen Filmjournalisten Pauline Kael (The New Yorker) und Roger Ebert. Zahlreiche Fachartikel anderer bekannter Autoren vervollständigen das fast schon beängstigende Informationsangebot der Film-CD.

Neu in der überarbeiteten Auflage: Ausschnitte von zwanzig der besten Filme aller Zeiten und hundert der bekanntesten Musikthemen. Jetzt kann man sich zu den Klängen solcher Ohrwürmer wie "Lawrence of Arabia" oder "Exodus" gleich den passenden Fachartikel zu Gemüte führen, springt ohne Probleme zur Biographie der Hauptdarsteller und verfolgt Schlüsselstellen der entsprechenden Filme in Wort und Bild. Über ein ausgefeiltes und leicht verständliches Filtersystem kann man sich die eigenen Wunschfilme und Themen zusammenstellen lassen. Hier kann man die Filmbibliothek etwa nach Genre, Darstellern, Produktionsjahr oder Herkunftsland abfragen und behält so jederzeit den Überblick in der Informationsfülle. Als zusätzliches Leckerchen ist eine Liste aller jemals vergebenen Oscars eingefügt, natürlich sind auch von dieser Liste jederzeit Querverweise zur Hauptdatenbank möglich. Sammler greifen auf den komfortablen "Listmaker" zurück und erstellen sich so eine eigene Datenbank der heimischen Filmvorräte. Wer noch keinerlei Erfahrung mit Microsofts Multimedia-Programmen sammeln konnte, wird durch ein pflegeleichtes Tutorial sanft in die Materie eingearbeitet. Auch Computer-Laien kommen so prima zurecht. *vw*



Stars und Sternchen: Die Lieblingsschauspieler im Überblick

FAZIT

▲ Zur Zeit die beste und sinnvollste Multimedia-Anwendung auf dem Markt. Übersichtlich gegliedert, extrem gehaltvoll und nützlich.

▼ Leider nicht alle 19000 Filme in kompletter Länge als Full-Motion-Video enthalten

MS-DOS

Grafik: –
Sound: –

80%

Hersteller: Microsoft
Testmuster: Microsoft
Besonderheiten: Full-Motion Video Film-Ausschnitte
Zirka-Preis: 180 DM

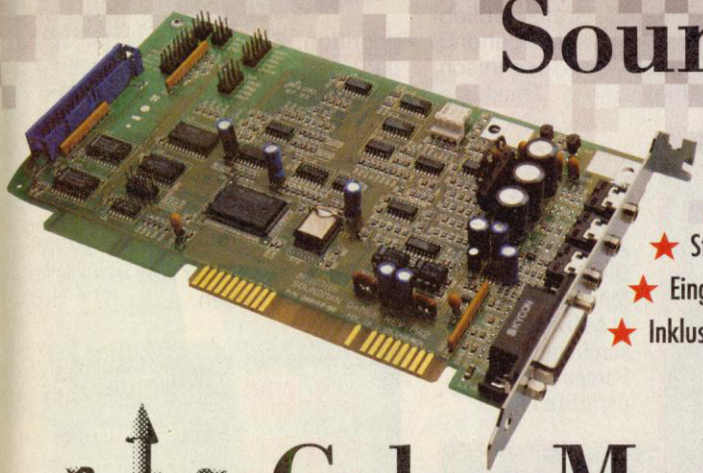
Minimalkonfiguration: 386SX, 2 MB RAM, 4 MB Festplatte, VGA, Windows 3.1, Windows-kompatible Soundkarten

WER HÖREN WILL SOUNDMAN

WER FÜHLEN WILL CYBERMAN

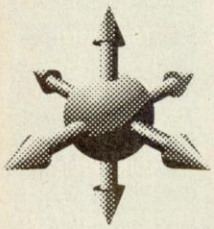
DIE SOUND OFFENSIVE

SoundMan® Games

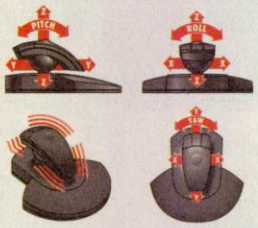


Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster™, Sound Blaster Pro & AdLib®
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle
- ★ Inklusiv MCS MusicRack Software und D/Generation Spiel



CyberMan®
3D Controller



Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-abstürzen, taumeln und nach hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMan besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMan vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen
- ★ Inklusiv Light Versionen der Spiele Shadowcaster und Body Adventure

SoundMan® 16

Die optimale Soundkarte für Unterhaltung und Multimedia! *CD-Klangqualität!*

- ★ 16-Bit-Stereo-Aufzeichnung und -Wiedergabe
- ★ Sampling/Playbackrate: 4 kHz bis 44,1 kHz
- ★ Yamaha OPL-3 Sterio Synthesis-Chip mit Stereo-Support für 20 Stimmen
- ★ Dynamische Filterfunktion
- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster und AdLib
- ★ Kompatibel mit Windows 3.1 und DOS 3.3 oder höher
- ★ Kompatibel mit MPC (1 und 2) und MPU-401 (UART)
- ★ Stereoverstärker generiert 4 Watt/Kanal
- ★ Inklusiv Software: MCS MusicRack, Icon-hear-it lite, Add-impact und Screencraze

2 JAHRE GARANTIE

DIE LOGI-HOTLINE LÄSST SIE NIE IM STICH!

Atelier Boutwell GmbH Düsseldorf

ERHÄLTLICH BEI:

KARSTADT · Horten · KAUFHOF DAS ERLEBNIS HAUS · VOBIS MICROCOMPUTER AG Die Leute mit Ideen

Eine Aktion der office data

Schwarz, breit, stark

Das schwarze Auge

Nach gut zwei arbeitsamen Jahren voller Verbesserungsarbeiten und Schönheitsoperationen hat Attic es endlich geschafft, *Das schwarze Auge* auf *Die silberne CD* zu pressen. Und da auch die CD-Variante eine Existenzberechtigung gegenüber dem schon angestaubten Original haben will, protzt sie mit Verbesserungen satt: Das Automapping wurde überarbeitet, Ihr dürft endlich in Städten und Dungeons rasten und während der Kämpfe finden wir eine "Realod" und "Quit"-Funktion. Auch Reisen dürfen nun jederzeit unterbrochen werden, Eure Mannen essen ab heute automatisch, und ein Tagebuch bietet uns seine Hilfe an. Grafisch blieb das Rollenspiel weitestgehend unberührt, aber sound-technisch wurde kräftig in die Trickkiste gegriffen. Zum einen werden alle gängigen Soundkarten unterstützt, und zum anderen dröhnt von der CD feinste Hi-Fi-Musik. Rollenspieler, die das Original damals verpaßt haben oder erst letztes Jahr in die feine Gilde gestoßen sind, müssen sich den Silberling zulegen. DSA-Fans haben keine andere Wahl: Auch bei Ebbe in der Kasse – diese CD müßt Ihr haben. *kn*

Konventionell: Die Dungeons und Städte werden in schrittweise scrollender 3-D-Perspektive dargestellt

Reisen macht Spaß: Eure Helden wackeln über eine Landkarte

FAZIT

Ungewohnt viele Verbesserungen für eine CD-Version gegenüber dem Original. Genialer Soundtrack und sehr anständiges Rollenspiel.

Technisch nicht voll auf der Höhe der Zeit, wurde leider etwas zu spät umgesetzt

MS-DOS

Grafik: 68 %
Sound: 79 %

79 %

Hersteller: Attic
Testmuster: Attic
Besonderheiten: CD-Musik
Zirka-Preis: 120 DM

Minimalkonfiguration: 286er, VGA, 640 KByte, 8 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Pro Audio, Roland, Maus

Das Picardmanöver

Lands of Lore

Neues von Westwood: Das Rollenspiel *Lands of Lore* ist jetzt endlich auch auf CD zu haben. Am Spiel selbst hat sich so gut wie nichts geändert. Wie gehabt steuert Ihr eine Party aus bis zu drei Figuren durch ein Märchenkönigreich, um der bösen Zauberin Skotia die Flausen auszutreiben. Neben zahlreichen von ekligen Monstern bevölkerten Dungeons gibt's eine komplette Oberwelt. Geändert hat sich vor allem die akustische Untermalung. Alle Dialoge im Spiel sind nun komplett gesprochen. Auch Beschreibungen von Gegenständen erschallen in glasklarer, englischer Sprache aus den Lautsprechern. Extra für den umfangreichen Sprachteil hat Westwood prominente Schauspieler ins angemietete Tonstudio gebeten. Die Stimme König Richards zum Beispiel gehört keinem Geringeren als Patrick Stewart, der hauptberuflich als Kapitän Jean Luc Picard an Bord der Enterprise (*The next Generation*) tätig ist. Wann eine völlig eingedeutschte Version erscheint, steht derzeit leider noch in den Sternen. Eine Kleinigkeit zum Schluß: Wer schon einen Pentium in seinem Rechner stecken hat, sollte Obacht geben. Denn die erste Version von *Lands of Lore* auf CD stürzt schon nach dem Charakterauswahlschirm ab, wenn Intels Flaggschiff seinen Dienst tut. Erst mit der neusten Version oder dem Up-Date-Patch von Virgin funktioniert das Spiel wieder. *mh*

Ork-Burger: Per Feuerball grillen wir ein paar Orks zum Frühstück.

FAZIT

Witzig: Die Stimmen berühmter Schauspieler für einige Akteure. Alles in allem ein gelungenes Rollenspiel, das den Einsteiger anspricht.

Außer der Sprache keine Verbesserungen zum Original. Läuft nicht auf Pentium-Rechnern.

MS-DOS

Grafik: 85 %
Sound: 79 %

83 %

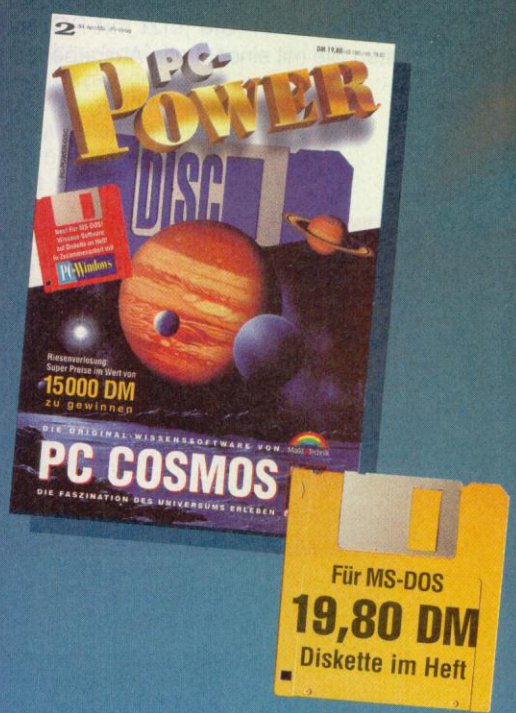
Hersteller: Westwood
Testmuster: Virgin
Besonderheiten: Keine
Zirka-Preis: 130 DM

Minimalkonfiguration: 386er 25 MHz, 4 MByte RAM, 1 MByte Festplatte, VGA, Maus

Zak Mc Kracken, Action und Aliens

Retten Sie die Menschheit vor den unheimlichen Außerirdischen! Jetzt auf Diskette: das actiongeladene Grafik-Adventure von LucasArts

In Zusammenarbeit mit PC-Windows



Zak Mc Kracken - und die Außerirdischen

Wir schreiben das Jahr 1997 und die Menschheit droht total zu verblöden. Bösartige Aliens haben ein Maschinchen entwickelt, das den IQ der Erdenbewohner auf den einer Amöbe reduzieren kann. Und Sie? Sie schlüpfen in die Rolle des Zak Mc Kracken, seines Zeichens rasender Reporter. Nur er weiß von der drohenden Gefahr aus dem Weltall. Eine abenteuerliche Reise durch aller Herren Länder: von Ägypten nach Mexico, vom Himalaja bis zum Mars beginnt. Er kämpft mit zweiköpfigen Eichhörnchen, verhexten Toastern und vegetarischen Vampiren.
Ein Grafik-Adventure mit viel Spaß und Action, filmreifen Animationen und komplett in deutsch.

Die PC-SPIELE-DISC 3 gibt es ab 13.04.94 im Zeitschriftenhandel.

PC Cosmos 3.0 - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternenobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

E/94 W. Berns

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neue Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und testen Sie mit einer Gratis-Ausgabe PC-Windows.

1 Heft für Sie gratis

Ihre PC-Windows Test-Vorteile!

- 1 Gratis-Heft ist für sie reserviert
- Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Preisvorteil von 14%
- Lieferung per Post frei Haus
- Sie erhalten PC-Windows immer als Erster, bevor Sie es im Handel kaufen können

PC-Windows Test-Coupon

Ja, ich möchte PC-Windows kennenlernen. Bitte senden Sie mir ein Gratis-Heft per Post frei Haus zu. Sollten Sie 7 Tage nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, möchte ich PC-Windows regelmäßig lesen und zahle nur 5,60 DM pro Heft statt 6,50 DM (Einzelverkaufspreis).
Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift INFO 4/94

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

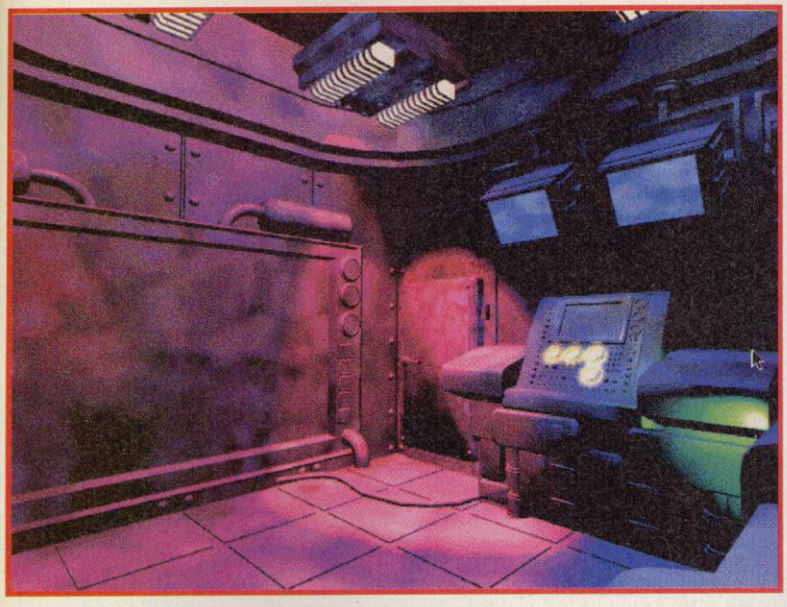
PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

Fax 07132 / 95 92 44

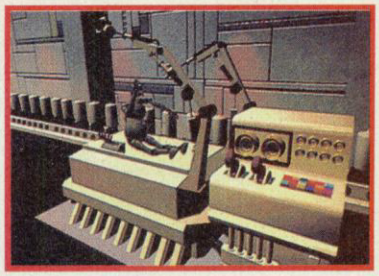
Erst testen, dann entscheiden

Coupon sofort ausfüllen und einsenden oder faxen:

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.



Bastelstube: Bevor die nächste Tür aufgeht, muß der richtige Knopf gedrückt werden



Baukasten: Wir reparieren einen defekten Androiden

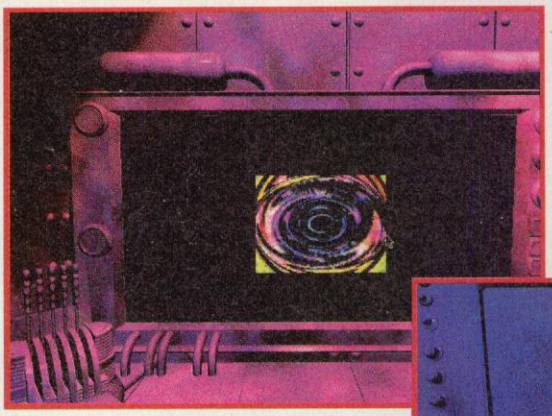
Ohne Worte

L-Zone

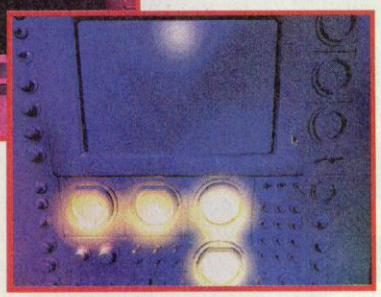
So etwas passiert sonst nur Club-Urlaubern in Tunesien: Irgendwann steht man völlig verzweifelt mitten in der Wüste, weiß nicht woher man kommt, wie man heißt, wohin man geht. Das nächste Konsulat ist Lichtjahre entfernt, der Bohnenkaffee-Vorrat längst verdampft. Was ist zu tun? Hinlegen und auf das Ende warten oder losmarschieren und sein Glück in der Fremde suchen?

Das japanische MAC-Programm *L-Zone* nimmt uns die Entscheidung ab. Irgendwann taucht eine seltsame Kuppel vor unseren geröteten Augen auf – eine futuristische Stadt mitten in der Wüste. Kein freundlicher Empfang, kein Hinweis, um was für eine Techno-Fata-Morgana es sich handeln könnte. Es liegt ganz allein an unserer Imagination und Erfindungsgabe, ob wir die Gefahren und Sackgassen der "Zone" überstehen oder untergehen. Spieler, die auf menschliche Hilfe oder Ratschläge setzen, stehen bald vor verschlossenen Türen. In *L-Zone* wird kein einziges Wort gesprochen, hier regieren nur Maschinen. Hebel, Schalter, Skalen wohin wir blicken. Ungefähr so muß man sich fühlen, wenn man in einer außerirdischen Raumstation landet: "Was passiert wohl, wenn ich diesen Knopf drücke?" So müssen wir z.B. eine automatisierte Produktionsanlage in Betrieb nehmen und neue Arbeitsroboter bauen lassen. An einer anderen Stelle im Spiel steuern wir die Greifarme von Manipulatoren und hantieren mit radioaktiven Substanzen. Als Belohnung gibts ab und zu "Quick Time"-Filmchen und Bonus-Grafiken.

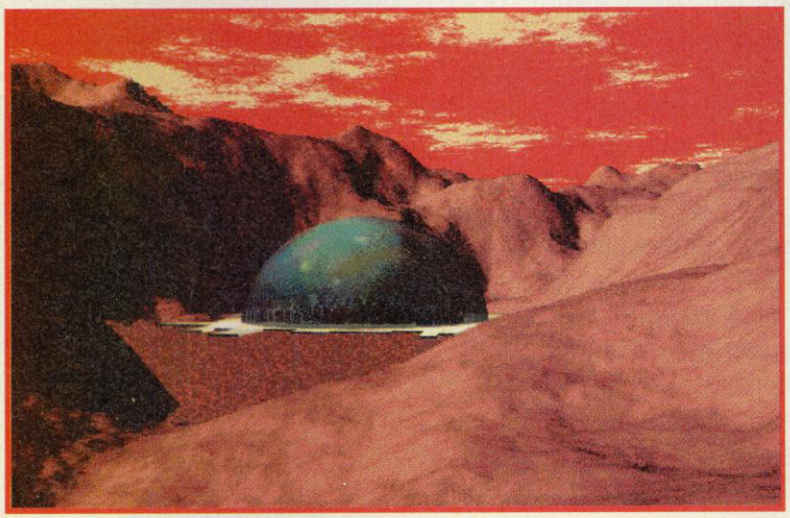
Bevor wir den rettenden Ausweg finden, müssen wir unzählige Apparate aktivieren und irgendwie mit der stummen robotischen Bevölkerung der *L-Zone* in Kontakt treten. Wir bewegen uns dabei, angetrieben von der Maus, durch schönste, teils animierte Grafiken, die entweder sanft umgeblendet werden oder in die angestrebte Blickrichtung schwenken. *vw*



Quick Time Mandala: Ganz entspannt im Hier und Jetzt



Heimgeleuchtet: Senso-Spiele auf dem Mac



Käseglocke: Unter dem Schutzschirm lauert die Zone

MAC

Grafik: 73 %
Sound: 74 %

48%

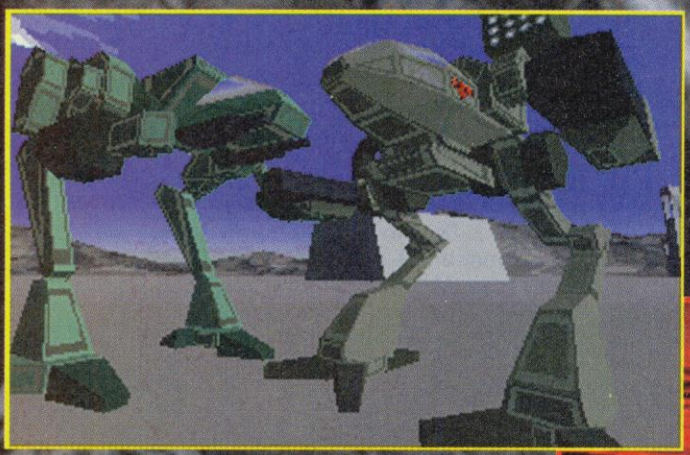
Hersteller: Synergy
Testmuster: Import
Besonderheiten: keine
Zirka-Preis: 99 US$

Minimalkonfiguration: Quick Time (ab 1.5), 256 Farben, System 7.0, 4 MByte RAM

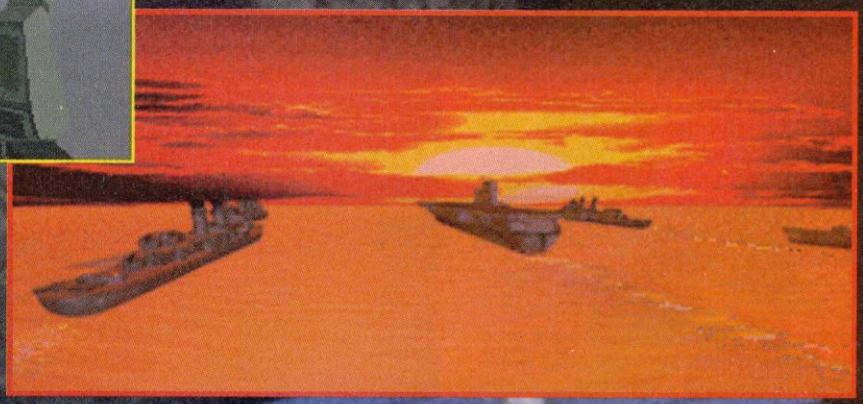
FAZIT

▲ Atmosphärisch ein kleines Kunstwerk, das an die Filme von Andre Tarkowsky erinnert. Ungewöhnliche Verpackung für lahme Denksportaufgaben.

▼ Etwas wenig Spiel fürs Geld. Eignet sich eher als Meditationsprogramm für gestreßte Manager und Cyberpunks.



Das kennen wir doch irgendwoher: Versumpfen Activisions Mechs nicht gerade im Atlantik, kommt *Mechwarrior 2: The Clans* rechtzeitig angetrampelt.



"Doch eines Tages werd' ich mich rächen...": Die amerikanische Flotte auf dem Weg nach Japan – Geschichtsaufarbeitung in *Pazific Strike*

POWER PLAY

6

erscheint am 11. Mai 1994

Da kommt Freude auf: Der Strom nicht rechtzeitig zu Weihnachten fertiggewordener Produkte reißt glücklicherweise immer noch nicht ab. Frei nach dem Motto "Nun haben wir's schon verpaßt, laßt uns also noch etwas verbessern", werkelte man weltweit auf das Sommerloch zu, um dieses mit den Nachzüglern zu stopfen. Glück für Euch, denn für die nächste Ausgaben kommen ein paar besondere Leckerbissen hinterhergewetzt. Zum einen wäre da Activisions **Mechwarrior 2** – lang ersehnt, bis heute nicht fertiggestellt, aber angekündigt. Des weiteren freuen wir uns auf Attics **Schwarzes Auge: Sternenschweif**, das bereits im Dezember letzten Jahres erscheinen sollte und auf Sierras **Outpost**. Origin will uns derweil **Pazific Strike** und Microprose das Klassiker-Remake **Impossible Mission 2050** (inklusive Original) unterschummeln. Und um Euch über zukünftige Verspäter zu informieren, düsen Volker "Ich liebe London"-Weitz und Mike "Da steh' ich drüber"-Hengst in die britische Metropole. Ein ECTS-Report ist Euch also ebenfalls sicher.

DISCOVER MULTIMEDIA TREASURES

Entdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

Discover The Sound Revolution Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die SoundWave32 die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig!) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwöhnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren. Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einsteigerpreis bietet.

Discover The CD-ROM Excitement Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable CDS-3110 gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären SoundWave32 als **Mega Pack Pro**.

Discover The Video Solution Unser komplettes Digital Video Profipaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu. Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE.

Discover Orchid !

* Die Fachpresse schreibt z.B.:
"Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94
"Spiele Eignung Exzellent", PC-Professionell 2/94
"Top Produkt des Jahres", DOS 1/94
"Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

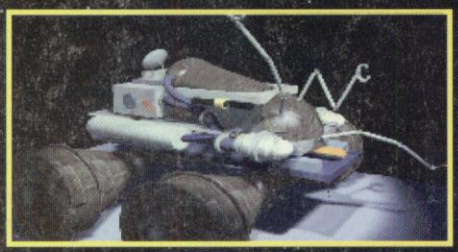
Orchid Technology GmbH
Niederlöricker Str. 36
40667 Meerbusch
Fax: 02132/80074
BBS 02132 / 80075

ORCHID

OUTPOST™

Das Schicksal der Erde hängt von ihrem Überleben ab !

Steuern Sie das Wachstum Ihrer Kolonie.



Konstruieren Sie eine Reihe von mechanischen Gehilfen, darunter Roboter für den Berghau, Erkundungsarbeit und Bulldozer-Roboter.

Ihre Reise beginnt mit dem Mutterschiff.

Die Erde wurde durch eine Katastrophe zerstört - Sie sind nun verantwortlich dafür, unsere Zivilisation auf einem anderen Planeten wieder aufzubauen. Wohin Sie gehen, und ob Sie überleben, hängt von Ihnen ab - das Spektrum der Möglichkeiten ist so weit gespannt wie die Milchstraße.

OUTPOST ist aufgebaut auf Forschungen der NASA auf den Gebieten Raumfahrt, Robotik, Terraforming und Konzeption intergalaktischer Flugkörper; das Spiel gibt Ihnen die Kontrolle über die umfassendste Strategie-Simulation, die je für den PC entworfen wurde.

Von der Raumstation für die Kolonisierung von Planeten bis zu den Bergarbeit-Robotern und der Einschienenbahn, die Sie auf dem Planeten verwenden werden, sind der photographische Realismus und die 3D-Animationen von OUTPOST unerreicht.

Die Entwicklung der Landwirtschaft, des Bergbaus und der Industrieproduktion sind lebensnotwendige Aktivitäten, wie auch die Investitionen in Forschungs- und Erholungsstätten, die den Kolonisatoren das Leben angenehmer machen werden. Hoffentlich bleiben sie lange genug am Leben, um davon zu profitieren. Denn in letzter Konsequenz werden Ihre Entscheidungen die Zukunft der Menschheit bestimmen.

Die Befehlsstruktur erlaubt Ihnen, den Status Ihrer Kolonie zu analysieren.

3D-Grafiken auf dem neuesten Stand der Technik.

Tanken Sie in der Wasserstoffatmosphäre von Jupiter auf.

OUTPOST ist erhälich für PC CD-ROM (Disketten-Version folgt)

«Die Grafikqualität von Outpost ist einfach unglaublich»

Computer Gaming World

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

eine SIERRA® *Produktion*