

POWER

**Die
Nr.1**
der Computerspiele- und
Multimedia-Magazine

DM 6,50

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

MAGNA
MEDIA



**LONDON-MESSE
Der ECTS-
Report**

Das schwarze Auge 2

Sternenschweif

Im Test: Der deutsche Rollenspielknaller

**Alle Wege führen
nach ROM**

**LASER
AGE**

**Aktuelle
Silberlinge
im Vergleich**

Grafikmacht

3D



Studio & Co.

Die Renderprogramme der Profis

Voxelwars

ARMORED FIST

Dieseldunst & Donnerschlag: Novalogic rüstet auf



MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin/mg Kondensat
(Durchschnittswerte nach ISO)

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

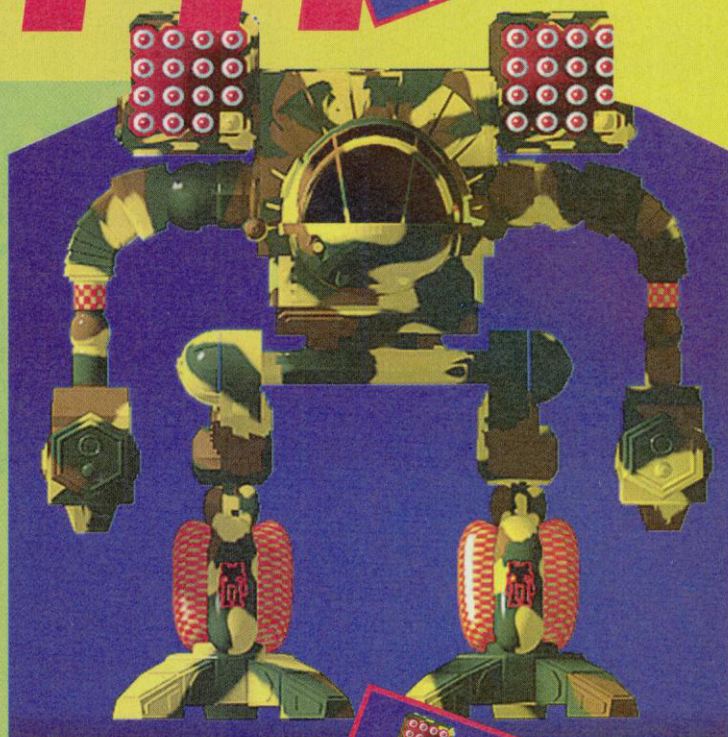
in tern



“Fertig!”



Knut hat es endlich geschafft und einen spitzenmäßigen POWER-Mech auf die Rampe gestellt. Konnten wir Euch vor zwei Ausgaben nur ein mageres “Wireframe” vorstellen, so dürft Ihr jetzt den Blechkerl in seiner ganzen Pracht genießen. Nur soviel zum Innenleben: Der “Terminierende Gollator” besteht aus zirka 99000 Vertices und 200 Objekten. Wer Genaueres über die unbegrenzten Freuden des



Schön bunt:
So sieht er aus,
unser neuer
Wertungskasten

AMIGA

Hersteller:

Codemasters

Besonderheiten:

Künstliche Intelligenz
Cyber-Brille

Zirka-Preis:

180 DM

Festplatte: 15 MByte

RAM-Bedarf: 2Mbyte

Steuerung: Joystick,
Tastatur, Maus

Grafik: 70 %
Sound: 90 %

75%

Renderns und die Werkzeuge der Profis erfahren möchte, schlägt in unserem Schwerpunkt auf Seite 100 nach.

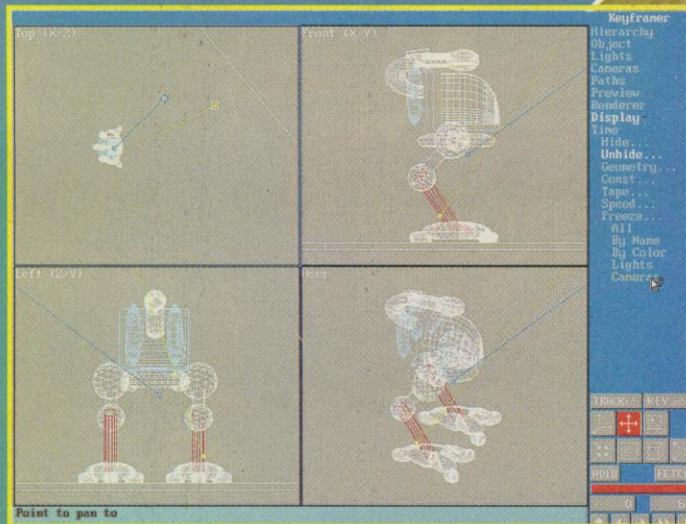
Nicht ganz so groß war die Freude bei unserem Besuch der Frühjahrsmesse in London. Fast alle Firmen wärmten nur kalten Spielekaffee auf, und Michael und Volker stöberten zwischen all den potentiellen Multimedia-Gurken vergeblich nach echten Highlights oder neuen Spielideen. Michael hat's übrigens buchstäblich die Schuhe dabei ausgezogen. Seine neuen Cowboystiefel sind ungefähr so mit Blechsternen behängt, wie die Saloon-Türen von Dodge City und bringen jeden Flughafen-Detector zum Qualmen. Resultat: Schuhe aus und die Power-Socken zeigen! Trotzdem haben wir uns von diesen orthopädischen Aufregungen nicht schrecken lassen und uns als Ausgleich dafür einen neuen Wertungskasten gegönnt.

Eisen-
hart und
gemein:
Der POWER-
Mech stapft
durch die
Redaktion



Größer, schöner, weiter, Euer

Power-Play-Team



Diesmal nicht ganz so erfolgreich mit *The Horde*: Paul "Archon" Reiche is back!

◆ 6 ◆

12

Gruselig: Das ECTS-Dungeon ruft nach unseren Redakteuren



Aktuell

News	6
Der Bericht von der ECTS	12
★ Armored Fist	18
PC-Action Replay	20
Bundesliga Manager	22

Test

Computerspiele

Breakline	40
Corridor 7	34
Darkmere	35
Death or Glory	32

Die Siedler	38
Diggers	42
Doofus	44
Genesia	42
Impossible Mission 2025	36
NFL Pro League	38
Ravenloft	30
Spaceward Ho!	44
★ Sternenschweif	28

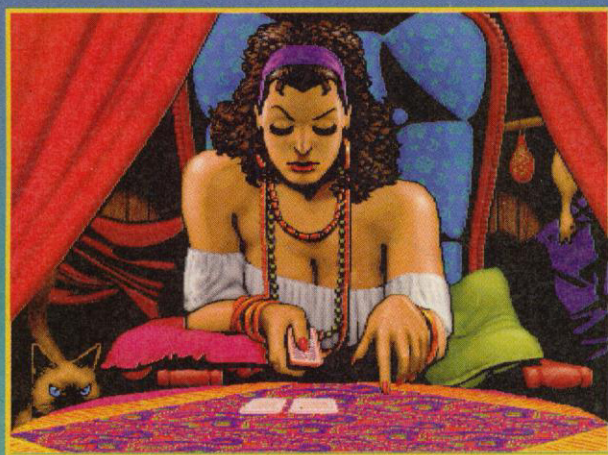
Laserage

Megarace	112
The Horde	114
Wing Commander	116
Video Hound	116
Lucas Arts Classic	118
Madness of Roland	118
Myst	120
Wolfpack	120



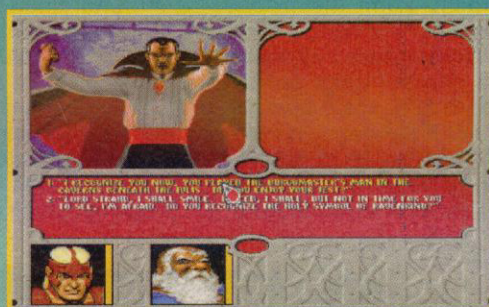
100

Rumpel, Rumpel,
Wireframed: Wir werfen
einen Blick auf Grafik-Tools
der Spielebranche



30

Bißfest durch *Ravenloft*.
Ob Dame oder Bluter-
molch, sie spüren alle
unsren Dolch



Thema

Outpost Story	98
Wireframed	100

Rubriken

Hits	24
Impressum	79
Inserenten	78
Power Play-Shop	124
Vorschau auf die kommende Ausgabe	126

Wettbewerb

★ TFX	96
-------	----

Powerservice

Power Post	84
Doc Düse	80
Kleinanzeigen	92
Hex-Hexerei	74

Powertips

Anstoß	50
Ambush At Sorinor	52
Dragonsphere	54
Iron Helix	56
Beneath a Steel Sky	56
Subwar 2050	58
Battle Isle 2	64
Litil Divil	64

Christoph Kolumbus	66
Mortal Kombat	67
Ambermoon	67
Battle Isle 2	70

◆ 94 ◆

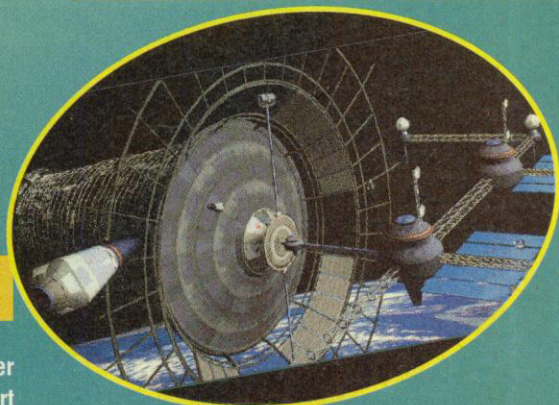


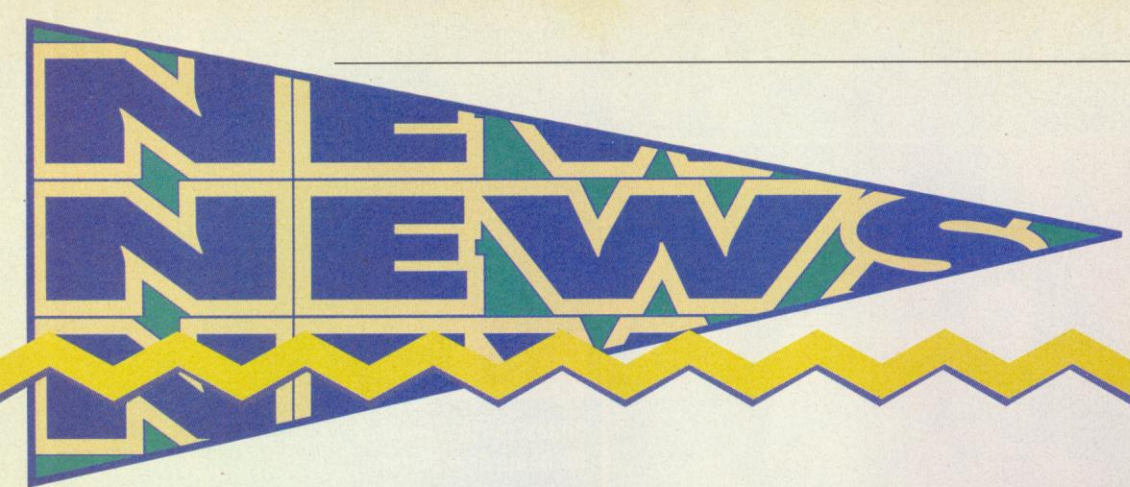
34

Das haben wir nötig:
Corridor 7 hat sich
grafisch selbst
überholt

98

Ausgehört: Der
Outpost-Papa plaudert





Ballermann

Fans decken sich schon jetzt mit den nötigen Crackern in der handlichen 5-Kilo-Packung und ein paar Fäßchen Gerstensaft ein, holen den bequemsten Sessel vom Speicher, glühen die Glotze vor, und schicken die Angehraute für ein paar Wochen in den Zwangsurlaub. Es ist wieder Fußballzeit — genauer gesagt Weltmeisterschaft. Derweil sich einige Fans ein paar Tickets sichern konnten und die Spiele live in den USA erleben, versammeln sich die zurückgebliebenen Fans des Rasenrums in geruhssamer

Eintracht vorm heimischen Fernseher. Wie bei jeder Fußball-Weltmeisterschaft werden nicht nur die Fans unruhig, sondern auch die Softwareindustrie. Passend zum ersten Anstoß wollen die meisten Firmen ein eigenes Computerspiel zur WM veröffentlichen.

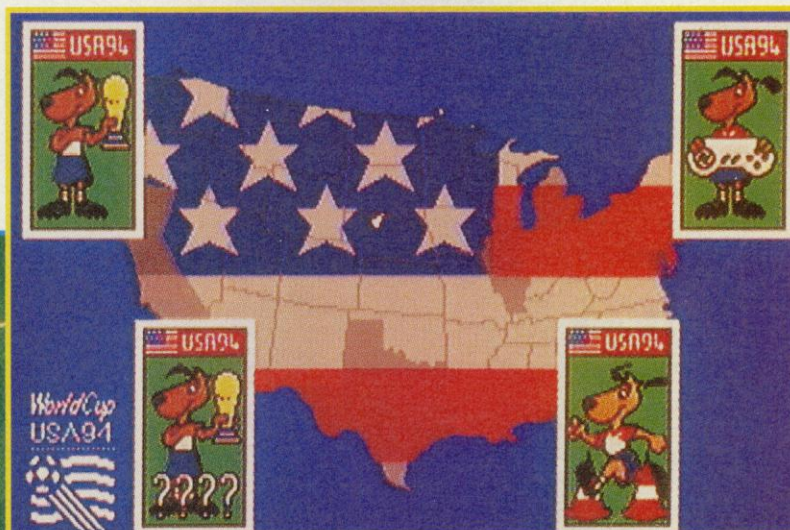
Eines der ersten Spiele ist das offiziell lizenzierte Programm *World Cup USA 94*, das im Mai für alle populären Konsolen, und einen Monat später für Heimcomputer erscheinen soll. Ein bis zwei Spieler wählen sich durch die komplette WM, kicken mit 24 Weltmeisterschafts-Mannschaften oder 8 selbstgebauten Teams um den begehrten Cup. Für Einstellungsfanatiker ist gesorgt:

Die Spieldauer (3, 5, 15, 20 oder 45 Minuten je Halbzeit) läßt sich genauso variieren wie das Verhalten des Balls oder verschiedene Regeltypen. Verschiedene Plätze nebst unterschiedlicher Witterung (trockener, nasser oder matschiger Boden) fehlen ebensowenig wie rund 15 unterschiedliche Bewegungsabläufe für Eure Kicker. Beobachtet wird das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Das Programm ist natürlich komplett in Deutsch erhältlich.

mh

Name:	World Cup USA 94
Hersteller:	U.S. Gold
Zirka-Preis:	90 Mark
Bezugsadresse:	Selling Points

Tritt ihn: Zwei Spieler können sich gleichzeitig am *World Cup USA 94* versuchen



USA today: Wer kein Ticket für die "echten" Spiele mehr bekommt, kann jetzt die WM selber nachspielen

Move to Memphis

Derweil Gott und die Welt sich ein CD-ROM in die Mühle steckt, um den Rechenknecht in ein multimediales Wunderwerk mit wahrlich phantastischen Fähigkeiten zu verwandeln, denkt Media Vision schon viel weiter. Mit der **Memphis** verwandelt Ihr Eure PC in eine "Multimedia Powerstation" ohne vorher groß den Schrauber zu schwingen. Geboten wird ein externes CD-ROM, verpackt im durchgestylten Designgehäuse (FROG-Design) und zwei Boxen, die nicht minder gut aussehen. Allein eine Inter-

face-Karte muß in Eurem PC untergebracht werden. Ist dies geschehen, bietet die Mem-

phis feinsten 16-Bit-Pro-Audio-Sound, kann in 44 kHz sampeln und zieht über den SCSI-Anschluß satte 300 KB/s vom Double-Speed-CD-ROM. MIDI-Freunde werden mit einem kompletten Ein- und Aus-

gangssatz erfreut. Natürlich bietet die Memphis auch alle anderen Audio-Ein- und Ausgänge, und um Platzproblemen vorzubeugen, bietet das Designerstück einen optimalen Stellplatz für Euren Monitor, sofern dieser nicht mit Blei gefüllt ist. Ganz billig ist die gut aussehende Memphis allerdings nicht: Für ein Komplettsystem mit Software (mehrere CD-ROM-Titel) dürfen wir lockere 1600 Mark berappen.

kn



Formschön, flott und teuer: das Memphis-System von Media Vision

Hersteller:	Media Vision
Zirka-Preis:	120 DM
Bezug:	Fachhandel

WER COMPAQ KAUFTE, KRIEGT 3 JAHRE.

GARANTIERT.

Compaq Computer GmbH, Süskindstraße 4, 81929 München

O&M



Wenn Sie sich mit einem Compaq PC einlassen, sind Sie auf lange Zeit sicher aufgehoben. Denn er wird seinen Job bestimmt gut und zuverlässig machen. Davon sind wir so überzeugt, daß wir Ihnen 3 volle Jahre Garantie gewähren. In Tateinheit mit:



Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

- Mehr als 100 Servicestellen
- 5 Jahren Ersatzteilversorgung
- Komplettem Supportprogramm

Wenn Sie also nicht auf den falschen Weg kommen wollen, greifen Sie sich unser CHECK-HEFT: PC-KAUF LEICHT GEMACHT. Gleich gebührenfrei anrufen, und ab geht die Post.

**CHECK-HEFT anfordern! Jetzt:
Telefon: 0130/68 68
Fax: 089/80 82 95**

COMPAQ
COMPUTER, UND MEHR

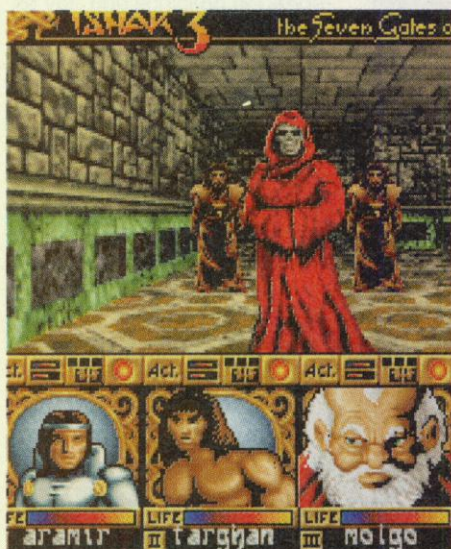
Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

Ishar 3

Shandar, Oberbösewicht der Silmarils-Rollenspielserie *Ishar*, hat immer noch nicht genug. Im dritten Teil der Reihe will Shandar in einen neuen Körper schlüpfen, um noch mehr Unheil zu stiften. Als Opfer für den Körpertausch suchte sich Shandar den schwarzen Drachen Wohrtrax aus. Ihr müßt nun diese Vereinigung verhindern, indem Ihr den Drachen erledigt. *Ishar 3* soll eine ganze Reihe feiner Features bieten: Über 100 Charaktere, aus denen Ihr eine Crew zusammenstellen könnt, über 40 Zaubersprüche, detaillierte Karten und einen Automapper

sowie der Wechsel von Tag und Nacht werden im fertigen Spiel drin sein. *Ishar 3* erscheint natürlich komplett in Deutsch für MS-DOS, Amiga 1200, Amiga, Atari ST und CD-ROM. Einen passenden Test lest Ihr in einer der nächsten Ausgaben der **POWER PLAY**. mh

Name: Ishar 3:
Alliance of Evil
Hersteller: Silmarils
Zirka-Preis: 90 Mark
Bezug: Selling Points



Immer unterwegs: Ob in den zahlreichen Städten (unten) oder in tiefen Dungeons (oben), die Umgebung ist in 3D



8 + 8 = 80

Bevor bei den *Magic of Endoria*-Machern die Sektkorken allzu hoch knallen, hier ein klitzekleiner Dämpfer. In unserem Test in der letzten Ausgabe hat sich leider eine Acht zu viel eingeschlichen.

Richtig muß die Gesamtwertung heißen "80%" und nicht fälschlicherweise "88%". Bleibt natürlich trotzdem ein sehr gutes Spiel, nur zum **POWER-Prädikat** reicht's leider nicht ganz.

Die Liga der Helden



Die Superhelden-Liga von Hoboken haut für 25 Hitpoints zu

Daß Ex-Infocomler Steve Meretzky über einschlägig schrägen Humor gebietet, hat er mit seinen bisherigen Programmen deutlich bewiesen. Dem Papi von Planetfall, der Spellcasting-Reihe und den Ledergöttinnen von Phobos ist keine Storywendung zu abgedreht, kein Gag zu flach, um nicht in seinen abstrusen Geschichten aufzutauchen. Legends neues Adventure-Rollenspiel-Mischmasch Superhero League of Hoboken ist deshalb genau der richtige Spielplatz für Steve, das Comic-Genie.

Wir befinden uns in der nahen Zukunft: Ganz Amerika stöhnt unter den Auswirkungen einer gigantischen Umweltverschmutzung. Überall gammeln Nintendo-Packungen und führen zu grausigen Mutationen, die den immer noch braven Bürgern ans Leder wollen. Doch da, irgendwo im tiefsten New Jersey, der amerikanischen Antwort auf

den Bayrischen Wald, sammeln sich die letzten freien Supermänner und treten zum Kampf gegen Dr. Entropy und seine Gehilfen McMutant und Steroid Man an.

Spieltechnisch setzt Legend weitgehend auf Bewährtes. So kommt wieder die bereits bei *Xanth* benutzte Spieloberfläche aus Grafik, Inventory, Befehlsvorrat und Textbereich zum Einsatz. Aufgelockert wird das Endzeitvergnügen durch einen Rollenspiel-Hack'n-Slay-Teil, in dem unsere Superhelden den Superhelden von der Konkurrenz gründlich eins auf die Omme geben. vw

Name: Superhero League of Hoboken
Hersteller: Legend/Accolade
System: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungs-termin: 2. Quartal 94



Superhero League of Hoboken: Textzauberer Steve Meretzky beglückt uns mit einem Adventure-Rollenspiel-Gemisch

Ich Robinson, du Freitag

Silmarils rotiert: Neben dem Rollenspiel *Ishar 3* haben die Edelstein-Mannen ein weiteres neues Spiel in petto, das futuristische Adventure *Robinsons Requiem*. Die Zeiten sind verdummt hart in der Zukunft: Wer auf der Erde leben will, muß sich erst einem Überlebenstest unterziehen. Dazu werdet Ihr auf einen fer-

nen Planeten verschifft und müßt dort, nach Robinson-Manier, den Widrigkeiten der Natur trotzen. Wer bei der täglichen Nahrungssuche und dem Kampf gegen Krankheiten, die Flora und Fauna sowie andere Einsiedler oder Außerirdische versagt, darf nicht auf den Heimatplaneten zurück. Gesteuert wird Robinson mit



Auf dem Weg in die Freiheit: *Robinsons Requiem*

Sowas zahlt keine Krankenkasse: ein paar Knochen sind schon morsch

der Maus, die Umgebung soll in 3-D-Grafik zu sehen sein. Das komplette Spielareal soll rund 100 Quadratkilometer umfassen und in 10 verschiedene Landschaftstypen unterteilt sein. Jede Reakti-

on des Körpers wird entsprechend simuliert: Ob Ihr krank seid oder einfach nur müde, alles hat eine Auswirkung auf den Spielverlauf. *Robinsons Requiem* erscheint (komplett in Deutsch) voraussichtlich im Juni für folgende Systeme: MS-DOS, Amiga, Atari ST, 3DO und CD-ROM. mh

Name:	Robinsons Requiem
Hersteller:	Silmarils
Zirka-Preis:	90 Mark
Bezug:	Selling Points



Tel. 0 89/66 45 30
Cybersoft-Versand Playcom

IBM/PC

Alone in the Dark 2	DV	85,00
Anastoss	DV	67,00
Aufschwung Ost	DV	67,00
Battle Isle 2	DA	77,00
Beneath Steel Sky	DA	66,00
Big Sea	DA	65,00
Campaign 2	DA	79,00
Das schwarze Auge 2	DV	75,00
Doom	EV	79,00
F-14 Fleet Defender	DV	92,00
Frontier Empires	DV	79,00
Flight Simulator 5.0	DV	125,00
Forgotten Castle	DV	79,00
Gabriel Knight	DV	65,00
Hand of Fate / Kyndria 2	DV	65,00
Hanse De Luxe	DV	44,00
Hattrick!	DV	79,00
Iron Helix	DV	75,00
Larry 6	DV	65,00
Lehrer Matthäus	DV	66,00
Mad News	DV	79,00

Magic of Endoria (DV) DM 79,00

Monix Mansion 2	DV	85,00
Pacific Strike	DA	77,00
Pacific Strike Speech Pack	DA	39,00
Pinball Fantasies	DA	59,00
Pizza Connection	DV	79,00
Police Quest 4	DV	67,00
Quest for Glory 4	DV	66,00
Railway Challenge	DV	65,00
S.U.B.	DV	69,00
SSN-21 Sealwolf	DA	79,00
Sam & Max	DV	85,00
Siedler	DV	79,00
Sim City 2000	DV	82,00
Sim City 2000 Data Disk	EV	39,00
Sim Earth	DV	39,00
Simon the Sorcerer	DV	84,00
Software Manager	DV	69,00
Star Lord	DA	89,00
Subwar 2050	DA	88,00
Syndicate incl. Data	DV	79,00
T.T.X.	DA	79,00
U.F.O.	DA	89,00
Ultima 8 - Speech Pack	DA	39,00
Ultima 8	DA	79,00
WWF 2 European Rampage	DV	25,00
Yserbius	EV	66,00
Zeppelin-Gigant of the Sky	DV	79,00

Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149,00
----------------------	----	--------

Gravis Analog Pro	dt	89,00
Gravis Gamepad	dt	49,00
Saitek Joypad 3	dt	29,00
Saitek Joystick 3 (analog)	dt	29,00

IBM CD-ROM

Battle Isle 2	DV	79,00
Empire Deluxe	EV	69,00
Empire Empire	DA	79,00
Return to Zork	DV	66,00
Journeymen Project	DV	86,00
Lands of Lore	DV	86,00
Manix Mansion 2 (Day o.t. T.)	DV	89,00
Rebel Assault	DV	88,00
Planner incl. Datalisk	DV	79,00
Rasenmäher Mann	DV	85,00
Return to Zork	DA	75,00
T.F.X. (Tactical Fighter Exp.)	DV	89,00
Ultima 8 incl. Speech Pack	DV	109,00
Who Shot Johnny Rock?	EV	88,00
Zeppelin extended Version	DV	87,00

SUPER NES

Art of Fighting	dt	129,00
Bram Stoker's Dracula	dt	99,00
Bugs Bunny Rabbit Rampage	dt	129,00
Clay Fighter	dt	119,00
Crash Dummies	dt	109,00
Desert Fighter	dt	129,00
Desert Strike	dt	129,00
Equinox	dt	119,00
F.I. Poleposition	dt	129,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Final Fight 2	dt	119,00
Flashback	dt	99,00
Flintstones	dt	114,00
John Madden Football 94	dt	99,00
Last Vikings	dt	105,00
Marko's Magic Football	dt	129,00
Mechwarrior	dt	129,00
Mega Man X	dt	109,00
Metall Marines	dt	129,00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	105,00
NBA Jam	dt	129,00
NHLPA Hockey '94	dt	99,00
Pac Attack	dt	109,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pirates of the Dark Water	dt	129,00

Pocky & Rocky	dt	129,00
Populous 2	dt	109,00
R-Type 3	dt	129,00
Rock'n Roll Racing	dt	109,00
Schlump	dt	109,00
Shadowrun	dt	119,00
Sky Blazer	dt	109,00
Snow White	dt	117,00
Soul Blazer	dt	109,00
Spaced Ace	dt	109,00
Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00
Striker	dt	99,00
Stunt Race FX	dt	109,00

Bomberman & 4 Sp.Adap. dt 139,00

Super Bomberman	dt	99,00
Super Conflict	dt	119,00
Super Hockey	dt	109,00
Terminator 2 (Arcade Game)	dt	109,00
Top Gear 2	dt	109,00
Virtual Soccer	dt	99,00
WWF Royal Rumble	dt	129,00
Winter Olympics	dt	129,00
World Class Soccer	dt	115,00
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
Prog. Universal Adapter S.NES	dt	59,00
Saitek Joypad 2	dt	29,00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	119,00
Universal Adaptor Pro (60 Hz)	dt	39,00

MEGA DRIVE

Art of Fighting	dt	109,00
Subterranean	dt	109,00
Barley: Shut up!	dt	79,00
Bram Stoker's Dracula	dt	89,00
Brett Hall Hockey	dt	85,00
Castlevania 1 new Genera.	dt	89,00
Cliffhanger	dt	89,00
Dragon's Revenge	dt	99,00
Dune 2	dt	109,00

Eternal Champions	dt	129,00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00
FIFA Soccer	dt	89,00
Gods	dt	69,00
Hyperdunk	dt	109,00
James Pond 3	dt	89,00
Joe & Mac	dt	79,00
John Madden Football 94	dt	99,00
Landstalker	dt	119,00
McDonald's Treasure Land	dt	99,00
Mutant League Hockey	dt	89,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Showdown	dt	99,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Normy's Beach Babe	dt	89,00
Oriflow	dt	89,00
PGA Euro Tour	dt	89,00
Prince of Persia	dt	99,00
Ren & Stimpy	dt	99,00
Skitchin	dt	89,00
Sonic 3	dt	129,00
Spracket & Plug	dt	89,00
Streetfighter 2 Champ. Edit.	dt	129,00
Streets of Rage 3	dt	129,00
Summer Challenge	dt	69,00
Terminator 2 (Judgment Day)	dt	99,00
Toejam & Earl 2	dt	109,00
Virtua Racing	dt	159,00
WWF Wrestling	dt	109,00
WWF Royal Rumble	dt	109,00
Winter Challenge	dt	49,00
Winter Olympics	dt	109,00
World Class Soccer	dt	99,00
Zool	dt	79,00

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39,00
Action Replay Pro	dt	109,00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	199,00
Univ. Adap. für 6 Spiele	dt	39,00

MEGA-CD

Bill Walsh Football	dt	89,00
Burning Fists	dt	109,00
Chuck Rock 2	dt	99,00
Cobra Command	dt	89,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Ground Zero Texas	dt	99,00

Heart of the Alien	dt	99,00
Indiana Jones	dt	109,00
Jurassic Park	dt	89,00
Marko's Magic Football	dt	119,00
Microcosm	dt	99,00
Mortal Kombat	dt	99,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Powermancer	dt	89,00
Prize Fighter	dt	109,00
Silphed	dt	85,00
Sonic CD	dt	89,00
Spider-Man vs. Kingpin	dt	95,00
Terminator I	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
WWF Rage in the Cage	dt	99,00

Zubehör

Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509,00
------------------------	----	--------

AMIGA

Big Sea	DA	55,00
Blois	DA	29,00
Chaos Engine	DA	35,00
Hanse De Luxe	DV	44,00
Hattrick!	DV	69,00
Jurassic Park	DV	49,00
Kingsmaker	DV	59,00
Magic of Endoria	DV	69,00
McDonald's Land	DA	29,00
Mr. Nutz	DV	42,00
Pizza Connection	DA	75,00
Puggsy	DA	55,00
Siedler	DV	77,00
Turrican 3	EV	45,00
Vroom & Vroom Data Disk	DA	39,00
X-Mas Lemmings	DA	35,00
Zool 2	DA	45,00

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag a. DM 2,- in Briefmarken.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.
- Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage.

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand. Versand-Tel.: 089/664530

• 01159 Dresden, Reisewitzer Str. 46,	Tel. 0351/4325576
• 80333 München, Theresienstr. 152,	Tel. 089/522787
• 81243 München, Friedrichshafen Str. 9,	Tel. 089/8205520
• 83278 Traunstein, Marienstr. 10,	Tel. 0861/164642

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

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Schönstr. 91, 81543 München,
Tel. 0 89/66 45 30
Fax 0 89/66 45 62

Letzte Meldungen

■ Atari macht dicht! Schon seit langem munkelte man darüber, daß Atari Deutschland seine Tore schließt. Jetzt ist es soweit. Atari schließt seine deutschen Büros und wird künftig alle Geschäfte vom Europahauptquartier von den Niederlanden aus leiten.

■ Microsoft verliert Prozeß: Vor einem kalifornischen Gericht unterlag der Softwareriesen Microsoft im Rechtsstreit gegen den Firmenzweig Stacker. Jetzt werden neue MS-DOS 6.2 Versionen nur noch ohne DoubleSpace ausgeliefert.

■ Intel kündigt neuen PCI-Chipsatz an: Extra für die neuen Pentium-Prozessortypen mit 90 und 100MHz bietet Intel nun den PCI-Chipsatz 82430NX an.

■ Neuer SX-Prozessor von Intel: Der Intel SX2-Prozessor ist eine taktverdoppelte Vari-

ante des 486SX-Prozessors. Der Intel SX2 arbeitet intern mit 50 MHz, extern mit 25 MHz und soll zirka 30 Prozent schneller als ein herkömmlicher SX-Prozessor sein.

■ Deutsche Version des Media Vision CD-ROM-Spiels *Critical Path* jetzt erhältlich.

■ Kampfpreis: Softgold bietet die CD-ROM-Version des Rollenspiels *Ravenloft* für sagenhafte 99 Mark an.

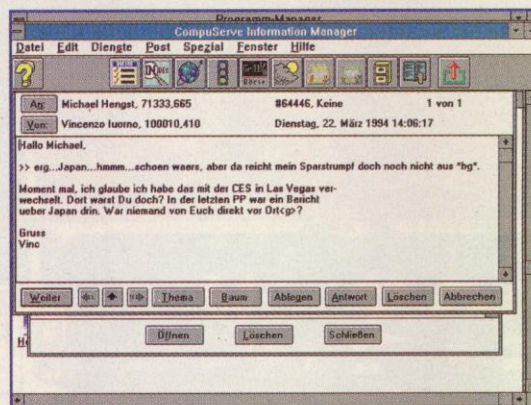
■ Hotline: Die Mülheimer Softwarefirma Blue Byte hat ab sofort eine technische Hotline eingerichtet. Werktags zwischen 15.00 und 17.00 Uhr könnt Ihr diese unter der Nummer 0208/450-8888 erreichen.

■ Id-Software arbeitet an einem neuen 3-D-Fetzer. Name des Projekts: *Quake*. Das Spiel kommt wahrscheinlich Anfang 1995.

Power Line

POWER PLAY geht Online. Seit über einem Monat haben wir schon ein eigenes Forum im CompuServe-Netzwerk. Wer einen CompuServe-Account hat, kann sich dort zum gemütlichen Plausch mit unseren Redakteuren und gleichgesinnten Spielefans einfinden. Damit nicht genug: Wer möchte, kann direkt per elektronischer Post Fragen stellen, Tips anfordern oder Kritik loswerden. Neben dem eigentlichen Forum haben wir noch

eine passende (und stetig wachsende) Bibliothek eingerichtet. Hier gibt's Schnupperdemos und Grafik-Files zu aktuellen Spielen, Upgrade-Patches sowie Schummelspielstände für besonders harte Programme. Außerdem verlosen wir regelmäßig tolle Spiele bei Online-Preisräteln. Wer uns lieber direkt per E-Mail erreichen will, kann natürlich auch private Post an die Redaktion schicken: Hier die E-Mail-Adressen von Michael



POWER PLAY Online: In unserem Forum ist ganz schön was los!

Tentakel sprechen deutsch?



Cool:
Hoagie rockt
jetzt auch auf
deutsch

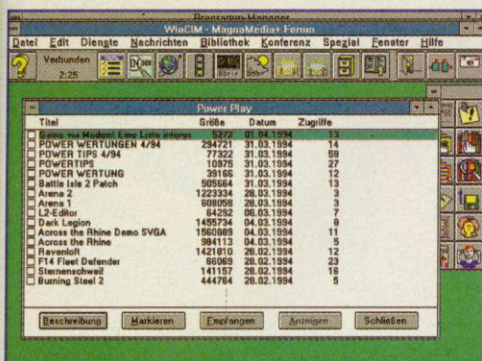
Laverne jagt
die Katze
auf der komplett
deutschen CD

extra und dröseln auch ohne "Speech Pack" aus den Lautsprechern. Herzlichen Glückwunsch! Einziger Wermutstropfen: Ohne Soundblasterkompatibilität kommt nur Musik. Wir wünschen uns für die Zukunft CD-Musik und CD-Sprache. So werden auch Spieler bedient, denen dank AdLib oder Roland bisher Sprache abging. *kn*

Hersteller:	Softgold
Zirka-Preis:	120 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Und wieder einmal hat Softgold es geschafft: *Day of the Tentacle* gibt's auf CD und dies in komplettem Deutsch. Wer mit der englischsprachigen Talkie-Version nichts anfangen konnte, darf jetzt auf obiges zurückgreifen und den teilweise gut gelungenen Stimmen der Softgold-Crew lauschen. Das Tolle daran ist jedoch das Tolle darin: Die deutsche Sprache kostet nicht





POWER PLAY Online: In der Bibliothek warten feine Files auf Euch

Animal Farm

Auch böse Buben werden brav: Während die Jungs von New World Computing bisher nur stark gepanzerte Ritter auf unsere Monitore losgelassen haben, kommen sie uns jetzt mit Amsel, Drossel, Fink und Star. In dem Adventure *Inherit the Earth* steuern wir einen schlaun Fuchs und seine beiden Kumpel, ein Wildschwein und einen Elch durch die Computer-Märchenwelt.

Vorbei die Zeiten von Schweinepest, Viehtransporten und Schlachthäusern. — Die Menschheit hat sich selber ausgelöscht und den Tieren das Ruder überlassen. Die machen sich gleich dran, eine bessere, friedliche Welt zu schaffen und hätten wohl auch Erfolg damit, wäre da nicht ein geheimnisvollerer menschlicher Artefakt, der für Unruhe in Phantasien sorgt. Auf den Spuren dieses Schatzes steuern wir unsere Kumpel über eine isometrische Spielfläche, längere Fahrten unternehmen wir als Icon auf einer Landkarte. Sobald wir ein Haus betreten oder an einen wichtigen Ort im Spiel kommen, wird eine zusätzliche Grafik geladen. Gesteuert wird die animalische Schar mit der Maus und acht Minibefehlen.

her Artefakt, der für Unruhe in Phantasien sorgt. Auf den Spuren dieses Schatzes steuern wir unsere Kumpel über eine isometrische Spielfläche, längere Fahrten unternehmen wir als Icon auf einer Landkarte. Sobald wir ein Haus betreten oder an einen wichtigen Ort im Spiel kommen, wird eine zusätzliche Grafik geladen. Gesteuert wird die animalische Schar mit der Maus und acht Minibefehlen.

Name:	Inherit the Earth
Hersteller:	New World Computing
System:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 94

Je nach Puzzle müssen wir einen anderen Kumpel aktivieren

LucasArts bitte melden! Ähnlichkeiten mit *Inherit the Earth* sind rein zufällig



(71333,665) und Volker (72662,3130). Wer mehr über CompuServe wissen will (was kostet das, wo gibt's das, was brauche ich?), oder sich gleich einen Account holen möchte, wendet sich am besten direkt an CompuServe: Die Telefonnummer 089/6650100.

mh

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Of The Deep	89,95*		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces Over Europe	79,95		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!
Alone In The Dark 2	99,95		Anstoss *
Anstoss	79,95	69,95	
Ambermoon	89,95*	79,95	Battle Isle 2 99,95
Apocalypse		59,95	Beneath A Steel Sky *
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Bloodnet *
Battle Isle 2	89,95	89,95*	Burning Steel incl. Missions
Beneath A Steel Sky	79,95	69,95	Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.)
Big Sea	79,95	69,95	Der Patrizier
Bloodnet	99,95*		Der Planer
Burning Steel 2	89,95*		Der Rasenmäher-Mann
Campaign 2	99,95	79,95	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)
Cannon Fodder	69,95*	59,95	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Caribbean Desaster	89,95*	79,95*	Horde 119,95
Chartbreaker	89,95*	79,95*	Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!
Comanche Data Disk 1 & 2	je 59,95		Iron Helix
Der Clou	89,95*	79,95	Lands Of Lore
Der Patrizier	89,95	69,95	Larry Collection (Larry 1-5) * 99,95
Der Planer	89,95		Mad Dog Mc Cree
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*	Maniac Mansion 2 (dt.)
Die Siedler	89,95*	89,95	Microcosm
Dogfight	49,95	69,95	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN!
Doom	89,95		Outpost * 99,95
Dungeon Master 2	89,95*	79,95*	Rebel Assault
Elder Scrolls	79,95		Strike Commander
Elfmania	59,95*		Syndicate Plus *
Elite 2	79,95	59,95	Theme Park *
Flightsimulator 5	ab 99,95		Tie Fighter * 99,95
Goblins 3	89,95	79,95	Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack)*
Grand Prix	99,95	79,95	Ultima Underworld 1 & 2
Gunship 2000	89,95	69,95	Who Shot Johnny Rock?
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95	
Harpoon 2	89,95*		
Hattrick	89,95*	69,95*	
History Line 1914-1918	79,95	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		
Mr. Nutz		59,95	
Outpost	89,95*		
Pacific Strike	89,95*		
Pacific Strike Speech Pack	39,95*		
Perihelion		59,95	
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95*	
Pizza Connection	89,95*	89,95	
Police Quest 4 (dt.)	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95		
Quarter Pole	79,95*	69,95*	
Railroad Tycoon Deluxe	89,95		
Return Of The Medusa Gold	89,95*	79,95*	
Reunion	89,95	89,95	
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	99,95		
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*	
Theme Park	89,95*	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		
X-Wing (engl.)	49,95		
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95		
Zeppelin	89,95	79,95*	
Zero		69,95*	

CD-ROM Laufwerke für PC

Panasonic 562 B, Double Speed, intern 449,-

Festplatten intern

220 MB, 3,5" AT-Bus 499,-
340 MB, 3,5" AT-Bus 699,-
Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

Amiga Hardware

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

Amiga Zubehör

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

Spielkonsolen

ATARI Jaguar 899,-
Mega Drive II ab 199,-
Game Gear mit 4 Spielen 249,-
Gameboy 99,95
Super NES ab 199,95
Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

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

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Bestellannahme

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

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

Die Londoner Frühjahrsmesse hat leider stark an Glanz verloren. War sie früher ein Muß für jeden ambitionierten Spielfreak, so herrschte in diesem Jahr Heulen und Zähneknirschen. Besonders arg trifft es die Videospieler, die zunehmend mit billiger Jump'n'Run-Dutzendware abgespeist werden und sich im Überangebot an neuen Sonic-Clones und Systemen kaum noch zurechtfinden. Den Vogel schoß Nintendo ab: Die japanischen Klempner bieten tatsächlich einen Game-Boy-Adapter für ihr Super NES an. Genau das Richtige für Leute, die schon immer mal Tetris in Schwarzweiß auf dem Fernseher spielen wollten.

Das hoch-gehyppte und wenig verkaufte 3DO bietet immer noch kaum Spielesoftware, die die Anschaffung der teuren und leider schon veralteten Maschine rechtfertigen würde. Zumal 3DO nicht mal in der Lage ist, so kreativen Firmen wie etwa Bullfrog kostenlos ein Entwicklungssystem zur Verfügung zu stellen. Da bleibt dann meist bei optisch aufgerüsteten Versionen von bereits erschienenen Computerspielen – wie aufregend!

Etwas besser ist die Lage für Commodores CD³². Auch für diesen CD-ROM-Spieler wird zwar kaum eigene Software entwickelt, aber zumindest kann man auf den riesigen Amiga-Spielefundus zurückgreifen und die Konvertierungen gleich im gar nicht billigen Dutzend auf den Markt werfen. Apropos Amiga, ein paar britische Firmen halten der Wundermaschine eisern die Stange, wir werden also zumindest im laufenden Jahr noch mit ausreichend Spielmaterial versorgt.

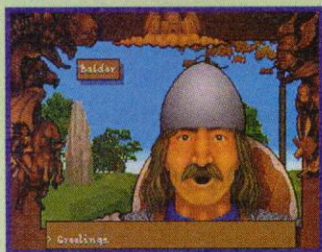
Philips blies bereits zum wiederholten Male zum Angriff auf unsere Wohnzimmer. Bleibt abzuwarten, ob sich das CDI als MPEG-Spieler oder als Spielkonsole durchsetzen wird. Auch hier ist das Angebot an hochwertiger Software noch bescheiden.

Bleibt der PC: Fast alle Firmen setzen auf das CD-ROM, schwelgen in Grafik- und Speicherplatz-Orgien und sind auf der Suche nach der ultimativen Spielidee. – Nur leider hat sie bis jetzt keiner gefunden. Die enttäuschend wenigen Neuheiten und das einzige Highlight der Londoner ECTS 1994 jetzt in aller Kürze. mh/vw

DER ECTS REPORT

Nibelungs

Mike "Lords of Midnight" Singleton arbeitet nicht nur für Domark an der PC-Umsetzung seines C64-Klassikers, sondern wühlt sich für Psygnosis durch die germanische Sagenwelt. Das ambitionierte 3D-Projekt soll im Endstadium Wagners kompletten Ring-Zyklus abdecken. Mit den wackeligen *Nibelungen* geht man nun



Auch das noch: Dumbatz Siegfried als Computerheld

an den Start. In der Rollenspiel-Adventure-Mischung steuert Ihr Jung-Siegfried in Echtzeit durch das germanische Mittelalter und taucht hoffentlich erfolgreich nach dem Rheingold.

Name: Discworld
Hersteller: Psygnosis
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin: 3. Quartal 94

Discworld

Ein genialer Sagenstoff, der förmlich nach einer Computerspiel-Verarbeitung geschrien hat: Terry Pratchetts "Scheibenwelt"-Fantasy-Romane, jetzt exklusiv bei Psygnosis. Der von Teeny Weeny Games programmierte erste Teil hält sich lose an die Bücher-Doulette "Die Farbe der Magie/Das Licht der Phantasie". Bleibt abzuwarten, ob man Pratchetts Humor gut überbringt. Zumindest grafisch macht das Adventure bis jetzt einen eher biederen Eindruck,



Die Discworld im Licht der Computerphantasie

aber was nicht ist, kann ja noch werden.

Name: Discworld
Hersteller: Psygnosis
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Star Crusader

Im Weltall ist mal wieder die Hölle los: Statt in friedlicher Koexistenz mit dem Nachbarn zu leben, kloppen sich zwei interstellare Völkchen um die Vorherrschaft in unserer Galaxy. In dem GameTek-Spiel *Star Crusader* mischt Ihr in dieser Auseinandersetzung kräftig mit. Wahlweise auf einer der beiden Seiten, fliegt Ihr an Bord eines (11 verschiedene Typen stehen zur Verfügung) Raumschiffes Kampfeinsätze gegen die jeweils andere Seite. Unabhängig von Eurer Wahl, wird zwischen den einzelnen Missionen die *Star Crusader*-Story à la *Wing Commander* in animierten Sequenzen weitererzählt.

Name: Star Crusader
Hersteller: GameTek
Systeme: PC, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94



Star Crusader: Mit dem Raumschiff brettet Ihr auch über Planeten

Quarantine

Die *Doom*-Manie treibt bei einigen Softwarefirmen immer seltsamere Blüten. Derzeit ist beispielsweise bei GameTek das Spiel *Quarantine* in Arbeit. Die 3D-Grafik erinnert verblüffend an den Id-Actionknüller. Anstatt aber ein ähnliches Programm (kerniger Kerl läuft durch Gänge, um weniger kernige Kerle niederzuschießen) zu entwickeln, nutzen die GameTek-Leute die 3D-Grafik-engine für ein actiongeladenes Autorennen (kerniges Auto fährt durch Straßenschluchten, um weniger kernige Autos von der Fahrbahn zu ballern).

Name: Quarantine
Hersteller: GameTek
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Central Intelligence

Ob KGB oder CIA: Die Geheimdienste dieser Welt haben auch nach dem Ende des kalten Krieges alle Hände voll zu tun. Hier eine Regierung stürzen, dort ein paar Waffen liefern, da einen Meuchelmörder auf ein ungeliebtes Staatsoberhaupt ansetzen. Wer sich schon immer für Propaganda, militärische und politische Strategie begeistern konnte, bekommt von Ocean jetzt das passende Spiel dazu geliefert: *Central Intelligence*.



Central Intelligence: Wo schlagen wir als nächstes zu?

Als Geheimdienstboß müßt Ihr die Regierung einer südamerikanischen Bananenrepublik stürzen. *Central Intelligence* wird übrigens ausschließlich für CD-ROM entwickelt.

Name: Central Intelligence
Hersteller: Ocean
Systeme: CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Inferno

Einer der ganz, ganz wenigen Knaller auf der ECTS-Show war ohne jeden Zweifel *Inferno* von DID. Seit den ersten Demos des *Epic*-Nachfolgers ist ziemlich viel Zeit ins Land gegangen, die die Programmierer ausgiebig genutzt haben, um an *Inferno* noch tüchtig zu feilen. Was auf der Messe über verschiedene Großbildmonitore flimmerte, ließ einige Konkurrenten ganz schön bleich werden: Zwar verzichtet DID weitestgehend auf Texturen, schafft es aber, dank geschicktem Einsatz herkömmlicher Polygontechnik, viele andere 3D-Spiele auf die hinteren Ränge zu verweisen. Wir haben selten eine so flotte, detaillierte und schöne 3D-Grafik gesehen — einige Passagen erinnern gar fatal an den Namcot-High-End-Automaten *Galaxiens 3*. Denn die



Inferno von Digital Image Design macht schon jetzt einen phantastischen Eindruck

Programmierer von *Inferno* gaben sich nicht damit zufrieden, den Spieler "einfach" nur ins Weltall zu schicken. Zahlreiche Missionen (insgesamt gibt es über 700!) spielen auf zehn verschiedenen Planeten oder gar im Inneren riesiger Raumschiffe sowie in Installationen auf einem Planeten. Um das Space-Spektakel musikalisch entsprechend zu begleiten, wurde kurzerhand die Gruppe "Alien Sex Fiend" (nomen est omen) angeheuert, die einen 45minütigen Soundtrack zum Spiel ablieferten. Einen ausführlichen Hintergrundbericht über DID liefern wir Euch in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*.

Name: Inferno:
The Odyssey Continues
Hersteller: DID/Ocean
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Iron Angel

Die Gewalt auf unserem Planeten eskaliert — es droht der finale Atomschlag, der alles Leben auf der Erde auslöscht. Um den Spinnern, die trigger-



Gute alte Zimmerflak: Iron Angel ist nichts für Pazifisten

geil auf den roten Knöpfen herumhämmern, endlich die kriegerischen Flausen auszutreiben, schicken Pazifisten paradoxerweise den modernsten und waffenstarken Kampfflugzeug *Iron Angel* ins Gefecht. Der Eisenengel fliegt nicht nur im Weltall, sondern auch in der Atmosphäre. Euer Job ist es, Nuklearanlagen, Atomraketen, militärische Basen und SDI-Satelliten auf den Schrottplatz der Geschichte zu werfen — wenn nötig mit Waffengewalt.

Name: Iron Angel
Hersteller: Ocean
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Bureau 13

Ihr werdet geplagt von UFOs, Dämonen, Geistern, Gespenstern und anderen parapsychologischen Probleme-

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMLABRIK

SPIELE GMBH

über 5.000
lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM APRIL/MAI/JUNI

1942 Pacific Air	PC	AMIGA	Mad News	PC	CD	AMIGA
Aces of the Deep	PC		Magic of Endoria	PC		AMIGA
Aces of Korea	PC		Mechwarrior 2	PC	CD	
Across the Rhine	PC	AMIGA	Metaltech 1 (Sierra)	PC	CD	
Advanced Squad Leader	PC		Myst			CD
Aegis - Guardian of the Fleet		CD	NCAA Basketball SVGA	PC		
Al-Qadim 1 (SSI)	PC	CD	Nectaris	PC	CD	
Ambermoon	PC	AMIGA	Nostrapolis SVGA			CD
Armored Fist	PC		Outpost	PC	CD	
Battle Isle 2	PC	CD	Overlord (D-Day)	PC		
Battlecruiser 3000	PC		Pacific Strike	PC	CD	
Beneath a Steel Sky	PC	AMIGA	Pacific Strike Speech Pack	PC		
Bioforge	PC	CD	Pax Imperia	PC	CD	
Burning Steel 2 SVGA	PC	CD	Perfect General 2	PC		
Cannonfodder	PC	AMIGA	Pinball Dreams Deluxe			CD
Carriers at War 2	PC		Pizza Connection	PC	CD	AMIGA
Critical Path		CD	Ravenloft 1	PC	CD	
Dark Legions (SSI)	PC	CD	Rise of the Robots	PC	CD	AMIGA
Delta V	PC	CD	Sam & Max	PC	CD	
Der Clou	PC	AMIGA	Sensible World of Soccer	PC		AMIGA
Detroit (Rüsselsheim)	PC	CD	Sim City 2000 dt	PC		
Die Siedler	PC	AMIGA	SSN 21 Seawolf			
Darkmere	PC	AMIGA	Star Reach	PC		
Doom	PC		Star Trek Next Generation SVGA	PC	CD	
Dragon Knight 3	PC		Stonekeep			CD
DSA 2 Sternenschweif	PC	CD	Superhero League of Hoboken	PC	CD	
Elder Scrolls 1	PC	CD	System Shock	PC	CD	
Elisabeth	PC	CD	The Horde			CD
Epic Pinball	PC		Theme Park	PC	CD	AMIGA
F-14	PC		TIE Fighter	PC		
FIFA Soccer	PC	AMIGA	Total Eclipse			CD
Forgotten Castle	PC	CD	UFO	PC		AMIGA
Front Page Sports Baseball	PC		Ultima 7 Deluxe			CD
Harpoon 2	PC	CD	Ultima 8	PC	CD	
Hattrick	PC	AMIGA	Under a Killing Moon SVGA			CD
Heroes of Might & Magic SVGA	PC	CD	V for Victory 5 (at Sea)	PC		
Inferno (Epic 2)	PC	CD	Voyeur			CD
Inherit the Earth 1 (NWC)	PC	CD	Werewolf	PC		
K240 (Utopia 2)	PC	AMIGA	Who Shot Jonny Rock?			CD
Legend of Kyrandia 2	PC	CD	Wings of Glory 1917-18	PC	CD	
Mad Burger	PC	CD	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, Sicherheitskarte +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE + 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 (08.04) Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/694 6043

12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneheiten am Hdn. 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
Himmliche Preise und göttlicher Service
Probieren und Staunen.

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

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

men? Kein Problem: Wer mit übernatürlichen Phänomenen zu kämpfen hat, ruft nicht die "Ghostbusters" sondern die Jungs vom *Bureau 13*. Ihr steuert dieses Geisterjäger-team. Als Chef des Büros mit der Nummer Dreizehn, stellt Ihr für aktuelle Aufträge ein Team aus Spezialisten zusammen und übernehmt dann die Führung dieser Crew. Neben "klassischen" Adventureelementen wie haarigen Puzzles, kommen bei den Jungs vom *Bureau 13* auch Rollenspiel-features zum Zuge. Basiert doch das Spiel auf einem "Pen & Paper"-Rollenspielsystem, das von Richard Tucholka entwickelt worden ist.

Name: Bureau 13
Hersteller: GameTek
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Sensible Golf

Sie sind klein, knuddelig und mittlerweile zum Markenzeichen von Sensible Software mutiert. Die Rede ist von den



Pixel-Golf: Sensible Softwares etwas anderer Rasensport

niedlichen und knuffigen Sprites, die sich höchst friedlich ein heftiges Fußballmatch liefern (*Sensible Soccer*) oder höchst blutig die Eingeweide aus dem Pixelleib ballern (*Cannonfoder*). Jetzt legen die Minimalisten die Knarren aus der Hand und tauschen das unhandliche Kriegsgerät gegen Golfschläger ein. Über den kurz gemäherten Rasen verschiedener berühmter Golfplätze dieser Welt, wuseln vier der putzigen Kerle und erwarten Eure Befehle zum Einlochen.

Name: Sensible Golf
Hersteller: Sensible Software/Virgin
Systeme: Amiga, MS-DOS, Mega Drive
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

The 11th Hour

Der 7th Guest verabschiedet sich, weil es zur 11th Hour geschlagen hat. Wie beim Trilobyte-Vorgänger müssen in 11th Hour verschiedene Tüfteleien gelöst werden, die in eine



Zum Schreien: Ein Puzzle pro Rendergrafik bei *The 11th Hour*.

grafisch pompöse, dank 3D-Studio fachmännisch gerenderte, Umgebung eingebettet sind. Die Puzzelaufgaben werden zusätzlich durch Videosequenzen und umfangreiche Musikstücke und Soundeffekte untermalt.

Name: 11th Hour
Hersteller: Trilobyte/Virgin
Systeme: CD-ROM, MAC, 3DO
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94

Lost Eden

Hat das Paradies so ausgesehen? Die Menschheit lebt mit ein paar friedlichen Dinosauriern und der Natur in vollkommener Harmonie. Nur der T-Rex und ein paar fleischfressende Kumpane kümmern sich einen feuchten Kehrlicht um das nachbarschaftliche Miteinander und packen Mensch und Dino weiter auf ihre Speisekarte. Als Spielfigur



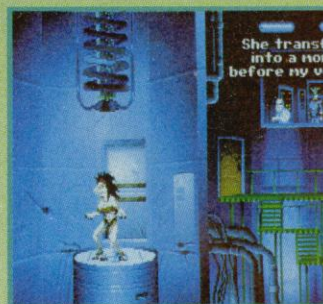
Lost Eden: Unser Freund der Dino



Ruff'n'Tumble: Schieß schneller Kleiner, sonst drehen wir Dir den Surround-Sound wieder ab

Adam (ohne Eva?) müßt Ihr nun Burgen bauen, an denen sich Tyrannosaurus & Co. die Zähne ausbeißen. Erdacht wurde das eigenwillige Spiel von dem französischen Programmiererteam Cryo, die mit ihren letzten beiden Spielen (*Dune*, *KGB*) ein eher unglückliches Händchen bewiesen.

Name: Lost Eden
Hersteller: Cryo/Virgin
Systeme: CD-ROM
Erscheinungsdatum: 3. Quartal 94



Einstein bei der Arbeit: Wir machen ein Monstermädel



Ruff'n'Tumble

Renegade bleibt trotz aller Adventureambitionen (siehe *Amazon Queen*) auch den Fans von knalligen Action- und Geschicklichkeitsspielen treu. Verantwortlich für das bunte und actiongeladene Plattform-Ballerspiel ist ein recht frisches Programmiererteam mit dem Namen "Wunderkind". Trotz deutschem Titel verbergen sich hinter diesem Namen ein paar britische Profis: Jason Perkins, Robin Levy und Herman Serraro. Ein technischer Clou am Rande: Die CD³²-Version von *Ruff'n'Tumble* wird Dolby-Surround-Sound unterstützen: Wer also das entsprechende Equipment hat, kommt in einen Hörgenuß der besonderen Art.

Name: Ruff'n'Tumble
Hersteller: Wunderkind/Renegade
Systeme: Amiga, A1200, CD³²
Erscheinungsdatum: 2. Quartal 94

Indy läßt grüßen: *Flight of the Amazon Queen*

Amazon Queen

Diese Story ist es wert, in die Annalen der Softwaregeschichte einzugehen: Eine Handvoll talentierter australischer Nachwuchsprogrammierer (Binary Illusions) schickten sich an, dem Chef von Electronic Arts ein brandneues Adventure, *Flight of the Amazon Queen*, zu zeigen. Unter mäßig begeistertem Gemurmel komplementierte der EA-Boß die Programmierer wieder aus seinem Büro – nicht gut, nicht humorvoll genug, so lautete das Urteil. Aber auch Chefs von großen Softwarehäusern können sich gewaltig irren: Wir haben uns *Flight of the Amazon Queen* auf der Messe genauer angeschaut. Unser erster Eindruck: Brüllend komisch und technisch auf einer Höhe mit den LucasArts-Abenteuern. Tatsächlich haben sich die Australier nämlich deutlich von den *Indiana Jones*-Spielen inspirieren lassen. Statt Indy stapft hier der wagemutige Pilot Joe King durch den Dschungel. Joe als Euer alter Ego, muß dem fiesen Doktor Frank Ironstein ins Handwerk puschen.

Name: Flight of the Amazon Queen
Hersteller: Binary Illusions/Renegade
Systeme: MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungsdatum: 4. Quartal 94

Cyberwar

Diesmal sogar in 256 Farben. Während Lawnmowers CD-ROM-Männer der ersten Stunde mit 32 Farben vorliebnehmen mußten, taucht Salescurve den Pinsel jetzt besonders tief ein und liefert im zweiten Teil die volle Farbpalette. Was das für Besitzer von Single-Speed-Laufwerken bedeutet, kann sich jeder vorstellen. *Cyberwar* bietet die

gleiche, recht kurzweilige Mischung aus Denkspielchen und kleinen Action-Sequenzen wie *The Lawnmower Man*. Alles wird zusammengehalten mit Ausschnitten aus dem Film und jeder Menge 3D-Studio-Grafiken. Was sonst.

Name: Cyberwar
Hersteller: Salescurve
Systeme: CD-ROM, CD32
Erscheinungstermin: 4. Quartal 94



Gibson hilft! Cyboman spielt *Cyberwar* im Cyberspace

Banshee

Endlich mal wieder ein resch-knalliges Ballerspiel für unsere Heimcomputer wird von Core-Design vorgestellt. In dem Vertikal-Scroller *Banshee* tuckern wir, deutlich Konsolenorientiert, mit einer Weltkrieg-Zwei-Maschine über einen Fantasy-Kontinent und metzeln, was das Zeug hält. Natürlich bieten besonders die CD-ROM-Versionen reichlich Zwischengrafiken und anderen grafischen Firlelanz.

Name: Banshee
Hersteller: Core-Design
Systeme: Amiga 1200, CD32, MS-DOS
Erscheinungstermin: 2. Quartal 94



Ein Freund, ein guter Freund... *Banshee* fliegt man zu zweit

Skeleton Krew

Harte Action für zwei Space Marines bietet Core-Designs isometrische Ballerorgie. In der Mischung aus *Alien Breed* und *Chaos Engine* tobt Ihr allein oder zu zweit durch die mon-



Hau rein: Das *Skeleton Krew*-Abrißkommando unterwegs

sterverkeimten Gänge und Hallen einer außerirdischen Raumstation. An Waffen und Bomben ist alles im Angebot, was Ihr Euch nur wünschen könnt.

Name: Skeleton Krew
Hersteller: Core Design
Systeme: Amiga 1200, CD32
Erscheinungstermin: 2. Quartal 94

Computer Software Rohling

Amiga	PC	Amiga	PC
Aces of the Paci&Mission	79,90	Lost Vikings /KD	76,90 79,90
Aces over Europe	72,90	Magic of Endoria	V.mö. V.mö.
Alien Breed 2 /DA	49,90 49,90	Master of Orion	88,90
Alone in the Dark 2 /KD	91,90	Pirates Gold	92,90
Ambermoon /KD	71,90	Privater /DA	89,90
Anstoss /KD	68,90 69,90	Police Quest 4	70,90
Aufschwung Ost /KD	64,90 71,90	Return to Zork /E	84,90
Battle Isle 2 /KD	74,90 74,90	Sam & Max /KD	92,90
Bloodnet /E	98,90	Shadow Caster /DA	82,90
Dark Sun /E	72,90	Stronghold /KD	87,90
Das Schwarze Auge 2	V.mö. V.mö.	Subwar 2050 /KD	87,90
Day of the Tentacle /KD	90,90	Ultima 8 Pagana	V.mö.
Doom /E	79,90	Uridium 2 /DA	45,90
Dungeon Hack /E	75,90	Whale's Voyage	63,90 76,90
Dynatech KD	59,90	CD-ROM	
Elfmania	V.mö. V.mö.	7th Guest /E	82,90
Elite 2 (Frontier) /KD	53,90 69,90	Das Schwarze Auge /KD	73,90
Fliegt Simulator 5.0 /KD	129,90	Dracula unleashed /E	87,90
Gabriel Knight /E	66,90	Eye of the Beholder trio /KD	92,90
Gateway 2 /E	72,90	Inca II /KD	105,90
Hired Guns /DA	63,90 79,90	Rebel Assault /E	85,90
Inca 2 /KD	89,90	Return to Zork /E	79,90
Indy Car Rasing /DA	64,90		
Ishar 2 /KD	54,90 58,90		
Jurassic Park /KD	59,90 63,90		
Little Divil /DA	63,90		

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

24 h Bestell u. Versandservice u. Spiele Hotline

AB 200,- DM Versandkostenfrei

Preise in DM, zzgl. Versandkosten (Nachnahme 10 DM, Vorkasse 5 DM).
Druckfehler, technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Panasonic 3DO e 1199,-
CPU Bach 119,-
John Madden 109,-
Jurassic Park 129,-
Incredible Machine 129,-
Pebble Beach Golf 129,-
The Horde 129,-
Twisted 129,-

3DO

Out o.t. World
99,-
Sewer Shark
129,-
Wing Commander
109,-

Gamewave 32 299,-
Soundwave 32 449,-
Soundblaster AWE32 629,-
Soundblaster 16 299,-
Gravis Gamepad 59,-
Gravis Joystick pro 89,-
Gravis Joystick 69,-
Flight Stick Pro 159,-

IBM

Battle Isle 2 CD
109,-
Cinemania 94 CD
149,-
Ultima 8 CD
149,-

GALAXY

PLEXUS GmbH
Plinganserstr.26
81369 München

Action Replay 149,-
Burn Steel 2 CD 89,-
F14 Fleet Defend. 119,-
Elder Scrolls 89,-
Lothar Matthäus 89,-
Outpost CD 129,-
Pinball Fantasies 79,-
Pizza Connection 99,-
Rebel Assault CD 109,-
Sam & Max CD 99,-
Sim City 2000 99,-
The Horde 119,-

Amiga:
Pizza Connection 99,-
Software Manager 89,-
Siedler 99,-

DIVERSE

Jaguar Konsole e 699,-
Cresc. Galaxy e 119,-
Dino Dudes e 119,-
Raiden e 119,-
Tempest 2000 e 119,-

IBM

Doom
89,-
Mag.o Endoria
99,-
Pacific Strike
109,-
UFO
119,-

Spiele & Zubehör
NEO GEO /SNES
SMD + CD/LYNX

U.V.A.M.

MANGA VIDEOS
LASERDISCS
ZEITSCHRIFTEN

Versandkosten:
Post: 10,- DM + 3,- DM NN
UPS: 10,- DM + 7,- DM
Ausland: 15,- DM
Zustellung meist in 24 Std.
e:englisch/ d:deutsch
j:japanisch
U- & S-Bahn Haltestelle
HARRAS
FAX: 089 7698024
Händleranfragen
erwünscht!

089 7605151

089 7470689

Man erinnere sich: Ein gutes Dreivierteljahrchen ist es schon her, da haben wir einer bitterbösen Hexe, Scotia ihr Name, gewaltig eins auf den Zauberhut gegeben, einem König zu seinem rechtmäßigen Thron verholfen und die immerwährende Gunst einer holden Königsmaid errungen. "Ende gut, alles gut", könnte man meinen. Der Ritter hängt sein Schwert an den Nagel und widmet sich fürderhin den Freuden der Großfamilie. Weit gefehlt, so ein alter Haudegen kommt nicht zur Ruhe. Den ganzen Tag nur Windeln wechseln und der Angetrauten Komplimente machen, das ist nicht das Rechte für den Recken. Zum Glück muß der Held nicht lange auf einen

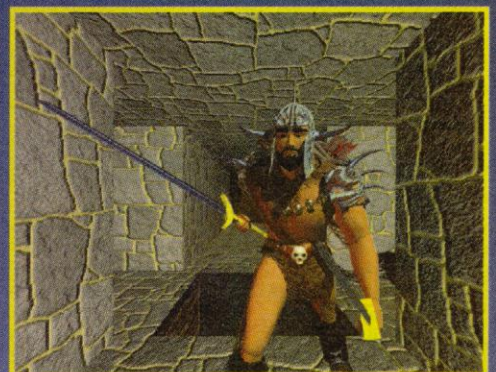
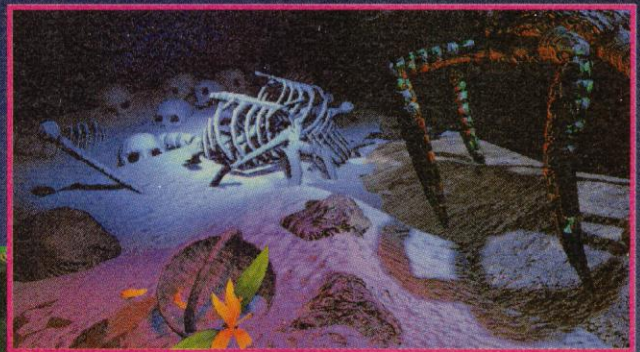
abstreichen. Leider wird noch eine Weile ins Land gehen. Bis auch das letzte Monster gerendert und sicher auf der CD-ROM verpackt ist, schreiben wir vermutlich Anfang 1995. Wir werden Euch natürlich über die Fortschritte auf dem laufenden halten. Zur Einstimmung hier die schönsten Bilder

Rotkäppchen in Monsterland:
Das Intro läßt einiges erhoffen

aus dem Intro und eine geniale Dungeon-Ansicht, inklusive Fallgrube und 3D-Studio-Monster.

VW

Name: Lands of Lore 2
Hersteller: Westwood
Systeme: CD-ROM
Erscheinungstermin: 4 Quartal 94



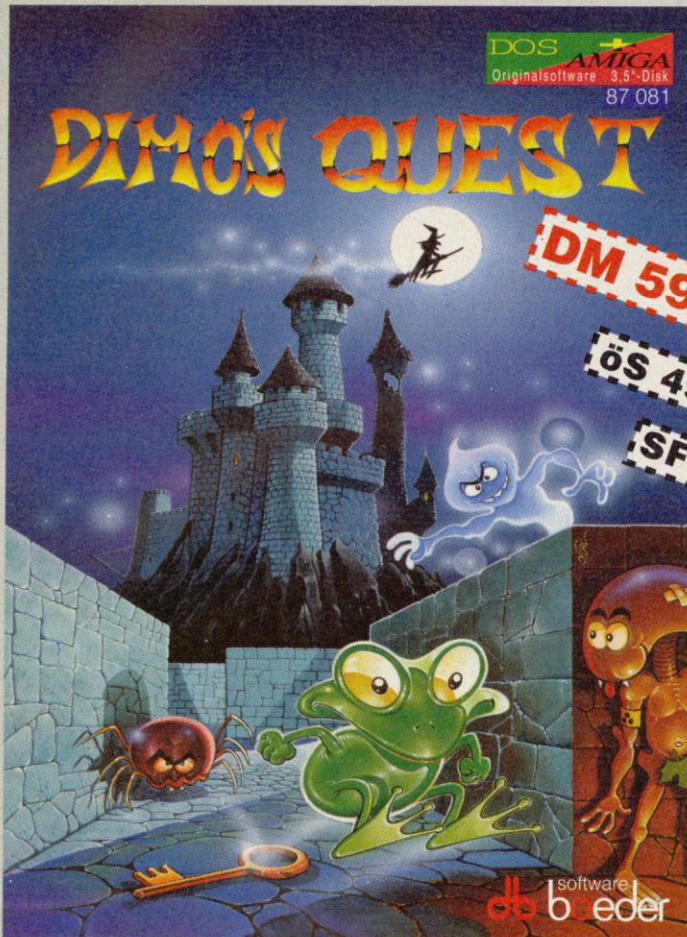
Lands of Lore 2 entführt uns in den Dschungel des Todes

neuen Einsatz warten. Das Programmier-Königreich Westwood im knallbunten Las Vegas ruft zu den Waffen und die Rollenspieler der Welt strömen mit sabbernden Zungen herbei.

Das ist übrigens durchaus wörtlich zu nehmen: Was Westwood auf einem versteckten Messe-Monitor zeigte, kann die Rollenspiel-Welt revolutionieren. Unsere beiden Hobby-Ritter Michael und Volker waren so hingerissen von dem ersten Demo, daß sie jetzt die Tage bis zur Veröffentlichung auf dem Kalender



DIMO'S QUEST



PC- & Amiga-Version in einer Packung!

Auf der Jagd nach der grünen Prinzessin. Ein königliches Froschvergnügen!

Dimo ist cool, klein und grün. Er ist der nette Frosch von nebenan.

Er muß sich durch 6 Länder des Königreichs Greenfoot kämpfen und dabei alle Süßigkeiten, die er finden kann, aufsammeln, um den Froschkönig gnädig zu stimmen.

Dies klingt einfacher als es ist, da ihm viele Hindernisse, Rätsel und Monster das Leben schwer machen. Helfen Sie ihm! Der kleine Kerl wird es Ihnen danken.

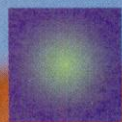
Bestimmte Ausrüstungsgegenstände, Geschick und eine gehörige Portion Logik sind nötig, um alle Probleme zu meistern. Als Belohnung wartet auf Dimo am Ende nicht die Verwandlung, sondern die Hand der süßen, kleinen Froschprinzessin und auf Sie das Happy-End im grünen Königreich.

-  Mehr als 50 große Level mit insgesamt über 600 Screens!
-  Abwechslungsreiche Grafik in 6 verschiedenen Ländern
-  Über 25 verschiedene Gegner
-  Hervorragender Soundtrack mit über 25 Musikstücken und vielen Effekten
-  Butterweiches Scrolling!
-  Schwierigkeitsgrad von einfach bis sehr knifflig
-  Pufferwortsystem zur direkten Levelwahl
-  Speicherbare Highscore-Liste

Diese und weitere boeder software-Produkte erhalten Sie im Fachhandel, in Kaufhäusern, Flächenmärkten und über den EDV-Buchversand Michel (02191/8661).

db software boeder

* unverbindliche Preisempfehlung



Beflügelt durch den Erfolg des revolutionären *Comanche* präsentiert Novalogic den inoffiziellen Nachfolger der Rotorblatt-Ballerorgie. Diesmal findet Ihr Euch im stählernen Cockpit eines rollenden Sarges wieder.

ARMO

(Cyberdreams), das sich diese Technik ebenfalls zu eigen machte, können wir uns nun wieder auf ein Voxel-Space-Spiel freuen, das nicht als halbherziger Nachfolgeabsahner auf den Markt geworfen wurde. Die lange Entwicklungszeit läßt hoffen: Diesmal sind nicht nur nervöse Finger auf den Feuerknöpfen gefragt, sondern auch ein gerüttelt Maß an strategischem Hirnschmalz. Neben den rasanten und actiongeladenen Echtzeitkämpfen bestimmt Ihr auf taktischen Karten das Vorgehen der Euch unterstellten Panzerverbände. Es bleibt Euch dabei freigestellt, auf welcher Seite Ihr mitmischen wollt. So werdet Ihr Euch neben den

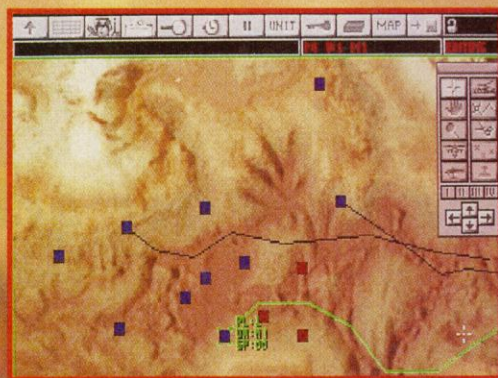
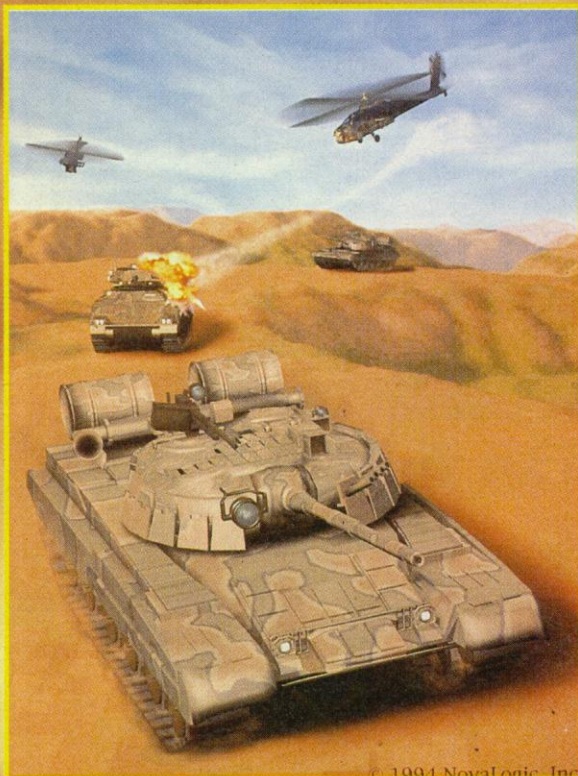
amerikanischen Vorzeigepanzern M1A2 Abrams und M3 Bradley IFV auch hinter die Steuerknüppel der sowjetischen T-80 und BMP-Kolosse klemmen können.

Die großzügig gestalteten Cockpit-Displays erlauben neben den Funktionen zur Fahrzeug- und Waffensystemsteuerung ein präzises Scannen der Landschaft und ein exaktes Orten des Feindes per Radar. Wie bei *Comanche*, könnt Ihr bei hoffnungslos hohem Feindaufgebot die Hilfe Eurer Artillerie über Funk in Anspruch nehmen. Mit Hilfe der von Euch durchgegebenen Koordinaten können sich Eure Jungs von der schweren Truppe auf die Ziele einschließen. Bei Nacht und Nebel hilft Euch ein Nachtsichtgerät durch die ungewisse Dunkelheit.

Wenn Ihr die Bedienung der Steuerpanele dieser Ungetüme im Schlaf beherrscht und die umfangreichen Missionsinhalte wie Eure Westentasche kennt, könnt Ihr mit dem im Programm enthaltenen Construction-Set Eure eigenen Szenarien und Aufträge zusammenbasteln.

Auch optisch und akustisch zeigt sich das Spiel um die Blechkisten von seiner Son-

Links:
Feindliche Helis bedrohen
Euer Platoon.
Unten:
Panzerschießen auf der taktischen Karte.



Wir werfen einen Blick zurück: Ende 1992 bringt die kalifornische Softwarewerkstatt Novalogic eine Kampfhubschrauber-Simulation auf den Markt, die optisch alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. "Voxel Space" heißt das Zauberwort, das von nun an in aller Munde war und "Comanche" einen festen Landeplatz im Software-Himmel sicherte. Das spektakuläre Grafiksystem (siehe Kasten) beeindruckt vor allem durch seine extrem realistische Landschaftsdarstellung.

Nach dem eher enttäuschenden Programm *Cyberra-*

RED FIST

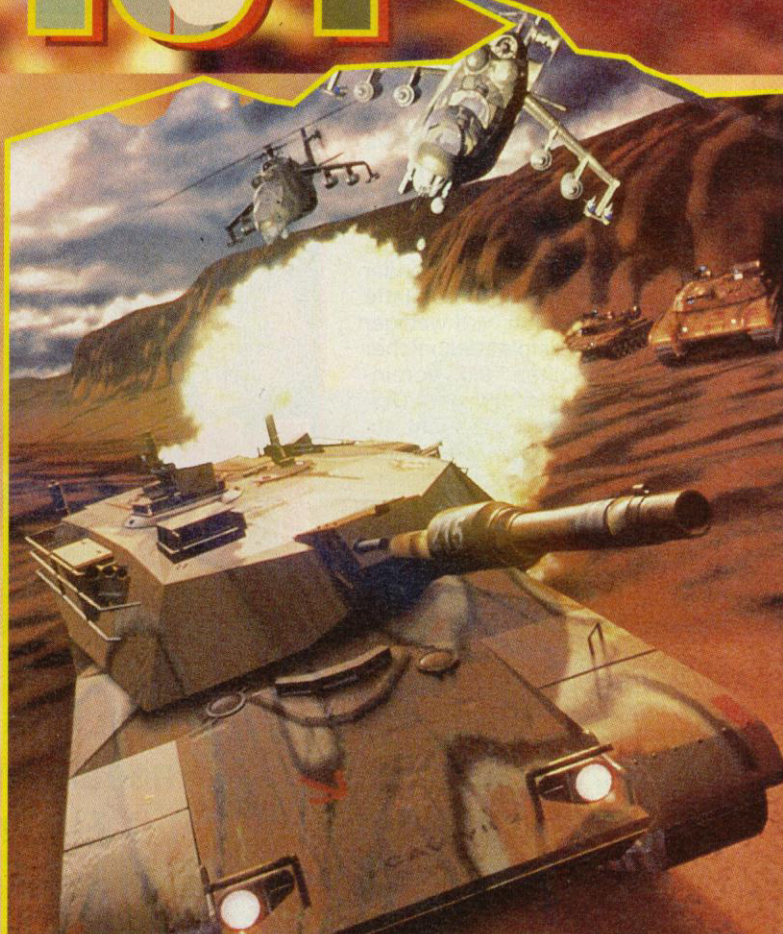
Voxel Space – was ist das?

Das zuvor in einfacherer Form in der Medizin eingesetzte Grafik-Berechnungssystem ist in der Lage, bis zu einer Million 3D-Berechnungen in der Sekunde darzustellen. Das ist rund 500mal schneller als mit den traditionellen Methoden, die sich der geometrischen Polygon-Technik bedienen. Vor allem hügelige Landschaften können damit hervorragend konstruiert werden, da Voxel Space (wie die Zusammensetzung seines Namens aus "Volumen" und "Pixel" schon verheißt) jedem Pixel eine

bestimmte Höhe zuweist. Diese Eigenschaft erlaubt es den Spieleprogrammierern beispielsweise von geologischen Satelliten eingeleseene Landschaftsdaten direkt umzusetzen und so mit den Darstellungsfähigkeiten von Voxel Space ein extrem realistisches Landschaftsbild für Spiele zu schaffen. Aufgrund der enormen Renderegeschwindigkeit muß sich der Spieler nicht auf vorberechneten Bahnen bewegen, sondern kann das Spielareal in jeder beliebigen Richtung erkunden.

nenseite. Neben den beeindruckenden Voxel-Space-Landschaften verspricht uns Novalogic weitere innovative Darstellungsmethoden. So sollen getroffene Blechkisten mit

spektakulären Explosionen und transparentem Qualm den Blechlöffel abgeben. Die CD-ROM-Version wird über fünf Minuten an gerenderten und durchgehend animierten Zwi-

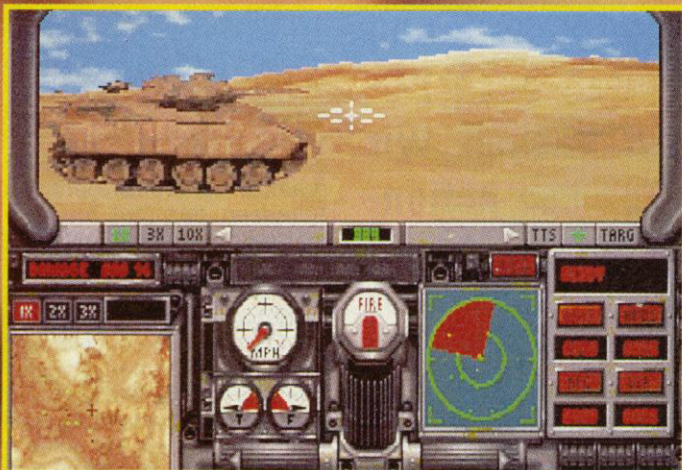


Brennend heißer Wüstensand: Wenn die Feindraketen ordentlich rußen, fliegt Euch schon mal das Blech weg

schensequenzen enthalten. Untermalt wird das Ganze von digitalem Multi-Kanal-Sound, vorausgesetzt, Ihr habt die richtige Soundkarte in Eurem Kasten.

fh

Name:	Amored Fist
Hersteller:	Novalogic
Geplant für:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungs- termin:	September 1994



Operation Eisenfaust: Im Einsatz bei Nacht und Nebel hilft Euch das Infrarot-Nachtsichtgerät

Die Hardware-Anforderungen lassen auch auf den hinteren Rängen noch Freudenstränen fließen: Schon ab einem 286er macht das Action Replay den harten Nüssen unter Euren Spielen Dampf. Ein freier 8- oder 16-Bit-ISA-Slot ist für die Erweiterungskarte notwendig. 1 MB RAM auf der Karte sorgt dafür, daß die Ressourcen Eures konventionellen Speichers nur minimal belastet werden. Auf diese Weise wird nur etwa 1K des wohlbehüteten Hauptspeichers in Anspruch genommen. Die Installation geht locker vonstatten: Ist die Karte erstmal im Rechner verstaut, werden die Steuerdateien per beiliegende Diskette auf die Festplatte kopiert. Dadurch wird weniger als 1 MB Festplattenspeicher belegt. Sollten die voreingestellten Jumper und Dip-Switches der Karte nicht auf Anhieb mit Eurer Rechnerkonfiguration harmonieren, machen Installationsprogramm und das komplett deutsche Handbuch Vorschläge zur Fehlerbeseitigung. Bis auf das Experimentieren mit unterschiedlichen IRQ-Belegungen bleiben Euch größere Bastelorgien erspart.

Während die Schummelhilfe im Hintergrund aktiviert ist, ladet Ihr das zu manipulierende Spiel. Mit einem Kontroller, der mittels eines ausreichend langen Kabels mit dem Port der Karte verbunden ist, könnt Ihr das Befehlsmenü des Action Replays aufrufen. Im Trainer-Modus durchsucht das Programm das nun "eingefrorene" Spiel nach Speicheradressen, die für Leben, Munition, Extras oder ähnliche Werte zuständig sind. Wird eine passende Adresse gefunden, zeigt Euch das Action Replay eine Auswahl an Mogel-Codes. In den meisten Fällen müßt Ihr nun den Vorgang sooft wiederholen, daß nur noch ein einziger Code übrigbleibt. Wird dieser Code dann in das Parametermenü eingetragen, ver helfen Euch die listigen Buchstaben- und Zahlenkolonnen zu ungeahnten Energien und Reserven, mit deren Hilfe Ihr auch beinhardt Actionspele bis zum bitteren Ende durchspielen könnt. Ermittelte Cheatcodes sind nicht an ein individuelles System gebunden und führen auf jedem Rechner zum gleichen Erfolg, solange dort ebenfalls ein Action Replay und das betreffende Spiel installiert sind. Aus Spielzeitschriften entnommene oder mit

ACTION REPLAY PRO PC



Nach dem Erfolg ihrer Mogelmodule in der Konsolenwelt will Datel Electronics das Patentrezept für unendliche Leben und grenzenlose Energie nun auch PC-Besitzern schmackhaft machen. Wir nahmen die PC-Version des Action-Replay-Pro für Euch unter die Lupe.

einem Freund ausgetauschte Codes können also unter diesen Bedingungen beliebig übertragen werden. Darüber hinaus bietet das Action Replay die Möglichkeit, Spielstände an jeder beliebigen Stelle auf HD-Disketten abzuspeichern und später wieder einzuladen, sogar wenn das Spiel ansonsten über keinerlei Speichermöglichkeiten verfügt (beispielsweise paßwortgebundene Spiele). Je nach Konfiguration Eurer Config.sys-Datei und der Anzahl der geladenen Memory-Manager wie Himem.sys oder EMM386 benötigt Ihr dafür ca. drei HD-Disketten. Mit der Screen-Grabber-Funktion könnt Ihr Screenshots

Eurer Lieblingsspiele grabben und ansehen. Die "Bilder" werden als PCX-Files abgespeichert und können mit allen gängigen Grafik-Programmen weiterverarbeitet werden.

Die per Schalter am Kontroller geregelte Zeitlupen-Funktion erlaubt es, daß Ihr besonders schwierige oder zu rasante Spielsituationen quasi im Schnecken tempo spielen könnt.

Obendrein könnt Ihr mit verschiedenen Unassemble- und Parameter-Convertbefehlen wie bei einem Hex-Editor den kompletten Inhalt des Memory untersuchen und verändern. Wer Quarterdecks "Manifest"-Utility kennt, wird auch die

Fazit:

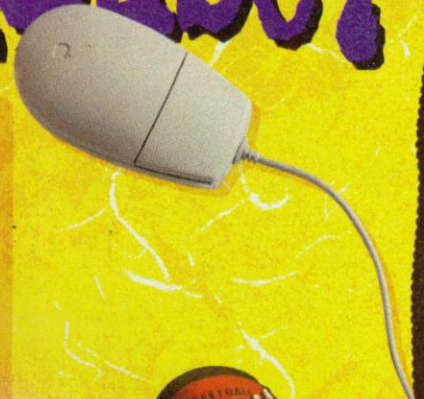
Das Action Replay Pro PC vereint einige nützliche Programmfunktionen, und das zu einem vernünftigen Preis. Trotzdem sollte auf Mängel und Problematiken im Umgang mit der Spielhilfe verwiesen werden: Gut ein Viertel der von uns mit dem Cheat-Trainer beglückten Spiele ließ die Datenschnüffelei kalt. Der Grabber arbeitet solide und verweigert selten seine Dienste, doch im Falle eines Falles hat man Pech gehabt: "Parameterschrauben" zwecks Fehlerquellenbeseitigung ist hier nicht möglich. Die Zeitlupenfunktion ist erwartungsgemäß ruckelig, einen geschmeidigen Spielfluß solltet Ihr hierbei nicht erwarten. Der Virens Scanner dient zwar der Nervenberuhigung, doch blindes Vertrauen kann ins Daten-Nirvana führen: Außer Eurem Memory wird nichts gescannt und ob hundert Viren-Signaturen ausreichend sind, fragt sich spätestens mit zunehmendem Alter des Programms. Die oftmals äußerst hilfreiche Funktion des Speicherspeicherns an beliebiger Stelle funktioniert nur, wenn Ihr Eure Rechnerkonfiguration konsequent unverändert laßt. Selbst minimale Variationen oder der Einsatz von "Smartdrive" und "Speedcache" verhindern ein Laden der Spielstände. An diesen Unverträglichkeiten soll laut Handbuch noch gearbeitet werden. Vielleicht schafft hier ein Update Abhilfe.

Anzeige der aktuellen Memory-Struktur Eures Rechners zu schätzen wissen. Hier stellen sich alle speicherresidenten und laufenden Programme samt ihrer genauen Adressen dar (gut für optimale Konfigurieren von Config.sys und Autoexec.bat).

Zu guter Letzt sei noch der eingebaute Virus-Scanner erwähnt, der Euer Memory nach ihm bekannten Virus-Signaturen untersucht. Zur bequemeren Bedienung wird Euch die Arbeit im Action-Replay-Menü mit allerlei aus dem Umgang mit DOS vertrauten Befehlen erleichtert: "dir" ist genauso enthalten wie "format". Ganz nützlich, da man das Programm so nicht ständig verlassen muß. fh

Name:	Action Replay/PC
Hersteller:	Datel Electronics
Testmuster:	Dataflash
Bezugsquelle:	Fachhandel
Zirka-Preis:	200 Mark

Ran an die Mäuse!



X-SPORTS

MIT AKTUELLEN STREETBALL-INFOs

UND MIT VIELEN GEWINNSPIELEN

BEI DENEN SICH DAS MITMACHEN LOHNT



CASHBOX

MIT SPARsPIEL ZUM SPARZIEL

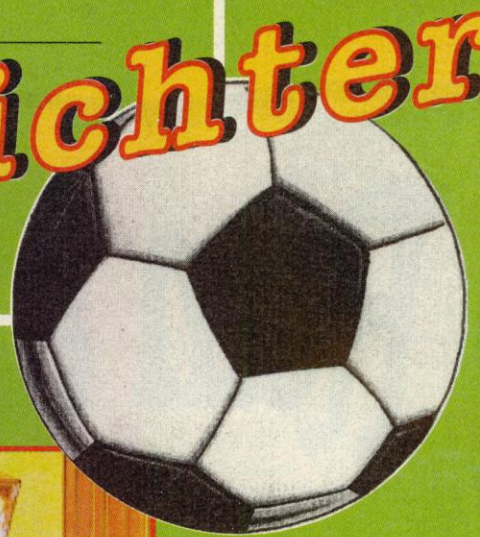


TRENDBOX

MIT INSEKTEN ZUM ESSEN

Die FOXBOX. Das erste digitale Trendmagazin auf zwei Disketten. Ultimatativ interaktiv. Nur echt von Schwäbisch Hall. Wo? Natürlich bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken. Oder direkt bei Schwäbisch Hall: Hotline 0791 / 46 46 66. Kosten? Die limitierte erste Auflage der FOXBOX 1/94 gibt's geschenkt. Danach wird eine Schutzgebühr von DM 5,- fällig. Holt sie Euch, solange der Vorrat reicht.

„Schiedsrichter, Telefon!“

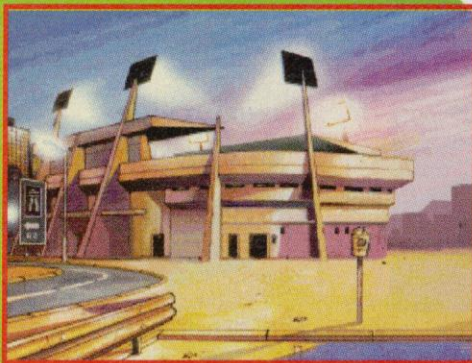


Dabei fing alles so harmlos an. Werner Krahe und Jens Onnen, Schöpfer des *Bundesliga Managers*, kosteten Ihren Erfolg noch vor einigen Monaten unter der karibischen Sonne aus und hatten Spaß bis zum Gehtnichtmehr. Doch da brüteten die finsternen Bosse von Software 2000 im feuchten Schleswig-Holstein schon über neuen Mannschaftsaufstellungen. Satte 70 000 Posteingänge zum *Bundesliga Manager* wurden in geheimen Labors gestapelt und so kehrten die beiden Fußballfreunde mit der Überzeugung, es könne sich nur um Beschwerdebriefe handeln, unsagbar schönen Stränden und nicht minder attraktiven Amazonen, den Rücken. Endlich in Eutin wurden die Armen mitsamt der 70 000 Briefe unsanft in die Programmiergrube geschubst, bekamen täglich zwei exzellente Eutiner Würstchen und durften vielfach



größer, realistischer und komplexer. In einem gänzlich neuen Fenstersystem, ähnlich Windows oder der Workbench, werden nun die Bundesliga, eine zweite Liga, zwei Regionalligen und eine Oberliga zeitgleich verwaltet. Die 1800 deutschen und 720 europäischen Spieler werden in den über vierhundert Teams mit jeweils knapp 20 Spielerattributen simuliert. Ihr kämpft Euch mit wahlweise drei Kumpels nicht nur durch Ligen, sondern spielt alle bekannten Turniere nebst Hallen-Masters und dürft gar an der EM und WM teilnehmen. Sogar die beliebten Torszenen wurden aufpoliert und werden jetzt für jedes Ereignis extra neu

Der mit Sicherheit erfolgreichste Fußballmanager Deutschlands geht endlich in die dritte Runde: Mit dem neuen *Bundesliga Manager Hatrick* wird der Ball endlich rund.



beklagte Fehler des *Bundesliga Managers* und seines Nachfolgers ausbaden. Doch die Hälfte der Einsendungen entpuppte sich als Fan-Post, in der anderen fanden sich hufenweise Verbesserungsvorschläge. Allein mit Millionen Fans im Rücken durchstanden Werner und Jens die Zeit vor dem Monitor – voller Entbehrungen.

Heraus kam ein noch nicht ganz fertiges Produkt, was sich im Vergleich zu den Vorgängern am besten mit drei Worten beschreiben läßt:



Wieder mit dabei: Das beliebte Trainingslager vor weniger beliebten Entscheidungsspielen lädt ein.



Da freut sich der Bänker: Ohne Kredit keinen Profit

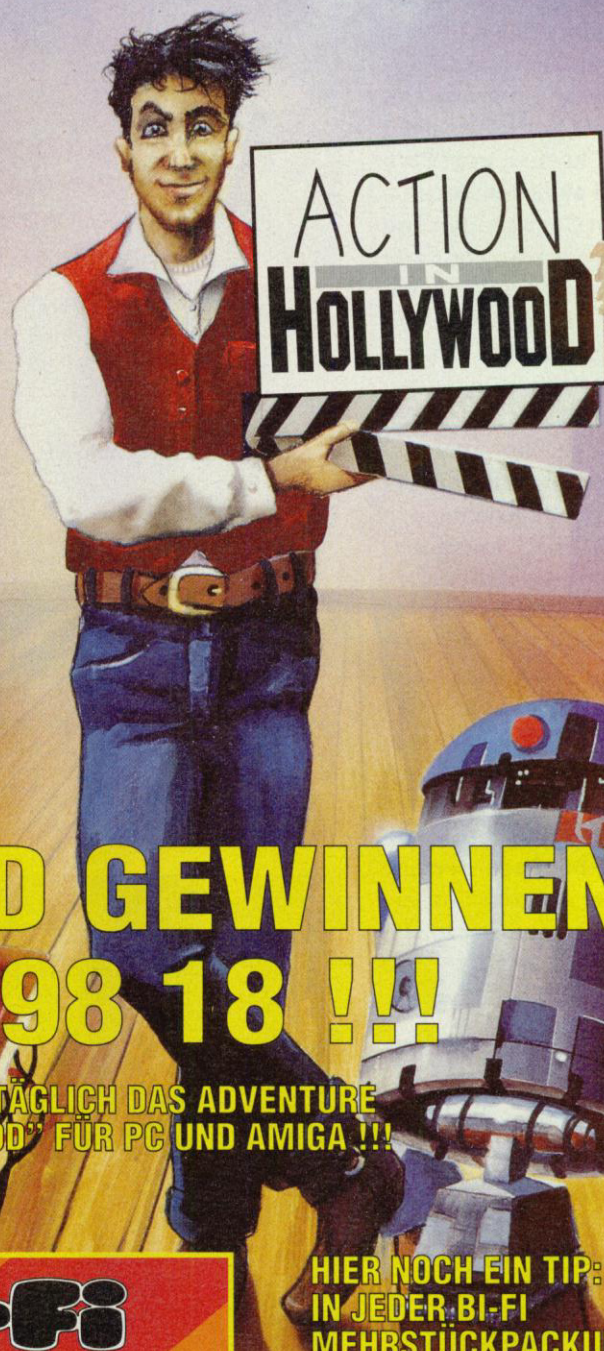
berechnet. Dadurch bleiben sie auch nach 200 Spielstunden noch genauso spannend wie zu Beginn.

Fußballfans dürfen also schon mal Stiefel, Schal und Maus wetzen – *Bundesliga Manager 3: Hatrick* hat das Zeug zum Elite-Manager. **kn**

Name:	Bundesliga Manager 3: Hatrick
Hersteller:	Software 2000
Genre:	Strategie
Geplant für:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

LUKAS IS BACK !!!

BI-FI DIE ZWEITE



ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30 / 1 98 18 !!!

BI-FI ROLL VERLÖST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!

BEGLEITET LUKAS AUCH
DIESMAL BEI EINEM
HEISSEN ACTION-
ADVENTURE, QUER
DURCH DIE FILMKULISSEN
DER TRAUMFABRIK.



HIER NOCH EIN TIP:
IN JEDER BI-FI
MEHRSTÜCKPACKUNG
GIBT'S JETZT TOLLE
TATTOOS MIT
HINWEISEN ZUM SPIEL.

POWER CHARTS

Und wieder liegt die neue **POWER PLAY** vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Sven Bieber 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 Redaktion. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.6.94. mh

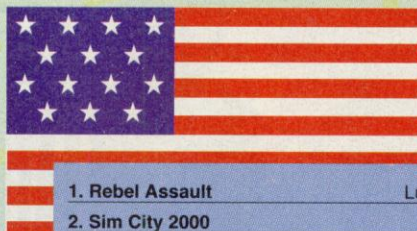


Diese Aktivboxen hat dieses Mal Sven gewonnen...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER PLAY**-Leser Sven Bieber aus Wolfsburg seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Svens persönliche Hitliste:

1. Looney Toons-Road Runner
2. Mario-Kart
3. Mario Allstar



1. Rebel Assault	LucasArts
2. Sim City 2000	Maxis
3. Critical Path	Media Vision
4. Gabriel Knight	Sierra On-Line
5. Shadows of the darkness	Sierra On-Line
6. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
7. Return to Zork	Activision
8. Aces over Europe	Dynamix
9. Master of Orion	Microprose
10. Star Trek: Judgement Rites	Interplay

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



1. Sim City 2000	Maxis
2. Cannon Fodder	Virgin
3. Alone in the Dark 2	Infogrames
4. The Settlers	Blue Byte
5. Frontier-Elite II	Gametek
6. Indy Car Racing	Virgin
7. Premier Manager 2	Gremlin
8. Jurassic Park	Ocean
9. Mortal Combat	Virgin
10. Rebel Assault	Lucas Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga

1. Die Siedler
2. Elite 2
3. Syndicate
4. Ambermoon
5. Turrican 3

MS-DOS

1. Doom
2. Rebel Assault
3. Sam & Max
4. Day of the Tentacle
5. Syndicate

Super NES

1. Mortal Kombat
2. Super Mario Kart
3. Aladdin
4. Street Fighter Turbo
5. Super Bomberman

Mega Drive

1. NBA JAM
2. Sonic 3
3. Flashback
4. Winterolympics
5. Aladdin

	Titel	Hersteller	Wie lange dabei
1. (8)	Doom	Id Soft	2. Monat
2. (1)	Syndicate	Bullfrog	9. Monat
3. (4)	Rebel Assault	LucasArts	3. Monat
4. (3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	3. Monat
5. (2)	Day of the Tentacle	LucasArts	9. Monat
6. (6)	X-Wing	LucasArts	12. Monat
7. (-)	Sim City 2000	Maxis	1. Monat
8. (7)	Die Siedler	Blue Byte	3. Monat
9. (5)	Privateer	Origin	5. Monat
10. (10)	Strike Commander	Origin	12. Monat
11. (-)	Elite 2	Gametek	1. Monat
12. (11)	Civilization	Microprose	25. Monat
13. (12)	Indiana Jones 4	Softgold	2. Monat
14. (14)	NHL Hockey	Electronic Arts	2. Monat
15. (15)	Monkey Island 2	LucasArts	2. Monat
16. (13)	History Line	LucasArts	14. Monat
17. (-)	Indy Car Racing	Virgin	1. Monat
18. (-)	Alone in the Dark 2	Infogrames	1. Monat
19. (-)	Ambermoon	Blue Byte	1. Monat
20. (18)	Comanche	Novalogic	2. Monat

DER RASENMÄHER-MANN™

Die CD-Rom Umsetzung
des ersten *Virtual Reality* Films der Welt.
In den Hauptrollen: Jeff Fahey & Pierce Brosnan

ASM

"ASM HIT! Gut wie der
Kinofilm. Cyberspace für
Heimanwender."

PC GAMES

"Der Rasenmäher Mann zeigt
zweifelloos den richtigen Weg zum
Virtual Reality-game auf."

POWERPLAY

"Der sound gehört zum Besten des
Genres. Spielerisch immer wieder
motivierend. Elegant ansteigender
Schwierigkeitsgrad."

PLAYTIME

"Der richtige Schritt in
Richtung Virtual Reality auf
dem PC."

ACCESS GRANTED on PC CD-Rom

Sales Curve Interactive, 50 Lombard Road, SW11 3SU, Tel: (071) 585 3308.
© 1994 The Sales Curve Ltd. Licensed from Allied Vision/The Big Red Trading Company.

sci
SALES CURVE INTERACTIVE

Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier, wie es funktioniert und was die Daten im Wertungskasten bedeuten.

So geht

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches und ausgeklügeltes Bewertungssystem, das wir bei Computerspielen und CD-ROM-Tests verwenden. Jedes Spiel kann wenigstens null (die schlimmste Softwarekatastrophe) und höchstens 100 Prozent (das brillante Überspiel) erhalten. Eine Bewertung von genau 50 Prozent bedeutet also "Durchschnitt". Spiele unter 50 Prozent sind "unterdurchschnittlich", Spiele mit einer Wertung über 50 Prozent folglich "überdurchschnittlich". Bei Programmen, die beispielsweise 20 Prozent oder weniger kassieren, könnt Ihr davon ausgehen, daß sie so gut wie keinen Spaß mehr machen. Richtig gute Spiele bekommen dann auch Wertungen über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Farbenanzahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte und Sprachausgabe eine Rolle. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir selbstverständlich die Hardwarefähigkeiten des Computers. Aber am allerwichtigsten ist die **POWER**-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr und natürlich auch wir mit Lust und Laune vor dem Monitor verbringen. Bei der Bewertung spielt der Zahn der Zeit ebenfalls eine Rolle, da Spiele im Laufe der Zeit für die unterschiedlichen Systeme immer besser werden. Das ist wichtig, wenn Ihr später einmal ältere Wertungen mit neueren vergleichen wollt.

Die Wertungskästen

Wir haben gleich zwei Varianten, die sich nur durch einige Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Es gibt einmal den "normalen" Kasten, den Ihr bei unseren Spieltests wiederfindet, und den Kasten, der in der *Laserage* verwendet wird.

Der Wertungskasten für Spieltests

MS-DOS

Hersteller: Powersoft

Besonderheiten: Doppelt gefluxter Transpodel Kompensator

Zirka-Preis: 999 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib, Roland, Soundblaster
Festplatte: 1 GByte
Prozessor: 986er
RAM-Bedarf: 1 KByte
Steuerung: Joystick; Tastatur; Maus

Grafik: 70 %
Sound: 90 %

75%

Das System, auf dem das Spiel getestet wurde

Grafik: Hier steht, welche Grafikkarten oder Modi von dem Programm unterstützt werden.

Festplatte: Wird und kann das Spiel auf Festplatte installiert werden, steht hier der ungefähre Platzbedarf

Steuerung: Mit welchen Gerätschaften läßt sich das Spiel steuern: Joystick, Tastatur, Maus, Pedale oder Thrustmaster

Die Grafikwertung

Die Soundwertung

Der Hersteller des Spiels

Etwaige Besonderheiten

Der Zirka-Preis, den Ihr im Geschäft für das Spiel zahlen müßt

Sound: Hier stehen die wichtigsten Soundkarten, die das Spiel unterstützt (bei Amiga bleibt diese Feld natürlich leer)

Prozessor: Die Mindestanforderung an einen Rechnertyp. Beispielsweise 386er oder 486er bei MS-DOS-PCs oder 68000, 68030 usw. bei Amiga und MAC-Systemen

Das Wichtigste:
Die POWER-Wertung

Der Wertungskasten für Laserage

Dieser unterscheidet sich kaum von dem "größeren" Bruder. Ihr findet alle Daten unter den angegebenen Punkten wieder. Anstatt der aufgedröselten Hardwaregeschichten beschränken wir uns hier auf eine Minimal-konfiguration.

MAC

Hersteller: Powersoft

Testmuster: Stallionpress

Besonderheiten: Unterstützt Smellblaster

Zirka-Preis: 999 DM

Grafik: 70 %
Sound: 90 %

75%

Minimal-konfiguration: Powerbook mit 128 MByte RAM, 2 GByte Festplatte, Scheibenwischer, Smellblaster und Dieselmotor

t's!

Das POWER-Team

Alle Tests werden von unserem festen Spielerteam Knut, Volker, Sönke, Frank und Michael geschrieben. In jedem normalen Spieltests seht Ihr ein Bildchen von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihre Grimasse und die passende Sprechblase

verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf uns machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich grinst: Dies muß nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine hohe Wertung einheimst. – Die Geschmäcker sind halt verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt allein die persönliche Meinung des jeweiligen Testers aus: Grafik-, Sound- und POWER-Wertungen werden hingegen von der gesammelten Redaktionsmannschaft bestimmt. Dazu veranstalten wir einmal im Monat eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen von unserem Testteam ausdiskutiert werden. Ebenfalls ausdiskutiert werden selbstverständlich die Wertungen in *LASERAGE* – allerdings gibt's hier kein Redakteursgesicht, sondern ein knackiges Fazit am Rand des Berichtes.

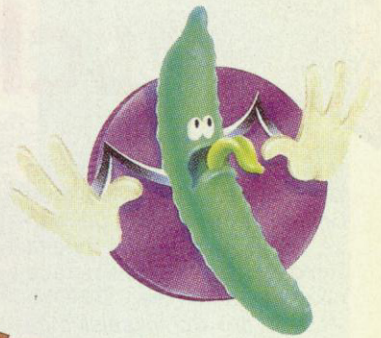
Die Steckbriefe

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen und andere wichtige Daten in einem Wertungskasten zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das POWER-Prädikat und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende



Von Softwarefirmen geliebt: Unser POWER-Prädikat für die edelsten Spiele.

Spiele, die langfristigen Spielspaß garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß ein Prädikats-Spiel auch sein Geld wert ist. Die POWER-Gurke ist das krasse Gegenteil: Sie ist



Von Softwarefirmen gehaßt: Die niedliche POWER-Gurke faßt die schlimmsten Spiele unter der Kategorie "Taurig, aber wahr" zusammen.

äußerst mieserablen Programmen vorbehalten, die sich auch mit aller Liebe nur unter die Kategorie "taurig, aber wahr" einordnen lassen. Leuchtet Euch die Gurke entgegen, heißt's "Finger weg!".

Michael Hengst mh	Volker Weitz vw	Knut Gollert kn	Frank Heukemes he	Sönke Steffen js

Software lieblinge

■ Volker Weitz

1. Battle Isle 2
2. Death or Glory
3. Serpent Isle
4. Ufo
5. Pagan

■ Knut Gollert

1. Battle Isle 2
2. Death or Glory
3. 3D Studio
4. Frontier: Elite 2
5. Ufo

■ Frank Heukemes

1. Battle Isle 2
2. Pagan
3. Serpent Isle
4. Black Gate
5. Die Siedler

■ Sönke Steffen

1. Battle Isle 2 (CD-ROM)
2. Ufo (MS-DOS)
3. F-14 Fleet Defender (MS-DOS)
4. Kyrandia 2
5. Zork 1

■ Michael Hengst

1. Ravenloft (CD-ROM)
2. Battle Isle 2 (CD-ROM)
3. Ufo (MS-DOS)
4. AMC (Mega Drive)
5. Wasteland MS-DOS

Das Schwarze Auge

Sternen- schweif

**POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT**

Die Computer-Umsetzung des beliebten deutschen Brettspielsystems *Das Schwarze Auge* geht in die zweite Runde. Haben wir uns gerade eben erst durch die CD-ROM-Version der *Schicksalsklinge* geprägt, steht schon der Nachfolger in den Regalen.

Der von uns in Aventurien wiederhergestellte Frieden wird durch neue Gefahren bedroht: Die einst im Kampf gegen die blutrünstigen Orks



Ich bin so wild nach deinem Erdbeermund: Das Bordell erfüllt sogar die Haarfarben-Vorlieben der zahlungskräftigen Herren.



jeden ihrer Schützlinge. Ein wahres Feuerwerk an Zaubersprüchen versprechen 85 verschiedene Magie-Anwendungen, die bei Erwerb des zusätzlich erhältlichen Speech-Packs sogar noch von markiger Sprachausgabe untermauert werden. Die eifrige Phantasie der Programmierer beschenkt Euch über 400 Gegenstände, Waffen und Rüstungen, mit denen Ihr Eure Charaktere auf



vereinten Zwergen und Elfen sind mittlerweile selbst böse untereinander verstritten: Das Symbol für die Freundschaft der beiden Völker ist verlorengegangen und Ihr sollt nun das gute Stück wiederfinden, um die Kampfhähne an ihre alte Eintracht zu erinnern. Doch der Sorgen nicht genug, sollt Ihr die aus dem Tempel des Phex entwundene Streitaxt "Sternenschweif" zurückbringen, denn die Priester des

Tempels sind ob der unsagbaren Blamage tief bestürzt: Ihr Götze Phex ist ausgerechnet der Gott des Diebstahls!

Schon der Einstieg ins Programm wird uns wesentlich leichter gemacht, als es beim fast zu nahe am Brett-Rollenspiel orientierten Vorgänger

Charaktergenerierung, Verwaltung und Automapping präsentieren sich nun ausgereift und hochkomfortabel

der Fall war: Eine computerunterstützte Generierung unserer sechsköpfigen Schlägertruppe nimmt uns die leidige Frickelei ab. Aber auch "Hardcore-Brettler" können ihrem geliebten Spiel mit den Zahlen weiterhin frönen: Der auch während des Spiels ständig variable Anfänger- und Fortgeschrittenen-Modus läßt alle Varianten zu und fungiert so auch als Regler für den Schwierigkeitsgrad. Profis verfügen so über mehr als 50 Talente für

Überhitzt: Der Dschinnie glüht vor Wut



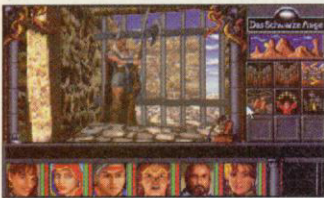
Mit viel Liebe zum Detail hat man bei Attic den zahlreichen Anregungen aus dem Kreis der DSA-Fans Gehör geschenkt, so daß sich der zweite Teil des Rollenspiel-Epos nun von allen Mängeln des Erstlings befreit präsentiert. Trotz maximaler Handlungsfreiheit wurde ein

unterschwellig linearer Spielverlauf integriert. Der Anfänger-Modus verhilft nun auch Einsteigern zu schnellen Lorbeeren. Das 3D-System scrollt, zoomt und dreht flüssig, die entsprechende Rechenpower vorausgesetzt.

Insgesamt läßt sich feststellen, daß die Verbesserungen neben der aufgemotzten Technik in den Feinheiten liegen. Die Benutzerführung wurde verbessert, so daß nun die inhaltliche Qualität und Komplexität des Erstlings mit den programmiertechnischen Vorzügen der Gegenwart zu einer brisanten Rollenspiel-Mixtur vereint wurde. Idyllische Fachwerk-Häuser erfreuen Euer Auge, am blauen Himmel ziehen die Wölkchen über Euren Kopf, während die feuchtkalten Dungeons Schauer wohlthuenden Gruselns über Eure Rücken fahren lassen: So atmosphärisch dicht können nur echte Europäer das finstere Mittelalter nachempfinden. Gönn't Euch spannenden, wochenlangen Abenteuer-Urlaub in Aventurien!

Super

Verwaltungsbildschirmen ausstaffieren könnt. Der geeignete Platz am Körper des Helden wird bei Aufnahmen des Gegenstandes gehighlightet, so daß Euch lästiges Herumprobieren von vorne herein erspart bleibt. Auch in den Menüs können alle Steuervorgänge durch simple Mausklicks bewältigt werden. Das oftmals langwierige Reisen zwischen den unzähligen Städten des ersten Teils wurde bedeutend bequemer gestaltet, denn der Handlungsrahmen von *Sternenschweif*



Weltenbummler dreidimensional: Oberwelt und Dungeons glänzen durch die flüssige 3D-Grafik

tragen lassen können. Selbstverständlich können Heldengruppen des ersten Teils übernommen werden, das soll sogar für Parties aus der Amiga-Version gelten! fh

In den ausgetüftelten Rundenkämpfen kann nun auch diagonal gezaubert werden

beschränkt sich lediglich auf eine Handvoll, allerdings recht umfangreiche, Städte. Dort und in den Dungeons bewegt Ihr Euch in 3D-Sicht entweder schrittweise oder frei drehend, zoomend und scrollend fort.

Dabei dürft Ihr auch nach oben oder unten schauen, damit den hungrigen Abenteuer-Augen nichts entgeht. Das komfortable Auto-



mapping hilft selbst bei größeren Ansiedlungen die Übersicht zu bewahren, da mit Hilfe von drei Zoomstufen stets alles im Blickfeld bleibt. Markante Punkte könnt Ihr durch eigene Texteinträge weiter hervorheben. Ein Reisetagebuch mit Suchfunktion hält akribisch alle Eure Aktionen im Spiel fest, so daß Ihr auf den unleidigen Zettelkram ruhigen Gewissens verzichten könnt. Durch die integrierte Druckerfunktion lassen sich so Beförderungen, Gespräche und besondere Vorkommnisse genauestens dokumentieren. Das Abspeichern und Rasten ist nun grundsätzlich überall und zu jeder Zeit möglich. Den Rundenkämpfen könnt Ihr nun beruhigt ins (schwarze) Auge schauen, zumal die Ungeduldigen unter Euch die Kämpfe komplett vom Computer aus-



Super

Ich gestehe: Der erste Teil der Rollenspielserie mit dem Untertitel *Die Schicksalsklinge* konnte mich nur kurzfristig begeistern. Das tonnenschwere Regelwerk und Charakterstatistiken für Buchhalternaturen lagen mir genauso schwer im Magen wie die etwas antiquierte Technik. Jetzt beweisen die Jungs von Attic mit *Sternenschweif*, daß sie ein Herz für all diejenigen haben, die nicht mit jedem Ork aus der Brettspielvariante auf Du und Du stehen. Dank optional einschaltbarem "Anfänger"-Modus verliert die Statistikkrämerei deutlich an Schrecken und läßt dabei immer noch genügend spielerischen Freiraum. Zusätzlich haben die Programmierer sich die Zeit genommen, *Sternenschweif* technisch tüchtig aufzupeppen: Endlich kann überall gespeichert werden, ein ultrakomfortabler, beschreibbarer Automapper inklusive Zoom-Funktion begeistern ebenso, wie die hochdetaillierte, flott scrollende 3D-Grafik und die schmissigen Musikstücke. Die tolle Technik, gepaart mit der geballten Storydichte des Brettvorbildes, läßt *Sternenschweif* selbst an illustrierter Konkurrenz wie *Ultima 8* auf der Wertungsskala vorbeiziehen. Konnte sich bislang ein *Thalion*programm mit dem Prädikat "Bestes Deutsches Rollenspiel" schmücken, geht diese Auszeichnung nun nach Albstadt.

MS-DOS

Hersteller:

Attic/Fanpro

Besonderheiten:

zusätzliches Speech-Pack
erhältlich (+10 MB)

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA,

Sound: Gen. Midi, Sound
Blaster, Adlib

Festplatte: 25 MB

Prozessor: 386/33MHz

RAM-Bedarf: 4 MB

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 84%
Sound: 81%

87%

Müller Rogoff

Ravenloft: Strahd's Possession

Wenn es doch immer so einfach wäre: In Filmen und literarischen Vorlagen reicht eine Handvoll Knoblauch, ein Kruzifix und ein Fläschchen Weihwasser dicke aus, sich die Fangzähne eines Vampirs von der Halsschlagader fernzuhalten. Selbst für die finale Beseitigung eines Vampirs bieten Regisseure und Autoren die passende Hilfestellung: Ein feiner Holzpflöck, mit ein paar deftigen Hieben direkt ins Herz des Blutsaugers gestoßen, macht aus einem untoten Vampir einen völlig toten Vampir. Über solche Patentrezepte können die verbleibenden Bewohner des Fürstentums Berovia nur noch blutleer lächeln. Ober-sauger und Vampirfürst Strahd läßt sich weder von muffenden Gemüseknollen noch von harten Holzspießen sonderlich beeindrucken. Nur ein spezielles magisches Amulett hat die Kraft, dem Baron von Strahd die spitzen Beißerchen zu stutzen. Dummerweise ist dieses Schmuckstück im Besitz eines Königs aus der Nachbardimension. Kurzerhand stiehlt ein beherrzter Bergovianer das Amulett, der – zu Recht – stinkige König, schickt zwei seiner Gefolgsleute los, um das Familienerbstück zurückzuhol-

len. Dummerweise geht das nur im Heimatland derer von Strahd: Ihr müßt also erstmal in Berovia für Ordnung sorgen, bevor Ihr nach Hause dürft.

Soviel zur Story des neuesten SSI-Rollenspiels *Ravenloft: Strahd's Possession*. Im Gegensatz zu älteren AD&D-Titeln bedienten sich die Designer nicht etwa bei so bekannten AD&D-Welten wie "Forgot-

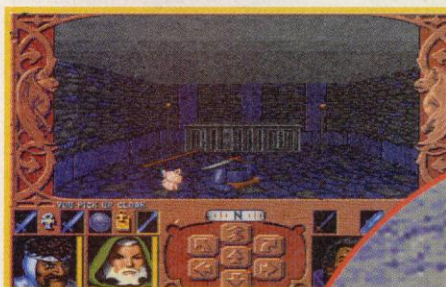
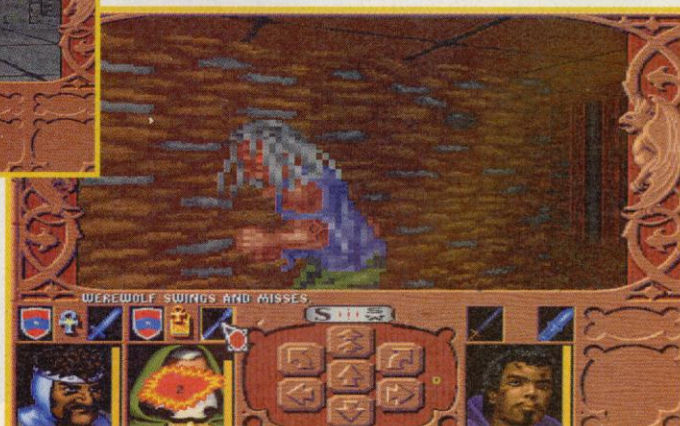


ten Realms", "Dragon Lance" oder "Dark Sun", sondern schnappten sich das *Ravenloft*-Universum als passende Vorlage. Zudem waren nur zum Teil SSIs eigene Programmierer am Werke – den Löwenanteil übernahm eine Truppe, die sich "Dreamforge" nennt (ehemals Event Horizon – *Veil of Darkness*). Speziell für das neue Szenario entwarf die Traumschmiede ein frisches Grafiksystem. Auffällig-



Wer hat was?
Im Charakter-
bildschirm
verteilt Ihr die
Gegenstände

Vorsicht bissig: Die
Vampirlady hat
heute besonders
viel Hunger



Eklig: Diese
Monster ziehen
Euch Erfahrungs-
stufen ab



Super

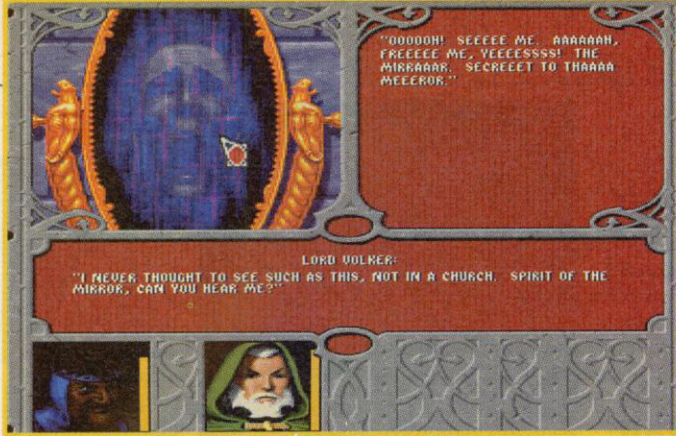
Ich könnte die Jungs von "Dreamforge" knuddeln: *Ravenloft: Strahd's Possession* ist endlich mal wieder ein "echtes" Rollenspiel mit allem Drum und Dran und nicht etwa ein als Rollenspiel getarntes Action-Adventure.

Ganze Arbeit haben die Designer bei der Story geleistet: Neben dem Hauptplot um Ober-sauger Strahd, werden dem Spieler spannende Sub-Geschichten in kleinen Häppchen serviert. In puncto Präsentation kommen die Gemüter jedoch gehörig ins Schwanken: Die 3D-Grafik

ist flott, aber erreicht nicht die Güteklasse eines Underworlds. Zudem sind die Monster zu grob gepixelt. Eine ganz andere Sache sind die Zwischensequenzen und die Charakterbildschirme – diese sehen äußerst edel und stimmungsvoll aus. Dafür ein Lob an die Zeichner. In Sachen Umfang kann sich der AD&D-Freund keineswegs beklagen: Jede Menge Miniaufträge, viele große Dungeons und eine Oberwelt bieten genügend Spielstoff, um für Wochen beschäftigt zu sein. Einziger Virus im Blutstrom der Vampirkiller: Teilweise ist die Benutzerführung ein wenig zu klickintensiv.

ster Unterschied zu älteren Titeln ist die 3D-Grafik. So wird in Bergovia und dazugehörigen Dungeons die Grafik nicht mehr en Block weitergeschoben, sondern sanft im *Ultima Underworld*-Stil gescrollt. Es gibt allerdings keine Kurven oder Steigungen: Die *Ravenloft*-Keller haben nur echte Winkel. Wem dies





**Hochauflösend:
Zwischen-
sequenzen sehen
besonders
schmuck aus.**



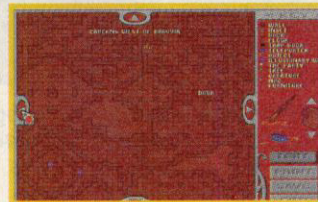
**Strahd ist stinkig:
Wir kommen
unangemeldet zu
Besuch**

zuviel der Neuerung ist, kann per Menü auf den alten Block-Schritt-Modus umschalten. Ungeachtet, ob Ihr in tiefen Labyrinthen oder der Oberwelt unterwegs sind: Ein Automapper überwacht jeden Eurer Schritte. Auf den Karten könnt Ihr selbst Notizen machen, die

Maps gar ausdrucken oder als File auf Diskette abspeichern. Eine weitere Neuerung: Anstatt sich mit der herkömmlichen VGA-Auflösung von 320 mal 200 Punkten zufriedenzugeben, wurde von Dreamforge ein ungewohnter Hi-Res-Modus von 320 mal 400 Punkten verwendet. Dies fällt besonders bei zahlreichen Zwischensequenzen und den Charakterbildchen ins Gewicht. Gesteuert wird eure Party komplett mit der Maus – Geschwindigkeitsfanatiker prügeln anschlurfende Monsterhorden mit einem herzhaften Mausclick nieder, während die Helden per Tastendruck durch die Gänge gescheucht werden. Via Klick auf das jeweilige Porträt eines Helden ruft Ihr einen Inventarbildschirm auf, in dem die gesammelten Habseligkeiten Eurer Figuren zu sehen sind.

Findet Ihr eine neue Waffe oder eine dickere Rüstung, drapiert Ihr den Gegenstand auf den passenden Körperteil (Waffen in die Hände, Helm auf den Kopf, Stiefel an die Füße...). Alles andere findet im Rucksack Platz. Echte Lastenträger erhöhen den Platz, in dem sie mit Kisten oder Säcken für zusätzlichen Stauraum sorgen. Der Nachteil dabei: Jeder Charakter kann nur ein bestimmtes Gewicht (hängt ab vom Stärkewert) mit

Da kann man nur sagen: In den Knoblauch beißen und los! Die Traditionalisten von Dream Force legen ein Spielchen vor, das besonders den klassisch orientierten Rollenspielern gefallen wird. Riesige Dungeons, das altbewährte AD&D-Regelwerk inklusive Zaubersprüche als sicherer Überlebens-Hintergrund und gradliniger "Hack'n'Slay"-Durchzug lassen sich süffig reinschlabbern. Der Oberkalte Strahd legt uns genug Story-Fußangeln und Horror-Subplots in den Weg, um uns auch noch weit nach der Geisterstunde zu beschäftigen. Technisch wird der Hobbyvampir dagegen nicht ganz zufriedengestellt. Weder das umständliche Inventory-System noch die teils arg krümelige 3D-Grafik hätten sein müssen. Mit dem Echtzeit-Kampfsystem kann man dagegen gut leben. In Zeiten von Geschicklichkeitsperlen wie Ultima 8 sind Rollenspieler an schlimmere Klickarbeit gewöhnt.



**I'll be back: Strahd ist besiegt,
oder etwa doch nicht?**

sich herumschleppen. Überschreitet Ihr diesen Wert, kommt die Truppe nur schleppend voran und ist für eine wiselflinke Monsterhorde ein gefundenes Fressen.

Apropos Charakter: Alte AD&D-Veteranen, die sich an eine sechsköpfige Heldentruppe gewöhnt haben, müssen umdenken. Nur zwei Charaktere sind hausgemacht, zwei weitere Freiplätze können unterwegs durch den Zugang von NPCs aufgefüllt werden. In einigen Fällen bleibt die Verstärkung jedoch nicht lange, sondern verabschiedet sich nach getaner Arbeit (wenn Ihr einen kleineren Auftrag erledigt habt) wieder, und gehen dann eigene Wege. Erfreulicherweise lassen die Kollegen alle erbeuteten Gegenstände fallen, bevor sie das Weite suchen: In alten AD&D-Spielen zogen die NPCs mit der kompletten Ausrüstung weg. Wer einem seiner Söldner einen wichtigen Gegenstand zur Auf-

bewahrung überließ, schaute in die Röhre.

Beim Thema Magie bleibt auch Strahds Possession dem AD&D-Regelwerk treu: Der heißgeliebte Feuerball ist ebenso im Repertoire wie der Lightning Bolt. Ein grafischer Effekt am Rande: Feuert Ihr beispielsweise einen Feuerball durch einen dunklen Dungeon-Gang, werden die umliegenden Wände im wahrsten Sinne des Wortes "erleuchtet".

Unser Test stammt übrigens von der (englischen) Disketten-Version des Spiels. Eine komplett eingedeutschte und eine verbesserte (komplette Sprachausgabe) und umfangreichere CD-ROM-Version (mehr Aufträge und Dungeons) testen wir in unserer Rubrik **Laser Age** der nächsten Ausgabe der **POWER PLAY**. mh

Preisstabil

Derweil Spielefirmen wie Microprose, Virgin und Psygnosis derzeit die Preise für CD-ROM-Software saftig anheben, geht der deutsche Distributor von SSI-Spielen einen ganz anderen Weg. Die Kaarster Firma Softgold **senkte** kurzerhand den unverbindlichen Verkaufspreis für die deutsche CD-ROM-Version von *Ravenloft* auf 99 Mark. An diesem Vorbild sollten sich andere Companys ein Beispiel nehmen. Ein weiterer Vorteil der CD-ROM-Version von *Ravenloft*: Bis auf eine Grundinstallation von rund 12 MByte, läßt sich das Programm direkt von der CD spielen.

MS-DOS

Hersteller:

SSI

Besonderheiten:

Hires-Modus
320 x 400 Punkte

Zirka-Preis:

99 DM

Grafik: VGA

Sound: Pro Audio, GMidi,
Soundblaster

Festplatte: 18 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur; Maus

**Grafik: 73 %
Sound: 61 %**

78%

Kriegsgesänge

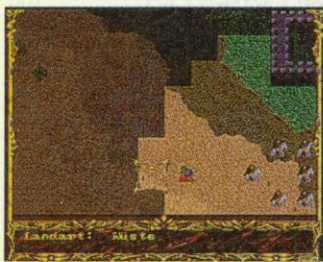
Death or Glory

Die Schlacht um Morgan



Hexfeld adé: In *Death or Glory* verschiebt Ihr Eure Armeen über Rechtecke

Ja, so ist das mit der Liebe eines Monarchen. Der Königin wird ein Thronfolger beschert, und die Geliebte sollte unter keinen Umständen geschwängert werden. Ist es doch passiert, werden die unehelichen Sprößlinge meist verstoßen, geraten auf die schiefe Bahn, meucheln ihr Leben lang hinkende Opes und überfallen überfüllte Straßenbahnen. So geschehen im Lande Morgan, dem Nabel der Welt, Draghkar – gelegen irgendwo in der Phantasie des Erfinders. Dessen König Werthas ist dieses Mißgeschick unterlaufen und so glaubt er zu wissen, wessen Monster-Armeen an die Haustür klopfen – die seines unehelichen Sohnes Xhor nämlich. Und wie das Leben so spielt, macht sich der gute Raven, seines Zeichens ebenfalls Sohn des Königs, dieses Mal aber ehelich und rechtmäßiger Thronerbe, auf den Weg, die angrei-



Operation Desert Storm: In der Wüste lauern viele Gefahren



Easy: Ryvens Reiter haben die gegnerischen Einheiten gänzlich aufgerieben. Dieser Bildschirm wird bei jedem Kampf eingeblendet.

fenden Armeen zu zerschlagen. Nach einem Streit mit Papa schnappt sich Klein-Raven das Kurzsword, seinen Hofnarren Cerano und zieht mit einer zusammengekauften Miniarmee in die Schlacht um Morgan. Vielleicht ist sein Bruder gar nicht der böse Anführer und wurde nur gekidnapped? Und wenn, wer steckt hinter dieser fürchterlichen und übermächtig erscheinenden Armee? Die Antwort weiß nur der Wind und der Oberbösewicht ... Zweckmäßig gekleidet schlägt Ihr Euch nun durch 16 Level und

dies in reinrassiger Warsong-Manier. Die Anleihen an NCS Strategie-Knüller beschränken sich jedoch aufs Spielprinzip: Rundenweise zieht Ihr Eure Armeen über Rechtecke statt herkömmliche Hex-Felder gen Feind und erfüllt pro Mission diverse Aufträge, die nur selten aus der alleinigen Zerbröselung der Feindscharen bestehen. Die aktuelle Levelkarte, die bis zu 42 Bildschirme groß sein kann, wird dabei aus der Vogelperspektive gezeigt. Das Spiel basiert, wie schon das japanische Original, auf der vielgerühmten Vorgesetz-

tenstruktur: Ihr führt Euren Prinzen und einige Anführer durchs Spiel, die jeweils eigene Armeen von Untergebenen steuern. Freundliche Anführer begegnen Euch im Laufe des Spiels und schließen sich Euch an. Die dazugehörigen Armeen müssen allerdings vor jeder Runde zusammengekauft werden, wobei je nach Art der Truppen unterschiedlich viel Geld ausgegeben wird. Fußtruppen kosten Euch natürlich weniger Goldstücke, als zum Beispiel kräftige Zauberer oder Bogenschützen. Des weiteren werden Eure Anführer vor jeder Runde mit Waffen ausgestattet, die man entweder für treue Dienste von einem Befreiten geschenkt bekommt oder gegnerischen Obermotzen abnimmt. Feindliche Armeen werden natürlich auch von Anführern gesteuert, wobei das Neutralisieren eines solchen zu Verwirrung und teilweiser Lähmung der Monsterhorden führt.

Pro Kampf, der auf einem Extrabildschirm von der Seite gezeigt wird, erhalten Eure Armeen zwar keine Erfahrungspunkte, dafür aber Eure Anführer, die bei genügend Punkten nach dem AD&D Regelwerk befördert werden können. Drei Beförderungen sind möglich, wobei jeweils zwischen zwei verschiedenen neuen Klassen ausgesucht

Ein Plagiatvorwurf wäre bei *Death or Glory* nicht unbedingt angebracht, da es das eigentliche Original Warsong nur als Mega-Drive-Spiel gibt, aber trotzdem ist die Ähnlichkeit beider Produkte äußerst frappierend. Das fast geniale Spielprinzip wurde dabei wunderbar vom Modul in den Diskettenschacht gezaubert und mit einigen neuen Elementen und einer feinen Story gespickt. Besonders die vielen Handlungselemente und witzigen Ideen begeistern selbst erfahrene Strategen. So

kämpft Ihr Euch zum Beispiel durch dunkle Höhlen mit begrenztem Sichtbereich, kämpft gegen Ghoule, die Eure Mannen in Ithregleichen verwandeln oder trifft auf Vampire, die Eure Armee beim Angriff nicht nur anknabbern, sondern auch für eine Runde aussetzen lassen. Die unzähligen Personen und Items setzen, gepaart mit der taktischen Tiefe, dem Spiel die Krone auf. *Death or Glory* ist, bis auf die Portraits der Anführer, zwar kein grafisches Meisterwerk, aber spielerisch läßt es den Großteil der Genrevertreter klar hinter sich. Seit *Battle Isle* gab's nichts Besseres für den Amiga-Strategen – wer hier nicht zugreift, ist selber schuld.



Ihm wird das Lachen noch vergehen: Vor jedem Level erwartet uns ein kleines Missions-Briefing mit der Aufgabe des jeweiligen Levels



Super



Super

Neu ist die Spielidee zwar nicht, aber immer noch schweinmäßig gut. Ich hab vor zwei Jahren nägelkauernd vor dem Mega Drive gehockt und um meine Fantasy-Armeen gebangt, jetzt passiert mir das Gleiche mit dem Amiga. Damals hieß das Spielsystem Warsong, heute Death or Glory. Kurz gesagt, man kann Software 2000 zu diesem Fang nur gratulieren. Die First Step-Programmierung hat eine tadellose Umsetzung hingelegt, ohne bloß schnöde abzukupfern. Die neue Hintergrundstory und viele versteckte Gags und Überraschungen im Spielverlauf ersticken jeden Plagiatsvorwurf im Keim. Obwohl die perfekte Steuerung bewußt einfach gehalten ist, hat auch der Profistrategie seinen Spaß an spielerischen Feinheiten und Finessen. Durch die fortlaufende Story wachsen einem die Helden erst so richtig ans Herz. Wer auf Strategiespiele steht, dabei aber lieber mit Rittern und Zauberinnen unterwegs ist, als mit Panzern, darf losmarschieren.



Einer unserer
Anführer im
Überblick: Henker
Berettan geht
garndios mit
seiner Axt um

wird. Die Palette reicht dabei von rechtschaffend/gesetzestreu bis zu neutral/böse. Je nach Klasse besitzen Eure Anführer natürlich andere Eigenschaften, Armeetypen und Spielwerte. An Eigenschaften stehen allen Kämpfern übrigens bestimmte Angriff- und Verteidigungswerte zur Verfügung, die jeweils durch Bonuspunkte heraufgesetzt werden können. Des weiteren entscheidet der Untergrund des Feldes, auf dem Ihr steht, den Kampf mit. Auch von der jeweiligen Waffe, der Schnelligkeit und der Rüstung Eures Charakters wird der Ausgang einer Konfrontation abhängig gemacht.

Sind Mannen von Euch verletzt, können sie zum einen dadurch geheilt werden, daß sie am Ende einer Runde neben dem jeweiligen Anführer stehen und wie bei Warsong leicht geheilt oder direkt von einem Magier per Zauber versorgt werden. Anführer müssen sich für eine selbsttätige

Heilung eine Runde ausruhen.

An Magie stehen Euch ein gutes Dutzend Zaubersprüche zur Verfügung. Vom normalen Heilspruch über Blenden bis hin zum Feuerball ist allerlei vertreten. Die Magien können dabei auch auf Feinde ge-



Nicht ganz einfach, wenn unsere Armeen gleichzeitig von Vampiren, Feuerteufeln und gnadenlosen Ghoulen attackiert wird



Vor jeder Runde werden für das verdiente Geld neue Armeen gekauft

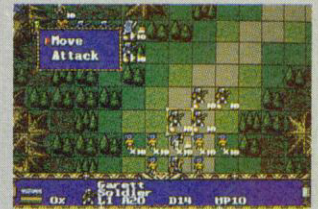


Übersichtlich: Hier dürfen jeweils vier Spielstände gespeichert werden

Das Original

Das Vorbild zu Death or Glory erschien Ende 1991 mit dem Namen Long Raiser in Japan. Es wurde von NCS hergestellt und begeistert dank der durchgehend japanischen Besetzung lediglich eine kleine Fangemeinde in Deutschland. Als ein halbes Jahr später die englische Version

des Mega-Sellers von Treco übersetzt wurde und unter dem Namen Warsong erschien, konnte eine etwas breitere Mehrheit in den Genuß der Monsterklopferei kommen. Sowohl grafisch als auch musikalisch hatte das Original etwas mehr auf der Pfanne als der Amiga-Titel.



schleudert werden, die mehr als ein Feld entfernt stehen. Die Mehrzahl der Sprüche wirkt zudem gleichzeitig auf Einheiten in einem bestimmten Radius.

Wer es als zu mühsam empfindet, alle Einheiten ständig zu ziehen, darf den Anführern Taktiken zuweisen (Folgen, Folgen und Angreifen) die von seinen Armeen genau dann beachtet werden, wenn sie nicht von uns per Hand gezogen wurden.

Da Death or Glory nicht an einem Nachmittag durchgezockt ist, darf jederzeit der Spielstand abgespeichert werden. Nach jedem Level wird bei Bedarf auch automatisch gespeichert. *kn*

AMIGA

Hersteller:

First Step/Software 2000

Besonderheiten:

-

Zirka-Preis:

90 DM

Festplatte: 4 MByte

RAM-Bedarf: 1 MByte

Steuerung: Joystick

Grafik: 57%
Sound: 61%

82%



Rotauge stellt uns vor eine harte Aufgabe: Wir müssen einen Entführer abfangen

Das Id-Syndrom

Corridor 7

Kein Wunder, daß die Grafikgurus von Id-Software ihre Spiele als preiswerte Shareware-Programme verticken: Kaum haben die texanischen Pixelpuristen ein neues Grafiksystem vorgestellt, verkaufen sie dieses gleich an interessierte Firmen. Renner bei verschiedenen Software-

was sich bewegt. Dummerweise sind nicht alle Bereiche in den verschiedenen Etagen der Forschungsstation sofort zugänglich. Erst mit farbcodierten Sicherheitskarten, die Ihr aus Computerterminals ziehen könnt, lassen sich die entsprechend gekennzeichneten Türen öffnen. Zusätzlich befin-

Die "Health-chamber" bringt verbrauchte Energie zurück.



firmen ist derzeit die Grafik-Engine des – hierzulande verbotenen – Schloß Hundefels (Name geändert, die Red.). So nutzte beispielsweise Origin 3D-Routinen für *Shadowcaster*, Apogee verwendete das

den sich Erste-Hilfe-Automaten an den Wänden und praktische Munitionsmaschinen, die für nötigen Nachschub sorgen. Damit Ihr nicht nur auf die Rotkreuz-Boxen angewiesen seid, wenn der



Meinen herzlichen Glückwunsch an die Capstone-Programmierer: Die Herren haben es doch tatsächlich geschafft, aus einer hervorragenden Vorlage und sogar mit Hilfe des dazugehörigen Id-Software-Grafiksystems ein eher mäßiges Spiel zusammenzubasteln. Zwar werden dem Monsterjäger ein paar zusätzliche Features (Infrarotsicht, Karte) spendiert, aber für zusätzlichen Spielespaß hat es nicht mehr gereicht. Immer wieder tauchen die gleichen, ziemlich häßlichen Monster auf,

der Spieler kann weder Fässer, Überwachungskameras oder Kisten aufschließen (wie in *Blake Stone*). Grafisch manövriert sich *Corridor 7* trotz des Id-Systems schnell in eine Sackgasse: Optische Abwechslung ist Mangelware. Weder die Decke noch der Boden des Labyrinthes wurden mit Texturen überzogen – Blake Stone hat auch hier die Nase vorn. Kurzum: *Corridor 7* ist langweilig.

System für *Blake Stone*. Neuer Zugang im Id-Versand-katalog ist Capstones *Corridor 7: Alien Invasion*. Wie der Name schon sagt, tummelt sich in den rechtwinkligen Gängen einer Forschungsstation eine Menge mieser und immer hungriger Weltallmonster.

Als furchtloser Space-Soldat ist es Eure Aufgabe, alle 30 Etagen des *Corridor 7* von den Außerirdischen zu säubern. Mit einer dicken Kanone (zusätzliche Waffen findet Ihr unterwegs) bewaffnet, marschierst Ihr nun durch die scrollenden Gänge und schießt auf alles,

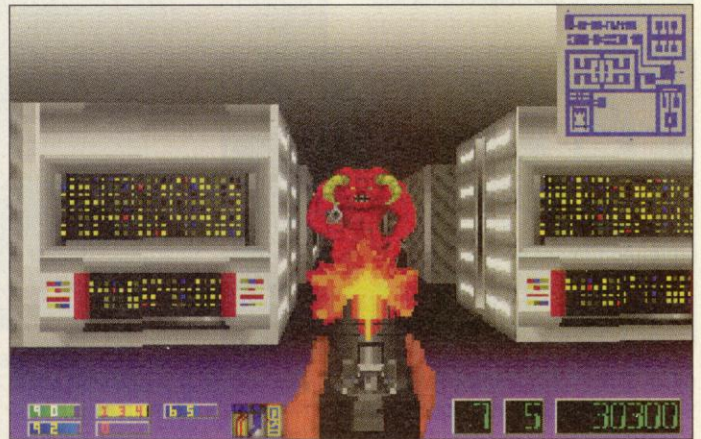


Ich seh dich: Ein Wachdroide hat uns aufgespürt



Splatter: Nach ein paar Treffern zerplatzt das Monster

Kartenkunst: In der oberen Ecke ist eine Übersichtskarte eingeblendet



Gesundheitszustand Eurer Spielfigur einen kritischen Level erreicht, haben die Programmierer spezielle Regenerationskammern eingebaut, die verbrauchte Lebensenergie wieder zurückbringen. Weitere Neuheiten: eine zuschaltbare Kartenfunktion, auf der Ihr Euren Standort und den etwaigen Gegner lokalisieren könnt sowie Infrarot und Nachtsicht-Optionen, um unsichtbare Gegner oder Laserbarrieren zu entdecken. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad (es gibt vier davon), muß eine bestimmte Anzahl von Feinden erledigt werden, bevor Ihr mit dem Fahrstuhl zur nächsten Etage zischen dürft. Um den

Auftrag weiter zu erschweren, wandern nicht nur mehr Feinde durch die Korridore, sondern sie stecken zudem mehr Treffer ein, bevor sie zerplatzen. mh

MS-DOS

Hersteller:
Game Tek

Besonderheiten:
SB-Support
nur bei IRQ 7

Zirka-Preis:
80 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 8 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 2 MByte
Steuerung: Maus, Tastatur
Joystick

Grafik: 53 %
Sound: 36 %

46%

Cadaverleuchten Darkmere

Es gibt Spielprojekte, die werden immer wieder angekündigt, um dann doch irgendwann in der Versenkung zu verschwinden. Auch Core-Designs *Darkmere* galt schon als fast sicherer Kandidat für die Rubrik "Nie erschienene Programme". Nach über zwei Jahren Designarbeit hat es

gehen, ist es höchste Zeit für uns, nach dem Rechten zu sehen. Held Ebryns Spielplatz ist isometrisch. Wie in *Cadaver*, dem legendären Adventure-Vorbild der Bitmap Brothers, wird die Welt von schräg oben dargestellt. Die Landschaft ist in viele einzelne Räume (im ganzen Spiel sind's über 400)



Alte Pergamente:
Auch Menütexte
kommen in die
Jahre



Und bist Du nicht willig,
dann brauche ich Gewalt:
So flirtet man im
Mittelalter



Introstürme:
Über unserem Heimatdorf
braut sich was zusammen

jetzt doch noch geklappt, und wir dürfen zusammen mit Held Ebryn Jagd auf den Schurken *Darkmere* machen. Der hat, ganz seiner Rolle gerecht, die große Finsternis heraufbeschworen und im ganzen Land das Licht ausgedreht. Da den braven Bauern und Handwerkern langsam die Kerzen aus-

aufgeteilt, die bei Bedarf nachgeladen werden. Im Gegensatz zur Bitmap-Perle ist der aktuelle Held etwas fußlahm. Konnten wir damals mit unserem Zwerg auch durch die Gegend hüpfen und Artefakte an die Seite schubsen, sind wir jetzt auf gemütlichen Trimmstrab und beherrzten Waffenge-

brauch beschränkt. Taucht ein freundlicher Ork auf und will uns ans Leder, können wir mit Joystick oder Tastatur drei Angriffs- und eine Verteidigungsvariante ausführen. Alternativ dazu können wir Held Ebryn auch mit der Tastatur steuern. Der wackere Kämpfe legt im ganzen Spiel nicht sein Hackmesser aus der Hand, das Gott sei Dank magischen Ursprungs ist. Immer wenn wir einem Bösewicht das Fell geben, werden seine Hitpoints automatisch unserem Lebenskonto gutgeschrieben. Legen wir dagegen einen unbeteiligten Zuschauer flach, verlieren wir Energie. Genre-typische Potions und Zaubersprüche sorgen hier für Abhilfe. Ein spezieller Trank wirkt als Speicherfunktion: Hauchen wir irgendwo unser Leben aus, dürfen wir dann an der alten Stelle, an der wir das Säftchen gesüffelt haben, frisch und

munter weitermachen. Alle anderen Aktionen werden von uns über ein vielfach gestaffeltes Menüsystem ausgelöst. Das Programm stellt uns für jede Situation automatisch alle logischen Handlungen zur Verfügung. Ist eine andere Person im Raum, dürfen wir ein "Multiple Choice"-Schwätzchen halten und unser Gegenüber nach vielen Reizthemen aushorchen. vw



Nicht dumm von Core-Design, ihren putzigen Minihelden durch ein mittelalterliches Legoland zu schicken. Das Spielssystem ist zwar nicht neu, besitzt aber genug Niedlichkeitsbonus, um auch rauhe Raubritter am Joystick zu halten. Der gebremste Schwierigkeitsgrad in Rätseln und Kampf läßt uns außerdem genug Zeit, um die Bösewichter in aller Ruhe zu genießen. Bei so schnucklig-grünen Orks und lila Minidrachen verzeihe ich sogar, daß man sich ganz offensichtlich bei *Cadaver* bedient hat. Nur schade, daß man nicht auch alle Tugenden übernommen hat. Zum ersten sind die Ladezeiten unschön lang, zum anderen hätte man das Menüsystem deutlich vereinfachen können. Die doppelte- und dreifache Schachtelung bremst den Spielfuß etwas ab. Trotzdem hat sich die Wartezeit gelohnt und Amiga-Ritter dürfen ohne schlechtes Gewissen lostoben.

Gut



Hau drauf: Neben den Charakterportraits stehen die Hitpoints der Helden



Lauschig: Diese Schänkentür lädt zum fröhlichen Umtrunk

AMIGA

Hersteller:

Core-Design

Besonderheiten:

Zweitlaufwerk
deutsche Spieltexte

Zirka-Preis:

100 DM

Festplatte: -
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick;
Tastatur

Grafik: 69%
Sound: 38%

74%

Stay well, stay forever

Impossible Mission 2025

The Special Edition

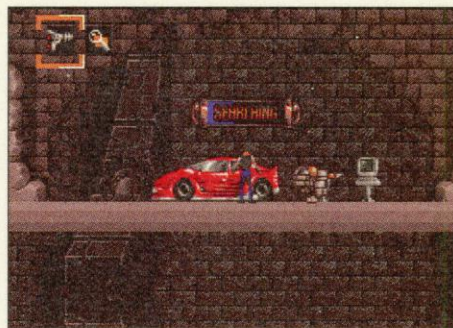
Vor fast einem Jahrzehnt begeisterte der Klassiker *Impossible Mission* Millionen Computerbesitzer auf der ganzen Welt. Das Spielprinzip war dabei denkbar einfach: Ihr steuert einen Geheimagenten durch die Räume eines bösrartigen Robomotzes und sucht in Möbelstücken nach versteckten Codekarten, die wiederum wie ein Puzzle zusammengesetzt werden. Die Klasse des Programms ergab sich jedoch aus den simpel, aber genial designten Räumen, die ohne strategisches Vordenken dank unzähliger Roboter und der verhassten "Schwarzen Murneln" zu unlösbaren Rätseln mutierten.

Dieses Jahr versucht es Microprose mit einem längst überfälligen Nachfolger und



Unerreicht: Das Original gibt's zum Glück dazu

will natürlich an den Erfolg des Originals anschließen. Ihr schlüpft dieses Mal in die Rolle eines von drei Agenten, um den Hochsicherheitsturm des hochgradig schmierigen Elvin Atom Bender zu terminieren. Auf die klassische Variante darf natürlich auch zurückgegriffen werden, wobei die Original-C64-Version eingebaut wurde. In der Neuauflage übernehmt Ihr aber entweder die Rolle der süßen und sehr beweglichen Fee Tasha, steuert Ranger Felix durch die finsternen Gänge oder laßt mit Roboter RAM die Rohre rauchen. Gleichgültig, für welche Figur Ihr Euch



Auf der Suche nach dem verlorenen Stromkreis: Unser Special-Agent klappert die Tiefgarage ab.

entscheidet – das Ziel Eures Auftrages bleibt gleich. Ihr müßt durch zahllose Level bis ins oberste Stockwerk des Atombender-Wolkenkratzers springen und den elektrischen Rübezahl anschließend umerziehen. In altbewährter Manier rennt Ihr schick animiert durch die nun über mehrere Bildschirmen scrollenden Levels

als Levelkarte, Ausrüstungsbildschirm oder Bonuspiel agieren müssen.

Habt Ihr ein Level in der vorgegebenen Zeit erledigt, gibt's für kurze Zeit ein Paßwort und Ihr springt ohne die gesammelten Extras in die nächste, meist größere und noch schwierigere Etage. kn



Der flotte Dreier: Ihr sucht Euch einen der Spezialagenten aus und müßt mit den jeweiligen Eigenschaften zurecht kommen

und überspringt Elvins Schergen. Möbelstücke und andere Einrichtungsutensilien werden auf die ebenfalls neuen Extras und Puzzleteile untersucht, wobei letztere am Ende des Levels zu einem Schaltkreis zusammengestöpselt werden müssen. An Extras stehen Euch unter anderem Pistolen, Granaten, Flink-Such-Lupen, Jetpacks oder altbewährte "Liftbackups" zur Verfügung. Die guten alten Computerterminals fehlen ebenso wenig, wobei sie dieses Mal entweder



Bonuspiel für eine Power Up: Space Invaders 2025



Mit dem richtigen Extra verwandelt Ihr Euch in einen Minimech (oben), der zwar unverwundbar ist, aber auch nicht springen oder Lifts benutzen kann



Geht so

So lobenswert das Anliegen von Microprose auch ist, einen genialen Klassiker fortzusetzen, so mittelmäßig ist *Impossible Mission 2025* gelungen. Dabei stört nicht mal die Idee der Umsetzung, sondern die vielen kleinen

Features und Fehler, die als "Verbesserung" gedacht, das Flair des Originals glänzend erwürgen. So wurden durch das Scrolling und die riesigen Levels die taktischen Spielereien mit den Robotern zerstört und durch zu schnell auftauchende rasende Roboter ein großer

Schwung Unfairneß mit ins Spiel gebracht. Besonders frech: Die recht langen Paßcodes werden nur so kurz eingeblendet, daß gerade mal Steno-Freaks mitschreiben können und Otto Normalspieler vor Wut in den Joystick beißt. Allein das enthaltene und immer noch um Klassen bessere Original rechtfertigt den Kauf.

A 1200

Hersteller:

Microprose

Besonderheiten:

inkl. Original
Impossible Mission

Zirka-Preis:

100 DM

Festplatte: –

RAM-Bedarf: 1 MByte

Steuerung: Joystick;

Grafik: 59%
Sound: 61%

58%



Krombacher

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.



Gebraut nach dem deutschen Reinheitsgebot in der Krombacher Brauerei
57215 Kreuztal-Krombach · Am Rothaargebirge · Telefon 027 32/880-0

EINE PERLE DER NATUR.

Der
hochauflösende
Super-VGA-
Bildschirm sorgt
für größere
Übersichtlichkeit.



Bauboom

Die Siedler

Die sehnlichst erwartete Umsetzung des Amiga-Erfolges bringt uns die innovative Spielermixtur nun auch auf die bisher vernachlässigten MS-DOS-PCs. Die gelungene Mischung aus *Sim City*, *Populous* und *Lemmings* stellt Euch vor komplexe Strategie- und



Statistiken sorgen für den nötigen Durchblick

Simulationszusammenhänge, die Euch jedoch auf eine angenehme lustige und selbsterklärende Art nahegebracht werden. Innerhalb eines Besiedelungsterrains steckt Ihr für Euer Völkchen ein Gebiet ab, das den eifrigen Männchen ideale Startvoraussetzungen bieten sollte. Hierbei ist darauf zu achten, daß Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wälder und Wiesen in nächster Nähe vorhanden sind, um den Aufbau eines gut funktionierenden Wirtschafts- und Ökologie-Kreislaufs zu garantieren. Ein stattliches Stammschloß bildet den Ausgangspunkt für Besiedelungs- und Erkundungsaktivitäten. Von dort aus über-

zieht Ihr die umliegende Landschaft mit einer Infrastruktur und sorgt für den Aufbau einer rentablen Kleinindustrie. Danach geht es ans Expandieren – doch Vorsicht, genau den Plan haben Eure Gegner, die an anderer Stelle ebenso munter gewirtschaftet haben, auch! *Die Siedler* bieten Euch in jeder Spielstufe neue Herausforderungen. Unzählige Spielwelten lassen sich von Euch in variabler Größe und Gestalt selbst erstellen. Für den nötigen Durchblick sorgen die wohlgeordneten Statistiken, die Euch ständig über Werte wie Bevölkerungszuwachs und Produktionsstatus Eurer Waren informieren. Maximal zwei menschliche Gegner können sich mit zusätzlichen Computer-Opponenten das Blech einteilen. *fh*

MS-DOS

Hersteller:
Blue Byte

Besonderheiten:
Grafikmodus während
des Spiels variabel

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: VGA, Super VGA
Sound: Adlib Gold, Roland,
General MIDI, Soundb.
Festplatte: 5 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick,
Tastatur, Maus

Grafik: 80%
Sound: 50%

89%

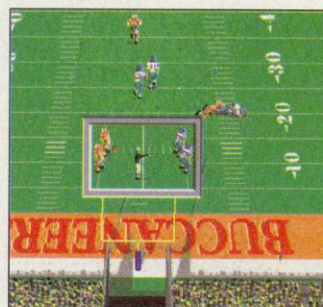
Erstaunlich:
Wie kann man eine
NFL-Lizenz
nur so fantasielos
verbraten?



NFL Pro

League Football

Und wieder darf sich der deutsche Footballfreak über eine Simulation hermachen. In *NFL Pro League Football* greift Ihr zur Abwechslung jedoch nicht direkt ins Spiel ein, sondern versorgt Eure Mannschaft allein als Trainer. Da Eure Mannen nun nicht



Menüwust: Die Playcall-Auswahl läßt zu wünschen übrig

mehr vom linken Finger eurerseits abhängig sind, ist die Auswahl des Teams, der Spieler und deren Platzierung von entscheidender Bedeutung. Anfangs sucht Ihr Euch dazu eine gewünschte Liga aus, bastelt Euch die eigene zusammen oder startet gleich zu den Play-Offs. Zusätzlich wählt Ihr zwischen den offiziellen NFL-Teams oder erschafft Euch das ganz persönliche Dreamteam. Auf dem Rasen angekommen, sucht Ihr Euren Mannen die Playcalls aus oder überlaßt selbst dies dem Computer. Auszeiten müssen nebenbei auch genommen werden, wobei eventuell verletzte Spieler ausgetauscht oder zwi-

schen Offense- und Defense-Line gewechselt wird. Das Spielfeld betrachten wir im nachhinein aus einer leicht erhöhten Perspektive. Modemfreunde dürfen sich via Telekommunikation gegenseitig die Rüben eintackeln.

Auf *NFL Pro League Football* haben wir gerade noch gewartet. Die Hi-Res-EGA-Grafik erregt uns wie ein ausgebrannter Zigarettenstummel und das Spielprinzip hat selbst für Football-Fans den Reiz einer Güllegrube. Bis auf die sinnvolle Modemoption hat *NFL Pro League Football* nichts, was die fast durchgängig besseren Konkurrenten nicht auch hätten. Passionierte Footballer dürfen also beruhigt weiter spielen – *NFL Pro League Football* ist den Gang zum Händler nicht wert. *kn*

MS-DOS

Hersteller:
Microsports/Digital Integration

Besonderheiten:
Modem-Unterstützung

Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: Hi-Res-EGA
Sound: Soundblaster

Festplatte: 9 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus,
Tastatur

Grafik: 19%
Sound: 23%

46%

GAME GENIE

EXTRA POWER Für viele Videospiele

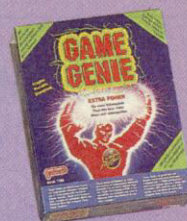
Mit Game Genie kannst Du:

- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

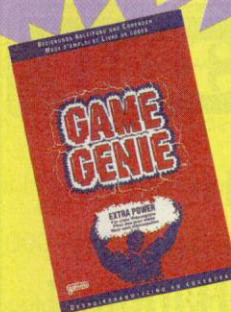
Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.

Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.



**Für NES
DM 49,-
mit Codebuch**



**Für Super NES
DM 99,-
mit Codebuch**



**Für Sega
DM 99,-
mit Codebuch**



**Für Game Boy
DM 59,-
mit Codebuch**



Otto Simon



MultiMedia Soft

Computerspiele

Neu ❄ Neu ❄ Neu Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland
(per Modem oder Netzwerk)
in gemütlicher Atmosphäre die
neuesten Games spielen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele,
viele Brettspiele vorrätig.
(Adressen demnächst in dieser Anzeige)

Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

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

Fordern Sie schriftlich Ihr
persönliches Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER,
Kolpingweg 5e
KENNWORT "Franchise"

MultiMedia Soft finden Sie in:

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201

NEU! NEU! NEU!
08525 PLAUE, August Bebel Str. 58

NEU! NEU! NEU!
09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56
Tel. 0172-3683086

12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164

NEU! NEU! NEU!
15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15
Tel. 0335-528032

17034 NEUBRANDENBURG Easy Line
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813

22769 HAMBURG, Stressemannstr. 167
Tel. 040-8515661

22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU! demnächst in
MÖNCHENGLADBACH

44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK, Martinistraße 82
Tel. 0541-434792

NEU! NEU! NEU!
50825 KÖLN, Alpenstraße 11
Tel. 0221-5505303

50737 KÖLN, Neufferstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
BATTLETECH ZENTRUM
Tel. 02421-189368

NEU! NEU! NEU!
96052 BAMBERG, Untere Königsstr. 10
PLAYGROUND
Tel. 0951-202210

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-5621656

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

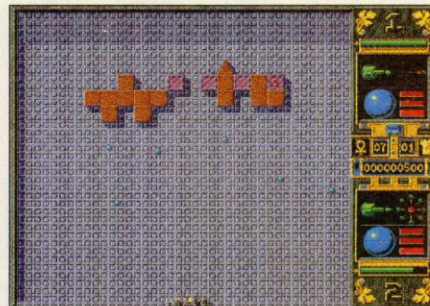
Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

test

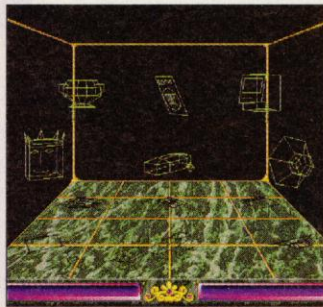
Durchbruch nach
hinten: Wer sich
Breakline kauft,
der bricht...



Bruch-Reiz

Breakline

Break Out, Arkanoid, Krak-
out, Wallbreaker – die
endlose Liste der Ziegelkra-
cher-Spielchen bekommt einen
neuen Eintrag: Mindscape be-
schert uns das französische
Breakline. Simple Naturen
würden Breakline folgender-
maßen beschreiben: Mit der



Abwechslung? Grafisch ja,
spielerisch leider nein.

Maus steuert man einen
Schläger, der versucht, ein
hüpfendes Kügelchen zurück
ins Spielfeld prallen zu lassen
und möglichst viele Mauer-
blöcke zerschmettert. Doch
weil gefehlt! Die 30seitige
Anleitung belehrt uns eines
Besseren: Wir steuern keinen
Schläger, sondern ein mächtiges
"Assault Ship" mit einem
"kraftvollen Magnetschild" (des-
wegen prallt das Kügelchen
ab) und einem "Virtual Space
Interface" für saubere Steue-
rung. Außerdem hat das
"Raumschiff" vom Multi-Laser
bis zum Pulsar-Geschoß noch
einige Bonus-Tricks auf Lager
– aber die Gegenseite ist auch
nicht ohne: Distorter, Conver-

ter und andere Spezialblöcke
machen Eurer Terminator-Mur-
mel das Leben schwer.

Was tut man nicht alles:
Man kauft sich eine neue Gra-
fikkarte, denn Breakline gibt
sich nicht mit jeder Super-
VGA-Karte zufrieden (bei mei-
ner alten Oak und der Tseng
meines Freundes blieb der
Bildschirm schwarz) und man
schreibt die CONFIG.SYS-Da-
tei komplett um, denn Break-
line ist sehr schrullig, was
Speichertreiber angeht. Der
Kunde muß die Unfähigkeit der
Programmierer ausbaden –
und zahlt fast 100 Mark. Aller-
dings: Die Computerbesitzer,
bei denen Breakline nicht läuft,
sind privilegiert. Ihnen bleibt
ein uninspirierter Arkanoid-
Clone erspart – der Name ist
symptomatisch. Reiche Maso-
chisten greifen zu. *js*

MS-DOS

Hersteller:

Kalisto

Besonderheiten:

Spielstände werden
gespeichert

Zirka-Preis:

80 DM

Grafik: Super-VGA

Sound:

AdLib/Soundblaster

Festplatte: 2 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 2 MByte

Steuerung: Maus

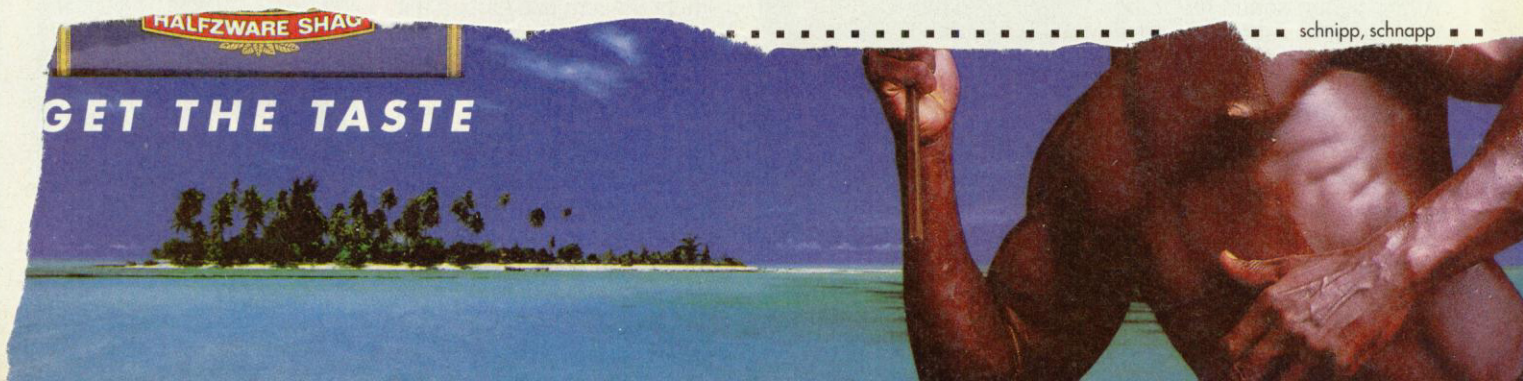
Grafik: 35 %
Sound: 45 %

25%

Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr



Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettest Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauber-Piloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.



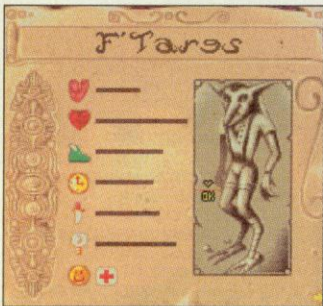
Diggers unterwegs:
Wer baggert so spät
noch im Baggerloch?



Abwärts

Diggers

Computerspieler buddeln sich seit jeher gerne durch den Untergrund. Damit unsere Schippe nicht kalt wird, läßt Millenium die *Diggers* jetzt auch auf die MS-DOS-Bergeleute los. Wie in der Amiga-Version, steuern wir fünf Budel-Aliens über den Planeten



Zarg-Wahl: Jeder Bauarbeiter verfügt über eigene Qualitäten

Zarg und graben in 33 Claims nach Gold und Edelsteinen. Wie es sich gehört, dürfen wir eine neue Fundstelle erst betreten, wenn die Vorgängerminen restlos leergeäumt sind. Für jede Baustelle wird ein bestimmter Mindestbetrag festgesetzt. Bevor Ihr an die Arbeit gehen könnt, müßt Ihr beim örtlichen Arbeiter

Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 02421-189368

NEU/NEU/NEU
96052 BAMBERG, Untere Königsstr. 10
PLAYGROUND
Tel. 0951-202210

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-5621656

che Richtung er buddelt, ob er einen Klunker einsackt oder bei Bedarf eines der Extra-Items einsetzt.

Besitzt die MS-DOS-Version alle Bergbau-Tugenden der Amiga-Version wie putzige Grafik und unverwüsthliches Spielprinzip, so hat sie auch alle Nachteile geerbt. Jeder Zarg will einzeln und relativ umständlich gesteuert werden und rührt sich ohne passende Befehle nicht von der Stelle. Ist er erst einmal unterwegs, ist ständige Kontrolle nötig, sonst stürzen die Dummbatze, à la *Lemmings*, unter Garantie in den nächsten Höllenschlund oder ersaufen im Bergsee. Für unfreiwillige Hektik ist so bestens gesorgt und nur ein scrollender Untergrund hätte hier Wunder gewirkt. vw

Ist das Populous?
Ist das
Powermonger?
Nein, das ist
großer Blödsinn.

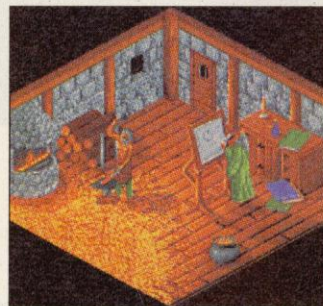


Keine Genesung

Genesis

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht – so ähnlich mußten die Microids-Programmierer beim Anblick von *Populous* gedacht haben und wollten es "besser" machen. Also rührten sie etwas *Powermonger*, eine Geschichte um sieben verlorene

sen Etikettenschwindel nicht. *Genesis* ist eine zweitklassige *Populous/Powermonger*-Imitation mit viel Firlefanz. Peter Molyneux von Bullfrog hätte angesichts dieses dreisten Ideenklau schon Schaum vor dem Mund, würde er nicht vor Lachen auf dem Boden liegen – Microids kopiert die Bullfrog-Meisterwerke und verpfuscht trotzdem alles: Die Bedienung von *Genesis* ist kompliziert, das Spiel konfus und die Anleitung verschweigt dem Spieler, was er wissen will. Man weiß nicht wie man was machen soll und nach wenigen Spielminuten will man sowieso nichts mehr machen. Mindscape sollte bedenken, wie sie nach dem Plagiats-Doppelschlag *Genesis* und *Breakline* die Käufer wieder versöhnen. js



Isometrie wie nie: *Genesis* spielt sich dementsprechend

Edelsteine und eine Prise Statistik unter die Zutaten. Der mutige Spieler, der diesen Mischmasch probiert, steuert sein *Genesis*-Volk durch die vier Jahreszeiten. Ihr fördert die Talente (Farmer sorgen für Nahrung, Architekten für Unterkünfte), achtet auf die Moral, erhebt Steuern und erobert mit ges "Assault Ship" mit einem "kraftvollen Magnetschild" (deswegen prallt das Kügelchen ab) und einem "Virtual Space Interface" für saubere Steuerung. Außerdem hat das "Raumschiff" vom Multi-Laser bis zum Pulsar-Geschoß noch einige Bonus-Tricks auf Lager – aber die Gegenseite ist auch nicht ohne: Distorter, Conver-

MS-DOS

Hersteller:
Millenium

Besonderheiten:
keine

Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: VGA
Sound: Adlib,
Soundblaster
Festplatte: 6 MByte
Prozessor: 386 SX
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Maus

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

MS-DOS

Hersteller:
Microids/Mindscape

Besonderheiten:
Kostenloses
SVGA-Upgrade geplant

Zirka-Preis:
80 DM

Grafik: VGA
Sound: AdLib,
Soundblaster
Festplatte: 4 MByte
Prozessor: 286er
RAM-Bedarf: 640 KByte
Steuerung: Maus

Grafik: 35 %
Sound: 45 %

25%

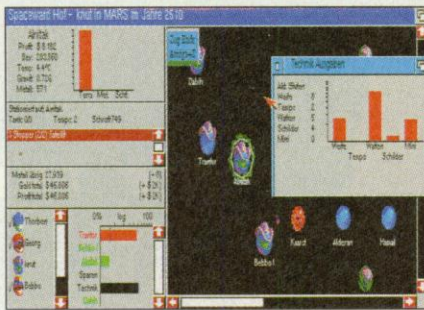
KEEP THE SECRET



GET THE TASTE



Eine Raumfahrt,
die ist lustig,
eine Raumfahrt,
die ist schön ...



Man bites Dog:
Auf der Suche
nach der Mami
durch 12 Welten



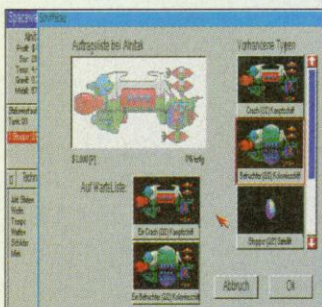
Spät aber immerhin

Spaceward Ho!

New World Computing war bis vor zwei Jahren allein auf dem Rollenspielsektor richtig erfolgreich. Ende 1992 wurde dann ein an sich simples Strategiespiel veröffentlicht, das auf Anhieb die Computerspielszene lahmlegte und so gut wie jeden in seinen

Erze zu gewinnen. Geld wirft ein Planet aber erst ab einer bestimmten Bevölkerungsgröße ab, und so müssen unwirtliche Planeten kostspielig "terraformt" werden. Die Gravitation ist ebenfalls ausschlaggebend für den Vermehrungstrieb Eurer Mannen, kann aber nicht verändert werden. Je nachdem, welche Planeten Ihr besiedelt, kommt Geld ins Säckchen und Baumaterial in die Lagerhallen. Mit letzterem werden Raumer gebaut, wobei Ihr vom Späher bis zum Kriegsschiff alles Nötige auf Kiel legen könnt. Zudem warten Eure Forscher auf maximale finanzielle Mittel, um möglichst fix neue Antriebe, Waffen oder Schilder zu erfinden.

Der Reiz des Programms geht auch auf dem Amiga nicht in die Workbench-Hose und so bleibt Amiga-Besitzern nichts anderes übrig, als zuzuschlagen – es gibt kaum bessere Amiga-Strategiespiele. *kn*



Eine Schiffswerft bringt mehr Spaß als Bügeln

Bann zog: *Spaceward Ho!* Mit einem nicht geringen Maß an Humor und der extrem motivierenden, wenn auch nicht allzu neuen Spielidee wurde *Spaceward Ho!* zu einem Strategieklassiker. Nach fast zwei Jahren dürfen dieser Tage Amiga-Besitzer antreten, die die Galaxis zu unterwerfen und auszubeuten. Eure Aufgabe ist es, wie schon erwähnt, eine Galaxie, die vorher zusammengetüftelt werden darf, zu erobern und alle Gegner, deren Anzahl und Intelligenz ebenfalls ausgerechnet wird, zu liquidieren. Ihr startet auf einem Planeten und bevölkert mit Euren Raumschiffen den umliegenden Raumsektor, um Geld und

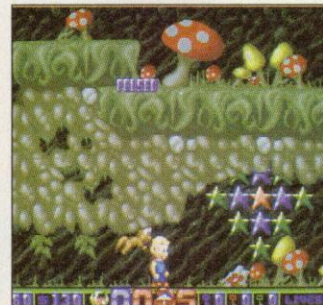
Auf den Hund gekommen

Doofus

Buben haben's nicht leicht: Einmal das Abendbrot verpaßt, reagiert die Mama dermaßen sauer, daß Söhnchen für die nächsten Monate weder Karl May lesen noch Hans Meiser schauen oder Take-That-Konzerte besuchen darf. Getrieben von der Angst

Bewegung zeitlich versetzt nachmacht. Besonders an schwierigen Jump'n'Run-Einlagen ist hier taktisches Gespür vonnöten.

Dies, und die teilweise recht witzigen Extras sind das einzig Aufregende an Prestiges *Doofus* und geben dem Spiel ein kleine taktische Note. Sowohl die gut scrollende Grafik als auch der Sound und das Leveldesign stecken im tiefsten Mittelmaß fest. Etwas mehr Sorgfalt und Abwechslung wäre hier angebracht gewesen. Nur äußerst hartgesottene Jump'n'Runner, die auf dem PC-Sektor sowieso rar gesät sind, und Papas von 8jährigen PC-Freaks dürfen zuschlagen – *Doofus* ist trotz passabler Technik kein Meilenstein der Jump'n'Run-Geschichte. *kn*



Das einzig Erbauende an *Doofus* ist das perfekte Scrolling

vor dem Fernsehverbot und der Trennung von seinen Kinderstars, wetzt Ihr in der Rolle des Tim durch ein Märchenland, um wieder rechtzeitig nach Hause zu kommen und Haferschleim zu schlabbern. Normalerweise sind diverse Märchenwälder kein Problem für den Jump'n'Run-geübten Tim, doch dieses Mal hält ihn ein Klotz am Bein "tierisch" auf: seine Promenadenmischung *Doofus*. Dieser Hund klebt Euch ständig am Senkel und macht alles nach, was Ihr auch macht. Ihr hüpf nun denn durch zwölf Levels, neutralisiert Gegner mit gezielten Schüssen und achtet auf Euren Hund, der Euch jede

AMIGA

Hersteller:

New World Computing

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

90 DM

Festplatte: 1.5 MByte
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 23 %
Sound: 31 %

80%

MS-DOS

Hersteller:

Prestige

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

80 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 800 MByte
Prozessor: 286er
RAM-Bedarf: 1 MByte
Steuerung: Joystick,
Tastatur

Grafik: 56 %
Sound: 43 %

48%



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

IBM/PC - SPIELE

Aces over Europe.....V	79,99
Alone in the Dark 2.....V	87,99
Amtek Compilation.....A	67,99
(Eight Ball Deluxe + Tristan)	
Anstoss.....V	67,99
Aufschwung Ost.....V	67,99
Award Winners 2.....A	67,99
(Elite Plus, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)	
Battle Isle 2.....V	79,99
Beneath a Steel Sky.....V	67,99
Breakline.....A	47,99
Burning Steel.....V	79,99
Classic Power Compilation.....V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	
Daemonsgate.....A	59,99
Dark Sun: Shattered Lands.....V	79,99
Der Planer.....V	79,99
Der Planer Extra.....V	39,99
Die Siedler.....V	79,99
Elite 2 - Frontier.....V	67,99
Excellent Games.....A	67,99
(Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)	
F 1.....A	67,99
F - 14 Fleet Defender.....A	94,99
Flugsimulator 5.0.....V	134,99
FS 5.0 Scenery Disk versch. ab	47,99
FS 5.0 Nr. 1-5 Deutschland je V	39,99
Genesis.....E	59,99
Hand of Fate (Kyandia 2).....V	74,99
Hanse - Die Expedition.....V	39,99
Inca 2 - Wiracocha.....V	87,99
Indy Car Racing.....V	79,99
Leisure Suit Larry 6.....V	74,99
Links 386 Pro Castle Pines.....E	45,99
Lothar Matthäus.....A	67,99
Lucas Arts Classic Simulations A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)	
Mephisto Genius (R. Lang).....V	114,99
Nomad.....A	54,99
Pacific Strike.....A	87,99
Pacific Strike Speech Pack.....A	37,99
Pinball Fantasies.....A	59,99
Privateer.....A	87,99
Ravenloft.....E	79,99
Sam & Max.....V	87,99
Sim City 2000.....V	87,99
Software Manager.....V	79,99
Starlord.....A	94,99
Star Trek 2-Judgement Rites.....A	79,99
Strike Commander.....A	87,99
Stronghold.....V	79,99
Syndicate.....V	79,99
The Elder Scrolls - Arena.....E	67,99
Tornado Desert Storm (Data).....A	37,99
UFO Enemy Unknown.....V	94,99
Ultima 8 - Pagan.....V	87,99
Ultima 8 - Pag. Speech Pack.....V	37,99
Unnecessary Roughness.....A	67,99
Winter Super Sports.....A	24,99
X - Wing.....A	87,99
Zeppelin-Giants of the Sky.....V	79,99

CD ROM

10 Jahre Interplay Anthologie A	94,99
(10 verschiedene Spiele)	
Alone in the Dark.....V	94,99
Battle Isle 2.....V	87,99
Beneath a Steel Sky.....V	109,99
Burning Steel Compilation.....V	87,99
Classic Flight Simulations.....A	59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operations Desert Storm Scenarios)	
Comanche Comp. (C.+Miss. 1+2) V	94,99
Das schw. Auge (Schicksalsakt).....V	67,99
Day of t. Tentacle (Man.Man. 2) V	94,99
Der Planer (inkl. Extra Disk).....V	87,99
Elite 2 - Frontier.....V	67,99
Empire Deluxe.....V	67,99
Eye of Beholder Trilogy (1,2 u.3) V	87,99
Eye of the Storm.....V	79,99
Golden 7 (7er-Sammlung).....V	94,99
(Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	
Inca 2 - Wiracocha.....V	114,99
Iron Hellix (benötigt SVGA).....V	79,99
Lands of Lore.....V	94,99
Lucas Arts Classic Sim.....A	79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapons of the Luftwaffe+4Miss. Disk)	
Mega Race.....A	67,99
Microcosm.....A	109,99
Myst.....A	121,99
Nomad.....A	59,99
Rebel Assault.....A	84,99
Shadowcaster.....A	94,99
Strike Commander.....A	87,99
Stronghold.....V	79,99
The Journeyman Project.....V	67,99
Tornado inkl. Mission Disk.....A	94,99
Ultima 7 Bundle.....A	94,99
(Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)	
Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech Pack) V	114,99
Winter Super Sports.....A	54,99
Who shot Johnny Rock.....E	94,99
Wizardry 6 + 7.....V	87,99
Wolfpack.....V	67,99

AMIGA

Alien 3.....A	47,99
Ambermoon.....V	79,99
Anstoss.....V	67,99
Apocalypse.....A	47,99
Assassin Special Edition.....A	24,99
Aufschwung Ost.....V	54,99
Award Winners Gold.....A	67,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)	
Beneath a Steel Sky.....V	59,99
Brian the Lion.....A	47,99
Burntime.....V	67,99
Cannon Fodder.....A	54,99
Christoph Kolumbus.....V	74,99
Civilization.....V	77,99
Cliffhanger.....A	35,99
Cool Spot.....A	54,99
Crazy (Brutal) Sports Football.....A	54,99
Das schwarze Auge 1 MB.....V	74,99
Darkmere.....V	59,99
Der Clou.....V	67,99
Der Patrizier.....V	67,99
Disposable Hero.....A	47,99
Dogfight.....A	67,99
Elite 2 - Frontier.....V	54,99
Excellent Games.....A	59,99
(Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)	
Eye of the Storm.....V	67,99
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
Hanse - Die Expedition.....V	39,99
Genesis.....E	54,99
Goal!.....A	59,99
Gunship 2000.....A	67,99
History Line 1914 - 18.....A	67,99
Innocent until caught.....V	67,99
Jurassic Park.....A	54,99
Krusty's Fun House (Simp.).....A	47,99
Last Action Hero.....A	35,99
Liberation - Captive 2.....A	54,99
Lords of Power.....V	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Lothar Matthäus Fußball.....V	59,99
Manch. United Pr. L. Champ.....V	59,99
Micro Machines.....A	47,99
Missiles over Xerion.....A	47,99
Monopoly.....V	47,99
Naughty Ones.....A	47,99
Mr. Nutz hoppin' mad.....V	47,99
Oscar.....A	47,99
Perihelion.....A	47,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2) A	59,99
Pizza Connection.....V	79,99
Puggsy.....A	59,99
Qwak.....A	26,99
Second Samurai.....A	59,99
Seek & Destroy.....A	35,99
Siegefried Copy.....V	54,99
Siegefried Antivirus Tools.....V	59,99
Simon the Sorcerer.....V	67,99
Skidmarks.....A	47,99
Software Manager.....V	67,99
Stardust.....A	35,99
Syndicate.....A	59,99
Team 17 Collection.....A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)	
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

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak.....A	47,99
Arabian Nights.....A	47,99
Bubba 'n' Stix.....A	54,99
Chaos Engine.....A	54,99
Chuck Rock 1.....A	28,99
Deep Core.....A	47,99
Disposable Hero.....A	54,99
Donk.....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
Project X + F17 Challenge.....A	47,99
Seek & Destroy.....A	47,99
Sensible Soccer.....A	47,99
Sleepwalker.....A	54,99
Total Carnage.....A	59,99
Zool.....A	54,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten, Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise 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 Postbankweisungen). 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 Zeitungsaufgabe.

VERSAND 99

EMP

Tel.: 05 91 - 4 79 82

Fax: 05 91 - 5 90 99

05 91 - 5 32 36

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

NEUHEITEN

Sim City 2000

Art. Nr.: 700181

KD PC 3,5" 94,99 DM

Hand Of Fate (Kyandia 2)

Art. Nr.: 700165

KD PC 3,5" 59,99 DM

Indy Car Racing

Art. Nr.: 700163

DA PC 3,5" 59,99 DM

Cannon Fodder

Art. Nr.: 700188

DA PC 3,5" 59,99 DM

Sternenschweif (DSA 2)

Art. Nr.: 700166

KD PC 3,5" 89,99 DM

1942 Pacific Air War

Art. Nr.: 700198

DA PC 3,5" 89,99 DM

Wizadry 6+7 (KD)

Art. Nr.: 750023

CD ROM 109,99 DM

Eye of the Beholder 1-3

Art. Nr.: 750011

CD ROM (KD) 94,99 DM

Ultima 7 Bundle (KD)

(Teil 1+2, Data "Forge...", Data "Silver seed" + sämtl. Karten etc...)

750021 CD ROM 119,99 DM

Comanche

(+ Data Disks 1+2)

Art. Nr.: 750017

CD ROM (KD) 119,99 DM

Hattrick (KD)

700175 PC 3,5" 89,99 DM

650109 Amiga 79,99 DM

Lands Of Lore (KD)

700047 PC 3,5" 59,99 DM

750020 CD ROM 79,99 DM

Genesis (KD)

700196 PC 3,5" 84,99 DM

650125 Amiga 74,99 DM

UFO (DA)

700197 PC 3,5" 89,99 DM

650128 AMIGA 74,99 DM

TFX (DA)

700185 PC 3,5" 94,99 DM

750024 CD ROM 99,99 DM

Bloodnet (DA)

700187 PC 3,5" 89,99 DM

750018 CD ROM 89,99 DM

Anstoss WM Edition (KD)

(CD inkl. Anstoss)

700195 PC 3,5" 109,99 DM

750026 CD ROM 119,99 DM

Battle Isle 2 (KD)

700160 PC 3,5" 89,99 DM

750010 CD ROM 89,99 DM

Der Clou (KD)

700184 PC 3,5" 89,99 DM

750025 CD ROM 89,99 DM

650114 Amiga 79,99 DM

Beneath A Steel Sky (KD)

700192 PC 3,5" 69,99 DM

750019 CD ROM 79,99 DM

650126 Amiga 59,99 DM

Pacific Strike

700193 PC 3,5" 94,99 DM

Pacific Strike - SAP

700194 PC 3,5" 49,99 DM

Ultima 8 - Pagan (KD)

700178 PC 3,5" 94,99 DM

Ultima 8 - SAP (KD)

700179 PC 3,5" 49,99 DM

750022 CD ROM (inkl. SAP) 139,99 DM

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

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual

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

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

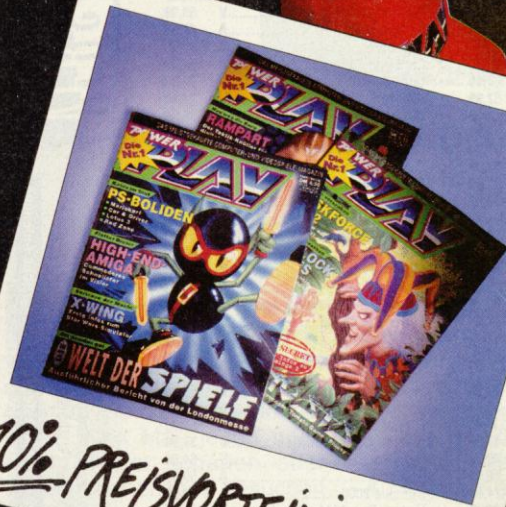
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

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!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

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 Ausbündung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

POWER SHOP

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei minderjährigen: Unterschrift des Erziehungsberechtigten.

Artikelbezeichnung	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	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-Mechausatz 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. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,- DM Versandkosten). Ab einem Warenwert von 300,- DM liefern wir selbstverständlich versandkostenfrei. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorankauf von 12,- DM Versandkosten. Bei Lieferung nur solange Vorrat reicht. Lieferfrist bis zu sechs Wochen.

anager Prof. V2.0	74
ports: Football	74
	74
	74
Auge	75
	75
t	84
	80
gen	92

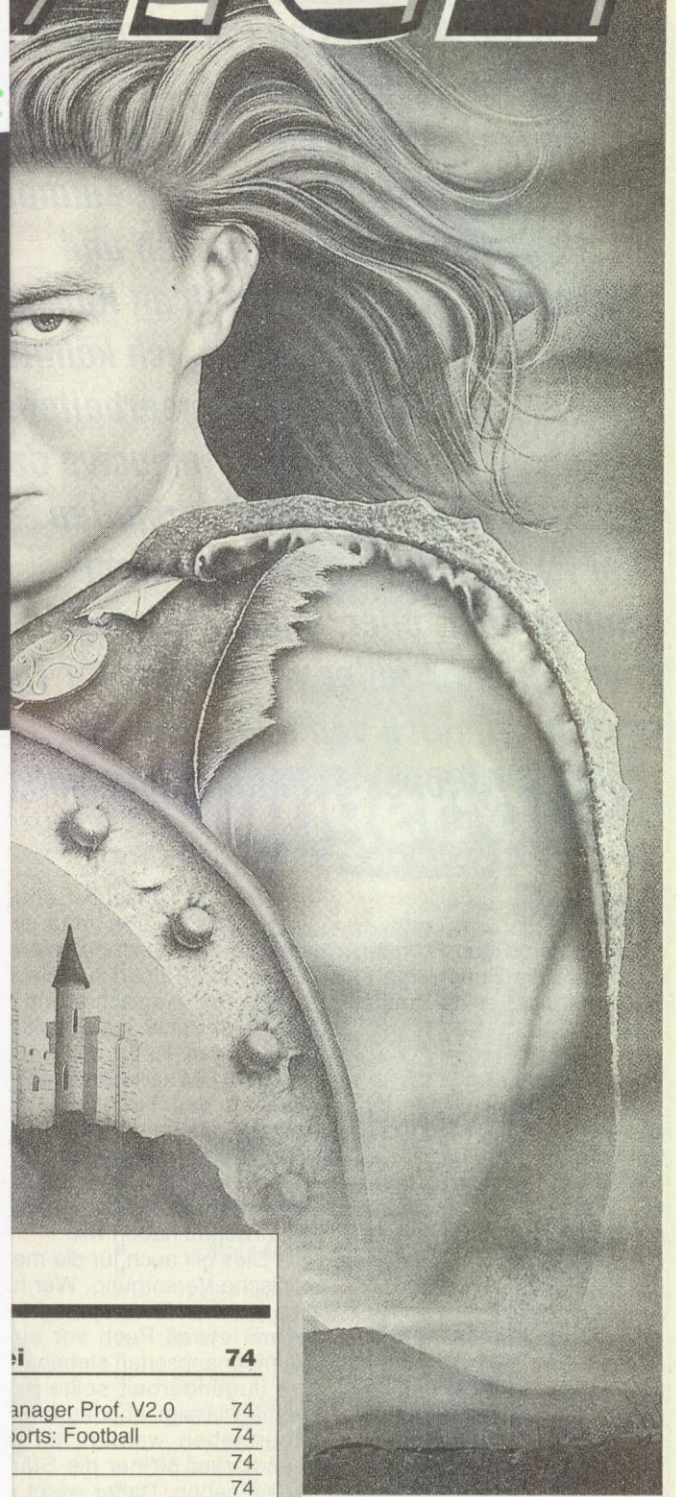
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!

VICE



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 bei 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. Umschiff

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 Abbonenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Der Widerruf beginnt mit der Auslieferung der Widerrufbestätigung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Umschiff.

Datum, 2. Umschiff

PPU94

Antwortkarte

POWER PLAY Abbonenservice

D-74168 Neckarsulm

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Bestellwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Bitte die Zahlungsart ankreuzen:

☐ Vorkasse (nur europäisches Ausland)
☐ Nachnahme

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

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Wohnort:

Telefonnummer:

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

**POWER
SHOP**
Bestellkarte

Interact GmbH
Reza Memari
Johann Strauß Straße 15
85591 Vaterstetten

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich und

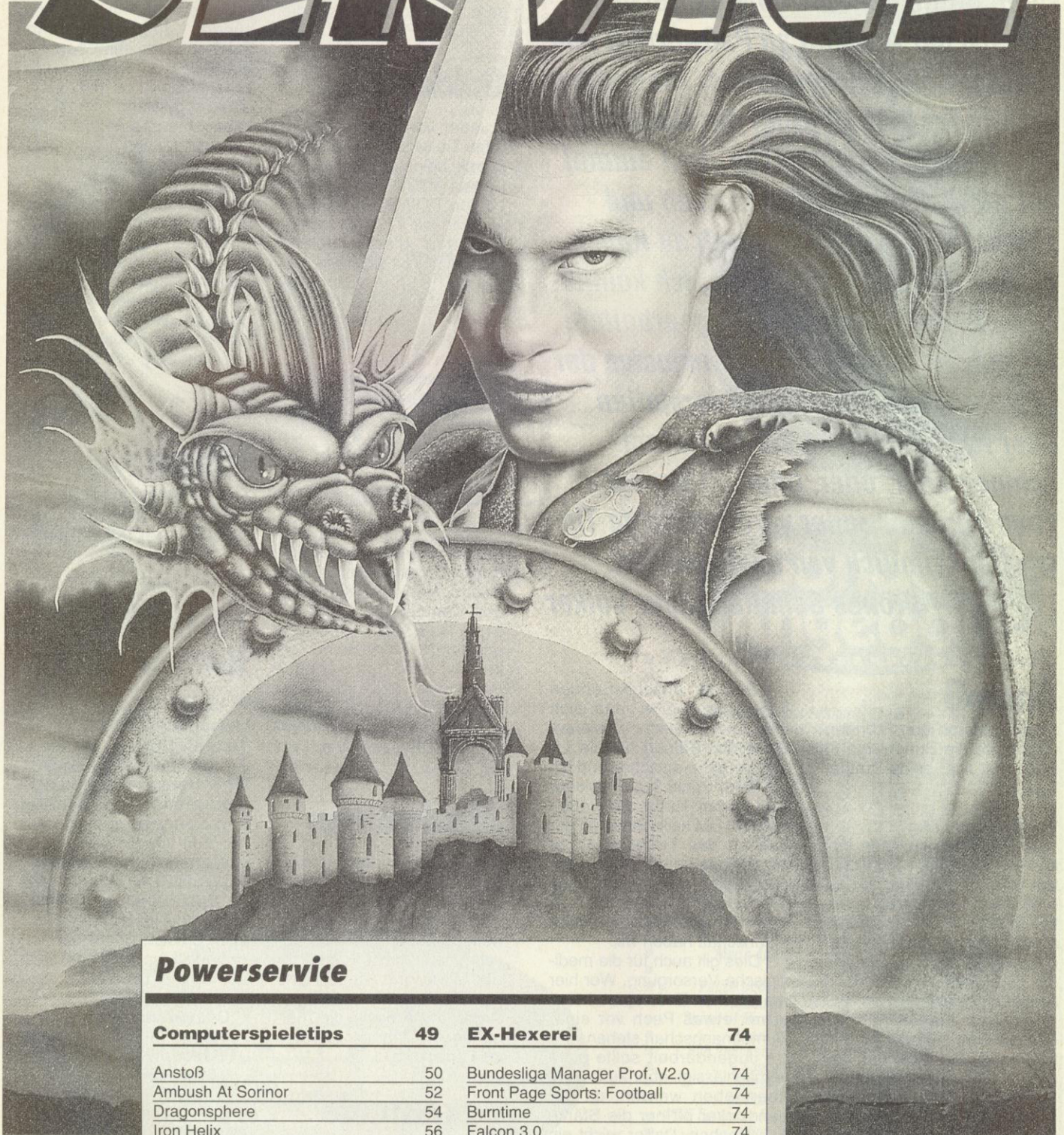
Die stärksten
für die schwierigen

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

POWER SERVICE



Powerservice

Computerspieletips	49	EX-Hexerei	74
Anstoß	50	Bundesliga Manager Prof. V2.0	74
Ambush At Sorinor	52	Front Page Sports: Football	74
Dragonsphere	54	Burntime	74
Iron Helix	56	Falcon 3.0	74
Beneath a Steel Sky	56	Battle Isle 2	75
Subwar 2050	58	Das schwarze Auge	75
Battle Isle 2	64		
Litil Divil	64	Power-Post	84
Christoph Kolumbus	66	Doc Düse	80
Mortal Kombat	67	Kleinanzeigen	92
Ambermoon	67		
Battle Isle 2	70		

Heft
6/94

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

Bastelstunde

War ja klar – Computer-Deutschland spielt Battle Isle 2. Dementsprechend ist auch der Ausstoß an Paßwörtern und strategischen Einsteigertips. Hier hatten wir wieder mal die Qual der Wahl und uns deshalb entschlossen, erst einmal nur die Paßwörter abzudrucken und abzuwarten, was sonst noch an Kunstwerken von Euch eintrudelt. Ich könnte mir z.B. feinsäuberlich ausgearbeitete Karten der Kampfgebiete, inklusive der besten Aufmarschgebiete vorstellen oder Papiermodelle der Kampfmaschinen oder, oder, oder ... Strengt Euch an, denn jeder veröffentlichte Tip wird bekanntlich von uns honoriert.

Frohes Schaffen, Euer Volker

Anstoß

Lars Moston aus Fröndenberg rollte die Bundesliga für Euch auf. Hier seine Trainer-Tips:

Vor Saisonanfang

Zu Beginn sollte man eine der ersten sechs Mannschaften wählen, da diese im europäischen Wettbewerb vertreten sind. Dadurch können bereits im ersten Jahr hohe Einnahmen verzeichnet werden, die den Einkauf von Spitzenspielern möglich machen.

Mit einer Mannschaft aus dem oberen Drittel bekommt man außerdem mehr und bessere Sponsorenangebote. Durch geschicktes Verhandeln kann man oft mehrere hunderttausend Mark heraus schlagen. Am besten geht man gleich reihum, bis zwei der Sponsoren ausgestiegen sind. Dann sollte man allerdings schnell zugreifen – ohne Werbung hat man keine Chance, seinen Verein über die Runden zu bringen (es könnte ein Spieler langfristig ausfallen und ersetzt werden müssen).

- Bei der anschließenden Kalkulation sollte man sich nicht überschätzen, da sie am Ende der Saison für die Lizenzvergabe entscheidend ist.

- Beim Punkt Trainingslager sollte man ruhig die vollen 900.000 DM kalkulieren, da der Besuch des Trainingslagers zur Steigerung der oftmals angeschlagenen Form der Spieler unverzichtbar ist, wenn man keine Amateurrückfälle in seiner Mannschaft haben will.

- Dies gilt auch für die medizinische Versorgung. Wer hier am falschen Ende spart, könnte mit etwas Pech vor einer Rumpfmannschaft stehen.

- Jugendarbeit sollte nicht vernachlässigt, aber auch nicht übertrieben werden, da Jugendkicker oft nur die Stärke 1 – 2 haben. Daher reicht ein Jugendspieler pro Saison (Jugendspieleraufwand ca. 500.000 DM).

- Pokaleinnahmen sollte man nicht zu hoch einschätzen, da man bei einem schwachen Spiel eine böse Überraschung erleben und vor großen Verlusten stehen könnte. Bei Europapokalteilnahme sind Einnah-

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:
089/46 13-335
Videospiele:
089/46 13-336

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



Amiga PC CD-ROM

Amiga PC CD-ROM

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
ComputersoftwareComputer-
ZUBEHÖR1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga 139,00Gravis analog Joystick PC 67,95
Gravis analog Joystick Pro PC 79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST 33,95
Gravis Game Pad PC 41,95Sound Blaster Deluxe Edition /dt 119,00
Sound Blaster Pro Basic Edition /dt 159,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt 219,00
Sound Blaster 16 Multi CD /dt 299,00
Sound Blaster
16 ASP Multi CD /dt 369,00Sonder-
Angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	25,95	25,95	29,95
Assassin Special Edition /dt	20,95	—	—
Blues Brothers /dt	17,95	17,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95	29,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	24,95 engl.
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—
King's Quest 1 oder 2 /dt je	25,95	25,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 /dt	25,95	27,95	—
M1 Tank Platoon /dt	25,95	25,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—
Mario Andretti Racing	—	24,95	—
Pirates! /dt	23,95	24,95	24,95
Police Quest 1 oder 2 /dt je	29,95	29,95	31,95
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 oder Sim Earth /dt je	35,95	35,95	—
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt je	22,95	—	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

10 Jahre Interplay Anthologie /dt	—	—	99,00
1942 - The Pacific Air War /dt *	—	91,95	99,00
Aces of the Pacific & Mission Disk /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92,95	V.mö
Ambermoon /dt	72,95	V.mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	99,00
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle + Data Disk /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle 2 /dt	V.mö	79,95	85,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	89,95
Brian the Lion /dt	51,95	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Bundesliga Man. Professional 2.0 /dt	66,95	66,95	—
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2	—	87,95	72,95
Cannon Fodder /dt	51,95	59,95	—
Carriers at War 2	—	67,95	—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche /dt	—	94,95	—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—	49,95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	57,95	—
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	—	—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	—	—
Daemonsgate /dt	—	52,95	69,95
Darkmere /dt	54,95	V.mö	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	69,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Der Clou /dt	67,95	*79,95	*79,95
Der Planer /dt	—	82,95	84,95
Die Siedler /dt	79,95	*79,95	V.mö
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elder Scrolls	—	72,95	—
Elmania /dt	V.mö	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	66,95
Empire Deluxe /dt	—	72,95	72,95
Epic Pinball 1 + 2	—	79,95	—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	94,95
Eye of the Storm /dt	59,95	—	87,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	—
F-14 Fleet Defender /dt	—	91,95	—
Flight Simulator 5.0 /dt	—	135,00	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	82,95
Gabriel Knight /dt	—	69,95	—
Genesis /dt	54,95	59,95	—
Goal! /dt	52,95	58,95	—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Horde	—	—	115,00
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	69,95	—
Lands of Lore /dt	—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V.mö
Links 386 Pro /dt	—	93,95	—
Lothar Matthäus /dt	64,95	71,95	—
Mad Dog McCree	—	—	73,95
Mad News /dt	V.mö	79,95	V.mö
Magic of Endoria /dt	*69,95	85,95	—
Master of Orion /dt	—	89,95	—
Mechwarrior 2	—	V.mö	V.mö
Mr. Nutz /dt	46,95	—	—
Myst /dt	—	—	115,00
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Outpost /dt	—	V.mö	V.mö
Pacific Strike /dt	—	81,95	V.mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	34,95	—

MEGA-
HITS

Battle Isle 2 /dt	79,—	PC
Die Siedler /dt	85,—	CD-ROM
Hanse - Die Expedition /dt	79,—	Amiga & PC
Mr. Nutz /dt	42,—	Amiga & PC
Pacific Strike /dt	47,—	Amiga
UFO /dt	82,—	PC
Ultima 8 - Pagan /dt	69,—	Amiga
	89,—	PC
	82,—	PC
	115,—	CD-ROM

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

men von ca. 1 000 000 Mark so gut wie garantiert (besonders im Landesmeisterwettbewerb).

- Die Kalkulation des Zuschauerdurchschnitts ist ein Erfahrungswert. Nach ein paar Testsaisons mit verschiedenen Clubs kann man sich schon ein gutes Bild vom wahrscheinlichen Publikum während der Saison machen; z.B.: Dortmund rund 30 000 Zuschauer bei 15 und 25 Mark Eintrittspreis.

- Bei Prämien sollte man sich nach der übrigen Kalkulation richten und sie zum Ausgleich benutzen.

- Der Versuchung, Spieler während der Kalkulation zu kaufen, sollte man tapfer widerstehen, so ein Kauf würde die gesamte Kalkulation durcheinanderbringen.

- Sein Stadion sollte man erst einmal in Ruhe lassen.

Die Saison

Bei der Aufstellung sollte man grundsätzlich die stärkste Mannschaft einsetzen, aber auch jungen Spielern eine Chance geben, da diese sehr leicht aufgewertet werden können. Die jungen Spieler eignen sich besonders gut zum Einwechseln.

- Der Einsatz des Liberos hängt davon ab, ob man mit oder ohne Abseitsfalle spielen will. Bei der Abseitsfalle ist es besser, auf den Libero zu verzichten. Spielt man mit Abseitsfalle, setzt man den erfahrensten (Alter + Stärke) Spieler als Libero ein.

- Ein Spielmacher ist nur dann sinnvoll, wenn man einen herausragenden Mittelfeldspieler in seinen Reihen hat. Mit ihm steht und fällt ein Spiel (manchmal jedenfalls...). Beim Spielmacher spielt das Alter keine Rolle.

- Der Freistoßschütze ist idealerweise ein Mittelfeldspieler mit guten Aufwertungsperspektiven. Einer meiner Spieler ist durch seine vielen Freistoßtore innerhalb von drei Jahren von Stärke 5 bis Stärke 8 (!) aufgewertet worden.

- Die Elfmeter sollte der erfahrenste Spieler übernehmen, damit nichts schiefgeht – das kann auch der Torwart sein! Einen Stürmer die Strafstoße schießen zu lassen, um sein Torkonto zu erhöhen, ist eine gute Idee, sofern er die nötige Erfahrung mitbringt. Einem jüngeren Stürmer bringt es eher Nachteile, da er mehr Formpunkte einbüßt als Tore erzielt.

- Die Art der Aufstellung sollte man von der Stärke des

Gegners abhängig machen. Gegen schwache Gegner kann man ruhig mehr Stürmer einsetzen, um seine Überlegenheit in Tore umzuwandeln. Ist einem der Gegner jedoch hoffnungslos überlegen, ist eine defensivere Aufstellung mit mehr Abwehrspielern zu empfehlen. Insgesamt sollten in jedem Mannschaftsteil höchstens 5 (im Sturm 4) und mindestens 3 (im Sturm 2) Spieler sein.

- Zum Stadion sei gesagt, daß man, wenn genug Geld vorhanden ist und keine neuen Spieler gebraucht werden, ruhig die Anzahl der Sitzplätze erhöhen kann, da dies die Einnahmen erhöht.

Der Rasen sollte erst bei "Mittelmäßig" ausgebessert werden.

Training

In das Training gehört auf jeden Fall Freistoßtraining, da diese während des Spiels häufig vorkommen. Gezieltes Üben kann so manches Spiel entscheiden oder den Freistoßschützen zum Torschützenkönig machen.

- Elfmeter müssen eigentlich nur vor entscheidenden Pokalspielen trainiert werden, um ein mögliches Elfmeterschießen gut ausgehen zu lassen.

- Alleingänge fördern den Sturm und können einer schwachen Trefferquote entgegenwirken. Auch bei Formschwächen im Sturm sind sie sehr sinnvoll.

- Tacklings wirken ähnlich wie Alleingänge, nur auf die Abwehr bezogen.

- Spielzüge sind nur sinnvoll, wenn die Fans mit dem Spiel der Mannschaft unzufrieden sind.

- Abseitsfalle ist im großen und ganzen nicht sinnvoll, da man in der Aufstellung der Abwehr eingeschränkt ist. Es ist also nicht möglich, seine Abwehr durch Neueinkäufe zu stärken, ohne daß die Abseitsfalle darunter leidet und man sie mühsam wieder aufbauen muß. Deswegen dauert es einige Zeit, bis die Stärke der Abseitsfalle auf die "neutralen" zehn Punkte gebracht ist. Außerdem kann man die Aufstellung der Abwehr nicht ohne Stärkeverlust variieren. Durch das Weglassen der Abseitsfalle wird zudem ein weiterer Trainingstag frei.

- Gymnastik ist vor allem während der Wintermonate wichtig, da dann die Verletzungsgefahr am größten ist.

- Kondition sollte vor wichtigen Pokal- und Ligaspielen ge-

power werden. Konditionstraining hilft, Verlängerungen zu gewinnen und verhindert, daß man sich in den Schlußminuten noch einen Gegentreffer fängt.

- Öfter mal Regenerationspausen einlegen – besonders bei extrem einfachen Ligaspielen, damit sich die Mannschaft erholen kann. Das steigert die Durchschnittsform und erhöht die Moral.

- Um einen neuen Spieler in die Mannschaft einzuführen und ihm die eigene Taktik beizubringen, sollte man mit ihm ein Einzeltraining absolvieren. Es ist auch von Vorteil, leistungsschwache Spieler durch gezieltes Einzeltraining zu fördern.

- Mit der Siebprämie sollte man vorsichtig sein und auch bei großem finanziellen Spielraum nicht immer 9.000 Mark geben. Diese hohe Prämie sollte ganz wichtigen Liga- und Pokalspielen vorbehalten sein, da sie bei zu häufiger Anwendung ihre Wirkung verliert.

- Ganz wichtig ist es, so oft wie möglich fair zu spielen. Das kommt der Form der Spieler sehr zugute und steigert die langfristigen Gewinnchancen enorm. Bei hoher Führung (ab 3:0) ist es am besten, "lieb & nett" zu spielen. Hierdurch wird die Form der Spieler noch mehr gesteigert und sie kriegen dann praktisch keine Karten mehr. Hart oder brutal zu spielen bringt nur Nachteile und sollte auf jeden Fall vermieden werden. Allerhöchstens in den Schlußminuten ist es für das Kippen eines Spiels zu gebrauchen.

- Die Spieltaktik hängt vom jeweiligen Gegner ab (s.o.). Nur "Brechtstange" oder "Abwehrriegel" sind als Anfangstaktiken sinnlos.

Transfers

Der beste Kauf zu Beginn des Spiels ist ein Schnäppchen (Spieler mit Fragezeichen auf der Auslandstransferliste). Sie sind im allgemeinen sehr empfehlenswert, da sie sehr oft Nationalspieler sind (Stärke 6) und meist nur relativ wenig Gehalt verlangen. Anschließend sollte man versuchen, den unnötigen "Füllstoff" aus seiner Mannschaft zu entfernen. Besonders alte, mittelmäßige Spieler sollte man versuchen loszuwerden. In der ersten Saison ist das meistens Glückssache, da die meisten Spieler noch laufende Verträge haben und leider auch auf diese bestehen.

- Später im Spiel, wenn mehr Geld vorhanden ist, ist ein Aus-

landseinkauf dann sinnvoll, wenn kein geeigneter Spieler auf der Inlandstransferliste steht. Die Auslandsspieler sind zwar meist doppelt so teuer wie die inländischen; ein Kauf lohnt sich aber trotzdem. Am besten sucht man sich einen Spieler bis 23 Jahre mit Stärke 5. Der ist gerade noch bezahlbar und hat exzellente Aufwertungschancen.

- Insgesamt sollte man sich nicht eine Mannschaft zusammenkaufen, sondern versuchen, aus den vorhandenen Spielern das Beste zu machen. Zu alte Spieler müssen natürlich trotzdem durch jüngere ersetzt werden.

- Sollte man sich entscheiden, einen Spitzenspieler zu verkaufen, sollte er möglichst ins Ausland wechseln, da er dort eine höhere Ablösesumme erbringt und einem außerdem nicht in der Liga schaden kann.

- Vertragsverhandlungen sollten vor der Aufwertung der Spieler, also vor dem Ende der Saison, verlängert werden, denn so kommt man um einiges billiger weg. Wenn also ein Spieler, dessen Vertrag ausläuft, auf dem besten Weg zu einer Aufwertung ist, sollte man ihm noch schnell einen neuen Vertrag anbieten.

Mit dieser Taktik habe ich es geschafft, Nationaltrainer zu werden.

Ambush At Sorinor

Phillip Ratzburg aus Bremerförde kann kein Hinterhalt schrecken.

Die Clans

- Rokan (Barbaren):

In diesem Clan könnt Ihr hauptsächlich auf Infanterie zurückgreifen. Die angebotenen Bogenschützen und Speerwerfer sind schlecht und Zauberer stehen nur selten zum Verkauf.

- Ylatrius (Schwarzmagier): Hier findet Ihr starke Zauberer und teure (dafür aber gut ausgebildete) untote Kreaturen. Bogenschützen und Speerscheulerer gibt es praktisch nicht.

- Grlx (Orks):

Clan Grlx vertraut auf alle möglichen (Zwei-)Kämpfer, wie beispielsweise Goblins, Trolle, Gnomen und natürlich auf sich selbst. Die einzigen Entfernungskämpfer sind die Speerwerfer der Orks, auf die Zau-

berer wird dabei allerdings möglichst verzichtet.

• **Drokal (Zwerge):**

Die Zwerge sind ein stolzes Volk, deswegen werdet Ihr es in erster Linie mit Zwergenkämpfern zu tun haben. Ausnahmen gibt es nur, wenn der Auftrag geheim ist oder die Zwerge aus Glaubensgründen nicht eingreifen können.

• **Twillin (Elfen):**

Bei den Elfen gibt es sehr gute Bogenschützen anzuheuern, als Infanterie dienen nur die schwachen Elfenkrieger. Dafür könnt Ihr oftmals "Elementals" anheuern und Magier trifft man ebenfalls häufig an (schade, daß die Twillins lieber beschützen als selbst anzugreifen).

• **Sernevan (Händler):**

Die Händler beschäftigen alle möglichen Krieger, allein Zauberer oder magische Geschöpfe sind selten zu kaufen.

Allgemein

Überfälle sind in der Regel einfacher als Beschützungsaufträge, da die Eskorten der VIP's oftmals ausschwärmen und die Opfer fast ungeschützt durch das Gebiet spazieren. Eine kleine Truppe aus schnellen Helden oder Elitekämpfern hat hier leichtes Spiel. Bei Hinterhalten kaufe ich mir meistens eine kleine schlagkräftige Gruppe, weil sie leichter zu verstecken und beweglicher ist als eine große Mannschaft.

Versucht Ihr Euch als Leibwächter, solltet Ihr den Schwerpunkt auf große Truppen legen, die als Blocker dienen. Zauberer sind bei beiden Auftragsarten einsetzbar, Truppen mit Bogen oder Speeren solltet Ihr bei Beschützeraufträgen zu Hause lassen. Die Bezahlung der Aufträge ist in den allermeisten Fällen angemessen, d.h. Ihr solltet nicht mehr als ca. 50 Geldeinheiten als Gewinn einkalkulieren, wenn Ihr Eure Söldner einkauft!

Truppen

• **Infanterie**

Besonders gute Zweikampfruppen sind: Alle Heldentypen und die meisten Elitekämpfer (bis auf die Elfen), sowie die Elemente Wasser und Luft.

• **Fernkämpfer**

Die meisten Speerwerfer und Bogenschützen sind ihre Bezahlung nicht wert! Ausnahmen bilden die verschiedenen Elfen und die Tekhir Elitetruppen.

• **Zauberer**

Eine Bereicherung für jede Armee! Besonders gut sind die Königin des Todes sowie die Magier, die Giftgas verwenden.

Aufstellung von Söldnern und Fallen

• **Bei Killings**

Plaziert Eure Soldaten nicht zu nahe am Eingang, denn die ausschwärmende Eskorte würde Euch zu leicht entdecken und die Mission würde in einem Gemetzel bei den falschen Truppen enden. Entfernt die Truppen nicht allzu weit vom nächsten Wald. Im Notfall können die Söldner dort Schutz suchen und sich verstecken. Versucht immer vor die Gruppe der VIP's zu kommen, denn einer fliehenden Meute nachzustellen ist mehr als schwer! Stellt Fallen möglichst nur in Hohlwegen auf oder an Stellen, an denen ziemlich sicher Soldaten vorbeikommen (Brücken sind ebenfalls geeignete Orte für das Plazieren von Fallen).

• **Bei Eskorten**

Laßt immer eine (kleine) Gruppe im Rücken Eurer VIP's aufpassen, denn werdet Ihr eingekreist, kann das Euren Tod bedeuten. Dann könnt Ihr im Ernstfall sofort zurückschlagen und die kostbaren VIP's in Sicherheit bringen. Bleibt nie zu lange an einem Ort stehen, sonst werdet Ihr unweigerlich umzingelt. Bei Aufträgen, bei denen die VIP's irgendwo im Gelände stehen, laßt sie solange warten, bis Eure Soldaten herangekommen sind.

(Tip: Solltet Ihr es gar nicht auf oben beschriebenem Weg schaffen, stellt eine Truppe auf, klickt auf "go" und markiert eine Stelle nahe der Plazierung der VIPs. Eure Truppe hat sich einen Schritt auf die VIP's zubewegt. Wenn das Spielchen oft genug wiederholt worden ist, steht Eure Armee direkt neben den VIP's und Ihr habt nichts zu befürchten. Wollen wir zumindest hoffen.)

• **Noch ein Tip**

Habt Ihr gerade sehr viele Aufträge in den Sand gesetzt und seid dementsprechend arm: Seht Euch alle Angebote an, wählt den mit dem höchsten Downpayment (Vorauszahlung) aus, kauft keine Truppen und geht auf "Quit Game". Jetzt habt Ihr Euch zwar bei einem Clan unbeliebt gemacht, dafür aber wieder ausreichend Geld. Wer alle Tips beachtet, sollte mit Ambush at Sorinor keine Probleme mehr haben.

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

1942 Pacific Air War, Handbuch deutsch	97,00
Across the Rhine, Handbuch deutsch	+ 97,00
Aces of the Deep, komplett deutsch	+ 79,50
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50
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
Hattrick (Bl-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	64,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00
Comanche Scenery Disk I u. II, kpl. dt., je	55,00
Dark Sun, komplett deutsch	89,00
Das Schw. Auge II „Sternschweif“, kpl. dt.	89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Delta V, engl./komplett deutsch	+ 76,50/89,00
Der 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
Evade Action, Anleitung deutsch	82,50
Eye of the Beholder I, kompl. deutsch	39,90
Eye of the Beholder II, kompl. deutsch	89,00
Fantasy Empires, komplett deutsch	89,00
F 14 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 „Dl. Küsten/Mittelgeb./Rheinland/	Frankfurt/Berlin“ f. FS 4 und 5, je
Scenery „Tyrol“ u. „Salzburg“ f. FS 4 u. 5, je	49,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00
Gabriel Knight, komplett deutsch	76,50
Goblins III, komplett deutsch	86,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00
Hanse De Luxe, komplett deutsch	47,00
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, kompl. 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 Kyandia 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/	Bankf/Springs/The Belfry/Innisbrook/
PebbleBeach/Firestone“, je	47,00
Links pro Course „Castle Pines“	49,00
Lollipop, komplette Version	81,50
Lost in Time, komplett deutsch	95,00
Lothar Matthäus, komplett deutsch	74,50
MAD-News, komplett deutsch	89,00
Magic of Endoria, komplett deutsch	89,00
Master of Orion, Handbuch deutsch	95,00
Mech Warrior II, deutsche Version	82,50
Monkey Island I, komplett deutsch	39,90
Monkey Island II, komplett deutsch	54,00
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 I. Glory IV, komplett deutsch	76,50
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Ravenloft, komplett deutsch	89,00
Red Baron incl. Mission Disk, kpl. deutsch	83,75
Return to Zork, Anleitung deutsch	82,50
Rüsselsheim, komplett deutsch	64,00
Sam & Max, komplett deutsch	89,00
Scooters Zauberschloß, kompl. deutsch	69,00
Seal Team, Anltg. deutsch (Restposten)	49,00
Sensible Soccer, Anleitung 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	79,50
Space Quest IV u. V, kpl. deutsch, je	79,50
Star Trek 25th Anniv., kompl. deutsch	75,50
Star Trek 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	97,00
UFO, Handbuch deutsch	97,00
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 proBASIC/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
Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster	29,00
Aktiv-Boxen f. alle Soundkarten	39,95
SBS-300 Aktivlautspr. v. Creativ/YAMAHA	219,00
ORCHID „Gamewave 32“, Handb. dt.	279,00
ORCHID „Soundwave 32“, Handb. dt.	449,00
Gravis-Gamepad	55,00
Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Gravis-Joystick „Analogpro“ (5 Feuerknöpfe)	86,50
Gravis-Eliminator Gamepad f. 2 Joysticks	64,50
CH-Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsm.-Steuerung	175,00
CH-Flight Stick pro	149,90
CH-Gamepad Automatic 31. 2 Joysticks	84,50

CD-ROM

Air Combat Classics	89,00
Alone in the Dark & Jack in the Dark, kpl. dt.	99,00
Anstoß, World Cup Edition, kompl. deutsch	97,00
Battle Isle II, kompl. 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
Empire De Luxe incl. Data, kompl. deutsch	76,50
Eye of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch	95,00
Gabriel Knight	85,00
Golden 7 (K. Quest V/Larry V/Red Baron/H. of China/	
Great Coutrs II/Shanghai II/Sargon 5), deutsch	97,50
Inca II, komplett deutsch	119,00
Indiana Jones IV (Talkie)	89,00
Iron Helix, komplett deutsch	85,00
Journeymen Project, deutsche Version	69,50
Labyrinth of Time	76,50
Larry VI, deutsche Anleitung	85,00
Legend of Kyandia, deutsch/englisch	82,50
Lemmings I und II, Anltg. deutsch	69,00
Lollipop	76,50
Lost Treasures of Infocom I u. II	64,00/ 59,00
Lucas Arts Classics (Loom/Zack McKracken/Maniac	
Indiana Jones III/Monkey I), kpl. dt.	109,00
Mad Dog McCree	89,00
Mega Race, komplett deutsch	76,50
Might & Magic 3-5, komplett deutsch	97,50
Nomad, Anleitung deutsch	59,00
Output, komplett deutsch	95,00
Pinball Dreams De Luxe, Anltg. deutsch	79,50
Police Quest IV, Anleitung deutsch	85,00
Privateer incl. Speech, Handb. deutsch	109,00
Der Patrizier, komplett deutsch	98,00
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90
Ravenloft, komplett deutsch	76,50
Rebel Assault, Sprache engl./Texte dt.	89,00
Return to Zork, Handbuch deutsch	89,00
Rise of the Robot	+ a.A.
Sam & Max, komplett deutsch	99,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	39,90
Space Quest IV	83,75
Spaceship Warlock	89,00
Star Trek 25th Annivers., Anleit. deutsch	105,00
Stronghold, komplett deutsch	89,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt.	92,50
Syndicate plus, komplett deutsch	109,00
Theme Park, komplett deutsch	+ 119,00
Tornado, incl. Miss. 1, Handbuch deutsch	83,50
Turrican II, komplett deutsch	69,00
TFX, Handbuch deutsch	109,00
UFO, komplett deutsch	97,00
Ultima Underworld I und II	95,00
Ultima 7/1 u. II m. Datadisks, Anltg. dt.	109,00
Ultima VIII incl. Speech, kompl. deutsch	129,00
Under a Killing Moon, kompl. deutsch	114,50
Winter Olympics, komplett deutsch	79,50
Winter u. Summer Challenge, Anltg. dt.	49,00
Wizardry 6 u. 7, kompl. deutsch	97,00
Wolfpack, Handbuch deutsch	79,00

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

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

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

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

Dragonsphere

Markus Müller aus Berlin hat sich Microprose Fantasy-Adventure zur Brust genommen.

Euer Abenteuer beginnt im Schloß. Im Zimmer der Königin findet Ihr links im Bücherregal ein paar Tagebücher, die Ihr lesen könnt (open). Im Zimmer unter dem Beginn könnt Ihr den rechten Wandteppich zur Seite ziehen (push).

Der Beginn

Nach dem Gespräch aufstehen und umziehen (automatisch). Buch auf Truhe lesen (open).

• Eßzimmer

Auf dem Tisch links findet Ihr einen Goblet.

• Thronraum

Sprecht mit dem Bruder und seht Euch auf dem mittleren Tisch die Dragonsphere an (ruhig mal berühren).

• Councilraum

Nach dem Tisch nehmt Ihr das Schwert und den Shildstone vom Tisch. Ihr könnt Euch noch die Pergamente ansehen, die auf dem Tisch liegen. Die Zelle ist vorerst unwichtig.

• Marktplatz:

Sprecht hier mit allen Leuten. Ihr erfahrt so eine Menge über die bevorstehenden Aufgaben. Von dem Händler am Stand könnt Ihr ein paar Früchte kaufen.

Verlaßt nun den Platz und macht Euch auf zu den Verwandlern. Mit den Wachen müßt ihr zu Beginn ein wenig reden und sie überzeugen, Euch durchzulassen. Dies passiert jedoch nur, wenn Ihr den Soldaten einen Gegenstand überlaßt (keine Angst, den gibt es nach dem Verlassen wieder).

Nun geht es nach rechts, bis ihr zum Sumpf kommt, in dem ein Monster sein Unwesen treibt. Benutzt hier den Spellstone mit dem Monster, dann könnt Ihr unbeschadet weiter nach rechts. Vergeßt nicht die blauen Tentakelteile, die am Ufer links neben dem Schild liegen, mitzunehmen.

Im nächsten Bild trifft Ihr auf einen alten Mann, mit dem Ihr sprechen solltet. Gebt ihm die zweite Antwort und Ihr erhaltet ein Geschenk: den Polystone.

Nach dem Gespräch geht es automatisch in die Höhle der Träume, wo Ihr ein paar Visionen habt und auch eine doll fin-

det. Wieder draußen, sprecht Ihr nochmals mit dem alten Mann, der Euch jetzt interessante Dinge über die anderen Rassen verrät.

Zurück zu den Wachen, die Ihr anspricht und dafür Euren Gegenstand zurückerhältet. Weiter in die Wüste.

Bevor Ihr sie allerdings betretet, solltet Ihr den Goblet haben, da Ihr sonst schnell verdurstet. Ihr kommt zu einem alten Eremiten, den Ihr anspricht. Irgendwie müßt Ihr das Gespräch auf Soptus lenken, worauf Euch der Alte den Weg erklärt (hoffentlich habt Ihr Euch die Worte des alten Shapeshifters gemerkt...).

Nehmt Euch einen Knochen (rechts auf dem Haufen) und macht Euch auf den Weg; Norden, Norden, Westen, Norden, Norden. Ihr kommt zu einer Oase mit einem Zelt.

Sprecht die Schamanen vor dem Zelt an (Ika hei, ..., Soptus). Fragt die beiden nun noch nach "knowledge" und Ihr versteht von nun an die Sprache. Seid Ihr freundlich zu ihnen, bekommt Ihr ein Geschenk – einen Powerstone. Sprecht nun mit der Wache und gebt die letzte Antwort. Im Zelt unterhaltet Ihr Euch mit dem Kalifen (Antworten 2 3 4 2 = Infos) und seid immer nett. Schließlich müßt Ihr ein Spiel gegen den Kalifen wagen – es ist allerdings so einfach, daß es keiner Erklärung bedarf. Einfach immer nur einen Stein anklicken. Habt Ihr dreimal gewonnen, sagt Ihr, Ihr hättet nun genug von der Spielerei und Ihr erhaltet drei Geschenke: Takhashl, Statue und Ring. Nun könnt Ihr noch einmal mit dem Kalifen sprechen und ihn dann verlassen. Weiter geht es bei den Elfen.

Gleich zu Beginn trifft Ihr auf eine Elfe, die auf einem Stein sitzt. Sprecht sie freundlich an und fragt sie nach dem König. Beschließt Ihr das Gespräch mit "thank you.... children", macht die Elfe Euch den Weg ins Labyrinth frei.

Rein in den Irrgarten.

Hier müßt Ihr nun mit einem bestimmten fliegenden Sternchen sprechen. Sucht also alle roten Sterne ab

und sprecht dann mit Ralph (er muß rot sein). Fragt ihn, ob Ihr den Weg sicher durchqueren könnt. Er verneint dies zwar, aber trotzdem entfernen sich alle Wesen und Ihr könnt weiter nach links.

Schließlich landet Ihr beim Schmetterlingskönig, der Euch ein paar sehr seltsame Fragen stellt. Hier die Antworten zum ersten Quiz: 1, 1, 2, 2, 3. Ihr erhaltet den zweiten Powerstone und gebt dann die 2. Antwort. Es folgt ein weiteres Quiz (1, 1, 1). Danach noch mal die erste Antwort geben und den König ausfragen. Er überreicht Euch noch eine geschnitzte Vogelfigur und verabschiedet sich anschließend. Benutzt gleich das Schwert mit der Vogelfigur (carve up), worauf Ihr eine Flöte erhaltet.

Geht weiter nach links (Vorsicht vor den Fröschen!) und pflückt bei den Blumen in der Mitte (ganz links) die Kristallblume. Verlaßt das Elfenreich und macht Euch auf zum Turm des großen bösen Magiers.

Gleich zu Beginn solltet Ihr Euch den linken großen Felsen genauer ansehen. Es erscheint nämlich eine Frau, die sich dahinter versteckt hat. Nachdem Ihr Euch mit ihr unterhalten habt, überreicht sie Euch ein Amulett und verschwindet wie-

der. Weiter nach links und am Wasserfall vorbei. Ihr findet hier auf dem Boden ein Nugget. Zurück zum Wasserfall und in die dahinterliegende Höhle. Ihr trefft auf einen Mönch, der Euch ein paar wichtige Dinge erzählt.

Nun zurück zum Ausgangspunkt, wo Ihr Euch daranmacht, den Berg zu besteigen. Bei Eurem ersten Zwischenstopp am Nest blast Ihr in die Pfeife, worauf ein Shak erscheint, den Ihr wieder ein wenig ausfragen könnt. Bevor Ihr weiter in die Höhle steigt, greift Ihr Euch noch ein paar Federn, die überall verstreut liegen (z.B. links neben Euch). Nachdem Ihr eine Feder mit dem Knochen verbunden habt (put bones on feather), setzt Ihr den Aufstieg fort.

Hier erscheint plötzlich Eure Freundin und ein Monster. Zieht das Schwert und attackiert damit das Ungeheuer. Das Mädchen kommt Euch zu Hilfe und stürzt mit ihm in den Abgrund. Schöne Bescherung. Doch könnt Ihr Euch erst später darum kümmern.

Es geht zunächst nach links, wo Ihr auf einen weiteren Vogel trifft, der Euch den Weg versperrt. Sprecht das Wesen freundlich an und Ihr erhaltet wieder Informationen. Nun



braucht Ihr noch den "Mud", der hier links neben dem Wasserfall liegt. Zurück nach rechts und den Weg hinaufgeklettert.

Ihr landet endlich beim Turm, den Ihr von hinten umgehen müßt. Wollt Ihr nun in die Tür hinein, greifen Euch ein paar Pflanzen und stellen Euch drei dumme Fragen; hier die Antworten: 1, 2, 4. Die Tür öffnet sich und ihr könnt endlich in den Turm.

• **Erdgeschoß:**

Das Auge an der rechten Wand müßt Ihr mit dem "Mud" bewerfen, da Ihr sonst immer abgeschossen werdet.

– Zwei Knöpfe an der Wand: Dies ist eine Art Fahrstuhl. Der obere Knopf (push) bringt Euch in die erste Etage, der untere Knopf (push) in das Untergeschoß.

• **Im Studierzimmer:**

Auf dem linken Steinpodest findet Ihr eine Musikbox und auf dem rechten kleinen Schränkchen eine kleine blaue Kugel – den Vortexstein.

• **Im Labor:**

Benutzt gleich zu Beginn den Vortexstein mit dem lebenden Seil (take magic from...). Nachdem diese seltsame Schlange ihr Leben ausgehaucht hat, könnt Ihr Euch das Seil greifen. Auf der rechten Seite bemerkt Ihr ein paar Rattenkäfige, von denen einer bewohnt ist. Öffnet ihn und nehmt die tote Ratte heraus. Das leblose Tier packt Ihr in den Gefrierschrank (freezer) und nehmt es wieder raus; Ihr habt nun einen "Rat-Icicle".

Nun widmet Ihr Eure Aufmerksamkeit dem mittleren Labortisch. Ihr findet auf dessen linker Seite eine Flasche, die Ihr aufnehmt und gleich auf die Metallplatte in die Mitte des Tisches packt. Nun müßt Ihr die Verschlüsse der beiden Reagenzgläser öffnen. Nachdem die Flasche voll ist, nehmt sie mit und Ihr befindet Euch im Besitz von Säure.

Im Fackelraum nehmt Ihr die Fackel von der Wand (hinten links) und benutzt die Säure mit dem verrosteten Gitter auf dem Boden (pour out...). Bindet das Seil (tie...) an die Ketten der Wand links von dem Loch und schaut hinunter.

Geht nun zum Aufzug und laßt Euch mit diesem nach unten bringen. Im Untergeschoß angelangt, könnt Ihr mit der Fackel in den hinteren Raum gehen. Nachdem dieser Raum nun ein wenig heller wirkt, geht es wieder ins Erdgeschoß in den Fackelraum.

Ihr könnt nun an dem Seil das Loch hinunterklettern und gelangt so in den Besitz des dritten Powerstones. Mit dem Aufzug geht es nun in den ersten Stock.

Erste Etage

Am Beginn gilt es, den "Rat-Icicle" mit dem rechten Türrahmen zu benutzen. Nachdem sich der Türrahmen ein wenig abgekühlt hat, könnt Ihr die Tentakelstücke benutzen, um eine Teleporttür zu erhalten.

Im Maschinenraum müßt Ihr diese Tür mit dem Fenster benutzen. Das Wasser wird in den Lavaraum umgeleitet und kühlt die ganze Sache ein wenig ab. Ihr könnt nun den Lavaraum gefahrlos durchschreiten.

• **Der Zauberer:**

Nachdem der böse Magier Euch zwei Powersteine abgenommen hat, müßt Ihr schnell mit dem Polystein den letzten Powerstein (blau) verdoppeln (mimic). Ihr könnt Euch wieder bewegen und werft den blauen Powerstein in den "Circle of Spheres".

Der Zauberer ist besiegt und Ihr macht Euch daran, seine Habseligkeiten aufzusammeln, als da wären: eine "Black Sphere" (auf dem Boden), eine Karte (an der hinteren Wand), ein Kristall und ein "Spiritbundle" (beides in der Truhe ganz rechts). Verlaßt das Zimmer und Ihr landet vor dem Schloß.

Es geht nun einmal den Berg runter und nach links. Der Vogel hat inzwischen den Weg geräumt und nachdem Ihr mit dem Shak gesprochen habt, geht es weiter nach links oben. Ihr kommt zu einem Abgrund, den Ihr durch Springen auf einige Pfeiler überwinden müßt. Seht Euch die Karte an, erkennt Ihr einen eingezeichneten Weg, den es einzuhalten gilt.

Endlich auf der anderen Seite angelangt, könnt Ihr Euch den "Magic Belt" aus dem Nest nehmen. Es erscheint daraufhin ein Shak, der Euch nach unten bringt. Nun geht es wieder nach rechts und in die Höhle hinter dem Wasserfall, wo die verletzte Llanie liegt. Ihr sprecht mit dem Mönch und fragt ihn, wie Ihr der Jungfrau helfen könnt.

Geht dann zu Llanie und sprecht sie erst an: Thou art a rose – But no! For no rose as fair did ever grow! (das steht in dem Buch im Schlafzimmer des Schlosses). Benutzt dann den "Mystic Vortex" (put magic into...) mit dem Feder/Kno-

chen-Bündel und benutzt das Neuentstandene mit Llanie. Als letztes gilt es, die Puppe mit Llanie zu benutzen (heal Llanie with doll). Die Frau erwacht und überreicht Euch zum Dank ein Pergament mit ihrem Namen darauf.

Nach dem netten Abschied geht es noch einmal in die Wüste. Bei den Schamanen angekommen, spricht man mit ihnen und gibt ihnen das magische Bündel. Ihr macht nun einen Abstecher in die Welt der Geister.

In dieser seltsamen Welt angekommen, fragt man die Schamanen über die bevorstehenden Aufgaben aus und geht dann nach rechts. Wieder gibt es einen Abgrund, den man durch Springen auf die Pfeiler überwindet (Vorsicht vor den Feuerstößen!). Seht Euch wieder die Karte an und haltet Euch an den vorgezeichneten Weg (diesmal in umgekehrter Reihenfolge).

Im nächsten Bild benutzt die Kristallkugel (Invoke power...), womit Ihr die Schlängengrube schnell durchquert hättet. Im nächsten Bild gilt es dann, den großen Vogel abzulenken. Dazu benutzt Ihr den Vortexstein (take magic from...) mit der "Magic Crasp", die vom oberen Bildrand herunterhängt und immer wieder aufblüht. Der Vogel hat nichts mehr zu fressen, werft ihm also das komische Geschenk des Kalifen (Datteln) zu. Nachdem das Untier endlich mit sich selbst beschäftigt ist, nehmt das "Soulegg" aus dem nest und packt dafür die "Black Sphere" hinein. Der Vogel bemerkt den Tausch nicht und Ihr könnt weiter nach links.

Wieder zurück auf dem Boden der Tatsachen, stattet Ihr dem Zelt einen weiteren Besuch ab, nachdem Ihr mit dem Schamanen gesprochen habt. Nun gilt es nochmal zu spielen und zwei Gewinne zu kassieren. Der erste ist eine Flasche mit Fliegen, der zweite ein seltsames Getränk namens Soporific. Sobald der Kalif Euch ein Glas reicht, müßt Ihr davon trinken. Euch wird jetzt ziemlich schlecht und Ihr müßt schnellstens die Puppe benutzen, um Euch selbst zu heilen. Dann habt Ihr die Prüfung bestanden und dürft das Zeugs behalten.

Nun geht es zu den Shapeshiftern. Den Wachen gebt Ihr die Antworten "2, 2, 2, 2" und überreicht ihnen dann ein wenig Soporific. Heilt Euch danach wieder selbst und geht soweit nach rechts, bis Ihr auf ein Monster stoßt das den wei-

teren Weg versperrt. Sprecht es an und benutzt dann die Puppe mit dem Monster (heal monster...). Ihr könnt nun weiter in das Dorf der Shapeshifter gehen. Sprecht mit der alten Frau vor dem Haus (Greta) und sie überreicht Euch den Shiferring.

Bevor Ihr nun ins Schloß zurückkehrt, macht Ihr noch einen Abstecher ins Elfenreich. Ganz links und zu den Fröschen. Öffnet hier die Fliegenflasche und Ihr könnt Euch die "Keycrown" holen.

Nun ab ins Schloß, wo Euch auch schon die Wache erwartet. Antwortet mit 1, 3, 1, 4, 3, 1, 3, 1. Sobald Ihr der Wache etwas überreichen sollt, benutzt die Puppe, um die Wache zu heilen. Antwortet dann mit der dritten Möglichkeit und man läßt Euch ziehen. Nun müßt Ihr den "Magic Belt" umlegen und könnt so in den Brunnen herunterspringen.

Sicher gelandet könnt Ihr den aufnehmen, der oben liegt. Benutzt nun den Shiferring, um Euch in eine Robbe (seal) zu transformieren. Taucht ins Wasser und schwimmt nach links. Ihr trefft dort die Königin im Gefängnis und sprecht natürlich mit ihr. Zurück in den Anfangsraum und auf die andere Seite (zum Gitter) getaucht. Seht Euch die Falltür an und geht dann einfach nach unten.

Im ersten Raum packt die Statue auf die Treppe (bevor ihr diese verläßt), worauf Ihr den Raum gefahrlos durchqueren könnt. Im nächsten Raum erwartet Euch ein finsternes Ungeheuer, das Ihr jedoch mit dem bekannten Wort von dem Pergament schnell verscheuchen könnt (speak words on parchment).

Nun seid Ihr endlich beim König angelangt, der jedoch eingesperrt ist. Um ihn zu befreien, verwandelt Ihr Euch in einen Bären (mit dem Shiferring) und schüttelt (push) den Käfig des Königs.

Nachdem dieser frei ist, gebt Ihr ihm das "Soulegg" und sagt ihm, daß Ihr ihn in das Schloß bringt. Er geht durch die rechte Tür. Ihr landet an einer verschlossenen Tür, bei der Ihr zuerst die "Keycrown" aufsetzt (wear) und dann den Schalter rechts neben der Tür aktiviert. Ihr landet im Schloß, wo Euch die Bösewichter schon erwarten. Nachdem Euer Bruder sein Schwert gezogen hat, zieht Ihr Eures (attack Mac with sword...) und benutzt dann das Amulett (invoke) – und...

... Basta.

Iron Helix (MS-DOS)

Heinz-Joachim Hombach & Christian Hanisch aus Ulm haben genau das Richtige für alle, die beim Defender zweifeln: alle Orte, an denen Ihr die DNS und die Videomittelungen findet.

Anfänger-Modus

Zuerst müßt Ihr auf Deck 6 und im Müllverbrenner (13) die DNS vom Bordarzt holen. Dann schnell auf Deck 1, wo Ihr im Privatquartier des Kommandanten (2) seine DNS findet. Jetzt schnell in das Mannschaftsquartier (4) und die DNS des ersten Offiziers holen. Die DNS des Chefindgenieurs findet Ihr im Maschinenraum (12). Die Videomittelung zum Abschalten des Defenders findet Ihr auf Deck 1 auf der Brücke (1). Die zum Abschluß der Waffen im Maschinenraum (12). Für die, die die erste Mitteilung nicht finden können, keine Panik,

es gibt noch eine. Nämlich bei den Hilfstriebwerken (5) auf Deck 2.

Mittlerer Modus

Zuerst müßt Ihr wieder den Müllverbrenner (13) auf Deck 6 und die DNS des Leutnants Garrett holen. Dann ab in den Maschinenraum (12) über die Leiter im Müllverbrenner, und die DNS des Sicherheitschefs aus dem Geheimraum (11) holen. Jetzt müßt Ihr in das wissenschaftliche Labor (6) auf Deck 2 gehen und die DNS des Waffenoffiziers holen. Jetzt könnt Ihr auch in den neuen Raum (7) auf Deck 2 gehen, den es im Anfänger-Modus noch nicht gab und die DNS

des Kommandanten holen. Jetzt schnell noch in die Waffenkammer (9) auf Deck 5, wo Ihr die DNS des 1. Offiziers findet. Die Videomittelung zum Leeren des Nustlastrumes findet Ihr im Mannschaftsquartier (4) auf Deck 2. Die zum Abschalten des Warpmodulations-Umfang erforderliche Mitteilung ist im Geheimraum (11) auf Deck 5.

Fortgeschrittenen-Modus

Zuerst müßt Ihr, von oben kommend, in die Leiter auf Deck 2 gehen (Vorsicht! Der Defender kann Euch auch vom 5. Stock aus in der Leiter zu Schrott schießen), wo Ihr die DNS des Sicherheitschefs finden werdet. Jetzt schnell in das Privatquartier des 1. Offiziers (3) auf Deck 1 gehen, wo sich die DNS des Waffenoffiziers befindet. Damit habt Ihr Zugang zur Waffenkammer (9) auf Deck 5, wo Ihr die DNS des Kommandanten bekommt. Mit dieser DNS habt Ihr dann endlich Zugang zu dem neuen Raum (8) auf Deck 4, in dem sich die DNS des 1. Offiziers

befindet. Die Videomittelung zur Selbstzerstörung gibt es auf Deck 5 vor der Tür zum Maschinenraum (10). Die zum Toaster des Defenders findet Ihr in dem neuen Raum (7) auf Deck 2.

Tips

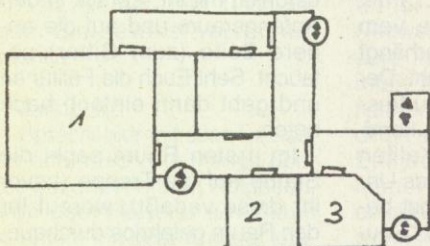
- Wenn Ihr mal (wenigstens für kurze Zeit) den Defender loswerden wollt, müßt Ihr mit dem Fahrstuhl auf Deck 6 fahren und mit geschlossener (!) Tür warten, bis Euch beide nur noch die Aufzugstür trennt. Dann schnell (!) auf das gewünschte Deck fahren. Das alles hat natürlich keinen Sinn, wenn Ihr auf Deck 5 wollt.

- Es gibt einen Raum im Schiff, wo Euch der Defender nicht finden kann (auch wenn er direkt daneben steht). Nämlich den Geheimraum (11) auf Deck 5.

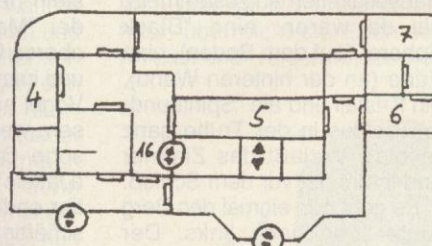
- Wenn Ihr Euch in den Leiterschächten bewegt, kann Euch der lästige Bleicheimer auch nicht finden (es sei denn, Ihr öffnet eine Tür oder benutzt einen Computer).



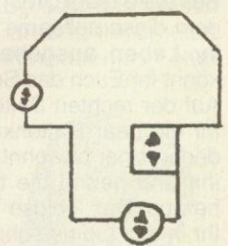
Deck 1



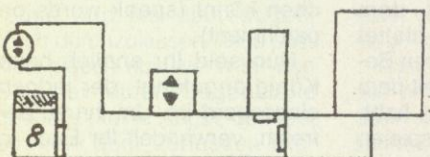
Deck 2



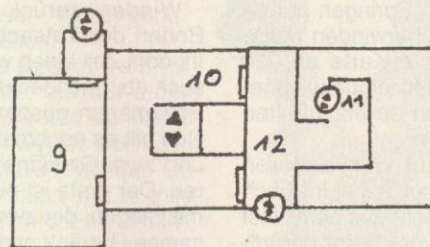
Deck 3



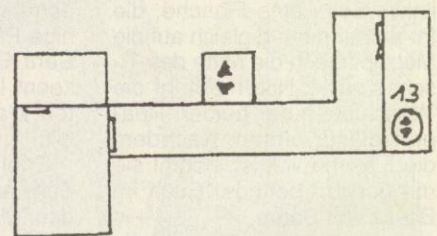
Deck 4



Deck 5



Deck 6



Beneath a Steel Sky

Von Benjamin und Christian Korth aus Krefeld erreichte uns eine Komplettlösung zu Virgins Endzeitabenteuer

Los geht's!

Grundsätzlich sollte man sich mit allen Personen im Spiel unterhalten. Oft scheint es un-

nötig, hilft aber meistens, wenn man nicht weiterkommt. Anfangs findet man sich in der obersten Etage des Stadtkomplexes wieder. Dort nimmt man zuerst die Eisenstange am linken Bildrand, mit der man die Fire-Exit-Tür öffnet. Diese durchschreiten wir und warten ab was passiert. Nun zurück, runter und dann nach rechts. Das Circuit-Board mit dem mittlerem Abfall benutzen, unser alter Freund findet

sich nun in einem tollen Staubsaugergehäuse wieder. Daraufhin versucht man den Transportroboter zu aktivieren. Da dies erfolglos bleibt, spricht man mit Hobbins, welchen wir im rechten Raum finden. Jetzt ist es für Joey ein leichtes, die Reparatur zu übernehmen. Um Hobbins Privatschrank ausräumen zu können lenken wir ihn durch Betreten des Lifts ab. Jetzt ab durch das Loch und unten von

Joey die Tür öffnen lassen. Wir durchsuchen den Toten und verlassen diesen Raum. Ab in die Fabrik und die Frau ansprechen. Die Zahnräder rechts von uns mit dem Schraubenschlüssel blockieren. Das wertvolle Werkzeug nach vollendeter Tat nicht liegenlassen – wir brauchen es um den Industrieroboter auseinanderzunehmen. Dies tun wir auch gleich, Joey danach ansprechen.

Der neue Joey

Mit unserem Joey im neuen Gewand nach rechts gehen, wo der Versuch in den Lager-raum einzudringen leider scheitert. Nun muß Joey übernehmen, den wir nach seiner Besichtigung bitten, den Alarm abzustellen. Erst jetzt können wir das Lager betreten und dort den Plastiksprengstoff aufklauben.

Im Kraftwerk, wir findet es in westlicher Richtung, die beiden Knöpfe mit dem Schraubenschlüssel lösen und Joey bitten, den rechten Knopf zu drücken, während wir dasselbe mit dem linken tun. Jetzt können wir ungestört den Schalter oben rechts auf dem Kontrollpult betätigen und die Glühbirne mitgehen lassen. In dem freien Sockel den Plastiksprengstoff anbringen und den Schalter erneut umlegen, was zur Folge hat, daß wir den Strom für den Fahrstuhl einschalten können (Hebel nach unten). Diesen auch sogleich benutzen, um in die nächste Etage zu kommen.

Zweiter Stock

Mit unserer ID-Karte erlangen wir Zugang zu Sterns

Wohnung und freuen uns über das Motorradmagazin, welches er unter seinem Kissen versteckt hielt. Im Reisebüro wird die Spar-Reise gebucht, der Verkäufer wird mit dem Magazin überredet, uns unser Ticket sofort zu geben. Dieses wiederum hilft uns dabei, Lamb, wir treffen ihn vor der Wohnung, für eine Fabrikbesichtigung zu gewinnen. Nachdem wir ihm gefolgt sind und er uns allein gelassen hat, unterhalten wir uns mit Anita, der wir unsere ID-Karte überlassen. Nach einem erneuten Gespräch mit ihr wandern wir zum nächsten Link-Terminal und machen Gebrauch von unseren neuen Möglichkeiten. Bevor wir uns wieder nach unten begeben, lassen wir Joey das rote Kabel durchschweißen. Auf dem Weg zu Lambs Wohnung lassen wir dieses natürlich nicht liegen. Dort angekommen sprechen wir erneut mit dem nun Machtlosen und folgen ihm, bis er verzweifelt feststellt, daß er nicht mehr dieselben Freiheiten wie früher hat. So erlaubt er uns jetzt, seine Wohnung zu betreten, um seine Katze vor dem Hungertod zu bewahren. Das lassen wir uns nicht zwei-



mal sagen und stürmen wieder zurück. Die Katze füttern wir durch Benutzen des Futterautomaten, das Video auf dem Bücherregal geht in unser Inventory über.

Nun auf zum Chirurgen, die widerwillige Empfangsdame wird von Joey überredet. Wir lassen uns dann vom Doktor im Nebenzimmer operieren, nicht vergessen hinterher erneut mit ihm zu sprechen. Bei der Versicherungsagentur geben wir Joey den Auftrag, den Anker loszuschweißen, sobald der Mann im Hinterzimmer verschwunden ist. Den Anker verbindet man mit dem Seil und benutzt diese Konstruktion hinter der Fire-Exit-Tür, die vom Beginn des Spiels, mit dem Symbol an der Wand. Jetzt haben wir

im nächsten Raum zum erstenmal die Möglichkeit, den Cyberspace zu betreten.

Cyberspace, wir kommen

Dies geschieht durch einfaches Benutzen der ID-Karte und anschließendes Hinsetzen. Viel Spaß bei den nicht allzu schweren Rätseln. Die durch unseren Trip gewonnenen Fähigkeiten nutzen wir auch gleich am Link-Terminal aus, der Zugang zum Ground-Level ist jetzt möglich.

Nachdem wir unten angekommen sind, und unser Freund Joey uns verlassen hat, bitten wir den Türsteher der Bar, uns Zutritt zu gewähren. Wir erfahren, daß wir eine Empfehlung von Miss Piermont benötigen. Diese wird auch gleich darauf angesprochen, und wir folgen ihr zum Apartment. Nachdem wir geklingelt und uns oben mit ihr unterhalten haben, schieben wir das Video in den Rekorder, was den Hund ablenkt. Er hat nun nichts mehr dagegen, wenn wir uns seine Hundekuchen aneignen. Draußen gehen wir zu der kleinen Baustelle, und plazieren das Futter auf der Planke. Während der Hund mit Essen



Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 & 2
Alone in the Dark 1 & 2
Amberstar 1 & 2 (Amberm.)
Beneath a steel Sky
Betrayal at Krondor
Companions of Xanth
Darksun
Day of the Tentacle
Dragonsphere
Elder Scrolls: Arena
Eye of the Beholder 1, 2 & 3
Gabriel Knight
Goblins 2 & 3
Inca 2
Indiana Jones 3 & 4
Innocent until caught
Ishar 1 & 2
King's Quest 5 & 6
Lands of Lore
Leisure Suit Larry 6
Legacy

Legend 1 & 2
Leg. of Kyrandia 1 & 2 (H.O.P.)
Loom
Lost in Time 1 & 2
Might and Magic 3, 4 & 5
Monkey Island 1 & 2
Police Quest 4 & 5
Quest for Glory 3 & 4
Return to Zork
Ravenloft
Sam & Max
Schatz im Silbersee
Sherlock Holmes (Lost files...)
Simon the Sorcerer
Space Quest 4 & 5
Star Trek 1 & 2
Ultima 6, 7 & 7. Teil
Ultima 8
Ultima Underworld 1 & 2
Wizard
Wizardry 6 & 7

Bei uns von nun an auch erhält:
Editoren für fast alle Spiele!!!
Ein Programm, mit dem Ihr selbst die Werte Eurer Party verändern könnt - kinderleicht zu bedienen!!!
Das PC-Actionreplay
Zum selbstständigen Editieren Eurer Werte. In jedem Spiel einsetzbar.
Verhilft Euren Leuten zur Unsterblichkeit zum Preis von nur 150 DM
Fordert unsere Gesamtliste an.
Weit über 100 Lösungen, auch zu älteren Spielen, Sonderangebote, Infos.
Interesse an der Liste?
Schickt 1 DM in Briefmarken und ab geht die Post!

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Verkauft (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
Gerhardstrasse 2 10557 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anruf.

VERKOSOFT

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g
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
Goblins 3	DV 80.98	—
Halloween Harry	DA 52.50	—
Lemmings 2	DA 80.98	62.98
Mad News*	DA 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*

Weltere 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 - Anlehnung
Druck und Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme

SOFTWARE

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



GAME GALLERY

IBM · AMIGA · SEGA · SNES

GAME GALLERY

DIE WELT DER TOP SPIELE

HER MIT DEM NEUEN KATALOG

somit kostenlos anfordern
Game Gallery
Christa Hollenbach
Lange Straße 126 u. 131
27580 Bremerhaven
Tel: 0471- 569 82
NEU Mailbox: 0471- 50 36 96

beschäftigt ist, katapultieren wir ihn in den See durch einfaches Loslassen des Seiles, an dem wir vorher gezogen haben. In einem Hinterzimmer der Kirche, deren Eingang nun unbewacht ist, finden wir in einem Schrank Anitas Leiche.

Nachdem wir dies gesehen haben, geht's zurück in die Fabrik, wo wir, nachdem wir den Schutzanzug nicht vergessen haben, die Reaktorraumtür mit dem Terminal öffnen. In der Brennkammer finden wir Anitas ID-Karte, mit der wir erneut den Cyberspace betreten. Viel Spaß beim Knobeln. Nachdem wir dort von ihren Plänen erfahren haben, geht's zurück zum Park, der Gärtner ist ihr Kontaktmann. Nach dem Gespräch gibt's Unterhaltung im Gericht links von der Bar. Sobald wir wieder an der frischen Luft stehen, öffnen wir den Schuppen durch Knacken des Schlosses mit einer ID-Karte. Die Gartenzange, die wir finden, brauchen wir. Zurück, und in der Bar die Jukebox das erste Lied spielen lassen, um das Glas des nun abgelenkten

Colsten nehmen zu können. Dieses geben wir dem Chirurgen, dessen Maschine uns daraufhin Fingerabdrücke verpaßt, die uns das Betreten des Weinkellers möglich machen. Mit der Brechstange wird dort der große Karton geöffnet, den Deckel brauchen wir, um den kleinen Karton zu verstärken. Nun trägt er unser Gewicht, und wir können mit der Brechstange ein Loch in das Gitter machen, an das wir die Zange ansetzen. Ab in den Tunnel.

Grande Finale

Nun gibt es kein Zurück mehr, und wir müssen aufpassen, daß wir nicht an einer der Fallen zugrunde gehen. So müssen wir die Glühbirne in die Fassung an der Wand schrauben, bevor wir an dem Loch vorbeigehen. Sobald wir in dem einstürzenden Gang stehen, durch den unteren Ausgang entkommen, bevor wir erschlagen werden. (Abspeichern!) Erneut brauchen wir die altbewährte Brechstange. Sie wird zweimal auf die dunkle Stelle in der Wand angesetzt,

den herausfallenden Stein nehmen wir mit. Jetzt die Eisenstange in die wunde Stelle stoßen und mit dem Stein kräftig draufschielen. Dies scheint zu schmerzen, denn der nun erscheinende Arztroboter öffnet uns die Tür. Direkt nach rechts und die Hitzeregulierung an der Konsole auf kalt stellen. Die nun geschlossenen Lamellen können betreten werden, wir erreichen den Griff an der Decke. Zurück und dem sich aufladenden Arztroboter Joeys Hauptplatine einsetzen. Unser nun zu neuem Leben erwachter Freund erhält den Auftrag, den Nebenraum zu erforschen und dann die Nahrungsflüssigkeit abzulassen. Der Raum ist jetzt gefahrlos zu betreten, der Android wird leider verheizt. Nach rechts gehen und dort am Terminal die große Tür öffnen. Joey rettet uns vor dem zweiten Androiden, dessen Überreste wir natürlich untersuchen. Die neue ID-Karte benutzen wir gleich, um in den Cyberspace zu gelangen. An den Oszillator kommen wir durch Verschließen der Augen und

schnelles Gehen, man hebt ihn vom Boden auf. Diesen brauchen wir, um an den Virus zu kommen. Wir verlassen den Cyberspace und benutzen die verseuchte Karte mit der Konsole hinter der großen Tür. Mit der Zange, die rechts an der Wand hängt, nehmen wir ein Teil aus dem Becken und frieren es am Kühlbecken ein. Weiter rechts aktivieren wir den mittleren Androiden mit Joeys Hauptplatine. Noch weiter rechts hilft dieser uns dann, die Tür zu öffnen.

Das Innere des "Lebewesens" betreten wir nun ohne Joey, er hat Probleme uns zu folgen.

Ganz rechts befestigen wir unser Kabel an der Rohrhalterung und klettern an den Haltegriffen hinab. Nachdem das virusinfizierte Teil in den Schlund geworfen wurde, klettern wir zur Tür, wo wir einen nahen Verwandten wiedersehen. Sobald der Stuhl frei ist, bitten wir den einarmigen Joey alias Ken, auf diesem Platz zu nehmen. Damit hätten wir's geschafft!



SUBWAR 2050

Hochseekapitän Christian Wieland aus Wilhelmshaven ist mit seinem Unterwasserkutter durch die sieben Weltmeere getuckert und hat sich erfolgreich mit den Söldnern von der Konkurrenz geprügelt. Soviel Einsatz belohnen wir mit einer Extra-Prämie.

Allgemeines

Hat es ein gegnerischer Torpedo auf Euch abgesehen, schaltet sofort in die Außenansicht (F4), beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit und versucht, den Torpedo auszu-manövrieren (Knuckles). Wenn der Meeresboden in Reichweite ist, nutzt Schluchten und Vorsprünge aus. Köder sind bei schnellen U-Booten reine Platzverschwendung, bei langsamen (Trieste, Powers) nicht ganz so sinnlos.

Der im Handbuch als gefährlich beschriebene Manövrierkampf ist sehr oft durchaus sinnvoll. Bei langsameren Gegnern wie der Whirlwind sollte man ihn ruhig eingehen, vermeidet aber um jeden Preis, daß des Gegners Nase Euch entgegenweist, denn dann kann Euch Euer Konterpart ungestört torpedieren, und Eure Waffen treffen nicht mehr das U-Boot, sondern dessen Waffen, gerade in Einsätzen mit akutem Waffenmangel ziemlich ärgerlich.

Die Missionen müssen 100%ig erfüllt werden, d.h., wird im Briefing erwähnt, daß man es vermeiden sollte, entdeckt zu werden, bedeutet das für Euch, die Mission sofort abbrechen zu können, sobald Ihr die Meldung erhaltet, der Gegner habe Euch entdeckt. Teilweise kann man dem Briefing allerdings nicht alles glauben, ich weise in der Missionsbeschreibung näher darauf hin.

Sollte einigen von Euch während der Studie meiner "taktischen Hilfe" auffallen, daß ich dem im Handbuch verfaßten Tip, hauptsächlich das passive Sonar zu verwenden, kaum Folge leiste, so sei Euch gesagt, daß dieses eigentlich nur in Verbindung mit "Schleich"-Einsätzen Sinn

macht, da einem sonst doch einiges verborgen bleibt, was man im nachhinein doch besser hätte entdecken sollen (z.B. im Minenfeld).

Die in der Missionsbeschreibung angegebene Bewaffnung ist, wenn nicht extra erwähnt, keine Idealbewaffnung. Da ich im Laufe der Zeit die Rakete aufgrund Ihrer hohen Geschwindigkeit zu schätzen begann, fällt der Vorschlag zur Bewaffnung dementsprechend aus, trotzdem rate ich vom Torpedo in den meisten Fällen ab, da man mit ihm eine nur sehr dröge Trefferquote erzielt (wird oft durch Köder abgelenkt oder sucht sich den Wingman als neues Ziel aus). Seine automatische Zielverfolgung und die etwas größere Durchschlagskraft rechtfertigen zudem keinesfalls das (zu) hohe Gewicht. Allein die Trieste ist in der Lage, genügend Torpedos zu laden (bis 22 Stück).

Eine gute Methode, ein U-Boot vor seiner Sonaridentifikation selbst zu klassifizieren, ist, es anzupeilen und dann ins Objektverzeichnis zu schalten (4).

Missionsbeschreibung

Die Übungseinsätze sollten eigentlich keine Probleme machen. Die Unternehmen

sind nach dem in der spieleigenen README.TXT angegebenen Schwierigkeitsgrad aufgelistet.

• Nordatlantik:

Mission 1

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Diese Mission stellt keine besonderen Ansprüche, der Wingman ist, seid Ihr mit den Waffen sparsam, überflüssig. Gleich vor der ersten Wegmarke erscheinen 3 Minierer, die Ihr leicht zerstören könnt. Taucht weiter zu Wegmarke 2 und 3. Bei letzterer befinden sich 3 weitere Minierer sowie ein nahe der Thermalschicht kreuzendes U-Boot der Klasse Typ 17, das sich nicht weiter um Euch kümmert. Sind auch die 3 letzten Minierer schrott-reif, ist der Auftrag schon erfüllt.

Mission 2 (Karte)

Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 5 Torpedos, 32 Raketen, 1 Köder
Position Wingman: hinten

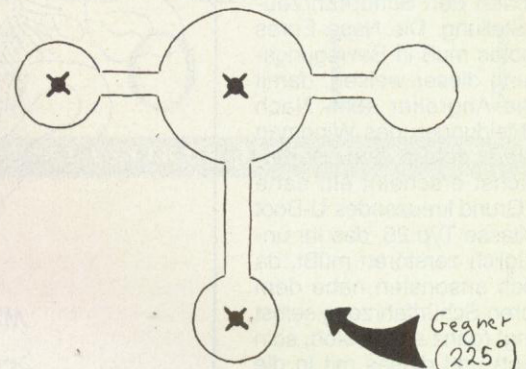
Bis Wegmarke 2 könnt Ihr der Route ausgelassen folgen. Wegmarke 3 taucht Ihr dann allerdings nicht mehr an, statt dessen solltet Ihr die vor Euch

liegende Tiefe ausnutzen. Laßt Euer U-Boot bis auf den Grund sinken und richtet Euch dort zum Thermalkraftwerk aus (165). Bringt das U-Boot in leicht nach vorn geneigte Lage und leert die Ballasttanks. Ihr solltet bis zu einer Tiefe von 500 Fuß aufsteigen und dann mit ca. 25 Knoten bis zu der auf der Karte gekennzeichneten Stelle vordringen. Dann aktiviert das Sonar. Die erscheinenden 6 Minen müssen mit Raketen ausgeschaltet werden (die Raketen müssen nicht exakt treffen, Minen detonieren meist von selbst). Während der Entschärfung der Minen erscheinen 2 feindliche U-Boote (Hurricane, Typhoon), die sogleich versuchen über die Tiefe hinter Euch zu gelangen. Sind die Minen zerstört, gebt dem Transporter die Spezialbefehle

gationscomputer Wegmarke 4 als ersten Wegpunkt und be- gebt Euch direkt dorthin. Vor der Wegmarke erwartet Euch eine Typhoon, die Ihr mit zwei direkten Torpedo-Treffern im Manövriekampf außer Gefecht setzen könnt. Aktiviert dann das Sonar und peilt das alte U-Boot-Wrack an. Hinter diesem liegen zwei weitere Wrackteile, die Ihr ebenfalls anpeilen müßt. In Richtung der beiden erscheint in einiger Entfernung eine Whirlwind, die Ihr vom Wingman erledigen lassen solltet. Gehört die Whirlwind der Vergangenheit an und ist Wingman noch wohlauf (unbedingt notwendig), geht's weiter nach Wegmarke 3, wo Euch eine weitere Whirlwind das Leben schwer machen möchte. Eure letzten 4 Torpedos und Euer Wingman sollten der

Nordatlantik, Mission IV

✕ - diese Teile zerstören



aufgrund seiner geringen Geschwindigkeit etwas zurück), dicht gefolgt von einer weiteren Typhoon, die es ebenfalls schnellstmöglich auszuschalten gilt, bevor sie dies mit Eurem Transporter tut. Sind die U-Boote zerstört und hat Euer Tauchteam die Schlacht überlebt, erhaltet Ihr der Reihe nach die Meldungen, daß Kuppel 1, 2 sowie die Hauptkuppel frei seien. Nach diesen Meldungen könnt Ihr die auf der Karte gekennzeichneten Gebäudeteile mit jeweils 6 Raketen zerstören.

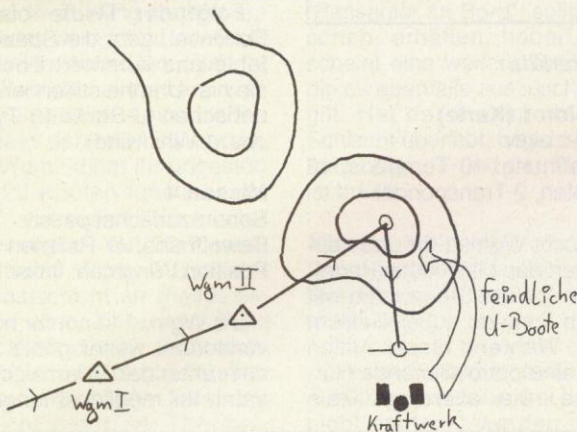
die Whirlwind für den Wingman anpeilen und ihn angreifen lassen. Ihr selbst müßt Euch sofort um die Typhoon kümmern, da sie sonst unter Euch hinweg taucht und dann von hinten attackiert (äußerst tödlich). Ist die Typhoon eliminiert, kommt dem Wingman zu Hilfe und laßt der Whirlwind Eure Torpedos schmecken. In der gewonnenen Zeit löst sich das Dronenschiff meist vom Gefecht und begibt sich zur "Mother One". Seid Ihr nicht schnell genug, und steht das Dronenschiff schon stark unter Beschuß, kommt es manchmal vor, daß es sich unter die Thermalschicht flüchtet und direkt unter der "Mother" wieder auftaucht. Dies braucht seine Zeit, daher glaubt man manchmal, das Boot gehöre schon der Vergangenheit an. Kümmert Euch in solch einem Fall in erster Linie um Euer eigenes Leben; seid Ihr nicht gerade in ein Gefecht verwickelt, schaut unter der Thermalschicht nach und helft ggf. dem Dronenboot.

Mission 5 (Karte)

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 4 Torpedos, 14 Raketen
Position Wingman: links o. vorne

Wichtigstes Gebot bei dieser Mission ist das Sprengstoffdronen-U-Boot zu schützen. Daher gleich zu Beginn das Sonar aktivieren (Karte zeigt Positionen und folgende Aktionen der präsenten U-Boote),

Nordatlantik, Mission II



und kümmert Euch dann um die beiden U-Boote. Schnelligkeit ist hier sehr wichtig, denn sonst kann es passieren, daß der Transporter zerstört wird und die Mission nicht mehr erfüllt werden kann. Die U-Boote sind leicht zu zerstören. Beschäftigt die Hurricane mit 3-4 Torpedos, während Ihr die Typhoon mit Raketen zerstört. Vom Countdown solltet Ihr Euch nicht nervös machen lassen, seid Ihr nicht gerade schwer beschädigt, reichen 10 Sekunden vollkommen aus, um Euch in Sicherheit zu bringen.

Mission 3

Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 6 Torpedos
Position Wingman: links o. vorne

Diese Mission ist relativ schwer, da die Bewaffnung kaum ausreicht, wenn man sich an die vorgegebene Route hält. Daher wählt für den Navi-

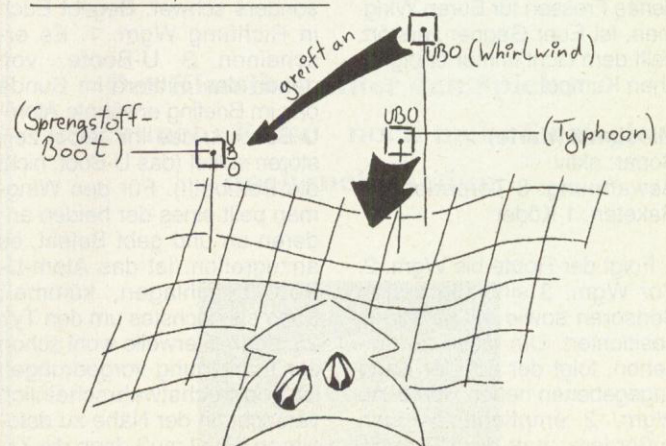
Whirlwind eines Besseren belehren. Ist der Gegner überwunden, taucht als nächstes nach Wegmarke 2 und peilt die dort liegenden Trümmer an. Einsatz erfüllt.

Mission 4 (Karte)

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos, 23 Raketen, 1 Köder
Position Wingman: links

Bis zur Forschungseinrichtung könnt Ihr sorglos tauchen. Sobald Ihr die Meldung "Team 1- Bereit zum Einfahren" erhaltet, gebt die Spezialbefehle. Nun müßt Ihr die beiden Minen an der Einrichtung mit je einer Rakete entschärfen. Begeht Euch dann schnellst möglich über das Gebäude. Zunächst erscheint ein U-Boot der Typhoon-Klasse (Karte) unmittelbar unter der Thermalschicht, das Ihr sogleich mit 2-3 Torpedos zerstören müßt. Nicht viel später erscheint dann Euer Transporter (bleibt meistens

Nordatlantik, Mission V



Mission 6: (Karte)

Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Begeht Euch mit 40 Knoten zu Wegmarke 2 und bezieht zwischen den Schürffahrzeugen Stellung. Die Nase Eures U-Bootes muß in Bewegungsrichtung dieser weisen, damit Ihr die Angreifer seht. Nach den Meldungen des Wingman aktiviert sofort das Sonar. Zunächst erscheint ein nahe dem Grund kreuzendes U-Boot der Klasse Typ 25, das Ihr unverzüglich zerstören müßt, da es sich ansonsten nahe dem mittleren Schürffahrzeug selbst sprengt (ganz schön blöd, so'n U-Boot) und dieses mit in die ewigen Fischgründe nimmt. Nach der 2. Meldung Eures Wingman erscheinen 2 weitere U-Boote (Typhoon, Hurricane). Eins der beiden solltet Ihr für Euren Wingman anpeilen. Ist der Typ 25 zerstört, helft Eurem Wingman und zerstört die oder das übriggebliebene U-Boot(e). Wichtig bei diesem Einsatz ist, daß alle 3 Schürffahrzeuge unzerstört bleiben; wenn der Typ 25 ausgeschaltet ist, habt Ihr's so gut wie geschafft.

Mission 7

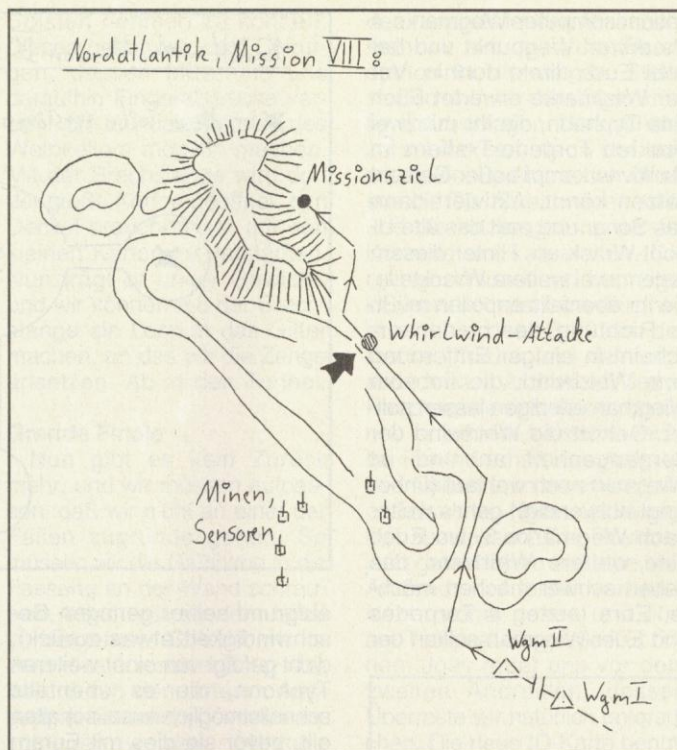
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen
Position Wingman: links

Folgt der Patrouillenroute bis Wgm. 3. Dort erwartet Ihr den Notruf Eures Trägers. Er befindet sich bei Wgm. 2, die automatisch in Euren Navigationscomputer eingespeist wird. Ihr müßt unbedingt die Zerstörung der "Spirit of Excellence" verhindern, daher kümmert Euch selbst um die Zerstörung des dem Träger am nächsten liegenden U-Bootes (Hurricane), welches seinerseits die "Spirit" unverzüglich unter Beschuß nimmt. Eine 2. Hurricane erscheint etwas abseits, gefundenes Fressen für Euren Wingman. Ist Euer Gegner zerstört, helft dem nicht immer erfolgreichen Kumpel.

Mission 8 (Karte)

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos, 23 Raketen, 1 Köder

Folgt der Route bis Wgm. 2. Vor Wgm. 3 sind die ersten Sensoren sowie einige Minen positioniert. Um diese zu umgehen, folgt der auf der Karte angegebenen neuen Route. Ab Wgm. 2 empfiehlt es sich außerdem, statt der Wegmarkenanzeige im Navigations-



computer mit der Karte weiter zu tauchen, so daß man nicht immer auf die Einsatzkarte schalten muß, was kurz vor dem Missionsziel tödlich sein kann. Nach halber Strecke kreuzt eine Whirlwind Euren Weg, die Ihr mit 6-7 Torpedos schnell loswerden könnt. Ab hier solltet Ihr mit Höchstgeschwindigkeit weiter tauchen, da kurz vor der zu zerstörenden Einrichtung einige U-Boote patrouillieren, die wesentlich aggressiver handeln als die erste Whirlwind. Kümmert Euch aber nur um das eigentliche Ziel, das mit einigen Raketen zu vernichten ist und laßt Euch in keine unnötigen Gefechte mehr verwickeln.

Mission 9

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

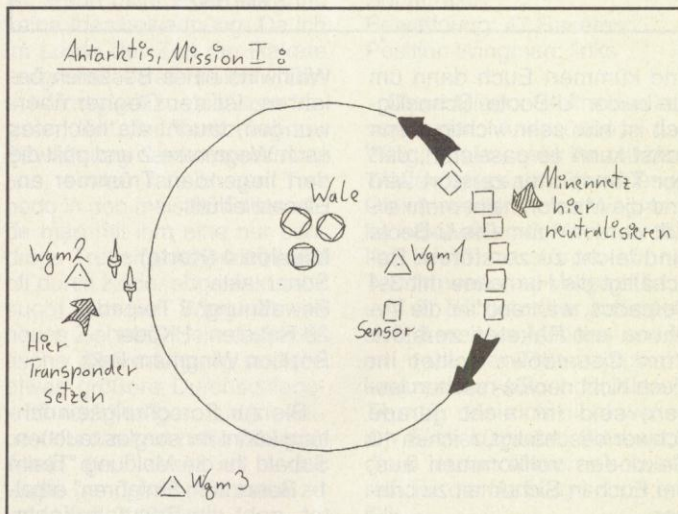
Diese Mission ist nicht besonders schwer. Begeht Euch in Richtung Wgm. 1. Es erscheinen 3 U-Boote, von denen das mittlere im Bunde das im Briefing erwähnte Atom-U-Boot ist, das Ihr selbst zerstören solltet (das U-Boot, nicht die Bombe!!!). Für den Wingman peilt eines der beiden anderen an und gebt Befehl, es anzugreifen. Ist das Atom-U-Boot geschlagen, kümmert Euch als nächstes um den Typ 25, der mittlerweile wohl schon zur Einrichtung vorgedrungen ist und höchstwahrscheinlich versucht, in der Nähe zu detonieren. Final muß dann die Typhoon dran glauben.

• Antarktis

Mission 1 (Karte)

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 10 Torpedos, 12 Raketen, 2 Transponder

Taucht Wgm. 1 an und neutralisiert das Minennetz (Karte), indem Ihr die Steuerminen mit einem Torpedo außer Gefecht setzt. Während dieser Aktion naht eine patrouillierende Hurricane, die allerdings kein



ernstzunehmender Gegner ist. Seid allerdings vorsichtig, daß Ihr keinen Wal ins Ziel bekommt. Nach dem Handge- menge solltet Ihr Euch zu Wgm. 2 begeben und dort in einiger Entfernung zueinander die beiden Transponder abwerfen. Haben die drei Wale die Transponder erreicht (treibt sie dorthin, ansonsten kann es

passieren, daß die Transponder vorher detonieren), ist die Mission erfüllt.

Mission 2

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos, 32 Raketen
Position Wingman: links

Erst bei Wgm. 2 wird der Eisberg-Transport angegriffen. Zunächst tauchen kurz nacheinander 2 U-Boote der Klasse Typ 25 aus der Thermalschicht auf (jeweils eins bei einem Schleppschiff), kurze Zeit später versucht eine Typhoon, die über dem Eisberg erscheint, diesen zu zerstören. Erteilt Ihr mit Euren übriggebliebenen Waffen eine Lektion.

Mission 3

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: hinten

Folgt der Route bis zur Bohrinself, gebt die Spezialbefehle und kümmert Euch um die hier Unruhe stiftenden gegnerischen U-Boote (2 Typhoons, 1 Whirlwind).

Mission 4

Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Bis Wgm. 1 könnt Ihr normal vorstoßen, weiter geht's dann aber unter der Thermalschicht, damit Ihr möglichst lange un-

entdeckt bleibt (während der gesamten Mission unentdeckt zu bleiben, wie es im Briefing erwähnt wird, schafft man nicht). Seid Ihr näherungsweise bei Wgm. 2, stoppt die Maschinen und leert Eure Ballasttanks, um dicht über die Thermalschicht zu kommen. Zunächst seht Ihr 2 Krill-Erntefahrzeuge, in deren Richtung

es nun wieder unter der Thermalschicht weiter zu tauchen gilt (25 Knoten). Spätestens wenn Ihr gerade wieder auftaucht um ein Krill-Erntefahrzeug zu zerstören, erhaltet Ihr die Meldug, daß Ihr entdeckt seid. Beschleunigt auf 80 Knoten, aktiviert das Sonar und kümmert Euch um die beiden Typhoons, die sich Euch jetzt offenbaren dürften. Auch aus der Zerstörung eines Krill-Fahrzeuges wird nun nichts mehr, da alle 3 (eines blieb dem passiven Sonar verborgen) nun Zeugen sind, müssen sie auch alle ins feuchte Seegras beißen. Eine für den Wingman geradezu geschaffene Aufgabe.

Mission 5

Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: mindestens
3 Torpedos, 1 Horchgerät

Wichtig bei diesem Einsatz ist, wie im Briefing zaghaft angedeutet wird, nicht entdeckt zu werden. Außerdem müßt Ihr das Zeitlimit einhalten, was aber eigentlich kein großes Problem darstellt. Bis zur ersten Wgm. könnt Ihr ungestört mit 120 Knoten tauchen, danach verringert Eure Geschwindigkeit auf 30 Knoten und taucht Wgm. 3 über der Thermalschicht an (haltet ungefähr eine Tiefe von 3650 Fuß). Befindet Ihr Euch über der Wgm. stoppt die Maschinen und flutet Eure Tanks bis Ihr dicht unter der Thermalschicht liegt. Bewegt Euch nun mit 15 Knoten bis zum Gebäude und haltet Euer U-Boot dort dicht über dem Grund. Werft nun noch das Horchgerät ab,

steigt dann auf gleiche Höhe mit dem über dem Gebäude schwimmenden Sensor und zerstört ihn mit 3 Torpedos.

Mission 6

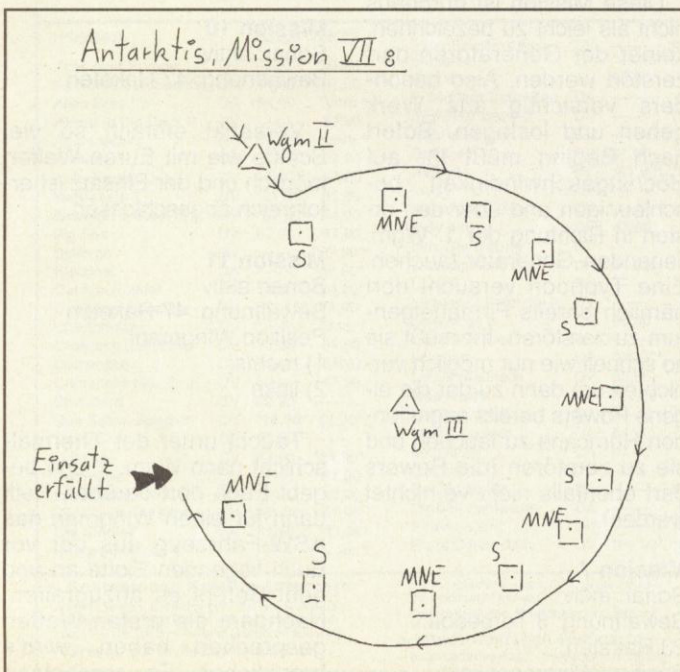
Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Ihr könnt bis Wgm. 2 tauchen. Das sich dort unter dem Packeis befindende Gebäude ist der Eingang zum Gefängnis, an dem Ihr die Gefangene befreien müßt. Gebt dem Transporter die Spezialbefehle und patrouilliert mit 40 Knoten um die Einrichtung. Nachdem Euer Transporter erschienen und am Eingang andockt, erscheinen eine Typhoon und eine Hurricane. Zerstört erst mit 4 Raketen die Hurricane und dann die mittlerweile zur Thermalschicht flüchtende Typhoon. Kurze Zeit später, die Meldung Eures Transporters, "Passagier an Bord", solltet Ihr schon erhalten haben, erscheint eine weitere Typhoon, die es ebenfalls auszuschalten gilt. Hat der Transporter die Schlacht überlebt, begeben Euch nach Wgm. 1 und der Einsatz ist erfüllt.

Mission 7 (Karte)

Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: eigentlich nicht notwendig

Dieser Einsatz ist eine reine Aufklärungsmission, bei der Ihr nicht entdeckt werden dürft. Taucht ab Wgm. 2 entlang der auf der Karte angegebenen Route mit einer Geschwindigkeit von 32 Knoten und peilt alle erscheinenden Objekte an



ROM. GOLD

DER KLASSIKER IM NEUEN GEWAND



RINGS OF MEDUSA

Der Klassiker unter den Spielen -
noch mehr Farbe - noch mehr Strategie
- noch mehr Action.



(Sensoren, Minen). Von den im Briefing erwähnten Wracks habe ich selbst mit aktiven Sonar nie einen Bolzen zusehen bekommen.

Mission 8

Sonar: aktiv
Bewaffnung:
Position Wingman:
1) links,
2) rechts

Diese Mission variiert immer in den Stellen, an denen die Gegner angreifen. Zu erwarten sind aber immer 2 Typhoons und 1 Typ 25 (der wieder versucht, sich zu sprengen!!!). Die Zerstörung letzteren solltet Ihr selbst in die Hand nehmen, die beiden Typhoons verteilt Ihr an die beiden Wingman (werden nicht immer mit Ihren Gegnern fertig, helft ihnen also). Ihr müßt den Angriff abwehren, die "Antarctic Haven" darf nicht zerstört werden. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten der Angriffsformation: Zum einen, löst Ihr Euch gleich zu Anfang der Mission vom Träger, erwartet Euch der Typ 25 auf dem Weg nach Wgm. 1, die beiden Typhoons attackieren Ihrerseits bei Wgm. 2 die "Haven"; zum anderen greifen die Gegner geschlossen bei Wgm. 1 an, wenn Ihr noch ein wenig beim Mutterschiff verharrt. Es kann vorkommen, daß sich die Gegner unter die Thermalschicht flüchten und von dort die "Haven" torpedieren.

Mission 9

Sonar: passiv
Bewaffnung: 47 Raketen
(unbedingt notwendig)
Position Wingman: links

Das größte Problem in dieser Mission ist der akute Waffenmangel. Es wird zwar im Briefing gesagt, daß man die Eisdecke brechen müsse, um den Stützpunkt zu zerstören, doch habe ich das persönlich nie geschafft. Der Stützpunkt besteht aus drei separaten Teilen, die jeweils elf Raketen schlucken, bevor sie den Geist aufgeben, daher ist es unbedingt erforderlich, daß Ihr die Einrichtung mit 33 Raketen erreicht. Bis Wgm. 1 passiert noch nichts, vor der zweiten kreuzt allerdings eine Whirlwind, die Ihr sofort anpeilen und vom Wingman angreifen lassen müßt. Da er aber nicht allein mit dem Gegner fertig wird, müßt Ihr ihn mit 6 Raketen unterstützen, welche Ihr spätestens abfeuern solltet, wenn die Whirlwind als Gegner

identifiziert wird, da sie sonst Zeit genug hat, Euch zu attackieren. Nach diesem Gegner könnt Ihr dem Wingman Befehl geben, zum Stützpunkt zurückzukehren, er hat nämlich eh keine Waffen mehr. Ihr für Euren Teil setzt Euren Weg nach Wgm. 3 fort. Durch das Minennetz kommt man am einfachsten, indem man dicht über einem Sensor zwischen zwei Minen mit 40 Knoten hindurchtaucht. Vor dem Stützpunkt patrouilliert eine Typhoon, die, sobald sie Euch entdeckt hat, auf Euch zu kommt. Sieben direkte Raketentreffer vor Ihrer Identifikation befördern sie direkt in Neptuns Arme. Alles im allem dürft Ihr Euch einen Fehltreffer erlauben. Habt Ihr die Typhoon überwunden, dürft Ihr aufatmen, denn dann braucht Ihr nur noch den U-Stützpunkt vernichten und der Einsatz ist erfüllt, die Antarktis-Kampagne somit beendet.

• Südchinesisches Meer

Mission 1

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
32 Raketen
Position Wingman: links

Gleich zu Anfang solltet Ihr über die Thermalschicht tauchen und das dort kreuzende ASW-Fahrzeug mit den Torpedos außer Gefecht setzen. Danach geht's weiter nach Wgm. 1, wo Ihr eine Hurricane zerstören müßt. Vor Wgm. 2 solltet Ihr um die ersten beiden Generatoren patrouillieren bis eine weitere Hurricane auftaucht, die versuchen wird, einen Generator zu zerstören. Ihr solltet sie davon abhalten. Peilt alle Generatoren an, beim letzten in Richtung der 3. Wgm. lauert wieder eine vorwitzige Hurricane, die Ihren Vorgängern nacheifert. Ist sie zerstört und wurde kein Generator vernichtet, ist die Mission erfüllt.

Mission 2

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Taucht gleich zu Anfang über die Thermalschicht zu den Handelsschiffen. In Richtung der 2. Wgm. schwimmen zwei ASW-Fahrzeuge. Zerstört eines selbst, das andere hebt für den Wingman auf. Anschließend müßt Ihr sofort zurück zu den Frachtern, wo sich eine Typhoon und eine Hurricane zum Angriff vorbereiten. Sind sie nur noch Vergangenheit und haben die Frachter überlebt, habt Ihr's geschafft.

Mission 3

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman:
1) links,
2) rechts

Begeht Euch direkt zu Geisha World und umkreist diese. Zu erwarten sind 2 Typhoons und 1 Hurricane, die jeweils versuchen werden, die Stützen der Einrichtung zu zerstören. Peilt eine Typhoon für die Wingmen an, der anderen Gegner entledigt Ihr Euch selbst.

Mission 4

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 15 Torpedos

Stoßt bis zur 2. Wgm. mit Höchstgeschwindigkeit vor und kümmert Euch dort lediglich um die beiden Trockendocks, die jeweils mit 6-7 Torpedos zu versenken sind.

Mission 5

Sonar: passiv
Bewaffnung: 1 Transponder
Position Wingman: hinten

In dieser Mission dürft Ihr wieder nicht entdeckt werden. Taucht Wgm. 1 daher mit nur 20 Knoten an. Sobald Ihr die Meldung erhaltet, daß die Wasserproben erzielt würden und Ihr den Transponder abwerfen sollt, tut Ihr dies auch. Taucht danach mit 40 Knoten weiter zu Wgm. 2, auf dem Weg dorthin, wird der Einsatz erfüllt.

Mission 6

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen

Diese Mission ist durchaus nicht als leicht zu bezeichnen, keiner der Generatoren darf zerstört werden. Also besonders vorsichtig ans Werk gehen und loslegen. Sofort nach Beginn müßt Ihr auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und über den ersten in Richtung der 1. Wgm. liegenden Generator tauchen. Eine Typhoon versucht dort nämlich bereits Firmeneigentum zu zerstören. Ihr müßt sie so schnell wie nur möglich vernichten um dann zu der die eigene Powers bereits angreifenden Hurricane zu tauchen und sie zu zerstören (die Powers darf ebenfalls nicht vernichtet werden).

Mission 7

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos,
23 Raketen
Position Wingman: links

Taucht sofort zu Wgm. 1 und 2 (peilt zwischendurch ruhig den Typ 17 für Euren Wingman an) und macht bei letzterer der gegnerischen Plattform mit acht Torpedos ein Ende.

Mission 8

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Um die im Mission-Briefing erwähnten gegnerischen Flugzeuge und eigentlich um jedes andere Feindbild müßt Ihr Euch keine Sorgen machen. Taucht erst zu Wgm. 1 und dann unter der Thermalschicht weiter zu Wgm. 2. Bei dieser müßt Ihr alle 4 Verbindungseinheiten der Pipeline mit je 6 Raketen zerstören und Euch dann in Richtung Wgm. 3 begeben. Kurz vor Ihr sind 2 weitere Einheiten der Leitung installiert, eines davon ist die zentrale Pumpstation. Sind beide zerstört, taucht weiter nach Wgm. 3 und der Einsatz gilt als erfüllt.

Mission 9

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 8 Torpedos,
21 Raketen, 1 Transponder
Position Wingman: links

Zerstört erst beide Schleppschiffe im Alleingang und hindert dann die 2 erscheinenden Hurricanes daran, die Öltanks zu beschädigen. Hier könnt Ihr auch den Wingman beschäftigen. In den meisten Fällen wird die Mission aber schon erfüllt, wenn einer der Angreifer vernichtet ist; den Transponder abzuwerfen braucht man dann auch nicht mehr.

Mission 10

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen

Versenkt einfach so viel Schiffe wie mit Euren Waffen möglich und der Einsatz ist erfolgreich abgeschlossen.

Mission 11

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman:
1) rechts,
2) links

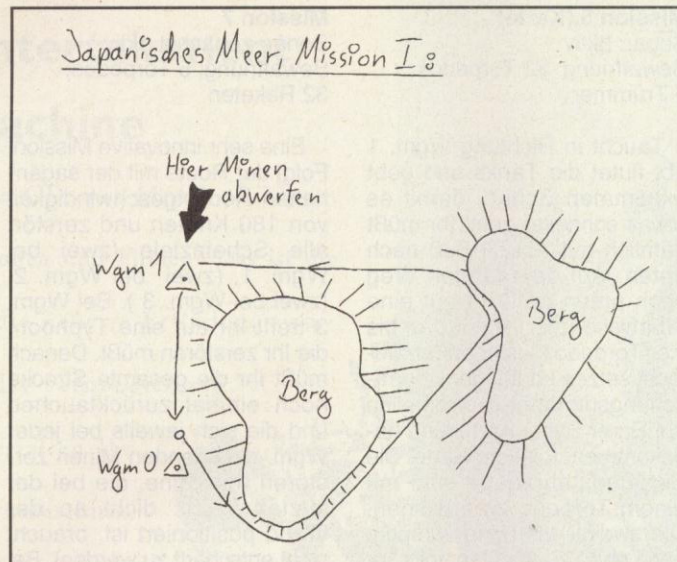
Taucht unter der Thermalschicht nach Wgm. 1 und begeht Euch dort darüber. Peilt dann für einen Wingman das ASW-Fahrzeug aus der vor Euch liegenden Flotte an und gebt Befehl es anzugreifen. Nachdem die ersten Waffen gesprochen haben, wird's brenzlicher. Es erscheinen

nämlich zwei Typhoons und eine Hurricane, die ziemlich gnadenlos handeln. Beschleunigt daher sofort auf Höchstgeschwindigkeit und erledigt die Gegner in einem komplizierten Manövrierkrieg. Wichtig ist hier, das Ihr Eure Geschwindigkeit nicht dem Gegner angleicht, sondern ständig Eure Höchstgeschwindigkeit haltet. Sind die Gegner reif für den U-Boot-Friedhof, solltet Ihr an die Oberfläche steigen und den zu zerstörenden Düsenhubschrauber lokalisieren und angreifen. Ist auch dieser nur noch Vergangenheit, gilt es nun, noch einige Schlachtschiffe zu versenken. Von den ursprünglichen zwei Transportern, eine Fregatte, ein Kriegsschiff sowie einem ASW-Fahrzeug dürfen nur die beiden Transporter verschont bleiben. Bis auf diese letzte Mission ist mir bis heute nicht klar, warum die Hersteller diese Kampagne als schwer klassifizierten.

• *Japanisches Meer*

Mission 1 (Karte)

Sonar: unbedingt passiv
Bewaffnung: mindestens
zwei chemische Minen



Folgt einfach der Karte mit einer Geschwindigkeit von 16 Knoten und werft an gekennzeichneten Stelle die Minen ab. Sobald die Minen detonieren, ist die Mission erfüllt und Ihr könnt zurücktuckern. Wichtig bei dieser Mission ist, daß Ihr nicht entdeckt werdet, denn sobald dies geschieht, werden die Verteidigungs-U-Boote alarmiert und Ihr seid ziemlich arm dran.

Mission 2

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 22 Torpedos,
5 Köder

Taucht in Richtung Wgm. 1 ab. Auf dem Weg begegnet Euch ein gegnerischer Aufklärer der Thunderbolt-Klasse und der allmählich absinkende Firmen-Satellit. Vernichtet die Thunderbolt sobald sie in Reichweite ist (Zuversicht > 90)

mit drei bis vier Torpedos und folgt dann dem Satelliten. Am Meeresgrund angekommen, erscheint nach kurzer Zeit eine feindliche Whirlwind, die Ihr möglichst zügig im Manövrierkrieg ausschalten solltet, da nämlich noch ein wenig später eine Typhoon auftaucht, die Ihrerseits dann das eigene Bergungs-U-Boot oder Euch angreift. Erweist sich die Whirlwind als zu flink, empfiehlt es sich auch, den Kampf gegen sie abzubrechen und erst die Typhoon zu zerstören. Sind die Gegner überwunden und haben der Satellit sowie das Bergungsboot die Schlacht überstanden, ist die Mission erfüllt.

Mission 3

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 26 Raketen
Position Wingman: links

Peilt gleich zu Anfang das Test-U-Boot an und laßt es auch weiterhin in diesem Zustand. Da das Testboot die gleiche Route verfolgt wie Ihr, solltet Ihr Euch auch dicht an diesem halten, indem Ihr mit Höchstgeschwindigkeit taucht. Kurz vor Wgm. 3 erscheint eine

ENDLICH
!! DIE REVOLUTION IM SOFTWARE-DSCHUNDEL !!

- **Topaktuell** wo?
- **Brandheiß** wo?
- **Ultragünstig** wo?
- **Megaservice** wo?

BEI UNS !

TOPGAME

Tel.:07556/710300 Fax:07556/710399 Tel.:07556/710300 Fax:07556/710399 Tel.:07556/710300

Programm	Amiga	IBM/PC
Aces over Europe	DV ———	81,90
Air Force Commander	DA 54,90	67,90
Alien Breed 2	DA 54,90	*Verb.*
Alone in the Dark II	DV ———	87,90
Ambermoon	DV 81,90	*Verb.*
Anstoss	DV 67,90	67,90
Aufschwung Ost	DV 60,90	67,90
Battle Isle 2	DV *81,90*	81,90
Beneath a Steel Sky	DV *67,90*	74,90
Big Sea	DV 60,90	67,90
Bioforge	DA ———	*87,90*
Bloodnet	DA ———	*87,90*
Cannon Fodder	DA 54,90	*60,90*
Carribean Desaster	DV *60,90*	*81,90*
Chartbreaker	DV *Verb.*	*Verb.*
Christoph Kolumbus	DV 74,90	81,90
Comanche	DV ———	87,90
Comanche Mis. D. 2	DV ———	47,90
Darkmere	DV 60,90	—
Das Schw. Auge 2	DV *74,90*	*81,90*
Deep Core	DA 47,90	—
Der Clou	DV 67,90	*81,90*
Der Planer	DV ———	81,90
Der Planer Extra	DV ———	40,90
Der Schatz im Silbers.	DV *81,90*	87,90
Die Siedler	DV 81,90*	*81,90*
Dungeon Master II	DA ———	*Verb.*
Elder Scrolls: Arena	DV ———	*81,90*
Elfmania	DA *47,90*	—
Elite II	DV 60,90	74,90
F-14 Fleet Defender	DA ———	94,90
Flight Simulator 5	DV ———	135,90
Gabriel Knight	DV ———	74,90
Goblins 3	DV 67,90	81,90
Hattrick	DV *81,90*	*81,90*
Inca 2	DV ———	87,90
Incredible Toons	DV ———	74,90
Indy 4 Adv.	DV 47,90	47,90
Indy Car Racing	DV ———	81,90
Jurassic Park	DA 54,90	67,90
Larry 6	DV ———	81,90
Legend of Kyrandia II	DV ———	74,90
Lemmings 2	DA 60,90	81,90
Links 386 Pro	DA ———	94,90
Lollypop	DA *60,90*	*74,90*
Lothar Matthäus	DV 60,90	*67,90*
Mad News	DV *81,90*	*81,90*
Mechwarrior II	DA ———	*Verb.*
Mortal Kombat	DA 54,90	54,90
Mr. Nutz	DA 47,90	—
Outpost	DV ———	*81,90*
Pacific Strike	DA ———	*87,90*
Pinball Fantasies	DA ———	60,90
Pirates! Gold	DV ———	94,90
Pizza Connection	DV *81,90*	*87,90*
Weitere Systeme:		
alle Amigas,		
Macintosh,		
Mac CD,		
Atari Falcon, 3DO		
Police Quest 4	DV ———	74,90
Privateer	DA ———	87,90
Privateer Sp. Op.	DA ———	40,90
Ravenloft	DV ———	*87,90*
Sam & Max	DV ———	87,90
Second Samurai	DA 60,90	—
Sim City 2000	DV ———	*87,90*
Simon the Sorcerer	DV 67,90	87,90
Software Manager	DV 67,90	71,90
SSN 21 Seawolf	DV ———	*81,90*
Star Trek II	DA ———	81,90
Starlord	DV ———	94,90
Stonekeep	DA ———	*Verb.*
System Shock	DV ———	*87,90*
T.F.X.	DA ———	87,90
Theme Park	DA *Verb.*	*Verb.*
Tie Fighter	EV ———	*87,90*
Turrican II	DA 14,90	*67,90*
UFO	DA ———	94,90
Ultima 8 - Pagan	DV ———	87,90
XWing Mi..D. 2 B-Wing	DV ———	40,90
Zeppelin	DV *67,90*	81,90

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

- EA = englische Version, DA = deutsche Anl.
- DV = komplett Deutsch
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
- **Händleranfragen erwünscht**
- Kein Ladenverkauf - Selbstabh. möglich

- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)
- Spiele mit * waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
- **Vorbestellungen sind jederzeit möglich**

Es gelten
unsere
AGB

Versandadresse:
Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhldingen

Whirlwind. Gebt jetzt Eurem Wingman den Befehl, das Test-U-Boot anzugreifen (es ist ja bereits angepeilt), da es nämlich vom Gegner entführt und mit etwas Verzögerung als Feind angezeigt wird (Ihr erhaltet dann auch den Befehl, das Boot zu zerstören). Ihr selbst kümmert Euch um die Whirlwind. Versucht hinter sie zu kommen, da sie Euch sonst aus allen Rohren torpediert. Das entführte Test-U-Boot versucht, in die oberen Wasserschichten zu kommen, wo unter anderen feindlichen U-Booten (jede Menge Typhoons) auch ein Trägerschiff der Tsunami-Klasse liegt. Erreicht das Testschiff dieses, ist der Einsatz mißlungen. Wird es vorher vernichtet und ist auch die Whirlwind neutralisiert, ist der Einsatz erfüllt.

Mission 4

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 32 Raketen,
5 Torpedos
Position Wingman: links

Taucht Wgm. 1 an und zerstört die beiden Transporter der Klasse Typ 17 mit insg. fünf Torpedos. Nun schaltet die aggressive Typhoon aus, die hier Ihr Unwesen treibt und nicht zu unterschätzen ist (Manövrierkampf). Nach einiger Zeit erscheinen zwei weitere Transporter, die Ihr mit jeweils fünf Raketen leicht daran hindern könnt, Ihren Müll in Eurem Gebiet abzuladen. Um die beiden ASW-Fahrzeuge solltet Ihr Euch nicht weiter kümmern, sie sind nur erschwerende Faktoren, da sie andauernd Minen abwerfen. Nachdem die vier Transporter eliminiert sind, taucht wieder zur Forschungsstation ab (Wgm. 2).

Mission 5 (Karte)

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 22 Torpedos,
1 Trümmer

Taucht in Richtung Wgm. 1 ab; flutet die Tanks und gebt maximalen Schub, damit es etwas schneller geht; Ihr müßt nämlich gut 11 000 Fuß nach unten. Auf dem langen Weg nach unten trefft Ihr auf eine Whirlwind, die Ihr mit drei bis vier Torpedos leicht außer Gefecht setzen könnt, der Überraschungsmoment liegt nämlich auf Eurer Seite. Am Grund angekommen, folgt der Karte. Die Bergungsfahrzeuge sind mit einem Torpedo zu erledigen. Die zweite Whirlwind versucht nach oben zu flüchten, folgt Ihr mit Höchstgeschwindigkeit (leert auch die Ballasttanks), und zerstört sie mit drei, vier Torpedos. Schafft die Whirlwind es weit nach oben, braucht Ihr aufgrund des geringeren Drucks auch mehr Waffen. Nach dem hoffentlich kurzen Gefecht, taucht wieder ab und erledigt den Rest Eures Auftrags (vergeßt nicht, am Schluß die Trümmer abzuwerfen).

Mission 6

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 47 Raketen
Position Wingman: links

Gleich zu Anfang erscheinen 2 Whirlwinds, die Euch ans Leder wollen. Peilt eine für den Wingman an, die andere übernimmt Ihr selbst. Da es die beiden Gegner nur auf das Bergungsschiff (Jumbo-Klasse) sowie die "Neon Chrysanthemum" abgesehen haben, werden sie Euch kaum gefährlich. Paßt aber auf, das weder die Jumbo noch die Neon C. zerstört wird.

Mission 7

Sonar: zunächst aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
32 Raketen

Eine sehr innovative Mission. Folgt der Route mit der sagenhaften Höchstgeschwindigkeit von 180 Knoten und zerstört alle Scheinziele (zwei bei Wgm. 1, (zwei bei Wgm. 2, (zwei bei Wgm. 3). Bei Wgm. 3 trefft Ihr auf eine Typhoon, die Ihr zerstören müßt. Danach müßt Ihr die gesamte Strecke noch einmal zurücktauchen und die sich jeweils bei jeder Wgm. befindenden Minen zerstören (die Mine, die bei der letzten Wgm. dicht an der Wand positioniert ist, braucht nicht entschärft zu werden). Bei der letzten Wgm. wartet zudem noch eine Whirlwind, die Ihr mit den Torpedos zerstören solltet. Die nächste Wgm. befindet sich dann beim eigenen Trägerschiff. Diese Strecke legt Ihr mit passiven Sonar und nur 20 Knoten zurück. Werdet Ihr nicht entdeckt, ist der Einsatz erfüllt.

Mission 8

Sonar: aktiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
29 Raketen, 1 Transponder,
2 Köder

Sofort nach Beginn der Mission beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit und taucht in Richtung Wgm. 1. Sobald ein U-Boot (Typhoon) erscheint, peilt Ihr es an und begeben Euch in seine Richtung. Ist die Zuvorsicht auf über 90 gestiegen feuert Eure Torpedos auf das Boot ab und begeben Euch nun in Richtung der erschienenen Minen, die Ihr mit einigen Raketen neutralisieren müßt. Taucht dann mit 40 Knoten über der Thermalschicht in das Hafenbecken und zerstört die 4 weiteren Minen die sich hier befinden. Ist das geschafft setzt den Transponder unter der Thermalschicht ab und macht, daß Ihr aus dem Becken rauskommt. Dies alles muß innerhalb des Zeitlimits geschehen sein, damit das eigene Angriffsgeschwader den Hafen zerstören kann.

Mission 9

Sonar: zunächst passiv
Bewaffnung: 5 Torpedos,
32 Raketen

Begeben Euch der Route folgend zum Geothermalkraftwerk. Vor Wgm. 2 aktiviert Ihr das Sonar und versucht, die beiden sich annähernden Typhoons mit jeweils drei Raketen (reichen tatsächlich auf-

grund der Tiefe, Explosion kommt nur verzögert) zu zerstören, bevor sie Ihrerseits zum Angriff kommen. Eine weitere Typhoon erscheint meistens schon während des Gefechts in Begleitung einer Whirlwind. Nehmt Euch erst die Typhoon vor, dann mit den Torpedos die Whirlwind. Die Gefechts-geschwindigkeit sollte 40 Knoten betragen, bei der Whirlwind empfiehlt es sich, etwas schneller zu sein. Sind die U-Boote überwunden, was wahrlich nicht einfach ist, durchdringt das Minennetz mit 20 Knoten, indem Ihr wieder zwischen zwei Minen hinwegtaucht. Über der Kühlmiteleintrittsöffnung, die wirklich nicht zu übersehen ist, werft Eure verheerende Ladung ab und seht zu, daß Ihr vom Kraftwerk wekommt. Konnte man bei Mission 2 der Nordatlantik-Kampagne noch beruhigt zusehen, wie die eigenen Sprengladungen detonierten, so ist die folgende Explosion nicht zu unterschätzen und man sollte wirklich etwas Abstand gewinnen. Bekommt aber keine Angst, wenn plötzlich in die Außensicht geschaltet wird; das gehört zur kleinen Schlußanimation (Ich für meinen Teil bin beim ersten Versuch ausgestiegen, weil ich dachte, es hätte mich erwischt).

Battle Isle 2

David Kötschau aus Berlin beglückt den Strategen in uns mit allen Paßwörtern des "Single Player"- und "Two Player Modes" und kennt einige Daten der neuen Geheim-Einheiten.

Litil Divil

Direkt von den Programmierern stammen die folgenden Cheats für Gremlins PC-Teufel. Gebt vor dem Start des Spiels einfach folgende Codes ein (auf Groß- und Kleinschreibung achten).

divil KmCiNpOcKeT

Aktiviert den Level-Cheat (F1-Taste)

divil MEANING

Neue Energie (Shift T-Taste)

divil Donkey

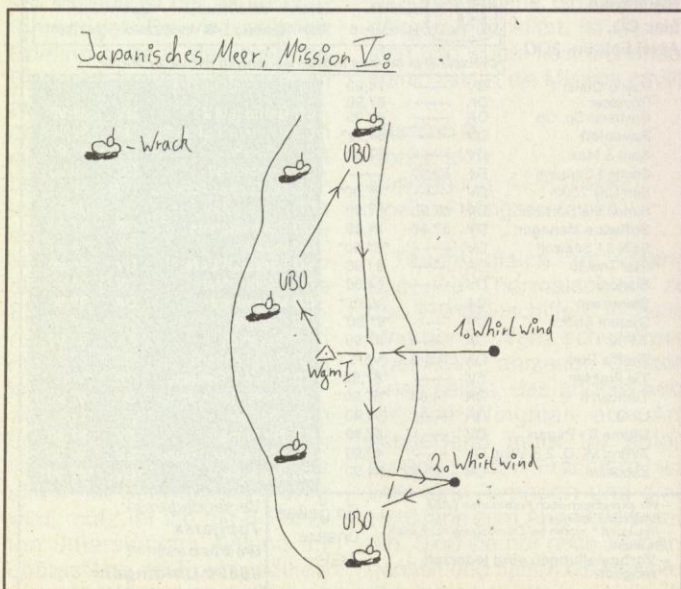
Extra Schatz (T-Taste)

divil Grumpy

Extra Schlüssel (K-Taste)

divil Nicole

löst den jeweiligen Raum (Shift P-Taste)



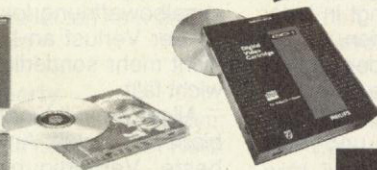
PHILIPS INVENTS

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

Da ist Power drin...



Christoph Kolumbus

Jürgen Böhm aus Hannover macht Kolumbus Konkurrenz und eroberte die neue Welt.

Die ersten Schritte

Rüstet Euer Schiff wie folgt aus:

100 Mann Besatzung	4 Kanonen
18 t Wasser	18 t Zwieback
1 t Tuche	1 t Holz
1 t Pulver	3 t Kugeln
20 t Tand	8800 Dublonen

Dadurch wird Eure Besatzung zwar bald großen Hunger erleiden, doch kostet dies nur etwa 5% der Mannschaft pro Spielrunde. Die Dublonen benutzt Ihr, um so schnell wie möglich eine Tabakplantage und eine Lagererweiterung um 100 t zu bauen.

Nun gilt es, einen Kontinent zu entdecken, der so nah wie möglich an Eurem Heimathafen liegt. Idealerweise liegt dieser Kontinent nicht mehr als neun Bewegungspunkte von Eurem Heimathafen entfernt.

Setzt Eure erste Expedition ab (ca. 70 Mann, Tand und Dublonen nicht vergessen!) und fahrt wieder nach Hause, um Nachschub (Besatzung, Tand) zu holen.

Gründung und Eroberung von Kolonien

Die erste Kolonie sollte in Ufernähe liegen (am besten ein Feld vom Ufer entfernt, damit die Kolonie nicht von feindlichen Schiffen attackiert werden kann).

Jetzt solltet Ihr systematisch den Kontinent erforschen und weitere Kolonien gründen. Wenn Ihr Glück habt, findet Ihr eine Inkastadt. Zur Eroberung einer Inkastadt benötigt Ihr ca. 150

Mann. Dafür erwarten Euch Schätze in Höhe von ca. 5000 Dublonen.

Sollte Euer Kontinent auch von anderen Nationen besiedelt werden, so ist dies ein echter Glücksfall. Wartet solange mit der Eroberung dieser Kolonien, bis diese einige Plantagen und Minen gebaut

haben. Dies geht meistens ausgesprochen schnell. In der Zwischenzeit schafft so viele Siedler wie möglich auf den Kontinent und sichert damit Eure Kolonien. Es ist sehr sinnvoll, eigene Plantagen und Minen mit Siedlern zu befestigen, da diese ein beliebtes Angriffsziel sind. Der Kauf von Soldaten ist anfänglich nicht effektiv, da diese zu schwach und zu teuer sind.

Plantagen- und Minenbau

Der Bau von zwei bis drei Plantagen ist zu Beginn unumgänglich, da Euch sehr schnell die Geldreserven ausgehen werden und Minen viel zu teuer sind. Konzentriert den Bau Eurer Plantagen auf eine gut gesicherte Kolonien das vereinfacht die Handelsrouten. Es ist besser, Plantagen aller Art zu bauen, als z.B. der Bau von drei Baumwollplantagen, da Euer Händler den Kaufpreis für Baumwolle sonst sehr schnell unter den von Tabak oder gar Zucker senken wird.

Habt Ihr Euch weitere Geldreserven erspart, so investiert sie lieber in den Schiffsbau und laßt Eure Gegner Plantagen und Minen bauen, um diese dann zu erobern.

Stadtausbau

Wichtige Kolonien solltet Ihr schnell vergrößern, da Ihr 500 Siedler benötigt, um die Ausbaustufe "Fort" bauen zu können. Liegt Eure Kolonie im Landesinnern, ist ein Fort mit 500 Mann Besatzung kaum noch einzunehmen (man benötigt dafür 750 Siedler!).

Ein Fort am offenen Meer hingegen ist immer noch ein gefundenes Fressen für eine mit 48 Kanonen bestückte Kriegsgaleone. In diesem Fall schützt nur die Ausbaustufe Kolonialhafen und die Stationierung eines Kriegsschiffes

immer lukrativ. Kauft Ihr ein schwer beschädigtes Schiff, dann müßt Ihr es sofort reparieren, da es sonst (bei einem Rumpfwert von unter 26%) sinkt!

Großen Einfluß auf den Spielverlauf hat die Entwicklung der Schiffstypen Galeone, Kriegsgaleone des 17. Jahrhunderts und die Entwicklung des Linienschiffs, da diese Schiffstypen zu ihrer Zeit allen anderen Schiffen weit überlegen sind.

Die folgende Tabelle zeigt, wann welche Nation einen neuen Schiffstyp entwickelt:

Schiffstyp	Spanien/Portugal	Holland	England/Frankreich
Karacke	1480	1500	1510
Galeone	1520	1540	1560
Kriegsgaleone	1540	1570	1570
Handels-galeone	1580	1580	1600
Fleute	-	1590	-
Indienfahrer	-	1600	1620
Kriegsgal. 17. Jhdt	1590	1610	1610
Pinasse	1640	1620	1640
Linienschiff	1660	1680	1650
Fregatte	-	-	1660
Handelsfregatte	-	-	1690

vor unliebsamen Überraschungen. Den Bau der notwendigen Kirchen solltet Ihr erst dann vornehmen, wenn Euch die Ausgabe von 2000 Dublonen nicht mehr belastet, da der Segensbonus der Kirche anfangs keinen entscheidenden Einfluß auf den Spielverlauf hat. Baut Eure Kirchen in Abständen von ca. fünf Jahren, dies erhöht die Anzahl der Segensprüche der Kirche.

Wichtige Kolonien solltet Ihr mit Wasservorräten ausstatten, da Wasser die Auswirkungen eines möglichen Feuerschiffes reduziert.

Schiffsbau und Schiffsentwicklung

Ihr solltet unbedingt in jeder Spielrunde überprüfen, ob ein Angebot vorliegt oder gar ein Pirat Euch seine Dienste anbietet. Angebote erfolgen ca. alle zehn Jahre und sind

Daraus ergibt sich, daß es es ein großer Vorteil ist, mit den Nationen Spanien/Portugal zu spielen.

Eine Spende von 2500 Dublonen beschleunigt die Entwicklung des jeweils nächsten Schiffstyps um fünf Jahre.

Gefechte

Computergesteuerte Nationen neigen anfangs dazu, ihre Karavellen mit keiner oder nur mit sehr spärlicher Bewaffnung loszuschicken. So ist es leicht möglich, ein feindliches Schiff zu versenken oder gar zu übernehmen.

Sobald Ihr Galeonen bauen könnt, solltet Ihr alle späteren Schiffstypen nur noch mit Maximalbewaffnung losschicken, da der Verlust an Ladefläche nicht mehr sonderlich ins Gewicht fällt.

Allgemein gilt für alle Kolumbianer mit Schiff: Angriff ist die beste Verteidigung, sofern Euer Schiff noch über 90% Rumpf verfügt und genügend Pulver- und Kugelvorräte an Bord hat.

Wenn Ihr diese Tips befolgt, wird Euch der König schon bald mit den Worten "Du bist der Obertollste" zum Sieg gratulieren.



Mortal Kombat

Garantierte K.O.-Techniken gefällig? Kein Problem, wir beliefern Euch mit den "Finishing Moves" für alle Systeme.

MORTAL KOMBAT

FINISHING MOVES - DEATH BLOWS - K.O.-TECHNIKEN

PC-Version:

RAYDEN	→ → ← ← ←	Hoher Schlag
KANO	↓ →	Tiefschlag
JOHNNY CAGE	→ → →	Tiefschlag
LIU KANG	→ ↓ ← → ↓	
SCORPION	↑ ↑	Standblock
SUB-ZERO	→ ↓ →	Hoher Schlag
SONY BLADE	→ → ← ←	Block

AMIGA-Version:

RAYDEN	→ ← ← ←	Feuerknopf
KANO	← ←	Feuerknopf
CAGE	→ → →	Feuerknopf
LIU KANG	→ ↓ ← → ↓	
SCORPION	↓ ↓	Feuerknopf
SUB-ZERO	→ ↓ →	Feuerknopf
SONY BLADE	→ → ← ←	Feuerknopf

Erläuterung:

→ Joystick zum Gegner →
← Joystick vom Gegner weg ←
↑ Joystick nach oben ↑
↓ Joystick nach unten ↓

REPTILE

Besiege auf der Brücke Deinen Gegner mit einem Double Flawless Victory und strecke ihn mit der K.O.-Technik nieder, wenn der Mond von einem Schatten verhüllt wird. Wenn Du das korrekt ausgeführt hast, steht Dir als nächster Gegner REPTILE gegenüber!



Ambermoon

Thalions Abschiedsgeschenk an alle Rollenspieler war für Marc Baur und Armin Scheuer aus Reutlingen kein größeres Problem.

Die Idealparty

Egil, Selena, Nelvin, Valdyn, Gryban und natürlich der Held: DU!

Großvater

Nachdem Ihr mit Eurem Großvater gesprochen habt, betretet Ihr den Keller des Hauses.

Um durch den Rätselmund zu gelangen, sagt Ihr ihm einfach das Wort "WEIN".

Das große stählerne Spinnennetz im Keller kann nur durch Feuer beseitigt werden, Ihr müßt also nur eine Fackel davor benutzen und schon verschwindet es. Ihr durchkämpft weiterhin den Dungeon, bis Ihr an eine eingestürzte Wand kommt. Dann geht Ihr zu Eurem Großvater zurück und sprecht ihn auf "EINSTURZ" an. Nun folgt Ihr seinen Anweisungen und geht nach Spannenberg zum Pferdehändler.

Spannenberg

Der Pferdehändler teilt Euch mit, daß Ihr sein Werkzeug nur bekommt, wenn Ihr ihm seine 4 goldenen Hufeisen wiederbringt. Ihr findet sie im Haus der Banditen. In Spannenberg findet Ihr außerdem den Krieger Egil, der Euch begleiten wird. Nun solltet Ihr noch zum Freiherren von Spannenberg gehen. Er stellt Euch zwei Aufträge. Zuerst solltet Ihr Euch um die Banditen und später um die Orks kümmern, da diese ziemlich schwer zu besiegen sind. Im Gasthaus trifft Ihr eine Frau, die alte Amberstar-Freunde schon aus dem ersten Teil

kennen. Sie fragt Euch nach dem Namen ihrer Katze. Sie heißt "FELIX". Nun macht Ihr Euch auf den Weg ins Banditenhaus

Banditenhaus

Das Banditenhaus befindet sich in der Wüste nordöstlich von Spannenberg. Zuerst solltet Ihr in das obere Stockwerk gehen. Dort findet Ihr in einer Kiste und hinter dem Kamin nützliche Gegenstände, unter anderem auch 2 der 4 Hufeisen. Nachdem Ihr nun 2 der Hufeisen besitzt, drückt Ihr im unteren Stockwerk den Knopf, der sich hinter dem Kamin befindet. Nun könnt Ihr den Keller des Banditenhauses betreten. Das 3. Hufeisen befindet sich im Raum neben der Kellertreppe.

Im Keller

Hier solltet Ihr die Transporter so benutzen, wie es auf dem Banditenzettel beschrieben wird. Im Keller findet Ihr das 4. Hufeisen und einige andere hilfreichen Gegenstände. Ihr solltet mit dem Hauptbandit Frieden schließen und die Nachricht zum Freiherr von Spannenberg bringen.

Spannenberg

Beim Freiherr könnt Ihr nun eine Belohnung und beim Pferdehändler eine Spitzhacke abholen. Mit der Spitzhacke solltet Ihr Euch auf den Weg in Großvaters Keller begeben.

Um zu der Ausrüstung zu gelangen, müßt Ihr einfach die Hebel, die im Keller verteilt sind, umlegen. Habt Ihr alle Hebel betätigt, könnt Ihr die Ausrüstung erreichen. Die zerbrochenen Gegenstände könnt Ihr später in Burnville reparieren lassen. Wenn Ihr den Kel-

ler verlaßt, ist Euer Großvater soeben verstorben. Ihr trefft nun Vater Antonius, der Euch zu sich ins Haus der Heiler in Spannenberg ruft.

Zurück in Spannenberg, solltet Ihr zuerst das Stadthaus besuchen. Habt Ihr dort von der Krankheit gehört, geht zu Vater Antonius. Mehr darüber später. Um in die Diebesgilde zu gelangen, müßt Ihr dem Dieb, der vor der Gilde steht, eine Brosche überbringen. Dazu müßt Ihr den Zombimeister auf dem Friedhof in die ewigen Jagdgründe schicken. Nehmt die Necromanten-Brosche und bringt sie zum Dieb. Er verrät Euch zum Dank das Eintrittswort in die Gilde. Es lautet "SILK".

In der Diebesgilde gibt es eine Prüfung der Diebe. Ihr müßt zwei Schlüssel finden, um an den Schatz zu gelangen.

Der 1. Schlüssel ist leicht zu erreichen. Der Zweite befindet sich in einem Brunnen. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr 150 Schleudersteine in den Brunnen werfen. Als nächstes solltet Ihr die Sylphenhöhle aufsuchen. Sie befindet sich westlich von Spannenberg.

Sylphenhöhle

Vor der Höhle findet Ihr in einem Baum ein Dreieck, das Ihr später noch benötigt. Kommt Ihr in der Höhle an eine verschlossene Türe, dann benutzt hier das Dreieck. Die Sylphe, die sich hinter der Türe befindet, verrät Euch das Eingangswort zur Ork-Höhle. Außerdem lehrt sie Euch die Sprache der Sylphen.

Orkhöhle

Das Eingangswort lautet "OKNARD".



Ihr müßt es dem Rätselmund als Antwort auf seine Frage sagen. In der Höhle braucht Ihr nur auf die Gongs zu schlagen und Euch bis zu einem Hügelriesen durchkämpfen. Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr einen Schlüssel, der zu einer Türe in der Orkhöhle paßt. Hinter der Türe befindet sich die gefangene Diebin Selena, die Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Bringt den Kopf des Hügelriesen wieder zum Freiherr und holt Euch Eure Belohnung ab.

Das Heilmittel

Im Stadthaus erfahrt Ihr, daß nur Vater Antonius über die Zubereitung des Heilmittels Bescheid weiß. Sprecht Antonius auf "GEGENMITTEL" an. Er erklärt Euch nun, was Ihr zu tun habt. Zuerst solltet Ihr in den Alchemistenturm gehen. Dort müßt Ihr eine leere Phiole besorgen. Im Sumpf östlich des Alchemistenturms findet Ihr die Sumpffilie. Das Wasser des Lebens ist in einem Dungeon an der großen Bergkette im Osten.

Alchemistenturm

Nennt dem Rätselmund den Namen "ANTONIUS".

Im 2. Stockwerk findet Ihr den Magier Nelvin und Alcem, den Alchemisten. Dieser berichtet Euch über sein Mißgeschick. Er übergibt Euch den Kryptaschlüssel. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg in die Krypta machen.

Krypta

Die Krypta befindet sich östlich des Turmes. In der Krypta findet Ihr eine Perlmutterkette, die Ihr später unbedingt braucht. Sie eignet sich dazu, eine Windkette herzustellen.

In der Krypta müßt Ihr nur die krummen Grabsteine gerade rücken, um bis zum Lich-Lord zu gelangen. Als Kampfstrategie empfehle ich, die Gehilfen des Lich-Lordes mit einem Heiligen Horn, das Ihr in einer Kiste findet, auszuschalten. Habt Ihr ihn besiegt, findet Ihr viele nützliche Gegenstände und Alcems Ring. Bringt den Ring zu Alcem. Nun könnt Ihr in seinem Laden eine leere Phiole kaufen.

Wasser des Lebens

Um bis zum Wasser des Lebens zu gelangen, müßt Ihr drei Prüfungen bestehen.

- 1. Prüfung: Zündet alle Kerzen, die sich um die Statue herum befinden, mit einem Feuerstein an. Der Weg ist nun frei.

- 2. Prüfung: Ihr müßt die zwei Granit-Golems töten. Die runde Scheibe müßt Ihr in den Schlitz, den Ihr dort findet, einwerfen.

- 3. Prüfung: Bei den wandernden Teleportern hilft nur noch Ausprobieren.

Nach den Prüfungen gelangt Ihr zu einem Teich. Benutzt hier die Phiole. Nun fehlt Euch nur noch die Sumpflili. Habt Ihr sie gefunden, bringt das Wasser und die Blume zu Vater Antonius, der Euch daraus das Gegenmittel zusammenbraut. Bringt das Gegenmittel zum Stadthaus. Als Dank für die Hilfe erhaltet Ihr eine Windperle und einen Ring des Sobek. Nun solltet Ihr noch in das Haus der Heiler gehen, um Euch einen Schlüssel für den Durchgang nach Burnville zu besorgen. Ihr erhaltet ihn von der Heilerin.

Der Weg nach Burnville

Zuerst müßt Ihr alle Eure Partymitglieder entlassen. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Ringes des Sobek allein durch den Kanal zur südlich liegenden Insel schwimmen. Dort findet Ihr einen Durchgang und ein Floß. Mit dem Floß fahrt Ihr wieder zurück nach Spanenberg und sammelt Eure Partymitglieder wieder ein. Ihr findet sie dort, wo Ihr sie zu Beginn auch gefunden habt. Nun könnt Ihr mit dem Floß zum Durchgang, und von diesem aus bis nach Burnville gelangen.

Burnville

Im verlassenen Burnville findet Ihr im Haus der Heiler einen Schlüssel, der zum Durchgang von Luminors Turm paßt.

Luminors Turm

Um in den Turm zu gelangen, müßt Ihr nur Nelvins Sphäre der Öffnung in dem kleinen Haus neben dem Turm benutzen, dann öffnet sich der Durchgang. Im Turm müßt Ihr die erloschene Fackel anzünden, um weiter zu gelangen. In den folgenden Gängen sind zwei Fallen. Ihr könnt sie durch einen Knopf hinter einer Geheimwand ausschalten. Zuerst solltet Ihr die Treppe nach unten benutzen. Dort findet Ihr die Heilerin Sbiene, die Euch begleiten wird. Außerdem befindet sich auch die gefangene Bevölkerung von Burnville hier. In einem der oberen Stockwerke findet Ihr eine große Flamme. Sie stellt das Lebensfeuer

von Luminor dar. Ihr könnt sie mit Hilfe von Eiswasser, das überall im Turm verteilt ist, fast ganz löschen. Wenn Ihr keine Lust habt, sein Lebensfeuer etwas einzudämmen, müßt Ihr Euch eben auf einen schweren Gegner gefaßt machen. In einem der Stockwerke findet Ihr einen Blitz. Wenn Ihr in berührt, erscheint der Ranger Valdyn, um Euch zu begleiten.

Habt Ihr Luminor getötet, befreit die Gefangenen im Keller und kehrt nach Burnville zurück. In Burnville findet Ihr nun einen Schmied, der kaputte Gegenstände repariert. Im Haus der Künste erhaltet Ihr den Auftrag, ein Bild nach Newlake zu bringen. Um nach Newlake zu gelangen, solltet Ihr nach Spanenberg zurückkehren und den Kapitän besuchen. Dieser schenkt Euch nun ein Schiff. Mit dem Schiff macht Ihr Euch auf den Weg nach Newlake.

Newlake

Geht in Newlake zuerst zum Baron, der Euch den Austausch des Bildes fürstlich belohnt. Außerdem stellt er Euch eine Aufgabe. Ihr sollt in Shandras Gruft gehen und die Untoten vertreiben.

Gruft

Sie befindet sich im Stadtpark.

Wenn Ihr Euch durch die Gruft gekämpft habt, müßt Ihr nur noch Shandras Bernstein, den Ihr im Keller Eures Großvaters gefunden habt, mit Shandras Sarg benutzen. Nun erscheint Shandra, und Ihr erhaltet einen Bibliotheks-Schlüssel. Um an Shandras Sarg zu gelangen, müßt Ihr einfach durch eine Geheimwand im Südosten der Grabkammern gehen. Hier findet Ihr einen Knopf, und der Weg zu seinem Sarg ist frei. Geht nun in die Bibliothek, die sich auch in Newlake befindet. Hier findet Ihr viele nützlichen Spruchrollen. Den Schlüssel müßt Ihr am nördlichen Bücherregal benutzen. Hinter der Tür findet Ihr ein Rezept, das Ihr unbedingt später noch braucht. Es ist das Rezept für einen Dämonenschlaftrank.

Außerdem sind hier noch einige nützlichen Bücher versteckt, die Ihr unbedingt lesen solltet.

Als nächstes solltet Ihr mit dem Schiff auf Neras Insel fahren.

Neras Insel

Im Süden der Insel findet man eine Gnomhöhle. Wenn Ihr durch das Labyrinth hin-

durch seid, könnt Ihr die Stadt der Gnome betreten. Hier findet Ihr einen Mystiker, den Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Der Gnomkönig berichtet Euch von seinem Problem mit dem Hexenmeister. Geht nun in Neras Hexenhaus im Norden der Insel. Hier findet Ihr einige brauchbare Gegenstände. Außerdem könnt Ihr Euch noch mit der Katze unterhalten, sofern Ihr die Tiersprache beherrscht. Sie verrät Euch ein Geheimnis. Im Keller des Hauses müßt Ihr nur die Wand südlich der Treppe benutzen, um in Neras Schatzkammer zu gelangen. Kommt Ihr an einen Rätselmund, so beantwortet seine Frage mit "NERA". Ihr gelangt nun in einen großen Raum, indem sich ein Hexenkessel befindet. Hier könnt Ihr später das Rezept zusammenschreiben. Habt Ihr Nera besiegt, winkt als Belohnung ein Hexenbesen (Transportmittel). Neras Ring könnt Ihr nun dem Gnomkönig zeigen und erhaltet dafür eine Belohnung. Der nächste Schritt in Eurem Abenteuer sollte nun sein, daß Ihr die Insel des Walthüters, östlich von Neras Insel, besucht.

Insel des Waldhüters

Im Waldhüterhaus bekommt Ihr den Auftrag, ein Biest, das sich im Norden der Insel versteckt, zu töten. Begeht Euch nun in die Höhle des Biestes. Man sollte jedoch möglichst allen Imps, denen man begegnet, so gut wie möglich ausweichen. Die Imps sind sehr gemeine Monster, die mit Sprüchen wie Verrücktheit oder Drogen herumwerfen. Habt Ihr das Biest besiegt, bringt Kay's Amulett zum Waldhüter. Zum Dank erhaltet Ihr eine Holzstange. Mit Ihr könnt Ihr auf der Windtorinsel einen Stab des Aufbaus herstellen.

Nun müßt Ihr nach Gemstone, um Euch beim zurückgebliebenen Zwerg einen Öffnungsstab zu holen. Außerdem gibt es in Gemstone noch einige Zwergenwaffen. Mit dem Öffnungsstab geht Ihr nun wieder auf die Insel des Waldhüters. Dort findet Ihr auch den Eingang zu Dönners alter Mine.

Er befindet sich im Süden. Neben dem Eingang findet Ihr eine kleine Insel mit einem Berg. Hier müßt Ihr den Öffnungsstab benutzen. Nun könnt Ihr die Mine durch den jetzt erschienenen Eingang betreten. Nachdem Ihr Euch durch die Höhle gekämpft habt, macht Ihr Euch am besten auf den Weg nach Illien

Illien

Die Lösungsworte für die 4 Rätselmünder lauten:

- Reif
- Spiegel
- Nähnaedel
- Nase

In Pelanis Palast erhaltet Ihr den Auftrag, Sansrie zu töten.

Um auf Sansries Insel zu gelangen, müßt Ihr zuerst eine Windkette auf der Insel der Winde herstellen. Die Anleitung dazu erfahrt Ihr aus einem Buch in der Bibliothek von Newlake.

Durch eines der Windtore gelangt Ihr auf Sansries Insel. Zuerst müßt Ihr nach Snake-sign, um Euch dort einen Schlangenstein zu kaufen. Nun könnt Ihr Sansries Tempel betreten.

Sansries Tempel

Hier müßt Ihr Euch den Zeitstopper aus einer Kiste im Tempel besorgen. Damit müßt Ihr die 2 Uhren, die sich hinter geheimen Durchgängen befinden, zerschlagen. Nun müßt Ihr nur noch alle Schalter umlegen, und der Weg zum alten Teil des Tempels ist frei. Hier

findet Ihr neun Teleporter. Der richtige ist der mittlere in der rechten Spalte. Nun gelangt Ihr zu Sansrie.

Habt Ihr sie besiegt, nehmt Ihr Blut und bringt es zu Pelanis. Dieser gibt Euch eine Flöte, mit der Ihr nun einen Riesenadler rufen könnt. Mit dem Adler könnt Ihr nun die Feste Godsbane betreten.

Feste Godsbane

In der Feste Godsbane befinden sich der Amberstar und Gryban, der letzte Paladin. Um in sein Gemach zu gelangen, nennt dem Rätselmund seinen Namen.

• Das Rezept:

Als nächstes müßt Ihr die Zutaten für das Rezept zusammensuchen und sie im Hexenhaus zusammenmischen. Nun erhaltet Ihr einen Dämonenschlaftrank. Die Zutaten stehen auf dem Rezept.

Tempel der Bruderschaft

Mit dem Trank betretet Ihr nun den Tempel. Dort befindet sich ein riesiger Wachdämon, der unbesiegbar ist. Mischt das Schlafmittel in sein Futter. Der Dämon verschwindet, und der

Weg ist frei. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Amberstar in die Grabkammer von Lord Tarbos vordringen. Habt Ihr den Erzdämon erledigt, holt Euch den Hangarschlüssel des Ehsenpriesters im anderen Teil des Tempels. Nun könnt Ihr den Hangar betreten.

Im Luftschiff

Im Luftschiff findet Ihr neben einigen Gegenständen auch das Skelett eines Zwerges. Befolgt nun die Anweisungen auf dem Zettel, den Ihr beim Skelett findet. Ihr müßt in die Zwergenmine, die sich in den Bergen westlich von Spanenberg befindet. Sie ist nur mit dem Adler zu erreichen. Benutzt die Edelsteine in der auf dem Zettel genannten Reihenfolge. Hier findet Ihr einen Navstein. Benutzt diesen auf dem Luftschiff, um auf den Waldmond zu gelangen.

Waldmond

Zuerst geht Ihr in die Stadt nördlich von Euch. Kire gibt Euch den Auftrag, seiner verschwundenen Frau einen Brief zu überbringen. Seine Frau befindet sich in den Wäldern südlich des großen Sumpfes. Um

in das Baumhaus zu gelangen, müßt Ihr das Wort "SCHNISM" benutzen. Habt Ihr seine Frau gefunden, gebt Ihr die Nachricht. Daraufhin beschließt sie, Euch nach Dor Kiredon zu begleiten.

Als Belohnung bekommt Ihr von Kire den Minenschlüssel und einige Gegenstände, die Ihr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr die Mine betretet, müßt Ihr die zweite Zwergenstadt aufsuchen. Sucht Kires Sohn und sprecht ihn auf Ruinen an. Nun solltet Ihr die Ruinen, die sich nordwestlich von Dor Kiredon befinden, aufsuchen und dort nach dem Rechten sehn.

Ruinen

Durch eine Falltür gelangt Ihr in einen Keller. Dort benutzt Ihr einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Nun kehrt Ihr in das Erdgeschoß zurück. Die bis jetzt verschlossene Türe hat sich geöffnet. Nun benutzt den Aufzug und geht nach unten. Dort findet Ihr neben einem Skelett eine Schriftrulle. Sie klärt Euch über die seltsamen Zeichen auf. Nun könnt Ihr die verschlossenen Türen öffnen.

Maxi Soft zum mini Preis
Softwarevertrieb Andreas Füllbeck
(0212) 33 18 32 Mo 8-19 Uhr Fax = 0212-331832
Ausserdem Ihr günstiger und kompetenter Anbieter für Multimedia, A1200/4000, Mac und Atari

CD-ROM Laufwerk: Mitsumi FX001D double Speed, kompl. 398,-

IBM Amiga	IBM Amiga	CD-ROM
Airlines DA 65,95	Lands of Lore DV 59,95	Anstoss DV 83,95
Aces of the Pacific DA 65,95	Larry 6 DV 77,95	Battle Isle 2 DV 83,95
Aces of the Deep* DV 83,95	Links 386 Pro DA 89,95	Beneath Steel Sky DV 104,95
Aufschwung Ost DV 65,95	Links Pebble Be. EA 42,95	Comanche-M.1-2 DV 89,95
Anstoss DV 65,95	Links Fantasy Co. EA 42,95	Day of the Tentacle DV 89,95
Ambermoon DV 82,95	Lost Vikings DV 77,95	Der Clou DV 77,95
Alone in the Dark II DV 82,95	Lothar Matthäus DA 65,95	Inca 2 DV 109,95
Bazoka Joe DV 83,95	Lost in Time DV 77,95	Lands of Lore DV 89,95
		Mega Race DV 89,95
		Rebel Assault DV 89,95
		Strike Commander DA 89,95
		T.F.X. DA 89,95
		Tornado + Desert St. DV 89,95
		Ultima 8 DV 109,95

Battle Isle II DV 77,95

IBM Amiga	IBM Amiga	CD-ROM
Beneath a Steel Sky DV 74,95	Lollypop DA 73,95	4-Player Adapter 59,95
Burntime DV 77,95	Mad News DV 77,95	Baseball 2020 DA 109,95
Cannon Fodder DA 59,95	Mr. Nutz DV 59,95	Cosmic Spacehead DV 109,95
Christoph Columbus DV 77,95	Manic Mansion II DV 82,95	Fantastic Dizzy DV 109,95
Comanche Mission 2 DV 54,95		RIFA Internatio Soccer DV 109,95
Cyber Race DV 77,95		
Das schwarze Auge II DV 77,95	Morlok Combat DA 59,95	
Dogfight DA 89,95	NFL Hockey DA 77,95	
Der Schatz im Silberberg DV 80,95	Nomad DA 59,95	
Der Clou DV 77,95	Pacific Strike Spe DA 39,95	
Der Planer DV 77,95	Outpost DV 77,95	
Der Planer Extra DV 49,95	Price of Persia II DA 65,95	
Dracula DV 77,95		
Die Siedler DV 77,95		
Elisabeth* au.A.	Pinkball Fantasies DA 59,95	
Eyes of the Beholder II DV 77,95	Privateer DA 82,95	
Elite II The Frontier DV 65,95	Privateer Mission DA 39,95	
Fantasy Empires EA 65,95	Pizza Connection DV 83,95	
Forgotten Castle DA 77,95	Ravenloft EV 77,95	
Fire and Ice DV 54,95	Rise of the Robots* au.A.	
Forgotten Castle DV 77,95	Sam & Max DV 79,95	
Gabriel Night DV 73,95	Simon the Sorcerer DV 80,95	
Goblins III DV 77,95	Sim City 2000 DV 83,95	
Genisia EV 62,95	SSN-21 Seawolf DA 77,95	
Hanse - Die Expedi. DA 59,95	Stone Keep* au.A.	
Hand of Fate Kyra 2 DV 72,95	Subwar 2050 DA 89,95	

Mechwarrior 2 au.A.

IBM Amiga	IBM Amiga	CD-ROM
Haunting DA 114,95		
Lotus 2 DA 109,95		
Zool DA 109,95		

Pacific Strike DA 83,95

Hardware

IBM Amiga	IBM Amiga	CD-ROM
Mainboard PCI 486DX2-66MHz 256KB - 2FDD-2HD-1P, IDE SCSI DV 1399,-		
PCI Grafikarte Miro Crystal 389,-		
Wave Blaster Roland com. 469,-		
Soundblaster 16 deluxe, dt. 299,-		
Conner Festplatte 420 MB AT-Bus 699,-		

F 14 Fleet Defender DA 89,95

IBM Amiga	IBM Amiga	CD-ROM
Hired Guns DV 84,95	Tie Fighter EV 83,95	
Harpoon II EV 77,95	Terminator Ramp EV 65,95	
Hattrick DV 77,95	Ultima 8 DV 83,95	
Incredible Toons DV 72,95	X-Wing M. B-Wing DV 41,95	
Jurassic Park DV 65,95	Zeppelin DV 77,95	

Sendungskosten: 8,- DM + Nachnahmegebühren - Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten - Spiele mit einem * gek. waren vor Druckbeginn noch nicht lieferbar. Fordern Sie unsere Preislste an. Versand: Umringhofstr. 18 - 42699 Solingen

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

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

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

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 vorbehalten.

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

Tel.: 0911/7905102

Zeichen

rotes Dreieck = 1

orangenes Dreieck = 10

gelbes Dreieck = 50

weißes Dreieck = 100

roter Kreis: mal 1

orangener Kreis: mal 10

gelber Kreis: mal 50

weißer Kreis: mal 100

Nebeneinanderstehende Zeichen werden addiert.

rotes Dreieck + gelbes Dreieck
gelber Kreis + weißer Kreis

$(1 + 50) \text{ mal } (50 + 100) = 7650$

Nun muß man die Knöpfe auf der Türe benutzen und die entsprechende Zahl eingeben. Habt Ihr die Ruinen verlassen, könnt Ihr nun die Minen betreten.

Mine

Betretet die Mine und geht ins unterste Stockwerk. Wenn Ihr an eine große Eisentüre gelangt, müßt Ihr mit der Spitzhacke links von Ihr einige Wände entfernen. Benutzt wie-

der einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Die Öffnungszahl für die Türe ist "71". Nun befindet Ihr Euch in der antiken Anlage. Kämpft Euch durch sie hindurch, bis Ihr an eine verschlossene Türe gelangt. Um sie zu öffnen, müßt Ihr alle Schalter in dem Gang, durch den sich viele Blitzen bewegen, umlegen. Nun gelangt Ihr in einen Raum mit einem Teleporter und einem Schalter. Ihr könnt den Schalter bewegen, um den Zielort des Teleporters zu verändern. Versucht es sooft, bis Ihr in einen langen Gang gelangt. Dort befindet sich ein Aufzug. Mit ihm gelangt Ihr zu einer Maschine, mit der Ihr verschiedene Navsteine herstellen könnt. Dazu braucht Ihr farbige Scheiben und Bernsteinbrocken. Habt Ihr genügend Navsteine hergestellt, könnt Ihr die Anlage wieder verlassen. Mit dem Luftschiff gelangt Ihr nun auf den Planeten Morag.

Morag

Auf Morag müßt Ihr Euch nach dem Locator richten, da man hier keine Karte benutzen kann. Beim Verlassen des Hangars werdet Ihr in ein Gefängnis teleportiert. Dort erfahrt Ihr nun die Geschichte von Morag und Eure weiteren Aufgaben.

Nun müßt Ihr Euch durch die verschiedenen Paläste der Ratsmitglieder schlagen und die 7 Kristallsaiten einsammeln. Einige der Fallen in den Palästen sind nur Illusionen. Ihr könnt durch sie hindurchlaufen, ohne Schaden zu nehmen. In einem der Paläste befinden sich zwei Rätselmünder. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr nur alle Zahlen, die Ihr hinter Geheimwänden findet, so zusammenzählen, wie es der Rätselmund verlangt. Beim ersten Rätsel müßt Ihr nur alle vier Zahlen addieren. Das zweite Rätsel ist relativ schwer. Die Lösung lautet: "301". Habt Ihr die sieben Saiten erbeutet, könnt Ihr Euch wieder auf den Heimweg nach Lyramion machen. Dort müßt Ihr Euch in Illien eine Elfenharfe kaufen und dem Händler die sieben Saiten zeigen. Die Harfe kostet 10 000 Goldstücke. Mit der hergestellten Kristallharfe könnt Ihr nun in den Tempel der Bruderschaft zurückkehren.

Tempel der Bruderschaft

Vor der Kristallwand benutzt Ihr die Harfe, und der Weg öffnet sich. Im Maschinenraum, in den Ihr nun gelangt, befinden sich einige Monster und eine Maschine, die Euch angreift. Habt Ihr die Maschine erledigt, verläßt Ihr den Tempel durch

die erschienene Treppe. Nun könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und den Abspann genießen!

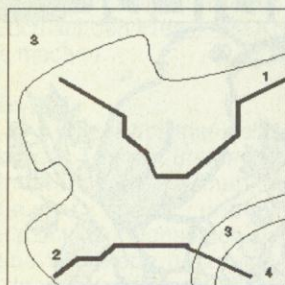
Viel Spaß beim Nachspielen.

Noch einige Bemerkungen

Lebab's Turm, der sich auf der Insel in der Mitte von Lyramion befindet, ist für den Spielverlauf unwichtig. Er eignet sich nur dazu, Erfahrungspunkte zu sammeln.

Kampfstrategie gegen die Magischen Wachen

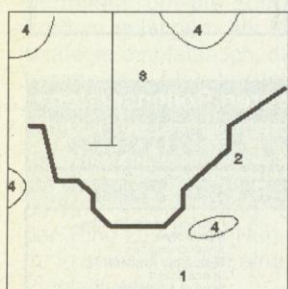
Alle Magischen Wachen haben eine ziemlich große Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu landen. Aus diesem Grunde solltet Ihr Eure 2 schnellsten Partymitglieder in der ersten Reihe hin- und herlaufen lassen. Alle anderen sollten mit Morag Darts, Elfenbogen und Magischen Pfeilen oder Magischen Wurfäxten ausgerüstet sein. Gegen diese Wachen habt Ihr nur eine Chance durch Fernwaffen. Solltet Ihr an einigen Stellen des Spieles nicht mehr weiterkommen, benutzt einfach den Zauber "Mystische Kartenschau". Er zeigt Euch alle Geheimgänge, die sich in dem Dungeon befinden. So kommt Ihr dann oft an Schalter oder Knöpfe und ein neuer Weg wird frei.



Level 1: Skom Halta (20 Züge, AMPORGE)

- 1 Gebäude - neutral
- 2 Gebäude - neutral
- 3 Wasser/Fluß

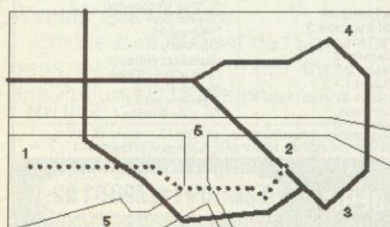
— Straße



Level 2: Jagdfieber (21 Züge, JOGRWAI)

- 1 Gebäude - Titan
- 2 Gebäude - Titan
- 3 Rohr
- 4 Wasser

— Straße



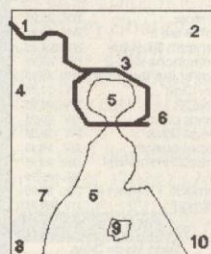
Level 3: Die große Stadt (26 Züge, GEGIDOS)

- 1 Depot - neutral
- 2 Depot - Titan
- 3 HQ - Titan
- 4 Depot - Titan
- 5 Fluß

— Straße
... Schiene

Battle Isle 2

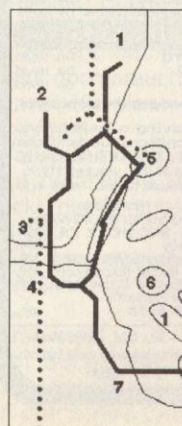
Jörg Abraham aus Wolfsburg konnte uns als erster mit seinen Levelkarten zu Blue Bytes neuem Knaller überzeugen. Hier seine Aufmarschpläne. Ehre dem Room!



Level 4: Bedrohung aus der Luft (21 Züge, WABODAE)

- 1 Stadt - Strategie
- 2 Stadt - Titan
- 3 Stadt - neutral
- 4 Depot - neutral
- 5 Wasser
- 6 Depot - Titan
- 7 Flughafen - neutral
- 8 Stadt - neutral
- 9 Stadt - neutral
- 10 Flughafen - Titan

— Straße



Level 5: Das Delta (26 Züge, BUFASWE)

- 1 Stadt - Titan
- 2 Stadt - Titan
- 3 Fahrzeugfabrik - Strategie
- 4 HQ - Strategie
- 5 Fahrzeugfabrik Titan
- 6 Stadt - Titan
- 7 Stadt - Gegner
- 8 Stadt - Titan

— Straße
... Schiene



PACIFIC STRIKE SPACEWARD HO!

**** PC 99.90 dt* AMIGA 79.90**

IBM 3.5" Vollpreis z.B.
1942 Pacific A.War** 109.90
Battle Isle 2 dt 99.90
Beneath a St.Sky dt 84.90
Breakline ** 54.90
Cannon Fodder ** 79.90
Chartbreaker dt 89.90
Dark Legions dt 89.90
Darkmere **/ 89.90
Der Clou dt 89.90
Der Planer Data dt 49.90
Die Siedler dt 99.90
Evasive Action dt 84.90
Genesis ** 89.90
Innocent u.Caught dt 99.90
Legend of Kyran.2 dt 84.90
Magic of Endoria dt 99.90
Mechwarrior 2 dt 99.90
Nomad ** 79.90
Outpost dt * 99.90
Pizza Connection dt 89.90
Ravenloft dt 99.90
S.U.B. dt * 79.90
Seawolf SSN 21 109.90
Sim C.2000 Data US 39.90
Software Manager dt 79.90
Tie Fighter * 109.90
U.F.O.** 109.90
Ultima 8 dt 99.90
CD ROM z.B.
Beneath St.a Sky dt 139.90
Burning Steel 2 dt 99.90
Dragon's Lair 119.90
Empire Del.+Data dt 89.90
Joysoft Classic ** 49.90
Mega Race ** 84.90
Microcosm 129.90
The Horde US 109.90
Ultima 8+Speech dt 139.90

**YERSANDADRESSE:
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
WEHRHAHN 24
0211/364445**

**60311 F'URT
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(postal): 15 DM
VORKASSE INLAND: 6 DM**

**JEDER KUNDE
ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT
BITTE COUPON MITSCHICKEN
PPF**

AMIGA Vollpreis z.B.
Apocalypse ** 54.90
Beneath a St.Sky dt 69.90
Big Sea dt 69.90
Brian the Lion ** 59.90
Death or Glory dt 89.90
Der Clou dt 79.90
Die Siedler dt 89.90
Eye of the Storm ** 84.90
Genesis ** 74.90
Hattrick **/ 79.90
Innocent u.Caught dt 79.90
K 240 **/ 59.90
King's Quest 6 dt 79.90
Legacy of Sorasil ** 59.90
Legend o.Kyran.2 dt* 79.90
Mad Burger dt * 84.90
Mad News dt * 79.90
Mr. Nutz ** 59.90
Naughty Ones ** 54.90
Perhelion ** 59.90
Pizza Connection dt 89.90
Rings o.Med.Gold **/ 79.90
S.U.B. dt 64.90
Schwarzes Auge 2 dt* 89.90
Software Manager dt 79.90
Team 17 Collection ** 69.90
U.F.O. ** 79.90
Zeppelin dt 79.90
1200er z.B.
Civilisation dt 89.90
Der Clou dt 79.90
Kings Quest 6 * 79.90
Second Samurai ** 69.90
T.F.X. ** 89.90
Total Carnage ** 64.90
Wizardry 7 * 89.90

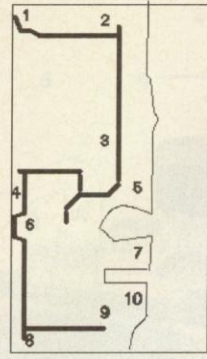
**JETZT WIEDER DA:
S NES
SOFORT NACHFRAGEN
UND BESTELLEN
SONDERANGEBOT**

AMIGA z.B.
Bubba'n Stix ** 39.90
Diggers 1200er 39.90
Elite 2 dt 49.90
Fly Harder ** 19.90
Indiana Jones 4 dt 59.90
Jonathan dt 39.90
Lemmings 1 ** 29.90
Lionheart ** 39.90
Lotus Trilogy ** 39.90
Lure of Temptress dt 29.90
Monkey Island 2 dt 59.90
Overdrive ** 39.90
Police Quest 2 ** 39.90
Premiere Manager 2** 39.90
Stardust ** 29.90
Tornado ** 49.90
Turrican 3 ** 49.90
Whales Voy.dt 1200er 39.90
Alle Sonderangebote nur solange
erhältlich, wie Vorrat reicht

**STERNEN
SCHWEIF
dt* PC
89.90**

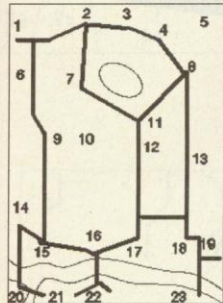
**IMPOSSIBLE
MISSION
**/ 1200er
69.90**

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Vorkündigung, (**) dt. Anfertigung, (kt) komplett in Deutsch IRTÜMER + PRESÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



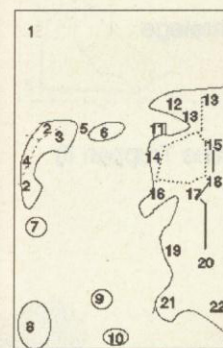
Level 6: Der Haden zur Welt (31 Züge, GEHAUWA)

- 1 Stadt - Titan
- 2 Stadt - Titan
- 3 Fahrzeugfabrik - Titan
- 4 Stadt - Titan
- 5 Stadt - Titan
- 6 Fahrzeugfabrik - Titan
- 7 Fahrzeugfabrik - Titan
- 8 HQ - Strategie
- 9 Flughafen - Strategie
- 10 Vorstock - neutral
- Straße



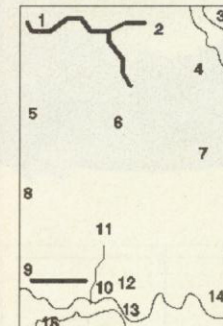
Level 7: Die Tentan Ebene (41 Züge, OLARIBU)

- 1 HQ - Strategie
- 2 Stadt - neutral
- 3 Fahrzeugfabrik - Strategie
- 4 Gebäude - neutral
- 5 Flughafen - neutral
- 6 Stadt - Strategie
- 7 Gebäude - Strategie
- 8 Depot - neutral
- 9 Stadt - neutral
- 10 Befestigung - Titan
- 11 Stadt - neutral
- 12 Fahrzeugfabrik - Titan
- 13 Stadt - neutral
- 14 Fahrzeugfabrik - Titan
- 15 Stadt/dorf - Gegner
- 16 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 17 Flughafen - Titan
- 18 Stadt - neutral
- 19 Fahrzeugfabrik - Titan
- 20 HQ - Gegner
- 21 Stadt - Titan
- 22 HQ - Titan
- 23 Stadt/Gebäude - Titan
- Straße



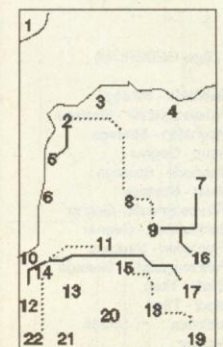
Level 8: Die 13. Flotte (31 Züge, FITORGE)

- 1 Flotte - Titan
- 2 Stadt - Strategie
- 3 Schiffsfabrik - Strategie
- 4 HQ - Strategie
- 5 Flotte - Strategie/Passage II
- 6 Schiffsfabrik - Verbündeter
- 7 Flughafen - Strategie
- 8 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 9 Aladinium
- 10 Aladinium/Stadt - neutral
- 11 Schiffsfabrik - Titan
- 12 Flughafen - Titan
- 13 Stadt - Titan
- 14 Stadt - Titan
- 15 HQ - Titan
- 16 Flughafen - Titan
- 17 Fahrzeugfabrik - Titan
- 18 Stadt - Titan
- 19 Gebäude - Titan
- 20 Geb./Stadt - Titan
- 21 Flugh. - Titan
- 22 Fahrzeugfabrik - Verbündeter
- Straße
- Schiene



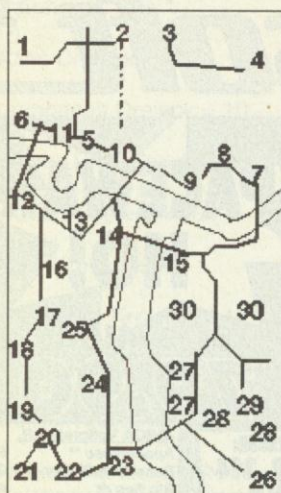
Level 9: Flut des Grauens (41 Züge, DAFATWA)

- 1 HQ/Stadt - Gegner
- 2 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 3 Stadt - neutral
- 4 Stadt - neutral
- 5 Stadt - neutral
- 6 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 7 Stadt - Gegner
- 8 Dorf - neutral
- 9 Stadt - neutral
- 10 Truppen - Strategie
- 11 Truppen - Gegner
- 12 Fahrzeugfabrik - Titan
- 13 Landungsposition II
- 14 Stadt - Titan
- 15 gesuchter Flughafen - neutral (ungesichert)
- Feldweg
- Befestigungen



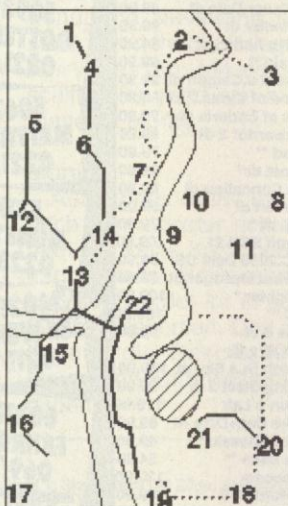
Level 10: Die Kai-Halbinsel (30 Züge, WABIKDO)

- 1 Stadt/Schiffsfabrik - Gegner
- 2 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 3 Flughafen - Gegner
- 4 Stadt - Gegner
- 5 Gebäude - Gegner
- 6 Stadt - Gegner
- 7 HQ - Verbündeter
- 8 Stadt - Gegner
- 9 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 10 Schiffsfabrik - Strategie
- 11 Fahrzeugfabrik - Titan
- 12 HQ - Strategie
- 13 Flughafen - Strategie
- 14 Stadt - Strategie
- 15 Stadt - Titan
- 16 Stadt - Verbündeter
- 17 Gebäude - Gegner
- 18 Fahrzeugfabrik - Titan
- 19 HQ - Titan
- 20 Flughafen - Titan
- 21 Stadt - Gegner
- 22 Gebäude - Strategie
- Straße
- Schiene



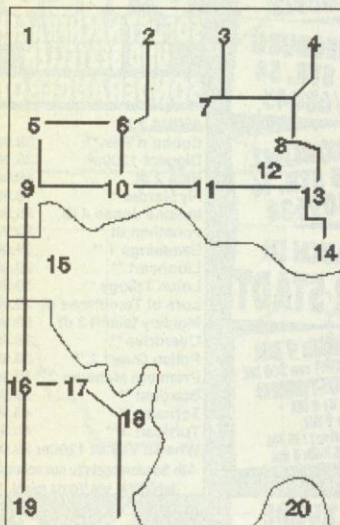
Level 11: Titan Net in Sicht (61 Züge, GEEUSAT)

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 Flughafen - Strategie | 16 Flughafen - Gegner |
| 2 Stadt - Strategie | 17 Stadt - Gegner |
| 3 Stadt - Verbündeter | 18 Gebäude - Gegner |
| 4 Fahrzeugfabrik - Verbündeter | 19 Stadt - Gegner |
| 5 HQ - Strategie | 20 HQ - Gegner |
| 6 Stadt - Strategie | 21 Stadt - Gegner |
| 7 Stadt - Gegner | 22 Flughafen - Gegner |
| 8 Fahrzeugfabrik - Gegner | 23 Stadt - Gegner |
| 9 Gebäude - Gegner | 24 Stadt - Gegner |
| 10 Fahrzeugfabrik - Strategie | 25 Fahrzeugfabrik - Gegner |
| 11 Stadt - Strategie | 26 Stadt - Titan |
| 12 Fahrzeugfabrik - Gegner | 27 Gebäude - Titan |
| 13 Gebäude - Gegner | 28 Flughafen - Titan |
| 14 Stadt - Gegner | 29 HQ - Titan |
| 15 Fahrzeugfabrik - Titan | 30 Befestigungen/Truppen - Titan |



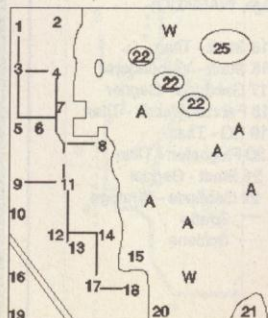
Level 12: Der Bündnisvertrag (36 Züge, KAIMAWA)

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1 Flughafen - Titan | 15 Stadt - Titan |
| 2 Stadt - Verbündeter | 16 Depot - Titan |
| 3 Fahrzeugfabrik | 17 Stadt - Strategie |
| 4 Stadt - Titan | 18 Fahrzeugfabrik - Strategie |
| 5 gesuchte Villa | 19 Stadt - Strategie |
| 6 Fahrzeugfabrik - Titan | 20 HQ - Strategie |
| 7 Stadt - Titan | 21 Stadt - Strategie |
| 8 Stadt - neutral | 22 Stadt - Gegner (grüne Truppen II) |
| 9 Depot - neutral | — Straße |
| 10 Flughafen - neutral | Schiene |
| 11 Stadt - neutral | |
| 12 Stadt - Titan | |
| 13 Fahrzeugfabrik - Titan | |
| 14 Flughafen - Titan | |



Level 13: Die Rettung (31 Züge, SIETIBU)

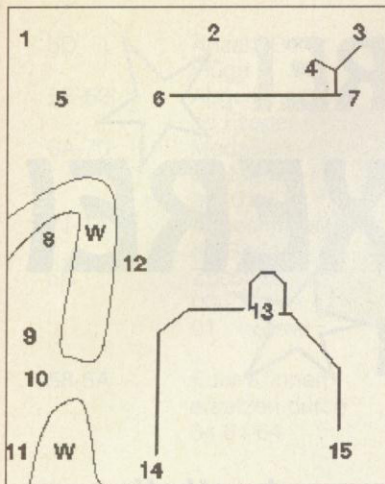
- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 1 Flughafen - Titan | 17 Stadt - Titan |
| 2 Gebäude - Titan | 18 Flughafen - Titan |
| 3 Stadt - Titan | 19 HQ - Titan |
| 4 HQ - Strategie | 20 Aldinium (4x) |
| 5 Stadt - Titan | — Straße |
| 6 Fahrzeugfabrik - Titan | |
| 7 Stadt - Strategie | |
| 8 Stadt - Verbündeter | |
| 9 Stadt - Titan | |
| 10 Stadt - Verbündeter | |
| 11 Stadt - Strategie | |
| 12 Eloka - Fahrzeug | |
| 13 Fahrzeugfabrik - Verbündeter | |
| 14 Schiffsfabrik - Strategie | |
| 15 Schiffsfabrik - Titan | |
| 16 Fahrzeugfabrik - Titan | |



Level 14: Die letzte Worb-Basis (41 Züge, GEDEROM)

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1 HQ - Titan | 13 Gebäude - Strategie |
| 2 Flughafen - Titan | 14 Fahrzeugfabrik - Strategie |
| 3 Stadt - Titan | 15 Flughafen - Strategie |
| 4 Fahrzeugfabrik - Titan | 16 Stadt - Gegner |
| 5 Fahrzeugfabrik - Titan | 17 Gebäude - Strategie |
| 6 Stadt - Titan | 18 Stadt - Strategie |
| 7 Flughafen - Titan | 19 Fahrzeugfabrik - Gegner |
| 8 Schiffsfabrik - Titan | 20 Schiffsfabrik - Gegner |
| 9 Stadt - Strategie | 21 Flughafen - Strategie |
| 10 Flughafen - Strategie | 22 Stadt - Titan |
| 11 Fahrzeugfabrik - Strategie | 23 Stadt - Titan |
| 12 Stadt - Strategie | A Aldinium — Straße |
| | W Wasser |

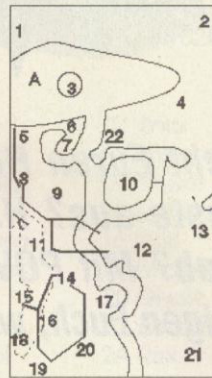




Level 15: Die Panzerschlacht (34 Züge, ULUARGE)

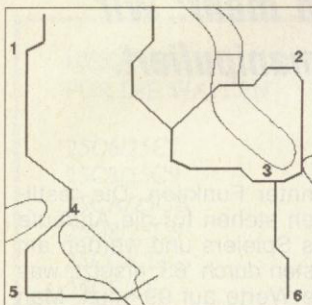
- 1 Stadt - Titan
- 2 Stadt - Titan
- 3 HQ - Titan
- 4 Gebäude - Titan
- 5 Flughafen - Titan
- 6 Fahrzeugfabrik - Titan
- 7 Fahrzeugfabrik - Titan
- Pulsar II
- 8 Stadt - Gegner
- 9 Stadt - Gegner
- 10 Gebäude - Gegner
- 11 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 12 Stadt - Gegner
- 13 Fahrzeugfabrik - Strategie
- 14 HQ - Strategie

- 15 Fahrzeugfabrik - Strategie
- Straße
- W Wasser



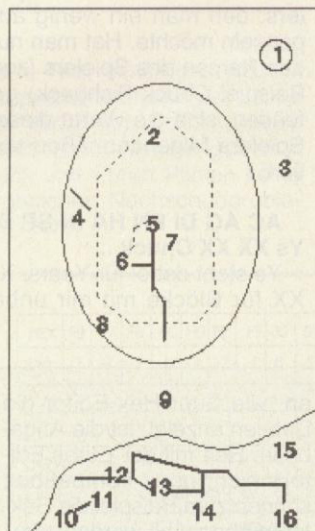
Level 16: Schatzsuche (51 Züge, ABUNDWA)

- 1 Troll - Titan
- 2 ges. Tempel
- 3 Stadt - neutral
- 4 Stadt - neutral
- 5 Stadt - Strategie
- 6 Stadt - Gegner
- 7 unterird. Laboratorium - Ggn.
- 8 HQ - Strategie
- 9 Fahrzeugfabrik - Strategie
- 10 Stadt - neutral
- 11 Stadt - Titan
- 12 Stadt - neutral
- 13 Stadt - neutral
- 14 Stadt - Titan
- 15 Fahrzeugfabrik - Titan
- 16 Gebäude - Titan
- 17 Tempel - neutral
- 18 Stadt - Titan
- 19 Fahrzeugfabrik - Titan
- 20 HQ - Titan
- 21 Stadt - Titan
- 22 Gebäude - neutral
- Anhöhe
- Straße
- A Aluminium



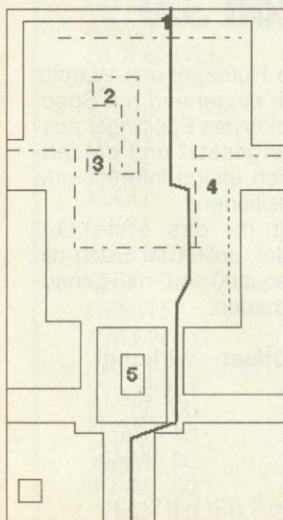
Level 17: Die Herausforderung (18 Züge, LANADGE)

- 1 Stadt - Strategie
- 2 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 3 Stadt - Gegner
- 4 Stadt - Strategie
- 5 Fahrzeugfabrik - Gegner
- 6 Stadt - Gegner
- Straße



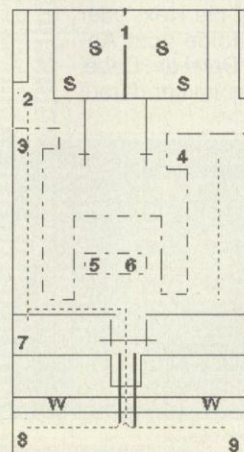
Level 18: Der Höhleneingang (51 Züge, WAFEFAL)

- 1 Energieforschung - Titan
- 2 Drohnenfabrik - Titan
- 3 Flotte - Titan
- 4 Fahrzeugfabrik - Titan
- 5 Höhleneingang
- 6 Fahrzeugfabrik - Titan
- 7 Flughafen - Titan
- 8 Stadt - Titan
- 9 geringe Wassertiefe II
- 10 Stadt - Strategie
- 11 Flughafen - Verbündeter
- 12 Gebäude - Strategie
- 13 Fahrzeugfabrik - Strategie
- 14 HQ - Strategie
- 15 Flughafen - Strategie
- 16 Stadt - Verbündeter
- Straße
- Schlene (zur Inselmitte hin komplett eine Anhöhe)



Level 19: Die Höhle (31 Züge, BUSALUG)

- 1 Kontrollzentrum - Titan
- 2 Stadt - Titan
- 3 Stadt - Titan
- 4 Gebäude - Titan
- 5 Ionstar
- Straße
- Höhenunterschied



Level 20: Der letzte Schlag (26 Züge, GEKEFZU)

- 1 Titan - N - Komplex
- 2 Fahrzeugfabrik - Titan
- 3 Gebäude - Titan
- 4 Gebäude - Titan
- 5 Stadt - Titan
- 6 Stadt - Titan
- 7 Gebäude - Titan
- 8 HQ - Strategie
- 9 Fahrzeugfabrik - Strategie
- Straße
- Schlene
- Höhenunterschied
- S Ionstar
- W Wasser

Bundesliga Manager Professional V 2.0

Guido Rarek aus Mühlthal fand eine nette Hexerei im Software 2000-Manager. Nehmt Euch die Datei "BMP-MAIN.EXE" vor (vorher Sicherheitskopie!) und schon seid Ihr alle Geldsorgen los. Ihr schreibt Euch einfach etwas schönere Werbeeinnahmen und billige Sitzplätze in die "EXE". Hier nun die Tabelle:

Kosten für:	Dateioffset (Dez.)
Sitzplätze	270346
Stehplätze	270350
Überdachung	270354
Flutlicht	270358
Anzeigetafel	270362
Zustand	270366
Komfort	270370

Als weitere Werte dürfen die Trikot- und Bandenwerbungs-einnahmen hochgesetzt werden.

Trikotwerbung 271890
Bandenwerbung 270894

Ihr habt hier natürlich sechs Banden zur Verfügung. Die Werte sind dabei nur saisonbedingt und sollten nicht allzu hoch sein. Bei der Trikotwerbung hat sich der Wert 20A107



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.

bewährt, für jeweils eine Bande ist FF FF genau das Richtige.

Front Page Sports: Football

Christian Bügenburg aus Kaiserslautern hat einen kleinen Trick bei FPS: Football gefunden, der Eure Mannen zu Sportskanonen macht.

Wenn man eine Liga hat, die zum Beispiel NFL heißt, sucht man in der Datei NFL.PYR nach dem Namen des Spielers, den man ein wenig aufpeppeln möchte. Hat man nun den Namen des Spielers (zum Beispiel Chuck Fishback) gefunden, sind die Werte dieses Spielers folgendermaßen sortiert:

AC AG DI EN HA IN SP ST
Ys XX XX Chuck ...

Ys steht dabei für Years, XX XX für Blöcke mit mir unbe-

kannter Funktion. Die restlichen stehen für die Attribute des Spielers und werden am besten durch '63' ersetzt, was alle Werte auf 99 setzt. Man kann natürlich auch nur bestimmte Schwächen eines ansonsten guten Spielers glattbügeln, denn das Spielen mit einer Mannschaft, die nur aus Supermännern besteht, macht nur halb soviel Spaß.

Burntime

Ständig volle Energie in der Tasche? Mit Markus Scheips Mini-Hexerei kein Problem. Setzt nach dem Abspeichern das Byte bei 0A07 einfach auf FF und schon habt Ihr wieder einen vollen Balken.

Falkon 3.0

Mirko Hufnagel aus Warnitz hat sich eingehend mit Spectrum Holobytes Edelflieger auseinandergesetzt und präsentiert Euch einige interessante Hex-Positionen.

Fliegt Ihr das erste Geschwader, solltet Ihr Euch die Datei "squad0.squ" mal genauer anschauen.

Hex-Offset	Wirkung
37	Rang
	00 - Lt.
	01 - Capt.
	02 - Major
	03 - Lt. Col.
	04 - Col.

So geht's!

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

werden alle Positionen (Offset) entweder mit der Nummer des relativen Sektors und der dazugehörigen Hex/Dezimal-Position oder, wenn die Angabe des relativen Sektors fehlt, einfach nur mit der Hex- oder Dezimal-Position beschrieben. Die letzteren beziehen sich dann auf die Hex- oder Dezimalfolge vom Anfang der Datei an. Dabei kommt es immer darauf

an, wie Euer Hex-Editor die Dateien anzeigt. Ist die Angabe im Heft mit der Eures Editors nicht ganz kompatibel, können zum Beispiel die Sektoren abgezählt werden. kn

Object	Edit	Link	View	Info	Tools	Quit	File Help
Drive...	Alt-D			0 - 3B 0A 4F 00 00 06 34 C9	a. 01.000000.44		
Directory...	Alt-E			1 - 0B 20 21 32 03 07 01 0C	0400000012154		
File...	Alt-F			2 - 02 50 37 7C 10 70 21 05	0000000000000000		
Cluster...	Alt-C			3 - 00 00 73 4C 70 55 63 36	0000000000000000		
Sector...	Alt-S			4 - 17 43 02 60 04 11 05 06	0000000000000000		
Physical sector...	Alt-P			5 - 1B F4 0F 3C 3B 00 06 C4	0000000000000000		
Partition Table...	Alt-A			6 - 0B 00 00 00 00 00 72 63	0000000000000000		
Boot Record...	Alt-B			7 - 32 D3 9B 29 10 60 7B 73	0000000000000000		
1st copy of FAT...	Alt-1			8 - 41 1A DE 1C 51 00 60 CA	0000000000000000		
2nd copy of FAT...	Alt-2			9 - 05 54 79 79 03 18 77 E3	0000000000000000		
				10 - 5C 26 0E 0C 00 2B 77 7B	0000000000000000		
				11 - 43 04 00 95 0F 40 F0 03	0000000000000000		
				12 - 00 C0 60 6A 73 74 01 50	0000000000000000		
				13 - 1B F7 03 1C 70 7F 03 92	0000000000000000		
				14 - 1B 3B 6F 3C 00 05 05 P5	0000000000000000		
				15 - 4C 1F DC 00 9B 18 03 06	0000000000000000		
				16 - 32 23 40 D1 54 73 03 30	0000000000000000		
				17 - 0B 3D FF 03 00 05 3E 39	0000000000000000		
				18 - 00 00 B5 0F 50 00 00 00	0000000000000000		
				19 - F0 0F 5C FF 40 C5 16 4D	0000000000000000		
File					Cluster 54,637		
C:\WINDOWS\SYSTEM32\bootmgr					Offset : hex		

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

5D	Anzahl Eurer Flüge
5E-63	Abgeschos- sene Flieger
6A-70	Medaillen je Medaille auf 01
71-74	Abgeschos- sene Bodenziele
5B	Zustand 00 - Active 01 - Injured
	...
58-5A	Euer Können ersetzen durch 64 64 64

Habt Ihr einen Konfliktschauplatz gewählt, könnt Ihr auch die Datei "squad0.cam" verän-

HEX-WERT FÜR DIE WAFFEN

25C6/25C7
25C8/25C9
25CA/25CB
25D8/25D9
25CC/CD
25CE/CF
25D0/D1
25D2/D3
25D4/D5
25D6/D7
25DA/DB
25DC/DD
25DE/DF
25E0/E1
25E2/E3
25E4/E5
25E6/E7
25E8/E9
25EC BIS 25EF
25F2/F3

Folge

AIM 9P
AIM 9M
AIM120
DURANDEL
AGM65B
AGM65D
AGM88A
MK82
MK83
MK84
MK82HD
CBU
GBU-15
CAU-PODS
ECM PACKEDS
AGM45A
FLARE
CHAFF
FUEL
ANZAHL DER F16

FF	xx	xx	xx	01	xx	xx	xx	xx	0A	0B	xx	xx	xx	08	40	00	05	00	0C	00	00	00	00	00
																								Munition D
																								Munition C
																								Munition B
																								Munition A (Anzahl)
																								Treibstoffmenge
																								Art der Einheit
																								Erfahrung der Einheit (max. 0B eingeben!)
																								Gruppenstärke (max. 0A eingeben!)
																								Besitzer der Einheit (01=Spieler, 02= Titan-Net etc.)

Art der Einheit:

00 Plenum	01 Regio	02 Sinus	03 Ranger	04 Buggy
05 Orion	06 Demon	07 Imperator	08 Technotrax	09 Snake
0A Sting	0B Samurai	0C Pulsar	0D Nashorn	0E Spring
0F Elixier	10 Troll	11 Archimedes	12 Algol	13 Alcor
14 Rune	15 Medusa	16 Skull	17 Ionstar	18 Super Virus
19 Atlas	1A Dolmen	1B Anaconda	1C Excalibur	1D Menhir
1E Monolith	1F Uhu	20 Ghost	21 Thunder	22 Stormbringer
23 Dragon	24 Genom	25 Exterminator	26 Sperber	27 Spectrum
28 Crux	29 Guppi	2A Rex	2B Mōwe	2C Patrix
2D Titan	2E Nautilus	2F Orca	30 Polar	31 Zenit
32 Hydra	33 Vader	34 Comet	35 Aldinium	

Achtung! Typ 21-Thunder hat nur Treibstoff für einen Langstreckenangriff und zurück zur Basis, unbedingt Treibstoffvorrat erhöhen!

dern. Hier sind Eure Waffen gespeichert. Ersetzt die Werte bei 25C6 bis 25F3 einfach durch 22 und schon gibt's für Euch und Euren Piloten keine ärgerlichen Nachschubprobleme mehr.

Battle Isle 2

Allen denen bei *Battle Isle 2* der Schwierigkeitsgrad "leicht" noch zu schwer ist, hilft Robert Rauhut aus Datteln weiter. Nehmt Euch Euren Disk-Editor

und schon findet Ihr ab relativem Sektor 12, Zeile 01A0 (rel. Offset 19B0) alle Einheiten der aktuellen Karte. Die Positionen der Eigenschaften könnt Ihr der obenstehenden Tabelle entnehmen. Ehre dem Room!

HEX	F9	FA	FB	FC	FD	FE	FF	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12		14		28		50		FF
Dec.	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		20		40		80		255

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
0000	C	H	A	R	A	K	T	E	R			N	A	M	E	
0010		C1	C2	C3	C4	C4	C5	C6	AP	AP	AP		SK	SK		
0020					GE1	GE1		GE2	GE2		GE3	GE3		GE4	GE4	
0030	GE5	GE5		GE6	GE6		GE7	GE7		SE1	SE1		SE2	SE2		SE3
0040	SE3		SE4	SE4		SE5	SE5		SE6	SE6		SE7	SE7		LE	
0050	LE		AE		AE		MR	APG	At1	At2	At3	At4	At5	At6	At7	Pa1
0060	Pa2	Pa3	Pa4	Pa5	Pa6	Pa7										
0070									IT							

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
00F0									TW1	TW2	TW3	TW4	TW5	TW6	TW7	TW8
0100	TW9	TK1	TK2	TK3	TK4	TK5	TK6	TK7	TK8	TK9	TK10	TG1	TG2	TG3	TG4	TG5
0110	TG6	TG7	TN1	TN2	TN3	TN4	TN5	TN6	TB1	TB2	TB3	TB4	TB5	TB6	TB7	TB8
0120	TB9	TB1	TB2	TB3	TB4	TB5	TB6	TB7	TB8	TB9	TI1	TI2			ZA1	ZA2
0130	ZA3	ZA4	ZA4	ZZ1	ZZ2	ZZ3	ZZ4	ZZ5	ZZ6	ZZ7	ZZ8	ZZ9	ZZ10	ZZ11	ZZ12	ZD1
0140	ZD2	ZD3	ZD4	ZD5	ZD6	ZE1	ZE2	ZE3	ZB1	ZB2	ZB3	ZB4	ZB5	ZB6	ZH1	ZH2
0150	ZB3	ZB4	ZB5	ZS1	ZS2	ZS3	ZS4	ZS5	ZS6	ZS7	ZI1	ZI2	ZI3	ZI4	ZK1	ZK2
0160	ZK3	ZK4	ZK5	ZK6	ZK7	ZK8	ZK9	ZU1	ZU2	ZV1	ZV2	ZV3	ZV4	ZV5	ZV6	ZV7
0170	ZV8	ZV9	ZV10	ZV11	ZV12	ZV13	ZV14	ZV15	ZV16	ZA1	ZA2	ZA3	ZA4	ZA5	ZA6	ZA7
0180	ZA8	ZA9	ZA10				St									

Das schwarze Auge

Michael Schiwiek aus Preetz hat mit Hilfe einiger Tabellen Hilfen für den ultimativen DSA-Helden zusammengestellt. Die Erklärungen für die Synonyme in den beiden Positionstabellen findet Ihr in den nächsten Tabellen. Die Werte, die eingetragen werden dürfen, könnt Ihr selbst ausprobieren, wobei Ihr allerdings beachten solltet, daß FF zum einen 255 heißen kann, oder auch -1. Ausprobieren und nicht zu hoch pokern ist oberstes Gebot.

Name	Geld (Starkapital)	Schlechte Eigenschaften	Attackewerte	Paradewerte
Name 0000/ Hier nichts ändern	Sk 0010/13,14 in Silbertalem s. Gewicht	Aberglaube SE1 0030/10,11 Höhenangst SE2 0030/13,14 Raumangst SE3 0030/16 Goldgier SE4 0040/3,4 Totenangst SE5 0040/6,7 Neugier SE6 0040/9,10 Jähzorn SE7 0040/12,13	Grundwert APG 0050/8 Attacke Waffenlos At1 0050/9 Hieb Waffen At2 0050/10 Stich Waffen At3 0050/11 Schwerter At4 0050/12 Äxte At5 0050/13 Speere At6 0050/14 Zweihänder At7 0050/15	
Art C1 0010/2	Magieresistenz MR 0050/7	Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der veränderbare Teil. Nicht alles auf 1 stellen, da dann beim Stufenanstieg nichts mehr zu erniedrigen geht. Man muß RESET drücken. In Hex	Parade Waffenlos Pa1 0050/16 Hieb Waffen Pa2 0060/1 Stich Waffen Pa3 0060/2 Schwerter Pa4 0060/3 Äxte Pa5 0060/4 Speere Pa6 0060/5 Zweihänder Pa7 0060/6	
Gaukler 01 Jäger 02 Krieger 03 Streuner 04 Thorwaler 05 Zwerg 06 Hexe 07 Druid 08 Magier 09 Aelf 0A Firnelf 0B	Auch Minuszahlen. In Hex Stufe C6 0010/8 In Hex	Gute Eigenschaften Mut GE1 0020/5,6 Klugheit GE2 0020/8,9 Charisma GE3 0020/11,12 Fingerfertigkeit GE4 0020/14,15 Gewandtheit GE5 0030/1,2 Intuition GE6 0030/4,5 Körperkraft GE7 0030/7,8 Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der sich ändernde Teil. In Hex.	In Hex	Lebensenergie Astralenergie LE 0040/15 0050/1 AE 0050/3,5 Das erste Feld ist der Grundwert. Das zweite Feld ist der veränderbare Teil. In Hex
Geschlecht C2 0010/3 männlich 00 weiblich 01	im Tempel iT 0070/9 00 weg 01 im Tempel	Talente Kampf Waffenlos TW1 00F0/9 Hieb Waffen TW2 00F0/10 Stich Waffen TW3 00F0/11 Schwerter TW4 00F0/12 Äxte TW5 00F0/13 Speere TW6 00F0/14 Zweihänder TW7 00F0/15 Schuß Waffen TW8 00F0/16 Wurf Waffen TW9 0100/1 Körper Akrobatik TK1 0100/2 Klettern TK2 0100/3 Körperbeherrschung TK3 0100/4 Reiten TK4 0100/5 Schleichen TK5 0100/6 Schwimmen TK6 0100/7 Selbstbeherrschung TK7 0100/8 Tanzen TK8 0100/9 Verstecken TK9 0100/10 Zechen TK10 0100/11 Gesellschaft Bekehren TG1 0100/12 Betören TG2 0100/13 Feilschen TG3 0100/14 Gassenwissen TG4 0100/15 Lügen TG5 0100/16 Menschenkenntnis TG6 0110/1 Schätzen TG7 0110/2		
Größe C3 0010/4 cm in Hex	Gib an ob ein Held im Tempel wartet oder nicht. Wo er ist, wenn er nicht im Tempel ist, weiß keiner!	Natur Fährten suchen TN1 0110/3 Fesseln TN2 0110/4 Orientieren TN3 0110/5 Pflanzenkunde TN4 0110/6 Tierkunde TN5 0110/7 Wildnis leben TN6 0110/8 Wissen (Bildung) Alchemie TB1 0110/9 Alte Sprachen TB2 0110/10 Geographie TB3 0110/11 Geschichte TB4 0110/12 Götter u. K. TB5 0110/13 Kriegskunst TB6 0110/14 Lesen TB7 0110/15 Magiekunde TB8 0110/16 Sprachen TB9 0120/1 Handwerk Abrichten TH1 0120/2 Fahrzeuge TH2 0120/3 Falschspiel TH3 0120/4 Heilen Gift TH4 0120/5 Heilen Krankheit TH5 0120/6 Heilen Wunden TH6 0120/7 Musizieren TH7 0120/8 Schlösser TH8 0120/9 Taschendieb TH9 0120/10 Intuition Gefahrensinn TI1 0120/11 Sinneschärfe TI2 0120/12		
Gewicht C4 0010/5 Die dreistellige Hex Zahl ergibt sich, wenn das zweite Feld vor das erste gestellt wird. Für die Zahl 0F 1A steht dann	AP AP 0010/9,10,11 Alle drei Felder in einer Reihe ergeben die Hex Zahl. Bei kleineren Zahlen fallen die letzten Felder weg.			
Goththeit C5 0010/7 Praios 01 Rondra 02 Efferd 03 Travia 04 Boron 05 Hesinde 06 Firin 07 Tsa 08 Phex 09 Peraine 0A Ingerimm 0B Rahja 0C	Stabzanber St 0180/6 Stufe In Hex	Auch Minuszahlen In Hex Die Kampf-Talentwerte nicht ändern. Beim Stufenanstieg sinken AT/PA wieder auf den normalen Wert. Es wird schwerer Talentpunkte zu steigern.		

MEGAPLAY

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

Versandpreislisten-Auszug

MS-DOS

1669	d	79,90	Indiana Jones 4
Aces of I. Deep*	d	79,90	Indy Car Racing
Aces over Euro.	d	74,90	Innocent until c.
Airlines	a	69,90	Ishar 2
Alienbreed	a	59,90	Jurassic Park
Alone in the Dark	d	89,90	Kingmaker
Alone in the Dark 2	d	89,90	King's Quest 6
Anstöß	d	69,90	Lands of Lore
Archon Ultra	e	64,90	Larry 6
Archon Ultra*	d	79,90	Lemmings 2
A-Train	d	89,90	Links 386 Pro
-Construction Kit	d	49,90	-Kurse je
Aufschwung Ost	d	69,90	Lords of Power
B-17 Fly Fortress	a	89,90	Lost in Time
B-Wing	d	39,90	Lothar Matthäus*

CD-ROM

7th Guest	a	89,90	Alienbreed 2	a	54,90
Anstöß*	d	84,90	Ambermoon	d	79,90
A Hard Day's N.	e	69,90	Anstöß	d	69,90
Alone in the Dark	d	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
Bloodnet	a	84,90	Bundesl. Man. Pro	d	69,90
Burning Steel	d	84,90	Bumtime	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	79,90
Comanche+Data	d	94,90	Die Siedler	d	79,90
Critical Path	e	99,90	Dune 2	d	79,90
Cyberace	d	84,90	Eishockey Man.	d	74,90
Das schw. Auge	d	69,90	Elite 2	d	59,90
Day of I. Tentacle	d	89,90	Hanse	d	44,90
Der Clou*	d	79,90	Hattrick I*	d	69,90
Der Patrizier	d	84,90	History Line	d	79,90
D. Rassenmäh.	a	84,90	Jurassic Park	d	59,90
Der Planer	d	84,90	Kingmaker	d	69,90
Dungeon Hack	e	69,90	King's Quest 6*	a	64,90
Elite 2	d	69,90	Lords of Power	a	74,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90	Lothar Matthäus	d	64,90
Eye of the Storm	d	79,90	Mad News*	d	69,90
Gabriel Knight*	d	79,90	Mortal Combat	a	59,90
Goblins 3	d	94,90	Mr. Nutz	a	49,90
Golden 7	d	89,90	Pizza Connect.*	d	79,90
Hand of Fate*	d	79,90	Premier Man. 2	e	54,90
Hattrick*	d	79,90	Prime Mover	a	59,90
H. Grönemeyer	d	29,90	Second Samurai	a	64,90

Amiga

7th Guest	a	89,90	Alienbreed 2	a	54,90
Anstöß*	d	84,90	Ambermoon	d	79,90
A Hard Day's N.	e	69,90	Anstöß	d	69,90
Alone in the Dark	d	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
Bloodnet	a	84,90	Bundesl. Man. Pro	d	69,90
Burning Steel	d	84,90	Bumtime	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	79,90
Comanche+Data	d	94,90	Die Siedler	d	79,90
Critical Path	e	99,90	Dune 2	d	79,90
Cyberace	d	84,90	Eishockey Man.	d	74,90
Das schw. Auge	d	69,90	Elite 2	d	59,90
Day of I. Tentacle	d	89,90	Hanse	d	44,90
Der Clou*	d	79,90	Hattrick I*	d	69,90
Der Patrizier	d	84,90	History Line	d	79,90
D. Rassenmäh.	a	84,90	Jurassic Park	d	59,90
Der Planer	d	84,90	Kingmaker	d	69,90
Dungeon Hack	e	69,90	King's Quest 6*	a	64,90
Elite 2	d	69,90	Lords of Power	a	74,90
Eye of Beh. 1-3	d	84,90	Lothar Matthäus	d	64,90
Eye of the Storm	d	79,90	Mad News*	d	69,90
Gabriel Knight*	d	79,90	Mortal Combat	a	59,90
Goblins 3	d	94,90	Mr. Nutz	a	49,90
Golden 7	d	89,90	Pizza Connect.*	d	79,90
Hand of Fate*	d	79,90	Premier Man. 2	e	54,90
Hattrick*	d	79,90	Prime Mover	a	59,90
H. Grönemeyer	d	29,90	Second Samurai	a	64,90

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*	d	79,90
Battle Isle Data2	a	49,90	Might & Magic 5	d	79,90
Battletoads	a	69,90	Monkey Island 2	d	79,90
Bazooka Sue*	d	79,90	Mortal Kombat	a	64,90
Beauty & I Beast	d	79,90	NFL Coaches	a	79,90
Ben, a Steel Sky	d	74,90	NHL Hockey	a	79,90
Beit. at Kronord	d	79,90	Outpost	d	54,90
Big Sea	a	69,90	Pacific Strike	a	84,90
Bloodstone	a	64,90	-Speech	a	39,90
Bloodnet*	a	84,90	Pent. H.N. Deluxe	a	39,90
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	Populous 2	a	74,90
Buzz Aldrin	a	84,90	Privateer	a	84,90
Campaign 2	d	79,90	-Speech	a	39,90
Cannon Fodder*	a	64,90	-Sp. Operations 1	a	39,90
Car & Driver	a	74,90	Protostar	a	74,90
Carib. Desaster*	d	79,90	Quater Pole	d	64,90
Carriers at war 2*	d	79,90	Rail. Tycoon Del.	a	79,90
Chartbreaker*	d	69,90	Railway Chall.	d	79,90
Chr. Kolumbus	d	79,90	Rally	e	69,90
Civilization	d	89,90	Ravenloft	e	79,90
-für Windows	e	89,90	Red Baron+Data	d	89,90
Clash of Steel	e	74,90	Russelsheim	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

Das schw. Auge 2* d 79,90

Cyberace	d	79,90	Silverball	a	59,90
Cyberstrik*	d	79,90	Sim City 2000	e	74,90
Daemonsgate	a	64,90	Sim City 2000	d	84,90
Danger. Streets	a	49,90	Simon the Sorc.	d	84,90
Dark Sun	e	69,90	Software Manag.	d	79,90
Das schw. Auge	d	74,90	Space Quest 5	d	69,90
D. schw. Auge 2*	d	74,90	Spaceward Hol	d	69,90
Day of I. Tentacle	d	84,90	SSN 21 Seawolf*	d	79,90
Der Clou*	d	79,90	Starlord	d	89,90
Der Planer	d	79,90	Star Trek-25th a.	d	84,90
Der Patrizier	d	79,90	Judgem. Rites	a	79,90
Der Schatz i. Silb.	d	84,90	-Next Generation*	d	79,90
Die Siedler*	d	79,90	Street Fighter 2	a	64,90
Dogfight	a	89,90	Strike Command.	a	84,90
Doom	d	74,90	-Speech	a	29,90
Dune 2	d	64,90	-Tactical Op. 1	a	39,90
Dragonsphere	a	84,90	Stronghold	d	79,90
Eishockey Man.	d	79,90	S.U.B.*	d	69,90
Elite 2	d	69,90	Subwar 2050	d	89,90
Eye of Behold. 3	d	79,90	Syndicate	d	79,90
F 1*	d	79,90	-Data	d	39,90
F 14-Fleet Def.	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	Tie Fighter*	d	84,90
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

Ultima 8 + Speech d 109,90

Goal	a	64,90	Ultima Underw. 2	a	74,90
Goblins 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
Hanse	d	44,90	-Academy	a	64,90
Harpoon 2*	e	79,90	Winter Olympics	a	69,90
Hattrick*	d	79,90	Wizardry 7	d	79,90
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

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	a	104,90	Sim Earth	d	39,90
Inca 2	d	109,90	Simon I. Sorcerer	d	69,90
Indiana Jones 4	a	79,90	Software Man.	a	69,90
Iron Helix	a	79,90	Space Hulk	a	69,90
Journeym. Proj.	d	69,90	Star Fighter 2	a	59,90
Jutland	e	114,90	S.U.B.*	d	54,90
Jurassic Park	a	69,90	Syndicate	a	64,90
King's Quest 6	a	84,90	Terminator 2	a	29,90
Labyrinth o. Time	a	79,90	Tornado	a	69,90
Lands of Lore	d	89,90	Transactica	d	59,90
Lemmings DP	d	69,90	Trivial Pursuit	d	29,90
Mad Dog McCree	e	79,90	Turrican 3	a	54,90
Mad News	d	84,90	Winter Olympics	d	69,90
Man Enough	e	79,90	WWF	a	29,90
Microcosm*	a	109,90	Zeppelin	d	69,90

AMIGA 1200

Might & Mag. 3-5	d	84,90	Alien Breed 2	a	59,90
Rebel Assault	e	79,90	Anstöß	d	69,90
Rebel Assault*	d	84,90	Burntime	d	69,90
Syndicate Plus	d	89,90	Chaos Engine	a	49,90
Strike Command.	d	79,90	Civilization	d	69,90
Stronghold	d	79,90	Der Clou	d	64,90
T.F.X.	a	89,90	Der Schatz i. Silb.*	d	79,90
Tie Fighter*	d	84,90	Hattrick*	d	69,90
Tornado+Mission	a	89,90	Jurassic Park	a	64,90
Turrican 2*	a	64,90	King's Quest 6*	a	64,90
Ult. Underw. 1+2	a	84,90	Pinball Fantasies	a	59,90
Ultima 7 compl.	a	89,90	Simon I. Sorcerer	d	69,90
Ultima 8	d	114,90	Star Trek 25th A.	e	69,90
VTG-Diverse auf Anfrage	d	79,90	S.U.B.*	d	54,90
W.s. Johnny R.	e	89,90	T.F.X.*	a	69,90
Winter Olympics	a	39,90	Zool 2*	a	54,90
Wolfpack	d	69,90			
S.U.B.*	d	64,90			
Zeppelin*	d	84,90			

Händleranfragen erwünscht

Zubehör

Joysticks	a	44,90	Arabian Nights	d	54,90
CH Mach I	d	59,90	Der Clou*	a	69,90
CH Mach II	e	59,90	F 1 GP	a	69,90
CH Flightstick	d	84,90	Labyrinth o. Time	e	59,90
CH Flightstick Pro	a	154,90	Liber. Captive 2	e	64,90
Competition Pro	a	59,90	Mean Arenas	a	54,90
Competition Pro Mini	a	59,90	Pinball Fantasies	a	64,90
Gravis Analog Pro	a	79,90	Pirates Gold	a	64,90
Gravis Game Pad	d	44,90	Sensible Soccer	a	54,90
Soundkarten	a	279,90	T.F.X.	a	69,90

Mega Drive

Gravis Ultrasound	a	329,90	Micro Machines	a	99,90
Soundblaster 2.0	d	129,90	Mortal Kombat	d	119,90
Soundblaster 16	d	269,90	PGA Tour Golf 2	d	109,90
-16 Multi CD	d	349,90	Sonic 3	d	134,90
-Mid Adapter	d	49,90	Turrican	d	109,90
Wave Blaster	a	389,90			
O. Sound Wave32	d	499,90			
O. Game Wave32	d	279,90			
CD-ROM	a	12,90			
Caddy	a	12,90			
Mitsumi FX 001 D	d	399,90			
Panoso. CR 562B	d	419,90			
Disketten	a	12,90			
1.44MB form. 10St. 12.90	d	12,90			
DD 10 St.	d	9,90			
Zool	d	9,90			

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. 6,90 DM
ab einem Bestellwert von 250,- DM ohne Versandkosten! Ausland nur Vorkasse zzgl. 18,- DM
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an (

Inserentenverzeichnis

B.A.T.	4. US	Media Point Rose	11
Bachler Softwareversand	51	Megaplay	77
Berry Lösungsservice	69	Microprose	117
Boeder Software	17	Müller	90/91
Brinkmann Niemeyer	43	Multimedia Soft	40
Bundeswehr	41		
		Okay Soft	88
Call and Play	103	Online	119
Commodore	107	Orchid Technology	3. US
Compaq	7		
Cybersoft	9	Philip Morris	2. US
		Philips	65
Dataflash	115		
		Rohling	15
EMP	45	Rushware	25
		Schafft Fleischwerke	23
Füllbeck	69		
		Schwäbisch Hall	21
Galaxy Software	15	Simon Otto	39
Game Gallery	57	Soft & Sound	77
Groß Elektronik	40	Softsale	57
HUK Coburg	85	Software 2000	105, 113
		Software Corner	119
Ippen & Pretzsch Verlag	89	Starbyte	61
Joysoft	71		
		Topgame	63
KaroSoft	53	Traumfabrik	13
Krombacher Brauerei	37	Tsunami	88
Logitech	110, 121	Verkosoft	57
		Versand 99	45
Magic Line	57		
MagnaMedia			
Verlag AG	46, 108	Wial Versand	86/87

Dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. Sunflowers, 63179 Obertshausen, bei. Der Schweizauflage liegt ein Prospekt der Fa. Interdiscount Service AG, CH-3303 Jägenstorf, bei.

powerservice

Zauberfertigkeiten

Antimagie

Beherrschung brechen	ZA1	0120/15
Destructibo	ZA2	0120/16
Gardianum	ZA3	0130/1
Illusionen zerstören	ZA4	0130/2
Verwandlungen beenden	ZA5	0130/3

Beherrschungen (Zwing)

Band und Fessel	ZZ1	0130/4
Bannbaladin	ZZ2	0130/5
Böser Blick	ZZ3	0130/6
Grosse Gier	ZZ4	0130/7
Grosse Verwirrung	ZZ5	0130/8
Herr der Tiere	ZZ6	0130/9
Horriphobus	ZZ7	0130/10
Magischer Raub	ZZ8	0130/11
Respondami Veritas	ZZ9	0103/12
Sanftmut	ZZ10	0130/13
Somnigravis	ZZ11	0130/14
Zwingtanz	ZZ12	0130/15

Dämonologie

Furor Blut	ZD1	0130/16
Geister bannen	ZD2	0140/1
Geister rufen	ZD3	0140/2
Heptagon	ZD4	0140/3
Krähenruf	ZD5	0140/4
Skeletalarius	ZD6	0140/5

Elemente

Elementare beschwören	ZE1	0140/6
Nihilatio Gravitatis	ZE2	0140/7
Solidini Farbenspiel	ZE3	0140/8

Bewegung

Axxeleratus	ZB1	0140/9
Foramen Foraminor	ZB2	0140/10
Motoricus	ZB3	0140/11
Spurlos Trittlos	ZB4	0140/12
Transversalis Teleport	ZB5	0140/13
Über Eis und über Schnee	ZB6	0140/14

Heilung

Balsam Salabunde	ZH1	0140/15
Hexenspeichel	ZH2	0140/16
Klarum Purum	ZH3	0150/1
Ruhe Körper, ruhe Geist	ZH4	0150/2
Tiere heilen	ZH5	0150/3

Hellsicht (Sicht)

Adleraug und Luchsenohr	ZS1	0150/4
Analüs Arcanstructur	ZS2	0150/5
Eigenschaften lesen	ZS3	0150/6
Exposami	ZS4	0150/7
Odem Arcanum	ZS5	0150/8
Penetritzel	ZS6	0150/9
Sensibar wahr und klar	ZS7	0150/10

Hellsicht (Sicht)		
Adleraug und Luchsenohr	ZS1	0150/4
Analys Arcanstructur	ZS2	0150/5
Eigenschaften lesen	ZS3	0150/6
Exposami	ZS4	0150/7
Odern Arcanum	ZS5	0150/8
Penetritzel	ZS6	0150/9
Sensibar wahr und klar	ZS7	0150/10

Illusionen		
Chamaelioni	ZI1	0150/11
Duplicatus Doppelpain	ZI2	0150/12
Harmlose Gestalt	ZI3	0150/13
Hexenknoten	ZI4	0150/14

Kampf		
Blitz dich Find	ZK1	0150/15
Ecliptifacius	ZK2	0150/16
Eisenrost	ZK3	0160/1
Fulminictus	ZK4	0160/2
Ignifaxius	ZK5	0160/3
Plumbumbarum	ZK6	0160/4
Radau	ZK7	0160/5
Soft Kraft Monsternacht	ZK8	0160/6
Scharfes Aug, Sichre Hand	ZK9	0160/7

Verständigung (Unterhaltung)		
Hexenblick	ZU1	0160/8
Nekrotopathia	ZU2	0160/9

Verwandlung		
Adler, Wolf und Hammerhai	ZV1	0160/10
Arcano Pscotabilis	ZV2	0160/11
Armaturtz	ZV3	0160/12
CH steigern	ZV4	0160/13
Feurbann	ZV5	0160/14
FF steigern	ZV6	0160/15
GE steigern	ZV7	0160/16
IN steigern	ZV8	0170/1
KK steigern	ZV9	0170/2
KL steigern	ZV10	0170/3
MU steigern	ZV11	0170/4
Mutabili	ZV12	0170/5
Parali Paralein	ZV13	0170/6
Salander Mutander	ZV14	0170/7
See und Fluß	ZV15	0170/8
Visibili Vanitar	ZV16	0170/9

Veränderung (Änderung)		
Advenum	ZÄ1	0107/10
Aeolitus	ZÄ2	0170/11
Brenne toter Stoff	ZÄ3	0170/12
Claudibus	ZÄ4	0170/13
Dunkelheit	ZÄ5	0170/14
Erstarre	ZÄ6	0170/15
Flim Flam Flunkel	ZÄ7	0170/16
Schmelze	ZÄ8	0180/1
Silentium	ZÄ9	0180/2
Sturmgebrüll besänftge dich	ZÄ10	0180/3

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Catharina Winter
Hotline: Michael Bowering, Andi Degendorfer, Schari Eghbali, Alex Langemann

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46
 Hotline: Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr; Tel.: 089/4613-335

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner, 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, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
 Power Play Aboservice
 Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 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 Koeppel
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



Cinch-Gehampel

Mir fällt zur Doc-Düse-Sektion der Power-Play 3/94 noch eine kleine Ergänzung ein, die für andere Leser (insb. Andreas Levers) interessant sein könnte:

Du beschreibst ja aufopferungsvoll das Cinch-Gehampel zur Verbindung von CD-ROM Laufwerk und Soundblaster. Doch so ausweglos ist die Situation auch nicht. In Köln gibt es nämlich eine Firma, die sich auf diese internen Kabel spezialisiert hat und zu praktisch jeder CD-ROM/Soundkarten-Kombination ein passendes Kabel zuschicken kann. Ich habe mir dort für meine SB16 und das Toshiba XM3401B ein Kabel bestellt (Kosten incl. MwSt/Porto: 26,45 Mark).

Das ist zwar nicht ganz geschenkt, lohnt sich aber auf jeden Fall. Hier die Adresse:

CD-ROM-Technologie
Randolph M. Lüft
Wolfgang-Müller-Str. 30
50968 Köln

Und jetzt noch ein ganz großes Lob für Eure Power-Play-CD: super Idee und super Inhalt für nur 12 Mark. Sieht man sich die sonstige Preistreiberei im Audio und CD-ROM Bereich bei immer weiter sinkenden Herstellungskosten an, so bildet ihr eine löbliche Ausnahme.

Timo Becker

Im Namen aller Leser bedanken wir uns hier bei Dir für den guten Hinweis.

Der Doc

CD Probleme

Zunächst ein Lob an diese (Doc Düse-)Rubrik. Ich habe schon einige nützliche Tips daraus entnehmen können. Nun habe ich auch einmal einige Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können. Meine Hardware: PC 486/50 MHz/8 MB/MSDOS 6.2. Ich besitze noch ein CD-ROM Laufwerk der ersten Generation (Matsushita CR-521), also ein recht langsames, welches an einer Sound Blaster Pro angeschlossen ist. Außerdem habe ich MSDOS 6.2 so konfiguriert, daß SMARTDRV sich auch um das CD-ROM kümmert, was sich allerdings kaum bemerkbar macht.

1. Nun habe ich irgendwo im Zeitschriftendschungel gelesen, aber leider nur



Doc Düse

Wachablösung beim Doktor: Derweil unser alter Techniker zum Höhenflug startete und nun bei Action Games dem CD-I auf die Schrauben schaut, suchten wir fieberhaft nach einem frischen Chipchirurgen. Ab dieser Ausgabe betreut uns deshalb ein besonderer Doc Düse. Der Mann ist ein wahrer Genius, wenn es um technische Probleme geht. Von Geburt an beschäftigte sich der Doc mit so elementaren Fragen wie, "Wo kommen die Prozessoren her?", "Warum ist eine Festplatte fest?", oder "Wie verursache ich einen Kurzschluß?" und wurde durch seine wissen-

schaftliche Abhandlung über die Fortpflanzung von Schaltkreisen (Das 48 Bände starke Mammutwerk erschien in dieser Galaxis unter dem Titel: "Was tun Chips in ihrer Freizeit?") weltberühmt. Um auf alle Fragen optimal einzugehen, ist Doc bestens ausgerüstet. Seinen scharfen Augen entgeht kein Haarriß im RAM-Baustein, dank dem – lebenswichtigen – Doktorspiegel auf dem formschönen Haupt, werden auch dunkelste Probleme ausgeleuchtet.

Doc Düse

schwach in Erinnerung und nicht mehr auffindbar, daß es eine Software geben soll, mit der man ein Single CD-Laufwerk beschleunigen kann. Ich möchte mir im Moment nicht unbedingt ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk kaufen und wäre daher an einer solchen Software sehr interessiert, natürlich nur, wenn sie etwas taugt und nicht zu teuer ist und das ist hier die Frage...

Falls Ihr mir eine Bezugsquelle ebenfalls nennen könnt, wäre ich sehr dankbar.

2. Falls Ihr mir ratet, daß ich mich beizeiten doch lieber nach einem neuen CD-ROM umsehen soll, hätte ich gerne eine Empfehlung. Ich möchte dann die Soundblasterkarte austauschen und eine Soundkarte nehmen, bei der man die DMA's und IRQ's etc. softwaremäßig einstellen kann, da ich immer Ärger mit meiner übrigen

Hardware (Scanner, Drucker usw.) habe. Obwohl ich genug Steckplätze im PC habe, hätte ich am liebsten gern wieder eine Soundkarte mit CD-ROM Schnittstelle, weil dann der Einbau sowie die Installation am einfachsten sind und die Kompatibilität keine Probleme macht.

3. Oder soll ich doch lieber meine Soundblaster Pro behalten? Besondere Ansprüche an die Soundqualität habe ich nicht, nur die Programme mit Sprache oder Music sollen halt laufen.

Meine Soundblaster streikt oft (nicht immer!) bei Sprache bzw. bei Geräuschen. Die Musik funktioniert einwandfrei. Beim ersten Geräusche oder Sprache hängen sich jedoch manche Spiele auf (z.B. Day of the Tentacle, Schatz im Silbersee). Ohne Sound geht's dann wieder. Nach Auskunft der Soundblaster-Hotline sollte ich den

DMA-Kanal von 1 auf 3 ändern, da mein Highscreen-Scanner mit der Soundblasterkarte konkurrieren würde. Nachdem ich also den DMA geändert hatte, passierte gar nichts, es funktionierte genauso gut und schlecht wie vorher. Die Einstellungen des Scanners kann man nicht verändern (bis auf die Hex-Adresse), und ich weiß die DMA und IRQ Werte auch nicht. Der IRQ der SBPro ist auf 7 eingestellt. Beim Testlauf der SBPRO bekomme ich jedoch die Meldung: "kann IRQ nicht finden", und das Programm bricht ab. Obwohl ich das auch der SB-Hotline erzählt habe, bestanden sie darauf, daß die Unverträglichkeit auf den DMA Kanal zurückzuführen sei und nicht auf die IRQ Einstellung.

Daher habe ich bis jetzt auch noch nichts verändert, weil mir das Aufmachen des PCs immer noch etwas unheimlich ist, was ich daher wenn's eben geht vermeide. Habt Ihr einen Tip?

4. Von vielen Lesern wird immer wieder die Frage gestellt, was tun, wenn ein Programm mit der Meldung abbricht: "Insufficient Memory". Die Sache mit dem genügenden Arbeitsspeicher ist ja klar. Aber wenn der Arbeitsspeicher eigentlich groß genug ist und trotzdem das Programm (meistens Spiele) nicht läuft, kann es sein, daß es sich mit der Art des erweiterten Speichers nicht verträgt. So geschehen bei mir mit "Der Planer" welches unbedingt "Expanded Memory" verlangt und mit "Extended Memory" nicht läuft, und umgekehrt "Doom", welches bei "Expanded Memory" streikt obwohl mein Arbeitsspeicher 614... Bzw. 634... Bytes aufweist. So habe ich mir also zwei Konfigurationen gebastelt, die ich dann wahlweise benutze. Bis auf ein paar Exoten (wie z.B. "Ultima 7") läuft bis jetzt bei mir alles ohne extra Boot-Diskette. Allerdings würde ich mich sehr freuen, wenn Ihr mir ein Programm empfehlen könntet, mit dem ich die Konfigurationen besser verwalten und automatisch aufrufen kann, anstatt daß ich sie – wie bisher – immer umbenennen muß. Nun aber genug der vielen Fragen. Hoffentlich habe ich Euch nicht überstrapaziert. Vielen Dank schon mal im Voraus für die Beantwortung.

Theresia Raule

Mit 5 Mark dabei!
Private Kleinanzeige in



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

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

```

ler steht der CD-Teil
>D]
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\
SDATA.SYS
HELL=C:\TOOLS\QEMM\LO-
DHI.COM /RF C:\COM-
IAND.COM /P/E:1024
ET
OADHIDATA=C:\TOOLS\QE
IM\LOADHI.RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q
MM386.SYS RAM
RAM=D000-D07F ST:M RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\
S-UP.SYS
>C:\TOOLS\QEMM\DOS-
P.DAT
OS=UMB
JSTALLHIGH=C:\DOS\KEYB.
OM GR.,C:\DOS\KEYBO-
RD.SYS
JSTALLHIGH=C:\DOS\DO-
KEY.COM /INSERT
JSTALLHIGH=C:\TOOLS\SB

```

```

S
WINDOWS]
m SHELL=C:\DOS\COM-
AND.COM C:\DOS\ /E:1024
EVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
EVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
ODRV\SBPCD.SYS
):MSCD001 /P:220

```

```
ET
DADHIDATA=C:\TOOLS\QE
M\LOADHI.RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q
MM386.SYS          RAM
RAM=D000-D07F RF
EVICE=C:\TOOLS\QEMM\D
S-UP.SYS
-C:\TOOLS\QEMM\DOS-
P.DAT
js=umb
CBS=4.0
```

ier steht der allgemeine
OS-Teil
 [OS]
 DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DS
 DATA.SYS
 HELL=C:\TOOLS\QEMM\LO-
 DHI.COM /RF C:\DOS\COM-
 AND.COM C:\DOS\ /E:1024

```

er steht der allgemein gül-
ge Teil
ommon]
OS=HIGH
LES=20
UFFERS=20
evice=c:\dos\setver.exe

```

```

ier steht der Teil für das
enü
[ENU]
ENUITEM=WINDOWS, WIN
ENUITEM=DOS, DOS
ENUITEM=CD, CD
ENUITEM=EMM, EMM
ENUDEFAULT=DOS, 15

```

```
PRO\SBP-MIX.EXE
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
RO\DRV\SBPCD.SYS
/D:MSCD001 /P:220
```

Hier steht der EMM-Teil
[EMM]
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM
.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM3
86.EXE 4096 RAM
DOS=UMB
LASTDRIVE=M
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
RODRV\SBPCD.SYS
/D:MSCD001 /P:220

Ich habe die gleichen Sorgen wie J. Moser (3/94). Der Speicher. Ich besitze einen 486DX2-66 mit 4 MByte RAM und CD-ROM. Dazu gehören eine 8 Bit-Galaxy-NX Soundkarte und eine V7-Mirage Grafikkarte. Neulich kaufte ich *Aces over Europe*. Doch als ich es installiert hatte und spielen wollte, kam das böse Erwachen. Für das Programm steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung. Du gibst auf Jürgens Brief die Antwort, daß er das Programm Memmaker aufrufen solle, falls er MS-DOS 6.0 oder höher hat. Ich habe Memmaker aufgerufen und alles mögliche ausprobiert, doch leider habe ich es nur auf 587 KByte geschafft. Es fehlen 23 KByte um *Aces* spielen zu können.

Oliver Uhe

Ihr habt verschiedene Optionen, Eure Probleme zu lösen. Die einfachste: Macht Euch eine Bootdiskette! Auf dieser Diskette sollten nur die notwendigsten Daten in den Konfigurationsfiles stehen (Maustreiber, Soundkartentreiber etc.). Auf "unnötigen" Ballast wie Tastaturtreiber und ähnliches könnt Ihr verzichten. Lästig dabei: Wenn Ihr spielen wollt, müßt Ihr halt mit der Diskette neu booten, wenn Du wieder "normal" arbeiten möchtest ebenfalls – diesmal mit den Daten der Festplatte. Eine weitere Alternative – die leider Geld kostet – ist der Kauf eines speziellen Speicherwaltungsmanagers wie QEMM 7.03. Dieser stellt – unter Ausnutzung aller Features und mit einigen Tricks – rund 640 KByte Hauptspeicher zur Verfügung. Die letzte Möglichkeit: Macht eine hausgeschneiderte Version von Config.Sys und Autoexec.Bat, die verschiedene Konfigurationen auf Abruf bietet – siehe Beispiel oben!

Der Doc

Cinch-Gehampel

Mir fällt zur Doc-Düse-Section der Power-Play 3/94 noch eine kleine Ergänzung ein, die für andere Leser (insb. Andreas Levers) interessant sein könnte:

Du beschreibst ja aufopferungsvoll das Cinch-Gehampel zur Verbindung von CD-ROM Laufwerk und Soundblaster. Doch so ausweglos ist die Situation auch nicht. In Köln gibt es nämlich eine Firma, die sich auf diese internen Kabel spezialisiert hat und zu praktisch jeder CD-ROM/Soundkarten-Kombination ein passendes Kabel zuschicken kann. Ich habe mir dort für meine SB16 und das Toshiba XM3401B ein Kabel bestellt (Kosten incl. MwSt/Porto: 26,45 Mark).

Das ist zwar nicht ganz geschenkt, lohnt sich aber auf jeden Fall. Hier die Adresse:

CD-ROM-Technologie
Randolph M. Lüft
Wolfgang-Müller-Str. 30
50968 Köln

Und jetzt noch ein ganz großes Lob für Eure Power-Play-CD: super Idee und super Inhalt für nur 12 Mark. Sieht man sich die sonstige Preistreiberei im Audio und CD-ROM Bereich bei immer weiter sinkenden Herstellungskosten an, so bildet ihr eine löbliche Ausnahme.

Timo Becker

Im Namen aller Leser bedanken wir uns hier bei Dir für den guten Hinweis.
Der Doc

CD Probleme

Zunächst ein Lob an diese (Doc Düse-)Rubrik. Ich habe schon einige nützliche Tips daraus entnehmen können. Nun habe ich auch einmal einige Fragen, die Sie mir hoffentlich beantworten können. Meine Hardware: PC 486/50 MHZ/8 MB/MSDOS 6.2. Ich besitze noch ein CD-ROM Laufwerk der ersten Generation (Matsushita CR-521), also ein recht langsame, welches an einer Sound Blaster Pro angeschlossen ist. Außerdem habe ich MSDOS 6.2 so konfiguriert, daß SMARTDRV sich auch um das CD-ROM kümmert, was sich allerdings kaum bemerkbar macht.

1. Nun habe ich irgendwo im Zeitschriftendschungel gelesen, aber leider nur



Wachablösung beim Doktor: Derweil unser alter Techniker zum Höhenflug startete und nun bei Action Games dem CD-I auf die Schrauben schaut, suchte wir fieberhaft nach einem frischen Chipchirurgen. Ab dieser Ausgabe betreut uns deshalb ein besonderer Doc Düse. Der Mann ist ein wahrer Genius, wenn es um technische Probleme geht. Von Geburt an beschäftigt sich der Doc mit so elementaren Fragen wie, "Wo kommen die Prozessoren her?" "Warum ist eine Festplatte fest?", oder "Wie verursache ich einen Kurzschluß?" und wurde durch seine wissende

schwach in Erinnerung und nicht mehr auffindbar, da es eine Software geben soll mit der man ein Single CD-Laufwerk beschleunigen kann. Ich möchte mir im Moment nicht unbedingt ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk kaufen und wäre daher an einer solchen Software sehr interessiert, natürlich nur, wenn sie etwas taugt und nicht zu teuer ist und das ist hier die Frage...

Falls Ihr mir eine Bezugsquelle ebenfalls nennen könnt, wäre ich sehr dankbar.

2. Falls Ihr mir ratet, daß ich mich beizeiten doch lieber nach einem neuen CD-ROM umsehen soll, hätte ich gerne eine Empfehlung. Ich möchte dann die Soundblasterkarte austauschen und eine Soundkarte nehmen, bei der man die DMA's und IRQ's etc. softwaremäßig einstellen kann, da ich immer Ärger mit meiner übrigen

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

Mein Themenwunsch 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:

Antwortkarte

POWER PLAY
Kleinanzeigen

MagnaMedia Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Bitte im
Kuvert
verschicken!

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

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Kein Problem: Der Doc kommt bei vielen Fragen erst so richtig in Schwung!

1. Ja, es gibt spezielle Cache-Programme für CD-ROM Laufwerke. Allerdings sind wir davon zur Zeit nicht besonders begeistert. Zum einen kosten diese Programme teilweise immer noch eine Menge Geld (ca. 100 Mark), zum anderen ist die Leistungssteigerung nicht besonders groß (ähnlich wie beim Smartdrive). Langfristig kommst Du wahrscheinlich nicht um den Kauf eines neuen Laufwerkes herum.

2. Wenn Du lieber gleich auf ein neues CD-ROM umsteigen willst, kannst Du zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Als Beispiel nennen wir hier das Komplettsatz *Double Fusion LX* von MediaVision. In dem Paket liegt nicht nur ein feines Doublespeed-CD-ROM, das die Daten mit 300KByte pro Sekunde durch die Kabel schaufelt, sondern auch eine ProAudioSpektrum 16-Soundkarte. Diese wird nämlich nicht per Jumpfern konfiguriert, sondern bequem per Software. Ein weiteres Schmäkel: Die Soundkarte ist Soundblaster-Kompatibel. Zudem liegen eine ganze Menge Spiele in der Schachtel. Der Preis liegt bei ca. 900 Mark.

3. Du wirst wahrscheinlich nicht um das Öffnen des Rechners herumkommen. Die Probleme die Du hast, hängen wahrscheinlich mit dem IRQ zusammen. Auf der Karte sind Jumper, mit denen Du den IRQ verändern kannst – versuche es mal mit der Einstellung IRQ 5. Bedenke aber, daß Du dann die Daten in Deinen Konfigurationsdateien (Autoexec.Bat und Config.Sys) entsprechend ändern mußst.

4. Glücklicherweise bietet DOS von Haus aus (aber Version 6.0), die Möglichkeit, verschiedene Konfigurationen zu verwalten. Hier ein Beispiel dafür. Beim Booten bekommst Du dann eine Menüauswahl mit vier verschiedenen Konfigurationsversionen, die wir hier Windows, DOS, CD und EMM genannt haben. Du pickst Dir dann einfach die gewünschte Konfiguration aus dem Menü heraus.

AUTOEXEC.BAT

Hier steht der allgemein gültige Teil
SET BLASTER=A220 I5 D1 T2
prompt [%config%] \$p\$g
echo off
PATH

```
C:\DOS\C:\TOOLS\QEMM\C:\
BAT\C:\WIN\C:\TOOLS\C:\TO
OLS\PACK\C;\C:\TOOLS\GFX;
C:\TOOLS\NC\C:\TOOLS\WIR
US\C\WORD
set TEMP=c:\
rem SMARTDRV
goto %config%
```

Für die DOS-Konfiguration

```
:Dos
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\smartdrv.exe
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\keyb gr.,C:\DOS\KEY-
BOARD.SYS
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\doskey /insert
c:\tools\qemm\loadhi /RF
c:\dos\mouse.com
c:\tools\qemm\loadhi /RF
c:\tools\virus\wwatch
goto Ende
```

Hier steht der Teil für die Windows-Konfiguration

```
:Windows
PATH
C:\DOS\C:\BAT\C:\WIN\C:\TO
OLS\C:\TOOLS\PACK\C;\C\T
OOLS\GFX\C:\TOOLS\NC\C\
WORD\C:\WIN\QTW\BIN\C\N
WLITE
rem C:\DOS\smartdrv
rem C:\DOS\mscdex /E /V
/D:MSCD001 /M:15
rem c:\tools\virus\wwatch
goto Ende
```

Hier steht der Teil für die CD-Konfiguration

```
:CD
PATH
C:\DOS\C:\BAT\C:\WIN\C:\TO
OLS\C:\TOOLS\PACK\C;\C\T
OOLS\GFX\C:\TOOLS\NC\C\
WORD\C:\WIN\QTW\BIN\C\N
WLITE
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\smartdrv.exe
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\keyb gr.,C:\DOS\KEY-
BOARD.SYS
c:\tools\qemm\loadhi /RF
c:\dos\mouse.com
c:\tools\qemm\loadhi /RF
C:\DOS\mscdex /V
/D:MSCD001 /M:15
c:\tools\qemm\loadhi /RF
c:\tools\virus\vsafe
goto ende
```

Hier steht der Teil für die EMM-Konfiguration

```
:emm
PATH
C:\DOS\C:\BAT\C:\WIN\C:\TO
OLS\C:\TOOLS\PACK\C;\C\T
OOLS\GFX\C:\TOOLS\NC\C\
WORD\C:\WIN\QTW\BIN\C\N
WLITE
loadhigh C:\DOS\keyb
gr.,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
loadhigh c:\dos\mouse.com
loadhigh C:\DOS\mscdex /V /E
/D:MSCD001 /M:15
:Ende
```

Config.Sys

Hier steht der Teil für das Menü

```
[MENU]
MENUITEM=WINDOWS, WIN
MENUITEM=DOS, DOS
MENUITEM=CD, CD
MENUITEM=EMM, EMM
MENUDEFAULT=DOS, 15
```

Hier steht der allgemein gültige Teil

```
[common]
DOS=HIGH
FILES=20
BUFFERS=20
Device=c:\dos\setver.exe
```

Hier steht der allgemeine DOS-Teil

```
[DOS]
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DO
SDATA.SYS
SHELL=C:\TOOLS\QEMM\LO-
ADHI.COM /RF C:\DOS\COM-
MAND.COM C:\DOS\ /E:1024
/p
SET
LOADHIDATA=C:\TOOLS\QE
MM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q
EMM386.SYS RAM
ARAM=D000-D07F RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DO
S-UP.SYS
@C:\TOOLS\QEMM\DOS-
UP.DAT
dos=umb
FCBS=4,0
```

Hier steht der Teil für Windo- ws

```
[WINDOWS]
rem SHELL=C:\DOS\COM-
MAND.COM C:\DOS\ /E:1024
/p
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
RODRV\SBPCD.SYS
/D:MSCD001 /P:220
```

Hier steht der CD-Teil

```
[CD]
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DO
SDATA.SYS
SHELL=C:\TOOLS\QEMM\LO-
ADHI.COM /RF C:\COM-
MAND.COM /P/E:1024
SET
LOADHIDATA=C:\TOOLS\QE
MM\LOADHI.RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\Q
EMM386.SYS RAM
ARAM=D000-D07F ST:M RF
DEVICE=C:\TOOLS\QEMM\DO
S-UP.SYS
@C:\TOOLS\QEMM\DOS-
UP.DAT
DOS=UMB
INSTALLHIGH=C:\DOS\KEYB.
COM GR.,C:\DOS\KEYBO-
ARD.SYS
INSTALLHIGH=C:\DOS\DO-
SKEY.COM /INSERT
INSTALLHIGH=C:\TOOLS\SB
```

```
PRO\SBP-MIX.EXE
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
RODRV\SBPCD.SYS
/D:MSCD001 /P:220
```

Hier steht der EMM-Teil

```
[EMM]
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM
.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM3
86.EXE 4096 RAM
DOS=UMB
LASTDRIVE=M
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\SBP
RODRV\SBPCD.SYS
/D:MSCD001 /P:220
```

Mehr Speicher!

Ich habe die gleichen Sorgen wie J. Moser (3/94). Der Speicher. Ich besitze einen 486DX2-66 mit 4 MByte RAM und CD-ROM. Dazu gehören eine 8 Bit-Galaxy-NX Soundkarte und eine V7-Mirage Grafikkarte. Neulich kaufte ich *Aces over Europe*. Doch als ich es installiert hatte und spielen wollte, kam das böse Erwachen. Für das Programm steht nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung. Du gibst auf Jürgens Brief die Antwort, daß er das Programm Memmaker aufrufen solle, falls er MS-DOS 6.0 oder höher hat. Ich habe Memmaker aufgerufen und alles mögliche ausprobiert, doch leider habe ich es nur auf 587 KByte geschafft. Es fehlen 23 KByte um *Aces* spielen zu können. Oliver Uhe

Ihr habt verschiedene Optionen, eure Probleme zu lösen. Die einfachste: Macht Euch eine Bootdiskette! Auf dieser Diskette sollten nur die notwendigen Daten in den Konfigurationsfiles stehen (Maustreiber, Soundkartentreiber etc.). Auf "unnötigen" Ballast wie Tastaturreiber und ähnliches könnt ihr verzichten. Lästig dabei: Wenn ihr spielen wollt, müßt ihr halt mit der Diskette neu booten, wenn Du wieder "normal" arbeiten möchtest ebenfalls – diesmal mit den Daten der Festplatte. Eine weitere Alternative – die leider Geld kostet – ist der Kauf eines speziellen Speicherverwaltungsmanagers wie QEMM 7.03. Dieser stellt – unter Ausnutzung aller Features und mit einigen Tricks – rund 640 KByte Grundspeicher zur Verfügung. Die letzte Möglichkeit: Macht eine hausgeschneiderte Version von Config.Sys und Autoexec.Bat, die verschiedene Konfigurationen auf Abruf bietet – siehe Beispiel oben!

Der Doc

Hart zur Sache geht's diesmal in der Power Post: Verniedlichung rechtsradikaler Inhalte werden mir da aufs Brot geschmiert. Und Boss Michael hat gar mit dem Vorwurf zu kämpfen, unschuldige Fragesteller mit Unkenntnis und Arroganz plattzubügeln. Großes Pfadfinderehrenwort: der C64-Emulator ist wirklich kein Aprilscherz!

Euer Ulli



Acorn-Archie

Ich habe auf meinem Schreibtisch einen C 64 stehen und bald einen Acorn Archimedes 3010. Nun, ich weiß zwar, daß es von Markt & Technik (jetzt MagnaMedia d.Red.) ein Archimedes-Magazin gibt, nur reicht dieses für den Acorn-Markt nicht aus. Da ich Euer Magazin schon lange lese, hab ich immer einiges in der **POWER PLAY** vermisst: die Spieletests für den Archimedes. Als ich in der 12/93 las, daß Ihr den Archimedes 5000 in der 1/94 vorstellen wolltet, bin ich vor Freude in die Luft gesprungen! Nun ist für mich die **POWER PLAY** unter den Spielmagazinen die Nr.1! Klar ist, daß der Archimedes außerhalb England so gut wie unbekannt ist. Doch wird er, wie ich meine, den Markt in Europa erobern und den Amiga und PC verdrängen. Wenn nicht, wird er auf jeden Fall RISC-Standard. Schon wegen des 3DO, denn hier ist ja bekanntlich auch ein ARM610 eingebaut. Das heißt, der ARM kann nach einiger Zeit preiswerter produziert werden. Ich hoffe, daß es auf dem Archimedes keine Raubkopierer geben wird. Alle müßten aus den Fehlern gelernt haben. Z. B. daß es so gut wie keine Software mehr für C 64 und Amiga gibt, nur wegen der Raubkopien. Um aber Raubkopierern auf dem Archimedes keine Chance zu geben, müßte Acorn ein preiswertes CD-ROM-Laufwerk für den Archimedes rausbringen. Ich und andere Acorn-Fans hoffen, daß Ihr 3DO- und Archime-

despiele testen werdet, und der Archimedes 5000 bei der Vorstellung auch so viele Seiten von Euch spendiert bekommt wie der Macintosh. Eines will ich noch loswerden: Hoffentlich werden die kommenden Spiele keinen ARM3 voraussetzen, denn die meisten haben eine ARM2 oder 250. Und es gibt noch nicht mal Spiele, die den ARM2 richtig ausnützen.

Marc Amin, Wolfsburg

Brotkasten-Emulator

Als ich die **POWER PLAY** 4/94 durchackerte, blieb mein Blick sofort beim 64er-Special hängen. Als alter 64er-Fan war ich sofort von dem (fast) perfekten Emulator begeistert! Nun aber noch vier kleine Fragen:

1. Laufen mit diesem Emulator auch Turrican "1 und 2"?
2. Wie steht es mit dem Sound? Kommt er aus dem PC-Pieps, aus der Soundblaster (Pro) oder bleibt der 64er während der Programme stumm?
3. Wird die Geschwindigkeit durch den Emulator reguliert oder rasen die Spiele auf einem Pentium TM förmlich davon? (Ich selbst habe einen 386DX-33).
4. Welche Adresse hat Micromedia? Wo soll ich mich wegen der Vollversion des C64-Emulators hinwenden?

Tobias Rheinwald, Meckenheim

1. Höchst wahrscheinlich – aber ausprobiert haben wir es noch nicht!
2. Kommt über den Soundblaster.

3. Die Geschwindigkeit wird durch den Emulator reguliert, also auch mit einem sehr, sehr schnellen PC gibt's da keine Probleme.
4. Kein Problem – hier die Bestelladresse:
Micromedia Electronic
Publishing GmbH & Co. KG
Bahnhofstraße 25
85570 Markt Schwaben

Das Comeback des C 64 finde ich gut. Ich habe einen Amiga 1200 und einen Emulator, der das Timing nicht schafft. Kann man diesen des PC nicht für Amiga umsetzen? Ich hoffe, Ihr schreibt etwas darüber.

Willi Richter, Hamm

Wirklich gelungen, Euer Aprilscherz in Ausgabe 4/94! Und so originell! Von einem C-64er-Emulator für den PC ist die Rede. Ähnliches, nämlich eine 64er Steckkarte, war zwar schon der Aprilscherz des vorjährigen 64er Magazins, aber warum soll man "gute" Ideen nicht klauen, wenn man selber keine hat? Apropos gute Ideen! Wie wär's im April nächsten Jahres mit folgendem Witz: Die deutsche Firma Hard Paradise hat nach 40 Mannjahren das ultimative Mainboard, Ratio 2000, für alle MS-DOS-PC entwickelt. Technische Innovationen wie mehr Speicher, ein schnellerer Prozessor, höhere Grafikaufösung etc. machen ab sofort kein neues Mainboard oder gar einen neuen Computer erfor-

derlich! Noch nie war Aufrüsten so leicht. Besitzern eines Ratio 2000-Mainboards wird von der Firma garantiert bis 2001, daß sie per einfacher Chipkarte in das Board integrierbar sind. Dabei soll der Preis einer dieser Karten bei maximal 100 Mark liegen. Ein Witz, gelle? Denn sowas wird's so schnell nicht geben! Wie soll da die Wirtschaft florieren, wenn ein Bürger sieben Jahre vor demselben Computer sitzt? Im Ernst: Offensichtlich macht Ihr Euch lieber über alte Computer lustig als über die Mängel der neuen Systeme.

Bart Tell, A-Wien

Mein Lieber, die Ausgabe 4/94 war garantiert Aprilscherzfrei. Die C64-Emulatoren gibt es tatsächlich!

vw

Aufruf!

Wer wie Ihr und einer Eurer Leser sich über Gewalt und Unrecht auf der Welt aufregt, um danach in "Syndicate" Leute mit Flammernwerfer, Schrotflinten und Zeitbomben niederzuzumetzeln, also das grenzt schon arg an Schizophrenie. Statt über die böse Welt zu lamentieren, solltet Ihr vielleicht mal aktiv dagegen angehen, z.B. in einem Aufruf, als freiwilliger Helfer bosnischen Kindern zu helfen. Ich selber war im September drei Wochen in einem Lager in Istrien, das bosnische Flüchtlingskinder versorgt. Ich kann eine solche Erfahrung nur jedem empfehlen.

Karl-Heinz Gille, Ettlingen-Spessart

Ohne Knete keine Fete.



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK



Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
Bausparen
HUK-VISA-Card

»Ohne Knete gibt's keine Fete. Klar. Und ohne Knete

gibt's auch keine Versicherung. Auch klar. Weil die aber

nicht viel kosten soll, fahren wir voll auf die HUK ab.

Denn HUKgünstig versichert zahlt sich locker aus.«

**Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch!**

HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen

Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofplatz · 96444 Coburg

Vorsprung

Mit Begeisterung – wenn nicht gar einem Hauch von Neid, habe ich von der "Begegnung" Ihrer Redakteure mit "Star Trek – The Next Generation"-Schauspieler Brent Spiner anlässlich der CES gelesen. Herzlichen Glückwunsch, mit Ihrem Photo dieses als extrem fan- und medienscheu geltenden Stars haben Sie den einschlägigen "Star Trek"-Fanpublikationen etwas voraus.

Annikä Ollmann, Hamburg

CD³²-Hunger

Seit einiger Zeit gibt es nun ja das Amiga CD³² zu kaufen und hardwariemäßig ist es nunmal nicht von schlechten Eltern. Da ich mir überlegt habe, ob ich mir so ein Teil zulegen soll, ich aber bis jetzt zu wenig Material über zukünftige Spiele und Hardwareerweiterungen besitze, würde ich mich freuen, wenn Ihr in einer der nächsten Ausgaben über den derzeitigen und den vermutlich zukünftigen Stand der Dinge berichten könntet.

Frank Plohm, Lippstadt

Die Liste der Opfer

Kurze Anmerkung zum Redaktionskommentar des Leserbriefes "Doom-heiten", Ausgabe 4/94: Der oder die Verfasser des Kommentars zum Brief von Ebbo Steiner sollten sich den neu in die Kinos gekommenen Film "Schindlers Liste" ansehen. Wir Deutsche verdrängen doch zu gern unsere Vergangenheit. Obwohl ich "erst" 23 Jahre bin, ist es auch meine Vergangenheit. Ich möchte Ebbo für seinen Brief danken, und der Redaktion den Grundsatz "Wehret den Anfängen" schwer ans Herz legen. Wir sollten nicht die Gefahr von Rechts unterschätzen!

Harald Batz, Adelsdorf

Ich kann Ebbo Steiner nur zustimmen, wenn er in POWER PLAY4/94 sein ungutes Gefühl wegen des Hakenkreuzes/Sonnenrades im Spiel Doom schildert. In der heutigen Zeit, in der Übergriffe von Rechtsradikalen schon fast zur Tagesordnung gehören und völkische Parteien mit ihrem "braunen" Gedankengut wieder beängstigenden Zulauf verzeichnen,

kann es jedem nicht nationalsozialistisch angehauchten Menschen nur übel aufstoßen, in einem Spiel auf das Symbol zu stoßen, unter dem Massenmorde und andere Greuelthaten verübt worden sind. Wenn es sich dabei "nur" um das Sonnenrad handelt, so macht das keinen großen Unterschied: selbiges war ja lange Zeit Symbol verschiedener Neonazi-Gruppierungen, bis es verboten wurde – und der Doom-Vorläufer läßt wenig Zweifel an der Interpretation. Erschreckend dagegen die Antwort von Ulrike Peters – soll das Ironie sein? Falls ja, ich finde es allenfalls mäßig komisch. Andernfalls möchte ich mein Entsetzen darüber äußern, mit welcher Impertinenz hier Halb- und Unwahrheiten, Fehlschlüsse und ein mangelhaft zusammengestrücktes Weltbild kundgetan werden. Eigentlich ginge es schneller, wenn ich beschreiben würde, was mich an ihrer Antwort nicht aufregt, dennoch:

Mit der Einleitung ("traumatische Geschichtserfahrungen" – seit wann kann ein Volk traumatische Erfahrungen haben...?), will uns U.P. wohl darauf aufmerksam machen, daß in anderen Ländern lockerer mit dem Phänomen Rechtsradikalismus umgegangen wird. Nun kann das aber keine Entschuldigung sein, hierzulande nicht entschieden gegen den aufkeimenden Nationalsozialismus vorzugehen – immerhin zeichnen Deutsche für den Holocaust verantwortlich, und ein gewisser Lernprozeß wäre doch begrüßenswert. Des weiteren führt U.P. aus, daß wir doch ein Herz für den kleinen Faschisten haben sollten, so wie wir eins für Tiere haben. So eine Einstellung ist ein Schlag ins Gesicht, für alle diejenigen, die von Neonazis getreten, geschlagen, mit Hakenkreuzen verunstaltet oder getötet wurden, sei es, weil sie Ausländer, Jüdin oder Schwuler waren, lange Haare hatten oder einfach nur Nicht-Nazi waren. Und die Liste der Opfer ist lang. Als Individuen mögen sie ja bedauerliche Geschöpfe sein, aber als Gruppe sind sie eine Gefahr, und sie sind sich dessen bewußt. Eine Verharmlosung dieser Gefahr hilft weder ihnen noch uns, aber genau diese Verharmlosung betreibt U.P. in ihrer Antwort.

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
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3.5*	89.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3.5*	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
ARCHON ULTRA 3.5*	64.90
ARMORED FIST 3.5*	95.90
AUFSPHUNG OST KOMPL. DT. VGA 3.5*	79.90
AWARD WINNER 2 KOMPL. INCL. EYE PLUS,	
JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOO	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/DVA	79.90
BATRAYAL AT KRONOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3.5*	89.90
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 3.5* DT. ANL.	75.90
BURNING STEEL DATA DISK 3.5 KOMPL. DT.	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3.5*	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFOODER DT. ANLEITUNG 3.5*	59.90
CARRIERS AT WAR 3.5*	59.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3.5*	99.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3.5* ENGL.	99.90
CLASSIC POWER KOMPL. INCL. SPACE QUEST 5/	
INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	95.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
F 19 STEALTH II SILENT SERVICE 2.5*	69.90
COMANCHE MISSION DISK 2.5*	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3.5*	54.90
DARK LEGIONS - SSI -	85.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85.90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONS GATE	79.90
DELTA - V - 3.5*	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3.5*	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3.5*	79.90
DOOM VGA 3.5*	65.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3.5*	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3.5*	69.90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59.90
ELDER SCROLLS - SSI -	89.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5*	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	89.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	75.90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3.5*	85.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	89.90
EXCELLENT GAMES - SSI -	75.90
JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3.5*	89.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3.5*	75.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3.5*	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	69.90
FANTASY EMPIRE - SSI -	89.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	59.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3.5*	69.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	109.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	134.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3.5*	89.90
FLUGSIMULATOR SCENERY NEW YORK 3.5*	49.90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3.5*	49.90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3.5*	59.90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3.5*	59.90
FLUGSIMULATOR 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.	79.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	64.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3.5*	85.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5*	49.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	89.90
HIGH COMMAND VGA 3.5*	79.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	89.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3.5*	65.90
INCREDIBLE TOONS 3.5*	59.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3.5*	85.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3.5*	59.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3.5*	85.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3.5*	69.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	59.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	59.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LABYRINTH 3.5* KOMPL. DT.	59.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3.5*	49.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	45.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3.5*	45.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNSBROOK VGA 3.5*	49.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3.5*	79.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3.5*	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	54.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	79.90
LOST WIKINGS KOMPL. DT. VGA	85.90
MAG NEWS KOMPL. DT. 3.5*	89.90
MAGNETROM KOMPL. DEUTSCH 3.5*	89.90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3.5*	85.90
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*	79.90
MICROSOFT ARCADE 3.5*	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	89.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3.5*	59.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3.5	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3.5*	89.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3.5*	85.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3.5*	39.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3.5*	79.90
PATRIOT VGA	45.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	59.90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3.5*	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	65.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3.5*	85.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	69.90
PLAYBOY DATE BOOK 3.5*	69.90
POLICE QUEST 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5*	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/	
INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	
POWERHITS BATTLETECH	
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3.5*	45.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS I DT. ANL.	39.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3.5*	69.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3.5*	85.90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	69.90
QUEST FOR GLORY 2 DT. ANL.	89.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3.5*	79.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3.5* VGA	65.90
RALLY 3.5*	85.90
RAVENLOFT - SSI - 3.5*	89.90
RED CRYSTAL 3.5*	89.90
RETURN OF MARYSA GOLD KOMPL. DT. 3.5*	59.90
RETURN TO ZORK VGA 3.5*	69.90
RUSSELLSHIM KOMPL. DEUTSCH *	89.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2.5*	65.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3.5*	85.90
SILVERBALL - F.I.P.S. DT. ANL. 3.5*	59.90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3.5*	89.90

PC/IBM

SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39.90
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
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3.5*	69.90
SPACEWARRIOR HOI KOMPL. DT. VGA	79.90
SPELUNX 3.5*	85.90
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
STRENSCHNIGER KOMPL. DEUTSCH 3.5*	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3.5*	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3.5*	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3.5*	95.90
SUMS. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/	19.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3.5*	85.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3.5*	75.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3.5*	75.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. VGA	54.90
TORNADO 3.5* DT. ANL. 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
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3.5*	69.90
WALLS OF ROME VGA 3.5*	79.90
WALL STREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3.5*	69.90
WARLORD VGA 3.5*	69.90
WARRIORS OF LEGEND 3.5*	45.90
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 UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3.5*	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3.5*	49.90
ZEPPULIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVEN DT. ANLEITUNG	29.90
ALONE IN THE DARK 5, 25*	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3.5*	34.90
BARONS TALE TRILOGY DT. ANLEITUNG 5, 25*	29.90
BATMAN'S RETURN DT. ANL. 3.5*	29.90
BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3.5*	34.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3.5*	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5, 25*	29.90
BLACK GOLD VGA 3.5*	24.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3.5*	29.90
CARRIERS AT WAR 5, 25*	24.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5, 25*	19.90
DARK HALF - ACCOLADE-3.5*	29.90
DELUXE STRIP POKER	24.90
DUNE 1 NUR 5, 25* ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3.5*	29.90
ELIVRA 2 - JAWS OF CERBERUS-5, 25* VGA	34.90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3.5*	24.90
ESNA TALE - THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3.5* VGA	24.90
ERNAM 5, 25*	39.90
EYE OF BEHOLDER I KOMPL. DT. VGA 3.5*	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	39.90
GLOBAL CONQUEST 3.5*	19.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS- MICR. VGA 5, 25*	29.90
GUNSHIP - ACCOLADE-5, 25* VGA	29.90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE-3.5* VGA	45.90
HERMIDALL VGA 5, 25*	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD PC3.5	19.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5, 25	29.90
HUXIMA KOMPL. DT. 3.5*	29.90
HOOK 5, 25* DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3.5*	34.90
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 - LAND OF THE BERTRESS- DT. ANL. 3.5*	34.90
KBG NUR 5, 25* 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 LA. KOMPL. DT. 3.5*	29.90
8 DEATHS - MICROPROSE-5, 25* 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 5, 25*	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 I KOMPL. DT. VGA 3.5* -LUCASFILM-	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3.5* -LUCASFILM-	49.90
MIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3.5* VGA	29.90
OBITUUS 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
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*	29.90
RICK DANGEROUS 2.5*	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3.5*	19.90
ROCKET RANGER NUR 5, 25*	14.90
ROCKETEER - DYNESE SOFTWARE- VGA 5, 25*	29.90
ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5, 25*	19.90
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
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3.5*	39.90
SILENT SERVICE 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 DEATHS 3.5* KOMPL. DEUTSCH 3.5*	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3.5*	29.90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34.90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARYKOMPL. DT. 3.5*	39.90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3.5*	29.90
SUPERSOCCER - STARBITE - KOMPL. DT. 3.5*	19.90
TENNIS 92	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE I	34.90
LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	24.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5, 25*	24.90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29.90
TROLLS DT. ANLEITUNG 3.5*	29.90
TV SPORTS SEB DT. ANL.	29.90
VALHALLA VGA 3.5* DT. ANL.	29.90
WAR IN THE GULF 5, 25*	24.90
WAXWORKS - ACCOLADE- 3.5*	29.90
WING COMMANDER I VGA 3.5*	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3.5*	29.90
WOLF 3.5*	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3.5*	29.90
X-WING - LUCASFILM - 3.5*	49.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5, 25*	24.90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3.5*	29.90
ZAK MCKRACKER KOMPL. DEUTSCH NUR 3.5*	39.90
ZOO DT. ANLEITUNG 3.5*	29.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/90 11 & 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

IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	99.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/	
SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES	
DT. HANDBUCH	89.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	89.90
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 UNIVERSAL/KOMPL. DT.	119.90
BETRAYER AT KRONOR	59.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/	
SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
CHALLENGE OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16 ASP/	
CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/	
UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMA - 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/MANIC MANSION/	
INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	39.90
COMPUTER SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	89.90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/	
THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRIMINAL PATH SVGA	89.90
CYBER RACE	85.90
DEMOMONAGE	79.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS -	
DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANNER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	69.90
DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE	14.95
DRAGONSPHERE DT. ANL.	89.90
DER PATRIOTZIER KOMPL. DT.	89.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL - SHAREWARE - FLIPPER -	
EPIC - SHAREWARE COLLECTION	9.95
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F17 NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	49.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	85.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
GIRLS 94 (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLINS 2 DT. ANL.	65.90
GOBLINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. S/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.	89.90
HORDE	119.90
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	39.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	89.90
LEMMINGS 1 DOPPELPACK	85.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	69.90
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	49.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONY'S - INTERACTIVE COMIC -	
MAN ENOUGH - DIGI SOUND -	69.90
MANIA MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
MEGA RACE DEUTSCHER ANLEITUNG	75.90
MICROCROSS DT. HANDBUCH	109.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/	
RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT - BEETHOVEN -	
MICROSOFT - STRAVINSKY -	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	119.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST -- WINDOWS -- SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
QUEST - SIERRA/DYNAMIX - *	89.90
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q. S/LARRY 5/RED BARON	
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	75.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
RAYTRACE MAGIC - Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM -	75.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH *	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/	
STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACESHIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90

IBM/PC CD-ROM

SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/	
PANZA KICK BOXING/PKAYGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER HIT SHAREWARE	109.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	29.90
TASK FORCE 1942 - RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES/	
TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
TEK - TACTICAL FIGHTER EXP - DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/CD BOX	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	45.90
"TOODOR" II - 30 JAHRE BUNDESLIGA -	
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG *	89.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 - PAGAN - A GENEALOGY 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 NUT? INCL. GRAVIS	59.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORD OF XEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 80 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 THRUSTMASTER	165.90
JOYNALOG GAMES ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS - SCHWARZ -	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 D/DOUBLE SPEED	399.90
MAUSMATTE	6.90
MID-ASTAR	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXTEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
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	189.90
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
WAVE MASTER - 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 REVENANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOB CAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	65.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
MORTAL COMBAT	109.90
NBA SHOOTDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2 DT. ANL.	99.90
SONIC PINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOJAM & 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

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
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSPÜHUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/	
JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER	
DT. ANLEITUNG	69.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEATERS DT. ANL.	65.90
BENATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	99.90
CAMPAIN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG *	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	
COLD SPOT DT. ANLEITUNG	69.90
DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB *	89.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	69.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	49.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT. 59.90	
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EYE OF THE NIGHTHAWK KOMPL. DT.	65.90
F-17 HIT THE STORMHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90



Versand Service GmbH

Amiga

FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	49.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTAR MATTHIAS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT. 59.90	
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIOTZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PERHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL.	65.90
PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGY DT. ANLEITUNG 1 MB	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.H. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	59.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL. 54.90	
TURNING POINTS *	59.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/	
SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WIZ N LIZ 2 DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIO	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	29.90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE - 1 MB	39.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLEHAWKS 1942	19.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	29.90
BATTLETECH 1	24.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29.90
BUBBA BOXT 1 MB	34.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS V/	
VENUS/JAMES POND/GOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2 DT. ANL.	19.90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	34.90
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
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	29.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
EMILYN 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
GEN*	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLINS 1 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
HERO QUEST	19.90
HILL STRIDE BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOCK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KOMPL. DT. 1 MB 54.90	
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	29.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAN KOMPL. DT. 1 MB	39.90

Preishits Amiga

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 TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	29.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
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	24.90
PARASOL STARS - RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	

Und schließlich erfahren wir noch, wer denn in Wahrheit Schuld hat: unsere Volksvertreter, die das System gesunden lassen sollen. Auch typisch für die heutige Zeit, man hält die Politiker zwar für unfähig, aber bei großen gesellschaftlichen Problemen wird nach ihnen gerufen. Nur durch Wirtschaftswachstum wird das Problem des Nationalsozialismus aber nicht gelöst, höchstens kaschiert, um dann irgendwann wieder hervorzuberechnen. Vielleicht kann die Autorin selbst aber auch ein wenig gegen den Nationalsozialismus tun.

Sebastian Böcker, Hamburg

Harsche Kritik! Und dennoch wird mir der geneigte Leser keine Nazikampagne unterstellen können. Der Abdruck meiner – zugegeben recht provokativ ausgedrückten – Meinung und Ihre Reaktion darauf, Herr Böcker, entspricht genau dem, wofür es mir geht: Meiner Ansicht nach und ich bleib dabei, ist es dringend erforderlich, das Thema 'rechte Gesinnung' endlich in anderer Weise anzugehen, als es bisher der Fall war.

Derzeit ist es doch noch so, daß Fernsehdiskussionen ausfallen, weil sich ein Teilnehmer mit rechtsnationalen Ansichten anmeldet und sich niemand getraut: Den 'Rechten' sich selbst überführen zu lassen. Ihn argumentativ demontieren; ist es nicht das, was man Demokratie nennt? Aber da fehlen vielen in der Regel die Argumente. Woher sollten wir dieser Diskussion auch gewachsen sein. – Wir gehen ihr ja immer aus dem Weg.

Und warum wird dem Zuschauer nicht die Geistesgegenwart zugesprochen, den rechten Protzmeier als solchen zu entlarven, wenn dieser Gelegenheit bekommt, seinen Dumpfsinn zu offenbaren? Manipulierbar sind doch vor allem diejenigen, die nicht die Gelegenheit erhielten, sich aus einer politischen Diskussion die eigene Meinung zu bilden.

So schwelt das braune Gedankengut im Volksblut, ohne daß es richtig zur Sprache gebracht- und damit vielleicht einiges geradegerückt würde.

Derzeit teilt es die deutschsprachige Öffentlichkeit sauber in "gut" und "böse", aber will man 8 Millionen Russen, die

einen Schirinowski wählen, alle als "böse" abtun? *up*

Ich war am Wochenende im Kino und hab im Werbetrack einen kleinen Anti-Spot gesehen. Da "wurde" doch tatsächlich einer seinen Durchfall auf ein Hitler-Porträt und spült anschließend alles runter. Der vielsagende Text folgte prompt: "Weg mit der braunen Scheiße!". Die geniale Doppeldeutigkeit wurde mit einem tobenden Kino und Szenenapplaus gewürdigt – endlich sagt einer das, was wir alle denken... *kn*

Von der Sorg-faltigkeit

Seite 88, Überschrift "Zeichentrick". Beim besten Willen, lieber/sehr geehrter/verehrtester mh, hier schlägt voll Deine/Ihre/seine unüberbrückbare Unkenntnis verfügbarer Ressourcen im PC-Bereich, gepaart mit einer nicht zu überbietenden Arroganz, dem "unschuldigen" Fragesteller gegenüber durch! Wie oft beklagen sich gerade PC-Neulinge darüber,

daß man ihnen auf Ihre Fragen vor/bei dem Kauf eines dieser Traumgeräte mit Allgemeinplätzen schlimmster Art, bzw. mit total unverständlichem Fachchinesisch die wahren Sachverhalte verschleierte – oft genug eben deswegen, weil das sogenannte Fachpersonal von keinerlei Sachkenntnis belastet ist. Doch zurück zum aktuellen Anlaß: Muß man wirklich auf derart uninformativen Art dem klar erkennbaren Neuling eins vor den Bug donnern – immer vortäuschend, daß man selbst ja weiß wie man Silicon-Graphics schreibt und was sich dahinter verbirgt? Hat die POWER PLAY in nämlicher Ausgabe nicht diverse Male auf das 3D-Studio hingewiesen? Weiß man nicht, daß von Autodesk auch ein sogenannter Animator zu haben ist? Ist es nicht klar, daß mit beiden Programmen – einzeln oder bei gemeinsamer Nutzung – durchaus professionell zu nennenden Animationen erstellt werden können? Meiner Meinung nach genügt es nicht, wenn man Fragen, die aus einer gewis-

Simulationen		High Command		Batman Returns	
A320 Airbus Euro	65,00	Humans	78,00	Bazooka Sue	58,50
Air Warrior	65,00	Locomotion	32,50	Captive II	78,00
Archer Pool	58,50	Moonbase	58,50	Daughter of Serpents	71,50
ATP Air Transport	84,50	Napoleons	78,00	Deja Vu 1 & 2	58,50
Burning Steel	78,00	Populous	71,50	Dune 2	78,00
Buzz Aldrins Race	84,50	Rules of Engagement	71,50	Evidence	78,00
Car & Driver	71,50	Seal Team	78,00	Gesnia	74,75
Der Planer	99,00	Seven Cities of Gold	65,00	Hexuma	78,00
Civil Aircraft	65,00	Spaceward Ho!	78,00	Little Devil	65,00
Comanche	83,85	St. Thomas	78,00	Loom	32,50
Cyberace	78,00	Star Trek	78,00	Maniac Mansion 2	84,50
Das Boot	45,50	Stronghold	78,00	Quantum Gate	109,00
Delta V	78,00	Syndicate	78,00	Sam & Max	84,50
Eight Pinnball	65,00	Utopia	65,00	Secret of Monkey Isle	78,00
El Fish	65,00	V for Victory	65,00	Shadowgate	58,50
F-19 Stealth Fighter	39,00	Video Poker	65,00	Ultima Underworld	74,50
Flight Simulator 5.0	78,00	Xenobots	71,50	Titel zum Teil auf CD !	
Golf Companion	78,00	Strike Commander	84,50	PC Hardware	
Indy Car Racing	84,50	Action		Systemeinheit 486 DX40 Mhz VLB	
Jet Fighter II	78,00	Alien Breed	58,50	4 MB RAM, 250 MB HDD, Tower,	
Kolumbus	78,00	Balance	32,50	VLB-VGA 1 MB,	
Life & Death 2	65,00	Black Eye	72,50	Tastatur, Mouse	195,-
Man enough	83,85	Body Blows	58,50	Monitor 14" (35 cm) LR	449,00
Mega Fortress	52,00	Bug Bomber	58,50	Monitor 14" (35 cm) NLR	496,00
Pacific Strike	84,50	Caveman Ninja	65,00	Monitor 15" (37,8 cm) LR	769,00
Premier Manager II	64,35	Creepers	78,00	SoundBlaster 2.0	94,00
Rally	71,50	Dracula	78,00	SoundBlaster 2.5 CDI	199,00
Reach for the Skies	78,00	Fire and Ice	65,00	SoundBlaster 16 ASP	385,00
Rebel Assault	77,50	Fury of Furries	71,50	ProAudioSpectrum 16	316,00
Secret Weapons	78,00	INKA II	83,75	Spea Media FX	399,00
Sensible Soccer	65,00	Krusty's Fun House	58,50	Orchide SoundWave	425,00
Strategie Abenteuer		Kyandia 2	67,00	CD-ROM Mitsumi DS	379,00
Air Bucks	65,00	Lollypop	71,50	CD-ROM Toshiba 3401	689,00
Air F Commander	65,00	Mc Donaldland	58,50	SIMM 1 MB 70 ns	79,00
Amored First	84,50	Mortal Combat	58,50	SIMM 4 MB 70 ns	279,00
Battle Isle	65,00	Nicky Boom 2	52,00	Festplatten:	
Battlechess	65,00	Oscar	99,00	ST 3290 260 MB	439,00
Battletech II	52,00	Pacific Strike	65,00	ST 3390 340 MB	579,00
Burntime	78,00	Pinball Dreams	65,00	ST 3550 450 MB	749,00
Caesar	65,00	Prince of Persia 2	83,50	WD 2340 340 MB	528,00
Casino Pack 1	84,50	Privateer	58,50	WD 2420 420 MB	698,00
Chessmaster 3000	65,00	Silverball	58,50	WD 2540 540 MB	919,00
Cognito	58,50	Snake	58,50	Grafikkarten:	
D-Day	84,50	Surf Ninja	45,50	ATI Ultra Pro 2 MB VLB	679,00
Dark Sun	65,00	Team Suzuki	58,50	Hercules Dynamite pro	295,00
Der Patrizier	78,00	The Cartoons	58,50	ELSA Winner 1000	489,00
Empire Deluxe	65,00	Troddlers	58,50	Hardware anderer Hersteller und weitere Artikel auf Anfrage.	
Gateway to Savage	52,00	Trolls	58,50		
Hanibal	78,00	Turrican II	65,00		
Harpoon II	78,00	Wing Commander 2 + Speech	68,90		

Lieferung per Nachnahme Post o. UPS
Frachtkosten: 8,90 DM Express + 6,-
versandkostenfrei ab 230,-
Vorkasse Eurocheck versandkostenfrei
vorbehalten.
Preise freibleibend,
Irrtum, Zwischen-
verkauf u. Änderung
Tel: 03963-211336 o. 03361 5246
Fax: 03963 211337

TSUNAMI Woldegk GmbH & Co.

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...

SPORT-BILLY
© DSB/SB

... etwas Neues kennenlernen

Okay Soft

Inh. Herbert Wirschofer
AM GRABEN 2 92557 WEIDING
Tel. 09674-1279 FAX 1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
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
Beneath Steel Sky	DA 66,90	57,90
Burntime	DV 75,90	63,90
Day of Tentacle CD-Rom	DV 91,90	
Die Siedler	DV	88,90
Elder Scrolls Arena	DV 68,90	
Elite II	DV 66,90	52,90
F-14 Fleet Defender	DA 89,90	
Flashback	DV 66,90	59,90
Flugsimulator 5.0	DV 117,90	
Gabriel Knights - CD	DA 73,90	
Goal (Kick off 3)	DA 58,90	52,90
Gunship 2000	DA 88,90	63,90
Hand of Fate	DV 65,90	
Hanse De Luxe	DA 42,90	42,90
Indy Car Racing	DV 73,90	
Jurassic Park	DV 65,90	53,90
Kolumbus	DV 73,90	63,90
Larry 6	DA 79,90	59,90
Lemmings II	DV 92,90	
Lost in Time - CD-Rom	DV 75,90	63,90
Lost Vikings	DA 88,90	
Master of Orion	DA 79,90	
Pacific Strike	DA 59,90	57,90
Pinball Fantasies	DV 69,90	
Police Quest 4	DV 72,90	
Rally	DA 85,90	
Sam + Max	DA 85,90	48,90
Sensible Soccer 92/93	DA 82,90	
Sim City 2000	DV 75,90	75,90
Software Manager	DV 88,90	
Starlord	DV 77,90	60,90
Syndicate	DA 86,90	
TFX - CD	DA 73,90	57,90
Tornado	DA 38,90	
- Data Disk (Desert S.)	DA 53,90	
Total Carnage	DA 61,90	
Turrican III	DV 78,90	
Ultima 8	DA 66,90	59,90
Winter Olympics	DV 88,90	
Zeppelin	DV	

**kostenlose Komplettliste anfordern (System-
angabe, incl. Lösungsheften ab 9,90 !!)**

Soundblaster 16 Basic	265,-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	389,-
Soundblaster pro Basic	165,-
Soundblaster AWE 32	565,-
ORCHID Game Wave 32	259,-
ORCHID Sound Wave 32	429,-
- Rom-Upgrade	92,-
ORCHID Double Speed 3110	369,-
Mitsumi Double Speed FX001 D	369,-
SONY Double Speed CD-Rom Laufw.	359,-
GRAVIS Joystick pro	75,-

Preiserhöhungen und Irrtümer vorbehalten!

Stammkunden o. Vorkasse	DM 4,90
Nachnahme	DM 7,90
Ausland, Vorkasse	DM 12,50

**24-48 Stunden
VERSAND DM 6,50**

sen – bei dem heutigen Angebot an Hard- und Software nur zu erklärbaren – Unkenntnis heraus gestellt, unter Umständen auch noch unglücklich formuliert sind, auf unterstem Level beantwortet. Das hat etwas zu tun mit journalistischer Sorgfalt, guter Recherche und der Kenntnis des Dinges, über welches man schreibt.

Wolfgang Becker, Tiefenbach

Lieber/sehr geehrter/verehrtester Wolfgang, ich glaube kaum das meine/unsere angeblich unüberbrückbare Unkenntnis verfügbarer Ressourcen im PC-Bereich, gepaart mit einer nicht zu überbietenden Arroganz dem "unschuldigen" Fragesteller gegenüber durchschlägt. Ich glaube eher, das der Aufhänger bei diesem/unserem/Deinem Problem bei der Definition des Wortes "professionell" liegt. Deine Aussage, "Ist es nicht klar, daß mit beiden Programmen – einzeln oder bei gemeinsamer Nutzung – durchaus professionell zu nennende Animationen erstellt werden können?", kann ich eigentlich nur mit einem "Nein, das ist nicht klar!" beantworten. Was ist denn für Dich "professionell"? Eine FLC-Animation in einer Auflösung von 320 x 200 Punkten in 256 Farben, 80 000 Faces und 700 Frames, für deren Berechnung gar ein Pentium/66 fast einen ganzen Tag braucht (VistaPro)? Oder gelten erst Computeranimationen, die auf Messen wie der Imagina gezeigt werden, als professionell? Folglich gilt die Frage, ob man mit beiden Programmen (die ich übrigens beide kenne und schätze – von Unkenntnis kann hier also keine Rede sein) jedoch das gewünschte Ziel – in diesem Fall professionelle Animationsfilme – erreicht. Wer sich dann einmal die Mühe macht und bei Firmen vorbeischaut, die "professionell" Computeranimationen erstellen (z.B. fürs Fernsehen und/oder Film), findet dort im Regelfall ausschließlich Computer der Firma Silicon Graphics vor. So bietet zum Beispiel, wir beziehen uns dabei bewußt auf Trickfilme, sprich 2-D-Animation, Softimage ein Toolkit namens "Creative Toonz" das noch relativ neu ist und zum Beispiel Verwendung bei der Herstellung der Telekom-Spots mit "Rolf" diente. Weiterhin arbeitet man in Berlin an einem neuen Asterix-Film, der ebenfalls teilweise mit "Creative Toonz" animiert wird. Steven Spielbergs Amblin hat 38 Systeme gekauft, um einen

90minütigen Spielfilm komplett mit dem Softimage-Programm zu erstellen. Was kostet nun so etwas? "Creative Toonz" gibt's leider nur für SGI-Workstations und kostet satte 46 000 Mark.

Wenn nun also jemand nach einem Rechnertyp für "professionelle" Animationen fragt, sollte und kann die Antwort nach allen Punkten der journalistischen Sorgfaltspflicht nur lauten: "SGI-Rechner", denn mit dieser Hardware und der passenden Software wird es kreativen Menschen erheblich einfacher sein, eine professionelle Animation zu erstellen, als mit Autodesk's Animator oder dem schon sehr leistungsfähigen, aber auch nicht billigen 3D-Studio. Natürlich ist ersteres mit letzterem möglich, aber die Kluft zwischen Aufwand und Ergebnis ist einfach zu gewaltig – es ist im Endeffekt eine Frage der Kosten. mh

Mech-Tech

Ich habe in Eurer letzten Ausgabe gelesen, daß Michael sich einen Mechbausatz gekauft hat. Da ich auch ein Battletech-Fan und Modellbauer bin, würde ich gerne wissen, wo man so einen Bausatz kaufen kann, und wieviel er ca. kosten würde. Gibt es eigentlich noch andere Bausätze außer den Omnimechs? Roman Pittner

Da Du nicht der einzige bist, der sich einen Roboter basteln möchte, haben wir das gute Stück flugs in unseren POWER-Shop aufgenommen. Leider ist der Blechkerl nicht gerade billig. Wir halten trotzdem weiter die Augen offen und werden Euch und uns mit frischem Androiden-Nachschub versorgen. vw

Enttäuscht

Da ich glaube, daß auch Programmierer die POWER PLAY lesen, hätte ich einen Vorschlag für das Team von Bullfrog. Eure Datadisk für Syndicate habe ich mir anders vorgestellt. Ich dachte an neue Waffen wie Bazookas oder Handgranaten und andere Ausrüstungsgegenstände z.B. Seile mit Drillingshaken (um Häuser ohne Treppen zu besteigen). Außerdem hätte man die Landschaft verändern können (Arktis, Wüste, Flüsse und Seen). Es würde Spaß machen, eine Mission im Urwald zu spielen oder ein Schiff zu kapern. Als Städ-

Zak Mc Kracken, Action & Aliens

Retten Sie die Menschheit vor den unheimlichen Außerirdischen!
Jetzt auf Diskette:
das Grafik-Adventure von LucasArts



Zak Mc Kracken und die außerirdischen Mindbenders

Wir schreiben das Jahr 1997 und die Menschheit droht total zu verblöden. Bösaartige Aliens haben ein Maschinchen entwickelt, das den IQ der Erdenbewohner auf den einer Amöbe reduzieren kann.

Sie schlüpfen in die Rolle des Zak Mc Kracken, seines Zeichens rasender Reporter. Nur er weiß von der drohenden Gefahr aus dem Weltall. Aber einzig seine engsten Freunde nehmen ihm die Geschichte ab und begleiten ihn auf einer abenteuerlichen Reise durch aller Herren Länder. Er kämpft mit zweiköpfigen Eichhörnchen, verhexten Toastern und vegetarischen Vampiren. Ein Grafik-Adventure mit Action, filmreifen Animationen und allen Texten komplett in deutsch!

Die PC-SPIELE-DISC 3 "Zak Mc Kracken" gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

Entdecken Sie die geheimnisvolle Welt des Universums. Profi-Wissenssoftware mit phantastischen Bildern, Fakten und Daten. Die PC-POWER-DISC 2 "PC Cosmos" gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel. (Für MS-DOS)

In Zusammenarbeit mit



teausbau empfehle ich Einkaufspassage Polizeihauptquartiere und Geschäfte (Waffenshops). Neue Verkehrsmittel wären wünschenswert, z.B. Busse, Hub-schrauber und Boote. Um für Superstimmung zu sorgen, müßte man die Missionen verschieden gestalten. Wie wäre es, wenn man z.B. einen Flughafen stürmen müßte? Vielleicht beachtet Ihr es bei Eurer nächsten Datadisk. Vielleicht auch bei Syndicate? Hans-Christian Kühl, Grünendeich

Power-Disk

POWER-CD, einfach super! Aber jetzt zum Thema: Ich bin ein genauso großer Fan des 3D-Studios wie Knut, aber ich konnte es in keinem Computerladen finden. Bitte teilt mir mit, woher ich es beziehen kann und wieviel es kostet.

Dirk Lambert, Maßfloch

Das "3D Studio Release 3.0" findet sich im gutsortierten Fachhandel für Anwendungsprogramme und kostet leider immer noch stolze 6 400 Mark. Für den Heimanwender also immer noch übersteuert. kn

HEX-Hatz

Es ist eine Tatsache, daß es immer häufiger zu Einsetzungen sogenannter Cheats kommt, in denen Spiele auf unkonventionelle Art und Weise manipuliert werden. Die HEX-Spielereien seien hier besonders hervorgehoben. Meine Kritik bezieht sich nicht auf die Entdeckung derartiger Bytes, sondern vielmehr auf die Tatsache, daß die Programmierer es dem Spieler mittlerweile zu einfach machen, die teilweise sehr gut gemachten Unterhaltungsspiele zu manipulieren.

Gegen im Programm eingebaute Hilfen habe ich nichts einzuwenden, da es zum Reiz des Spiels gehört, diese zu finden. Ich habe derartige Cheats, wie bei Doom oder Rebel Assault, noch nie gefunden. Letztendlich versauen meines Erachtens die HEX-Manipulationen aber den Spielreiz, vor allem, wenn sie so einfach zu finden sind, wie z.B. in Strike Commander oder Privateer.

Ich möchte von Euch wissen, ob Ihr diese Entwicklung positiv findet, denn es scheint, daß Ihr Euch vor Einsendungen zu diesem Thema kaum noch retten könnt.

Meine Kritik ist die, daß Spiele, die im Laden meist mehr als 100 Mark kosten, in 5-10 Minuten durchgespielt sind, wenn man bedenkt, daß es mit genügend Waffen einfach ist, jeden noch so starken Gegner vom Himmel zu holen. Bei der Bewertung eines Spiels kann diese Eigenschaft natürlich nicht berücksichtigt werden, aber die Entwickler sollten in Zukunft mehr Gewicht auf Spielsicherheit legen, als die x-te Variante eines Jump'n'-Run-Spiels für 80 Mark in den Laden zu bringen.

Ich denke, der Einwand, daß alleine der Charakter eines Menschen entscheidet, ob und wie er ein Spiel manipuliert, kann nur begrenzt gelten, da es eine Haupteigenschaft des Menschen ist, neugierig zu sein.

Philipp Lanther, Aachen

Ja damals...

Eines mußte man den 89-92er-Spielen lassen: Sie hatten zwar noch nicht die Grafik der heutigen Spiele, aber sie machten einfach Spaß. Es waren geniale Ideen, die z.B. in Mad-TV, Sim City, Silent Service usw. verarbeitet wurden. Und heute? Heute achtet keiner mehr auf das Spiel, sondern nur noch auf die Grafik. Spiele sind heute keine Spiele mehr, sondern nur noch Programme, die dazu dienen, zu zeigen, was aus einem Computer herausgeholt werden kann. Natürlich machen Spiele mit genialer Grafik auch Spaß. Auf meiner Festplatte liegen auch Strike Commander und Co. Aber den Spaß wie die alten Klassiker bringen diese Programme auch nicht. Was meint Ihr dazu, Volker und Michael, da Ihr die einzigen seid, die in den fast drei Jahren meiner persönlichen POWER PLAY-Geschichte immer gespielt, getestet und gewertet habt.

Lars Leiner, Mannheim

Heute braucht man oft das Gespür eines Flohzirkusdirektors, um in der ganzen Grafikflut das Spiel zu finden. Aber wir wollen nicht zu nostalgisch werden. Wenn die erste Euphorie über all die neuen Technologien vorbei ist, werden sich die Spieledesigner wieder mehr auf ihre Phantasie verlassen. Dann sind Digi-Filmchen hoffentlich kein Selbstzweck mehr, sondern nur schmückendes Beiwerk für gute und neue Spielkonzepte. vwo

COMPUTERSOFTWARE M Ü L L E R HARD - UND SOFTWAREVERSAND

Atari Software

Airbus 320 DA	SIM	89,50	Narc	DA	55,00
B-17 Flying Fortress DA	SIM	69,50	On the Road DV	SIM	59,50
Battle Command gut DA	SIM	58,00	Patriotizer DV	STR	69,50
Big Business DV	SIM	54,50	Pazifik Island, gut DV	SIM	69,00
Black Gold gut - Bergbau DV	SIM	62,50	Pirates, sehr gut DA	STR	49,50
Bundesliga Manager Prof. 2.0 DV	SPO	69,50	Pirfighter DA	ACT	59,00
Campan DV	STR	65,00	Populous 1 DA	STR	47,00
Captain Planet DA	ACT	59,50	Powermonger DA	STR	69,50
Chuck Yeager Flight Simulator 2.0 DDA	SIM	49,50	Powermonger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	39,50
Civilization DV	STR	69,50	Railroad Tycoon DV	SIM	76,00
Epic, gut DA	SIM	67,00	Realms DV	STR	69,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	74,00	Rings of Medusa, Invest und Transworld DV	STR	69,50
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	75,00	Robocop 3 DA	ACT	59,50
F-29 Retaliator DA	SIM	57,00	Sensible Soccer 92/93, gut DA	SPO	62,50
Final Fight DA	ACT	59,00	Silent Service 2 DA	SIM	76,00
Fire and Ice DA	ACT	62,50	Skull and Crossbones DA	ACT	59,00
Formel One Grand Prix DV	SIM	76,00	Starbyte Supersoccer DV	SPO	59,50
Goblins DV	ACT	62,50	Stratego DA	STR	59,00
Great Courts 2 DA	SPO	64,00	Team Sport - Soft und Hardware:		
Kaiser DV	STR	92,50	Great Courts 2, Manchester United Europe,		
Kick of 2, Player Manager und Final Wist DA	SPO	62,50	4 Apache 1 Joysticks und 4 Player Adap	SAM	129,00
Knights of the Sky DA	SIM	74,00	Team Yankee DV	SIM	69,00
Lemmings 1 und 100 Level oh no more DA	STR	69,50	Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50
Lemmings 2, neu DA	STR	62,50	Terminator 2 DA	ACT	59,50
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	Top League 5 Spiele DA	SAM	72,00
Lin Wus Challenge DT	STR	52,00	Turrican 2 DA	ACT	57,00
Lotus 2 DA	SPO	59,50	Ultima 4	ROL	64,50
Lotus 3 DA	SPO	55,00	Winzer DV	SIM	62,50
M-1 Tank Platoon DA	SIM	75,00	Wrestle Mania DA	ACT	62,50
Nam Vietnam DV	STR	67,50			

Atari Hardware

Joystick Gravis Clear, sehr gut	HW	64,50	Maus Manhattan	HW	64,50
Joystick Gravis Schwarz, sehr gut	HW	64,50			
Laufwerk extern 3,5 abschaltbar DA	HW	189,00	10 Spiele unserer Wahl, gut sortiert	SAM	165,00

Amiga Hardware

1MB Speicher A-500 plus DA	HW	99,00	Festplatte intern 120 MB mit Zubehör DA	HW	777,00
1MB Speicher A-600 DA	HW	119,00	Festplatte intern 40MB mit Zubehör, Controller, Handbuch und Software		
1MB Speicher A-500 mit Uhr DA	HW	65,50	für A500/A500 plus, DA	HW	565,00
1MB Speicher A-500 ohne Uhr DA	HW	55,50	Handscanner Prof., 400dpi, Amiga DA	HW	357,00
1.3 Kickstart ROM DA	HW	65,00	Joystick Competition Pro, schwarz oder clear	HW	29,00
2MB Speicher für Festplatten DA	HW	189,00	Joystick Competition Pro Deluxe	HW	33,00
2.1 Kickstart-Rom, Disketten u. Buch DV	HW	130,00	Joystick Competition Pro Mini, schwarz, clear oder Deluxe	HW	32,00
2.04 Kickstart-Rom DA	HW	65,00	Joystick Gravis clear, sehr gut	HW	64,50
2,5MB Speicher mit Uhr Amiga 500 DA	HW	199,00	Joystick Gravis schwarz, sehr gut	HW	59,50
2,5MB Speicher: Amiga 500 DA	HW	185,00	Kickstart-Umschaltplatte Automatisch, schaltet per Mauslick zwischen verschiedenen Kickstart-Versionen		
25MHz Coprozessor für Turbokarte	HW	155,00	um Amiga 500, 500+ und 600, DA	HW	45,00
4 Player Adapter Amiga	HW	24,50	Laufwerk extern, 3,5", abschaltbar DA	HW	139,00
Action Cartridge Super 4 Profi DV	HW	175,00	Laufwerk intern, 3,5" DA	HW	135,00
BTX-Set, Handbuch und Software DA	HW	75,00	Maus Amiga	HW	45,00
Diskettenbox 100 Stück Rollbox	HW	33,00	Maus Manhattan	HW	64,50
Diskettenbox 100 Stück 50 Stück	HW	64,50	Maus Techno Zydec mit Mauspad	HW	62,50
Diskettenbox 100 Stück Praktika	HW	29,50	Netzteil Amiga 500	HW	97,00
Diskettenbox 80er, clear/schwarz	HW	24,00	Turbokarte 68020, 1MB, 32Bit DA	HW	375,00
Diskettenquader für 15 Disketten	HW	12,50	Turbokarte 68020, 1MB, 32Bit und 25MHz CO, sofort einsetzbar für A500/A500plus, DA	HW	495,00
Festplatte 120 MB Komplettsystem, Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden			Turbokarte 1MB, 32Bit und 25MHz CO, sofort einsetzbar für A500/A500plus, DA	HW	495,00
- sofort einsetzbar, DA	HW	745,00	Turbokarte 68030, 1MB, 32Bit Neu DA	HW	499,00
Festplatte 130 MB Komplettsystem, Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden			sofort einsetzbar für A500/A500plus, DA	HW	545,00
- sofort einsetzbar, DA	HW	799,00	Turbokarte 68020, 4MB, 32Bit, sofort einsetzbar für A500/A500plus, DA	HW	675,00
Festplatte 170 MB Komplettsystem, ausgerüstet wie andere Festplatten DA	HW	1099,00	Turbokarte 68030, 4MB, 32Bit Neu DA	HW	699,00
Festplatte 210 MB Komplettsystem, Steckplätze bis zu 8 MB vorhanden			NEU: Turbosystem 68020, abschaltbar, autoconfigurierend, jetzt nachträglich bis 4 MB aufrüstbar, DA	HW	255,00
- sofort einsetzbar, DA	HW	1299,00			
Festplatte 250 MB Komplettsystem DA	HW	1499,00			
Festplatte 540 MB Komplettsystem, ausgerüstet wie andere Festplatten DA	HW	2299,00			

PC Hardware

Diskettenbox 100 Stück, Rollbox	HW	34,50	Maus Datacube Durchsichtig - gut	HW	69,00
Diskettenbox 100 Stück, Praktika	HW	30,00	Soundblaster 16 ASP mit Microphon DA	HW	450,00
Diskettenbox 80er, Clear / Schwarz	HW	29,50	Soundblaster 2.0 Deluxe Edition, enthält zusätzlich:		
Joystick Gravis Analog Pro Super	HW	79,50	Lemmings und Indianapolis 500 DV	HW	179,00
Joystick Gravis Clear, sehr gut	HW	69,50	Soundblaster Pro Deluxe und 2 Spiele, enthält:		
Joystick Gravis schwarz, sehr gut	HW	69,50	Lemmings und Indianapolis 500 DV	HW	275,00
Joystick Trust Master Flight	HW	172,50	Soundkarte AdLib Gold 1000 DA	HW	375,00
Joystick Trust Master Weapon	HW	169,50			

Neu - CD32 Hard-und Software

Arabian Nights, DA	57,00
D-Generation, DA	57,00
Disposable Hero, DA	59,00
Labyrinth of time, DA	57,00
Liberation, DA	57,00
Microcosm, DA	89,50
Nick Faldo Golf	69,50
Pirates Gold, DA	57,00
Seek and Destroy, DA	57,00
Zool, DA	57,00
CD32 mit 2 Spielen, 1 Jahr Garantie	645,00

Die Computersoftware Müller
Gesamtliste - für noch mehr
Spaß am Computer! Hunderte
von aktuellen Softwaretiteln
auf einen Blick. Jetzt einfach
kostenlos anfordern!

Computersoftware Steffen Müller • Alpenstr.22b • 86 836 Lagerlechfeld • Telefax: 082 32/85 77 • BTX: S:M: SOFT

Alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

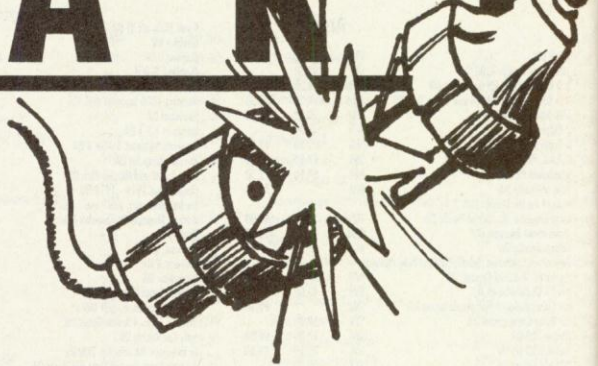
Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 08/94** (erscheint am 13. Juli '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. Juni '94 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe 1994** (erscheint am 10. August 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. Englisch u. Französisch Lernprog. für C64 von 5-9 Kl. Englisch und von 7-10 Kl. Französisch für Gymnasium, je nur 20,-. Tel. 08106/22539

Verk. Star LC-10, plus/4 (+ Austauschboard), Floppy 1551 und ca. 300 Disketten, komplett für 550,- DM. Michael, Tel. (0221) 4002369

Verk. C128 + Monitor + Floppy 1571 + DTP-Programm Pagefox + Maus + Originalspiele, Preis 200 DM, Tel. 02606/1670

Suche für C64 folgende Spiele: Death Knight of Krynn, Secret of the Silver Blades, Pool of Radiance, Curse of Azore Bonds, Ludger, ab 14.00 täglich, Tel. 02871/185555

Verkaufe jede Menge C64-Spiele, nur Originale! Tape u. Disk, viele Oldies! Liste gegen RP bei: S. Bauer, Adenauer Str. 15, 95666 Mitterteich. Bitte keine Anrufe!

Suche Maniac M. und 2. McCracken + Komplettlösungen, nur Originale. Zahle gut (C64)! Tel., Austria, 07258/2505

Amiga

Verkaufe Amiga-Originale: Die Siedler, Ambermoon, Soccer Kid (A1200), Pinball Fantasies (A1200), je 50,- DM, Tel. 036702/3465

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. LW, Drucker, 4 Diskb., mit 180 Disk kompl. mit Maus, 2 Joyst. u. Originalprog., sowie Bücher, FP 1000,- DM, Tel. 06241/34534, Worms

Verk. A500 + 2. LW + 1 MB + Burntime + Handbücher + 2 Mäuse + 2 Joysticks + Pinball Wizard + Workbench an Selbstabholer, Tel. 08161/61831, Freising: Andi, VB 560,-

Verkaufe Spiele wie Bundesliga Pro. etc. Fordere einfach eine Liste an gegen 2 DM Rückporto und Bearbeitung. Winkler Alex, Altenmarkt 22, 9112 Griffen, min. 20 Spiele

Paradox - neueste Amiga-Software günstig abzugeben! Tel. 04821/78591 (Christoph) - Paradox

Verk. Amiga 500 + 2 MB + Joystick + Mouse u. Zub. + 20 Originale, insg. 50 Spiele, nur das Neueste + Viruskiller + Cobys ... + 2 Bücher + Cods + TV-Modul u. mehr, VB 2090 DM, Tel. 09522/8169

Stop! Verkaufe/tausche: je 30 DM: Chaos Engine, Turrican 3, Jaguar XJ, Epic; suche Cool Spot, Cannon Fodder, Syndicate, auch meine 4 gegen 3 od. Turbokarte; Tel. 09371/7621

Verk. Ambermoon, HL 14-18, Die Siedler, je 45 DM, Syndic., Elite 2, je 40 DM, Indy 3+4, Money I. 1 + 2, je 50 DM, Tel. 02761/64320 (Michael)

Verk. Dune 2, Gunship 2000, Eishockey Man., Civilisation, je 35 DM, Form. Grand Prix 30 DM, Tel. 02761/64320 (Michael)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB mit Uhr, Maus, ATonce-Classic (AT-Emulator), VHB 170 DM, Tel. 07231/55367, ab 16 Uhr

Verkaufe supergünstig: Eishockey Manager, Syndicate, je 40 DM; Cannonfodder, Turrican 3, Goal!, Skidmarks, Stardust, je 30 DM, Tel. 07231/55367, ab 16 Uhr

Suche Sim-City, Deluxe, D. Version, nur Original sowie Kopie für die Code-Abfrage von Bundesliga-Manager-Prof., Georg Zorn, Kolpingstr. 25, 50171 Kerpen, Tel. 02237/53190

Verk. orig. EOB 2 40 DM, Ishar 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Turrican 2 20 DM, King Quest 5 45 DM, DSA 40 DM, Syndicate (unbenutzt) 50 DM, Die Kathedrale 30 DM, Tel. 07041/83477

Verk. Amiga 500 + TV-Adapter + 1 MB + 2 J. + 5 original Spiele (Goal, BMP, usw.) + ca. 140 Disketten + 2 Mäuse für VB 500 DM, Tel. 02203/82977 (ab 15 h)

Anstoß, Eishockey-Manager, 1990 (93-Edition), Vikings Fields of Longest, u. 20 weitere Programme zu verkaufen, Tel. 02256/3143

Verkaufe SCSI-Festplatte für Amiga 500, 85 MB, ungebraucht, (NP 1000,-) für 800,-, Christian Jung, Auf dem Morgen 12, 66909 Steinbach, Tel. 06383/1854, ab 15 h

Amiga 500, HF-Modulator, 2 LW, 1 MB, Aktion Replay MK2, Joystick, Mouse, diverse Software (im Wert über 1300,- DM), Tel. 05434/3542, Mo., Di., Fr. 19.00-20.00 Uhr

Suche verzweifelt das Spiel Superstar Eishockey. Wer es hat, dem zahle ich bis zu 100 DM. Schreibt an Thomas Huber, Ahonerstr. 7 B, 86154 Augsburg

Verk. billig Original-Spiele: Dune, Lotus 3, Monkey 2, Indy 4, Pinball Fant., Mad-TV, Wing Commander, Sensible Soccer, History Line, Legend of Kyandia, etc., Tel. 0201/757570

Amiga-Originale: Sim Earth, Die Siedler, Syndicate, A-Train, Civilisation, Wild West + World, Delivery Agent, H. Peisker, Auf der Twente 12, 48712 Geschev, Tel. 02542/2635

Pinball Dreams + Pinball Fantasies DM 70, Anstoß DM 65, Missiles over Xerion, BAT 2, Zool 2, DM 45, Wing Commander, X-mas Lemmings, Pinball Wizard DM 35, Tel. 04152/74140

Black Gold, Crime City, Monopoly, Conquestador, Catch'em, Gunship, Rolling Ronny, Cubus, Last Battle, Klax, Hard Nova, Air Support, Cool World, Barbarian 2, Blob, Executioner, Kick off 2, DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. Lionhard, Lothar M., Gobblins 3, T2-Arcade, je 30,- DM, Die Siedler, Cannon Fodder, Alien Breed 2, je 30,- DM, Suche Ch. Kolumbus, Perihelion, Tel. 02484/2434

Ich suche Wings of Fury, Paratroid 90, Monkey Island 1 und Rick Dangerous 2, Preis nach Vereinbarung, Kim Röhrich, Leisenbergweg 3, 53797 Lohmar

Verk. Civilisation, Second Front (SSI), When two Worlds War (30 DM), Genghis Khan, Ultima VI, Vikings (25 DM), Deuterios, UMS 2 (20 DM) + Versandspesen - Heiko, Tel. 06625/1586

Verk. ext. LW, abschaltb., neuw., DM 70,-, X-Copy + Hardw., Desert Strike, je DM 30,-, Wing Com. 1, Black Crypt, Lemmings 2, zus. DM 50,- alles super Zust., Tel. 0471/88209

Verk. Gunship 2000 50 DM, History Line, Syndicate, Monkey Island II, je 40 DM; Desert Strike, Chaos Engine, Ultima 6, je 30 DM, Tel. 04171/2903

Topangebot: 1200 Amiga 85 Hd. Festpl., Philips Stereo Monitor + Zubehör + orig. Spiele + ext. Laufwerk, neu 950,- DM, Neuwert 2400,-, Tel. 0521/412700

Ishar, Elvira I + II, je 30 DM, Wizardry 6 20 DM. Tausche auch alle Spiele gegen SNES. Suche auch ständig neue Amiga-Spiele. Tel. 06422/3886

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Farbmon. 1084S, 2 Joysticks + Mouse und 40 Topprogramme wie Sensible Soccer, F1 GP, F15 II für 800 DM, Tel. 07553/7885

Verk. Larry Tricklepack 60 DM, Indy 500 35 DM, Wildwest World 50 DM, Emlynhughes 30 DM, Turboch. 2 30 DM, Pirates 40 DM, Streetsport Basket 30 DM, 100% orig., Tel. 02941/14361, Uwe

Amiga 2000 D zu verk., mit Philips Mon., 50 MB Quantum, Festp., Kickstart 1.3 u. 2.0, 1.5 MB Speicher, 3 Joysticks, 50 Disks u. Zubehör für 1000 DM, Tel. 02303/41698

Verk. Amiga 2000 + 1 MB + Monitor 1084S + 24-Nadeldrucker + 2 x 3.5 LW + 1 x 5.25 LW + PC-Karte + Kickstart 1.3 + 2.0 + 2 Joysticks + Maus + Handbücher, usw., VB 1200 DM, Tel. 05326/2027 (Timo)

Verk. Indy 4, Monkey Island 1 + 2, Lemmings 1, 1869 PGA Golf, Powermonger, Pirates, RA, Humans, Chambers of Sholin, Operation Stealth, Cruise for the Cops, Tel. 07222/47338

Verk. Sierra-Spiele: Conquest of Camelot, Codename Iceman, Manhunter 2, Police Quest 2, Space Quest 1-4, Larry 2 + 3, alles Spiele 25 DM, Tel. 07222/47338

Originale: Speedball II 20 DM, Cadaver 20 DM, B. C. Kid 25 DM, Indy 3 20 DM, P. of Darkness 25 DM, Monkey 1 30 DM, Pop. + Sim City 25 DM mit Originalverpackung. Tel. 040/7929678

Verk. Battle Isle, Monkey Island 1, Winzer, je 20 DM, alle zus. 50 DM, Tel. 06381/40072, Michael

Verkaufe Amiga 500, 2 MB Speichererw., Dungeon Master, Freezer, für nur VB 350,-, Speichererw. 512 KB = VB 25,-, Tel. 05066/61254, Di., Do. 17-19 Uhr

A500, 2.5 MB RAM, 1085S Monitor, 2 3.5" Laufwerke, Maus, Joystick, 50 Leerdisk, Abdeckhaube, Handbücher, 3 Originalspiele für 850,- DM, Tel. 06372/2267

Verkaufe orig. Turrican 3, Syndicate, Epic für je 50,- DM, 1 MB Speichererweiterung für Amiga 500+ für 75,- DM, Tel. 040/6019264

Verk. A500 + 85 MB Festpl. + 1 ext. LW + 2.5 MB + TV-Mod. + Software (ca. 10 Originale) + Zubehör für 750,- DM, Tel. 02761/64320, Michael

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, 1 LW, Monitor, Originalspiele, ca. 50 Disks, Bücher, usw., für 890,- DM, Tel. 08146/371

Orig. SW, je 30 DM, It came fit, Desert, Kult, Starglider, Island O. L. Hope, Space Ace, Falcon, Elvira, Stadt d. Löwen, Pawn, Wing Com., Tel. 05551/7416, ab 19.30 Uhr

Verkaufe orig. Amiga-Games: Sensible Soccer für 20 DM und Formula One Grand Prix für 30 DM, Tel. 06151/22317

Verk. BC Kid, Fire & Ice je 30 DM, Lotus 3 25 DM, Powerdrome, Spherical je 10 DM, Tel. 07731/25775 (Stephan), nur wochenends.

Verk. Orig.: Harpoon, Monkey 1, F15 II, Eye of Beh. II, Amberstar, D. schw. Auge, Dogfight und Ambermoon (alles zus. VB 200 DM), Tel. 0521/102907

Verkaufe ca. 50 versch. Spiele, z.B. Battleteam Uridium 2 Turrican 1-3, Syndicate Wing Com. usw., Tel. 05661/51414, ab 18.00

Amiga 500, 1 MB, 1084S-Monitor, DMP2000 9-Nadeldrucker, Bremse, 100 Leerdisk, Zubehör, 100% o.k., VHB 650 DM, Tel. 02392/1664, Mo.-Fr. 15-18 Uhr (Felix), Fax: 02392/13643

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor 1084S, TV-Tuner, Maus, Joystick u. Spiele für 650 DM, Tel. 089/653185

Verk. f. A500 Syndicate 45 DM, Legends 40 DM, Humans 35 DM, Indy 4 45 DM f. Mega D. Sonic 25 DM, Phantasy Star 2 60 DM, Tel. 08232/1726 (Stephan)

Achtung! Verkaufe "Die Kathedrale" 30,- DM, "Robin Hood" 20,- DM (Originale + Verp. u. Anl.) sowie Action Cartridge Super IV (originalverpackt). Auch Tausch. Schreibt an Oliver Vogler, Mockauer Str. 56, 04357 Leipzig

Verkaufe Elite 2 für 50 DM und 4 Tasten Infrarot Maus für 80 DM. Suche A-Train und Sim Ant (nur Original), Tel. 040/6010511, ab 17 Uhr

Verkaufe orig. Spiele, Police Quest 3, Campaign 2, Kings Quest 5 und viele mehr. Liste unter Tel. 08022/82463, ab 18.00 Uhr

Verk. Amiga-Orig.: Syndicate, Formula 1 GP, Lotus 3, Fire & Ice, Chuck Rock 2, Ween für je 30 DM; Sim City, Party Time Vol 2, Rainbow Island je 20 DM (zus. 200). Tel. 07159/2433

Suche Vermeer von Ralf Glau, auch kompl., Ralf Glau Edition, Tel. 040/7138784 oder Tel. 040/6776380 v. 9.00-10.00 Uhr

Verk. Amiga 500, Kickstart ROM 2.05, 512 K RAM, ext. Laufwerk, Maus, 2 Joys., TV-Modul, Handbücher, 100 Disk. 18 Mon. alt, neuw. 100% o.k., zus. DM 300,-, Tel. 0471/88209

100 Games zu verkaufen für Superpreise pro Stück oder alle in einem! Für eine kostenlose Liste schreibt an Oscar Buurkes, Kloosterstr. 8, NL-6961 WT Eerbeek, Holland

MS-DOS

Verkaufe orig. PC-Games: Ultima 7 Teil 1 + 2 (dt.), Gateway und L. o. Kyandia (engl.), zus. DM 80,-, Tel. 06105/76253

Suche Tauschpartner f. PC-Spiele. Liste von und an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Altheggenberg. Nur Originale! Tel. 08202/8826

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Jutland 80 DM + P.P. Return to the Moon (Multimedia) 40 DM + P.P., Tel. 07031/228102, ab 17 Uhr

Verkaufe die beiden brandaktuellen Orig.-Spiele Burntime und Eric th. Unready für jew. 50 DM oder zus. 90 DM inkl. Porto. Daniel Albers, Theisstr. 31, 49610 Quakenbrück

Tausche Epic-Pinball 1 + 2, suche: Flashback, Sam & Max od. Day of the Tentacle, Tel. 0234/861585, ab 16 Uhr

386SX-16, 640 KB, 16 MHz, Desktopgehäuse mit Netzteil, VGA-Grafikkarte (256 KB), Controller, Wechselplatte (52 MB), AT-Bus. Anrufen unter 06382/8631, ab 14 h.

35 DM/\$ 250 für jedes PC-Original. Verkaufe meine Software Sammlung wie Sam & Max, Kyandia 2, Doom, Goblins 3... CD-ROM Journeyman Project, Hanibal und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrisserg. 2, A-8773 Kammern

Suche PC CD-ROM-Spiele, z.B. Classic Clips, 7th Guest, Critical Path, Siedler, Anstoß, 11th Hour, Microcosm (lim.), Rise of the Robots, u.a. Neuheiten, Tel. 06473/1430

Airbus A320 Flugsimulator, auf CD-ROM zu verkaufen, Europa-Edition, DM 49,-, Tel. 07071/4680, Jurassic Park, CD-ROM 45,-, Flight Sim. 5, engl. DM 60,-

Verkaufe das Originalspiel "Sim City 2000" für 55 DM! Das Spiel ist in Deutsch und original verpackt. Alles 100 % o.k.! Ruft an unter Tel. 07127/50960, ab 17 Uhr

Sucht! Gesucht: Wizard's Crown und Dark Heart of Vukurl. Preis VB. Tel. 09071/9091 (Christoph)

Verkaufe Simon the Sorcerer, Goblins 3, Lost Vikings, Silverball, Epic, Indy Car Racing, Wall Street Manager; Preis n. V., Tel. 038378/9472, Tel. 038378/9472

Originale: Sim City 2000 60,-, Doom 60,-, F1 Grand Prix 40,-, Dungeon Master 20,-, evtl. Siedler 70,-, 17"-Monitor (Black) VB 1000,-, Tel. 0251/45376 (Münster)

Verk. orig. Anstoß (45,-) u. Goal! (40,-). Tausche auch gegen orig. NHL o. Eishockey-Manager, Tel. 0451/27546

Verk. Flashback, More Lemmi, Sim City 2000 f. 40,-, Suche Shanghai 1, Burntime, Pinball Dreams und dringend Power Tips für Flashback. Tel. 05362/71877

Suche CD-ROM für 150-200 DM! Tausche auch Spiele für PC und Mega-CD! Ruft an unter Tel. 06138/8539, ab 14.00 Uhr, verlangt nach Marc!

XWing + Upgr. deutsch 80,-, Strike-Com. 50,-, Incredible 30,-, Xenobot 35,-, Heimdal 35,-, Larry 3 25,-, Formel 1 35,-, Titus Fox 25,-, Commanche + Miss. 70,-, Tel. 07644/6208

Verkaufe orig. Master of Orion 60 DM und Dune 15 DM oder tausche gegen DSA 1 oder DSA 2. Tel. 09621/85634. Verlangt nach Christian, nur Originale!

Rebel Assault 70 DM (CD-ROM), Battle Isle 2 75 DM (CD-ROM), Strike Commander 50 DM (3,5"), suche Pacific Strike (auch CD). Tel. 09662/1250

Österreich: Div. Originalspiele für PC abzugeben. Liste anfordern bei Manfred Rauch, Jägerhausg. 15/2, A-1120 Wien

Epic Pinball 1 + 2-50, Swotl-CD-40, 7 Cities of Gold-40, Monkey 1-30, Gravis Joypad-30, Syndicate Mission-30, Carmen Sandiego dx-CD-40, Tel. 07903/3820

Verkaufe PC 386SX-25, 4 MB RAM, 40 MB HDD, div. Originale, Preis VB 1500,- DM, Tel. 0202/771676 (abends)

Verk. orig. Der Planer 60 DM, Sim City de Luxe 30 DM, EHM 60 DM, Bu Man Prof. 55 DM, Hardball 340 DM, Wizardry 725 DM, Tel. 0171/6218143 (Nudge)

PC-Original! CD-ROM: Rebel Assault, 7th Guest, Alone in the Dark je 70 DM, Shadow Caster, TFX, Privateer, Dark Sun, je 55 DM, u.v.a., ab DM 15,-, Tel. 02102/5977

PC-User in Österreich aufgepaßt! Wir sind die Nummer eins in Sachen Games und User! Fordert eine Gratisliste an bei TSP, Postfach 1, A-9112 Griffen

Anstoß, Simon the Sorcerer, Strike Com., Day of the Tentacle, Trolls, Eishockey M., Tornado, u.a. Orig. zum Tausch! Neteler Ch., Prinz-Eugen-Str. 16 c, 48151 Münster

Hilf! Suche dringend Goblins 3 original, deutsche Version. Tel. 0371/214416 (Sebastian), ab 18 Uhr

Verk. Gabriel Knights, Rebell Assault, Simon the Sorcerer, Day of the Tentacle, Pirates Gold, Pinball Dreams, Links 386, Jurassic Park u.a. Tel. 07240/8684

Verk. Fields of Glory, Uncharted Waters, Conquestador + Scenario Generator. Suche Bandit Kings of Ancient China. Tel. 0951/16483. Alle Spiele 20 DM

Verk./Tausche Ultima Underworld 2, Wizardry 7, je 35 DM, Monkey Island 2, B-Wing, je 25 DM. Tel. 06381/40072, Michael

Dringend! Ultima 7 Serpent Isle. Dringend! Suche gut erhaltenes Ultima 7/2! Möglichst in Deutsch! Zahle 60 DM! Tel. 0551/61502, Alexander (18.00 Uhr)

Verkaufe Day of the Tentacle 40,-, Tel. 0355/525356

Verkaufe: Kolumbus 50,-, Veil of Darkness 45,-, Darkside of Xen 45,-, Empire Deluxe 45,-, Protostar 45,-, Dune 35,-, Ultima Underworld II 45,-, u.a. 45,-, T. 02435/1020, ab 19.00

F15 Strike Eagle III/Aces of Europe a 50,- DM. Tel. 0551/71776

Lands of Lore, Epic, Terminator Rampage, Aces over Europe, Empire Deluxe, Ishar 2, Wingcom. Academy je 50,-, Ultima 6 20,-, Alle 3,5 Zoll. Tel. 09433/1323

Verk./Tausch: TFX, PDreams, Lands of Lore (dt.), Shadow Cast. UW2, Wing Com. A., SC Speech, Humans (dt.), Gods, Macs Opera, CH-Tel. 052/371907, Schweiz, Stefan, A. Orig!

Verk. Anstoß, Fields of Glory je 50 DM, Rebel Assault, Dott (CD-ROM) je 55 DM, Stronghold dt. 60 DM, harpoon, Premier Man. je 20 DM, Space Hulk 35 DM, Tel. 04182/7496

Ultima 8 65,-, Wizardry 7, SQ5, Underworld 2 je 60,-, Rex N. 50,-, 3D Kit 40,-, versch. Shareware CD-ROMs 20,-, Tausche gegen Xanth/DSA 2/Goblins 3, (Denis) Tel. 0621/57364

Suche PC-Orig.: X-Wing, Sensible Soccer '93, Bundesliga Manager Pro 2.0, Epic Pinball, Form. One, G-Prix, Pinball Fantasies, Tel. 03583/690640 (Thomas), ab 16.30 Uhr

Biete Wiz. 6, 7, Space Ho, Lands of Lore, Dune 2, Tentacle, B. Aldrin u.a. DM 20-40; suche Spacelord, Siedler, Kolumbus, Privateer, WC 1 u. 2; Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105

Tausche orig. Larry 6, Kyandia I, Police Quest III, Autoroute Europa gegen Day of the Tentacle, Police Quest 4, Amon Ra, Eco Quest o.ä., Tel. abends 06708/2955

Verkaufe original The Hand of Fate für 40 DM. Tel. 06181/79826 (nach Sascha fragen)

Verkaufe: Soundblaster 2.5 inkl. CD-ROM-Laufwerk (Single Speed) 250,-, TVGA 9000 512 KB für 50,-, Bernd Mädicke, Helftaerweg 8, 06317 Erdborn

Flashback, 8 Ball Deluxe, Take a Break Pinball, Fire + Ice, Legend 2, je DM 35,- inkl. Porto; Grafikarten je DM 50,-, analoge Gamecard 2fach DM 15,-, Tel. 0911/471136, 19-20 Uhr

CD-ROM WC II Edition 80,-; Patrizier 80,-; Sherlock Holmes 60,-; Edition Historyline-Comanche-Indiana Jones Atlantis zus. 100,-; verl. Michael, Tel. 02243/5470

Verk. Computerspiele für PC neu (günstig), Doom, Sim City 2000, Elite II, Tel. 09544/6775

Verk. Orig.: Doom (45), Privateer (50) + Missions (20), Elite 2 (45), Term. Rampage (50), Aces o. Europe (45), Tornado (45), AOTP + Missions (45), TF 1942 (45); Tel. 08158/7740

Verk. orig.: Strike + Tak. OP + Speech 100, Privateer + Miss. 75, Falcon 3 50, Subwar 50, Doom 50, Whale's Voyage 40, Lords of Power 40, Tel. 08031/93140, ab 20 Uhr.

Originale: Anstoß DM 45,-, Starbyte Nr. 1 Coll. (Rings of Medusa, Trans World, Invest) DM 40,-, BMP 30,-, Great Courts 35,- o. evtl. Tausch NBL, Tel. 0341/5642929

Tausche/verk./habe: Indy Car, Doom, T.F.X., AOE, Zepplin, Sim 2000, Kyandia 2, Siedler, Rampage, usw./suche: Pacific Strike, Battle 2, Mechwarrior 2, Burning 2, Subwars, auch alte usw. Tel. 036962/21909

PC-Original + N.N. Air Warrior 60,-, Go for Gold 30,-, Links Pro 50,-, Tornado 60,-, Pinball Dreams 60,-, M. U. D. S. 40,-, Abandoned Places 50,-, W. C. 1 50,-, Tel. 02822/52415

Tausche Der Planer, Wall St. Manager, NFL American Football, Bundesliga Manager II. Suche Der Patrizier, Pirates Gold, Starlord, Privateer, Tel. 09223/237, Andreas

Kingmaker, NHL-Hockey, EOB 1 + 2, Airline, Conquestador, Simant, Lemmings, Life + Death je 35 DM. Alle zusammen 250 DM. Versandkosten extra. Tel. 06103/69290, 18-20 Uhr

Frontier, Stronghold, Siege, ATrain, Cosmic Force je 35 DM. In Verbindung mit anderer Anzeige alle zusammen 400 DM. Vers. extra. Tel. 06103/69290, 18-20 Uhr

Tausche CD: Iron Helix, dV, 7th Guest gegen Battle Island 2, Sim City 2000, Inca 2 oder Zepplin! Zuschritten an: Dirk Büttner, M.-Klinger-Str. 13, 01217 Dresden

Verk./Tausche: Aces of Pacific, HL, Eishockey Man, je 55 DM, Kyandia, Silent Service 2, Links je 40 DM. Suche Shadow Caster, UU, Siedler, usw. Tel. 07731/25775, wochenends.

Verkaufe WC 2, Battle Isle 2, Sirn City 2000, X-Wing, Stunt Island, Privateer, Doom, Pirates Gold 40-70 DM. T. 05661/51414, ab 18.00 Uhr

Orig. Games Sam & Max dt., Frontier, Doom, Unnecessary Roughness, Anstoß, je 65,- DM inkl. Porto. Tel. 06103/322433, ab 18 Uhr

Verk.: CD-ROM + Treiber + Buch für 230 DM, TFX-CD für 95 DM, Strike Com.-CD für 80 DM. Bitte anrufen unter Tel. 0351/4604106, fragt nach Enrico!

Verk. Trident 8900 - 50 DM, Genoa 6400 - 50 DM, Sound Galaxy NX Pro 16 - 299 DM, Microcosm - 100 DM, Epic - 50 DM, Stellar 7 - 50 DM, Wing Commander Academy - 30 DM, LU 005 - 299 DM. Tel. 03949/95031

Verk. PC-Orig.: Ultima 8, Elder Scrolls, Startrek 2 je 60; Betr. at Krondor, 1869, Ult UW 2 je 45; Wiz. 6 + 7 zus. 60; Treas. of Sav. Frt., Links Courses je 30; Tel. 07328/5695, ab 18 h

Verk. Empire Deluxe, X-Wing je 40 DM, Infocom-Adventures: Border Zone, Stationfall, Suspect je 40 DM, Journey 20 DM, Tel. 0228/262633, Martin

Verk./Tausche Alone in the Dark, Anstoß, Privateer, Kyandia, Syndicate D. D., Atac, u.a. Suche TFX, Strike C., FS 5, Laura Bow 2, X-Wing, Larry 6, SC2000 u.a. Tel. 0335/531401

Verk. orig. Ultima 7 A + Beholder 3 + Might & Magic 3 + Eric the Unready im Killerpackage zum Preis von 50 DM! Tel. 07352/8970, Frank

Verk. orig. a 40 DM: Shadow Caster, Space Hulk, Pinball Fantasies, Lands of Lore, Space Quest 1-4 Pack, Dark Sun, Spellcasting Pack, Tel. 07352/8970, Frank

CD-ROM: Strip Poker DM 40, MUDES, Blockout, Fruit Machine, Invest DM 30, Airbus A 320 Europa DM 65, Airbus A 320 USA DM 75, DISK: Hired Guns, Innocent until caught, Dracula DM 70, Tel. 04152/74140

Aces o. Europe, Protostar, Monopoly, DM 75, Anstoß, Patriot, Reach for skies DM 65, Lemmings 2, Liti Devil, Winter Olymp., Hanse, Sensible Soccer, Ishar 2, Goal!, Yo Joel, E. m. incr. machine, BAT 2 DM 60, Tel. 04152/74140

Summer Challenge, Logical, Rings of Medusa, Transworld, Nightshift, Carl Lewis Challenge, Waxworks, Great Courts 2, Zyconix, WWF 1, 2, Keys to Maramon, Sands of Fire, Interceptor, Fountain of Dreams, DM 30, Tel. 04152/74140

Sim Ant, Sim Earth, F-15 Strike Eagle 2, Zak McKracken, Death Knights of Krynn, Gateway to the Savage Frontier, Mad-TV, Railroad Tycoon, DM 50, Populous + Spirit of Excalibur + Merchant Colony + Cohort + Chessplayer 2150, DM 50, Tel. 04152/74140

Kasparow's Gambit, Speed Racer, NHL-Hockey, Elite 2, Lands of Lore, Shadowcaster, Eye of the Beholder 3, Schatz im Silbersee, KGB, Wing Co. Academy, ATAC, B-17, A320 Airbus, Eishockey Manager DM 70, Tel. 04152/74140

Wing Comm. + Elite DM 60, Silent Service 2, Rex Nebular, Eye of the Beholder 1, Police Quest 1 DM 50, Another World, Pirates, Birds of Prey, Prince of Persia, Electro Body, King's Quest 1 DM 40, Tel. 04152/74140

Verkaufe: Soundblaster Pro mit Soft 300 DM, Indy 320 DM, Monkey 2 30 DM, Aces Pacific 70 DM, verkaufe auch The Chaos Engine Amiga 30 DM, Tel. 06731/46555, Marc Polatschek

Verk. POP. 240 DM, Stronghold 50 DM + 7 DM Nachnahmegebühr, Tel. 05753/1210

Verk. Lands of Lore, The Legacy, Gateway 1, Betr. at Krondor, Syndicate, EOB 1, Dark Sun, History Line, Xenobots, A. i. t. Dark 1 & 2, a DM 50, Tel. 08142/58135/Fax 08142/58873

Verk. Kyandia 1 & 2, Shadow of the Comet, Judgement Rites, Xanth Stück DM 50, Strike Com. + Speech Pack + Tac. Op. DM 70, Tel. 08142/58135/Fax 08142/58873

Verk. CD-ROM-Games: Inca, S-Holmes 3, EOB 3, S. Quest IV, Loom, Wing Com. 1 + Ultima VI, Labyrinth of Time, Stück ab DM 50, Tel. 08142/58135/Fax: 08142/58873

TFX 50 DM, Strike C. 50 DM, Flight 5 45 DM, A-Train 25 DM, Elite 2 40 DM, Privateer 40 DM, Civilisation 25 DM, etc. Liste unter Tel. 089/4703955

Verk. Indy 4-CD-ROM e.V. 50 DM, Rebel Assault-CD-ROM e.V. 50 DM, Frontier-Disk dt. Vers. 45 DM (alles Originale - fast neu). Tel. 08141/63532, ab 17.00 (Alfred)

EOB 1 + 3, C + D, Darksun, Lost Vikings, Sensible Soccer, Term. Rampage, Zork, Dungeon Hack, Kyandia 2, Red Baron, Gunship, Global Effect u.a., Tel. 02622/5636, Guido verl.

Verk./Tausche Lands of Lore, Shadowcaster, Whale's Voyage, Burning Steel, Utopia, WC Mis.-Disk 1, Wiz. 6 dt., Starlord, Valhalla, Starcontrol 2, BOP, Tel. 04471/87498

Super PC-Spiele je nur 40 DM: Incredible Toons, DSA, Populous II und Railroad Tycoon, alles bei C. Böckenfeld, Killingstr. 48, 91056 Erlangen, Tel. 09131/45748

Verkaufe Quest for Glory 1 40 DM, Quest for Glory 3 50 DM, GFG Shadows of Darkness 80 DM, Day o. Tentacle 80 DM, U-Underworld 2 70 DM, Tel. 08671/2910

Verk. PC-Orig.: Larry 6, Comanche, Quest for Glory, Lemming 2, Sherlock Holmes, Dark Sun, Links 386 pro, Inca, MM3, u.v.m., Nick Juran, Guttersberg 77, 84359 Simbach, Tel. 08574/1252

Verk. orig. Elite 2 (50), Lands of Lore (45), Buzz Aldrin (40), Biddz (40), Quest for Glory 3 (40), SS2 (35), SQ4 (40), KQ5 (40), Pop 2 (45), Spelljammer (45), Dinowars (10), Tel. 09452/1453

CD-ROM: Rebel Assault 65,- DM, 3,5 Disk-Spiele: Eye of the Beholder 3 30,- DM, Might & Magic 4 30,- DM, Tel. 0221/369563

Wie neu und portofrei: Lands of Lore, Spacew. Ho!, QFG 3 40 DM, Wizardry 6, Elvira 2, Nyet 3, Kathedrale, Humans (e) 25 DM, im Set billiger! Leweling, Tel. 05248/470

Verk.: Orig. Spiele: Feivel der Mauswanderer, Space Quest 1, Kings Quest 5, Hero Quest, Castle of Dr. Brain, zu je 65 DM, Tel. 09145/6573 (Roli)

Verk. Soundblaster Pro V4.0! Orig. verp., SantaFe, Media-Manager, CD-ROM: 180 DM. Außerdem: Frontier 60 DM, Crazy Cars 3 20 DM! Ab 19 Uhr: Tel. 0441/61974 (Roman)

Verkaufe PC-Original: Rampart 20 DM, Ultima 7 II 50 DM, Ultima 6 30 DM, Ultima Underworld II 50 DM, Privateer 55 DM, True Type Fonts 300! 40 DM, Tel. 02623/4455

Verkaufe Sound Galaxy Nx Pro Stereo mit Lautsprecher, Handbuch und Software auf 3,5" für 200 DM. Marc Stegemann, Stettiner Str. 12, 25335 Elmshorn, Tel. 04121/83288

Suche das Spiel Genhis Khan, zahle bis 30 DM. Verk. Master of Orion, Siedler für 55-60 DM. Tel. 06029/4172

Suche feste Tauschpartner für orig. Games. Verk. 1001 Spiele CD mit Indy 4 (90 DM). Suche Sim City 2000 für Goblins 3 od. Monkey Island 2 (orig.). Tel. 07052/2254

Suche: Star Wars Chess; Star Wars und Indy Jones Actionspiele; Indy 3 engl. VGA/bestimmte VGA-Lizenzen-Kurse. Verk.: Syndicate 60,- DM. Tel. 02362/43797

Verk. Wing Commander Academy, Lands of Lore, Frontier (Elite 2) f. je DM 40,- zzgl. DM 4,- f. Porto. Alles dt. Vers., 100 % o.k., Tel. 0471/88209

Verk. F15-3 55 DM; C&D 50 DM; Stunt Isl. 50 DM; Doom 55 DM; Eternam 35 DM; Cyber Race 50 DM; TFX 60 DM; Lands 50 DM; Sensible Soccer 45 DM; alles Orig.; NN + 7 DM; Tel. 0711/3702601

Verk. 386SX, 16 MHz, 2 MB RAM, 105 Festplatte, 3,5 + 5,25 Laufwerk, SVGA-Monitor, Mouse, DOS 5.0 + Win 3.0 + 2 Spiele (Streetfighter + Sens. Soccer), Preis 1299, Tel. 06451/3623

Tausche Striker (deutsch) gegen NHL-Hockey (deutsch) oder Anstoß. Tel. 06628/7196, ab 18 Uhr

Verk. Sim City 2000 EA 50 DM, Shadowcaster DA 50 DM, A-Train DV 45 DM, Utopia DV 20 DM, plus 10 DM Nachnahme, komplett nur 150 DM. F. Becker, Berliner Str. 190, 16303 Schwedt

Originale (alle dt.): Doom 60, DOS 6.2 60, SQ 5 50, Streetfighter 2 44, Lemmings 1 20, Indy Car Racing 50, Star Trek Screensav 60, SB-Pro 4 144 DM, Tel. 08593/477 (Christian)

Verk. orig. Games, Subwar 2050 40 DM, SQ 5 35 DM, PQ 435 DM, Star Trek 2 35 DM, KGB 10 DM, Marc Gautier, Scheideschloot 20, 26871 Papenburg, Telefon 04961/72751, tägl. 18.00 Uhr

Verk.: Elvira 2, Willy Bearmish (beide dt.) je 30,-, Task-Force, SC, Alone, S. Holmes, M + M 4, Simon, SQ5: (D) je 50,-, Habe noch andere. Tel. 0821/783271 (Gori Lieberman)

Verk. Task-Force, Strike Com., Alone, Sherlock H., M + M 4, Simon, SQ 5, je 50,-, Legacy, Star-T., Hook, Cruise for Corpse, SQ 4, Robin Hood je 40,-, Tel. 0821/783271 (Gori) Sees!

Tausche/verk. TFX 60 DM; History Line 50 DM; Sim City 2000 DV 60 DM; Great Courts 2 40 DM; WWF European Rampage 25 DM; Elysium 45 DM; Gunship 2000 35 DM; Tobias, Tel. 07905/701

Verk. ca. 25 Original-PC-Spiele. Gratisliste anfordern unter Tel. 089/153954 (nicht vor 17.00 Uhr)

Verk./tausche Hexuma, HL, Aces over Europe, Monkey 2, MM4, Ultima Underworld, Altered Destiny, Indy 4, SQ 4, KQ 5, Tel. 03327/55838

Verkaufe Syndicate 50,-, Formula 1 GP 45,-, Their finest Hour + Mission 30,-, Invest 10,-, suche Stronghold; Anruf bei Uli ab 19.00 Uhr, Tel. 08031/99522

PC-Orig. Dark 2, Doom 65 DM, Kyandia 2, Sam & Max 60 DM, BC 4000 50 DM, Underworld 2 45 DM, WC2, Pockets 30 DM CD; Dott, Rebel 65 DM, SF2 40 DM, Tel. 0521/391625

Verk. o. tausche PC-Spiele: Syndicate, Sim City 2000, Sam & Max, G. Knight, Planer, Lost in Time, Day of Tentacle, usw. Tel. 089/4482210 (bis 18 Uhr)

PC-Orig.: Indy Car Racing, Stronghold, Aces over Europe, Bet, at Krondor, pro Spiel DM 40,- + NN, bei Vorkasse DM 43 inkl. Porto, B. Wieloch, Tel. 0211/400410

Verk. Doom 45, Zeppelin 50, Fire & Ice 40, Pirates Gold 50, Wing Com. + Mission 1 20, Global Conquest 10. Suche/tausche: Burn Steel 2, Merch. Price, Tel. 09367/3670

Verkaufe o. tausche: Syndicate, Elite II, Anstöß, Eishockey-Mg., Protostar, Dog-Fight, Chr. Kolombus je 55,- DM, Monopoly 35,- DM, Privateer Speech 15,- DM, Tel. 07202/8696

Verk. Originale: Strike Commander + Tac. Oper. 1 70 DM; Stronghold 45 DM; A-Train 50 DM; Fields of Glory 50 DM; Tel. 02353/3171

Verkaufe MS-DOS-Originale: Day of the Tentacle (45 DM), Star Trek 25th (30 DM), TFX (50 DM), Privateer (50 DM), Term. Rampage (40 DM); Tel. 05462/1820

Verkaufe Elite 2, Stronghold, Comanche, Tentacle für je DM 50,-. Suche CD-ROM-Spiele, Tel. 0211/751170

Verk. 386/25 MHz, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.1 für 1100 DM, Tel. 039773/360 René

Biete orig. kpl. D., Sam & Max, WC2 + Sp. Pack, Mad-TV, Loom. Suche: Leg. of Kyandia, Dune 2, Inca, Indy 4, nur Orig. u. kpl. D., Tel. 0781/59737

Verkaufe B17, Zool, Railroad Tycoon, Cruise for a Corpse je 30,-, Midwinter 2 20,-, Inca 40,-, für SNES Super Ghouls and Ghost 40,-, Tel. 04361/1238

Verkaufe Originale: Sim City 2000 55 DM; Doom 55 DM; Task Force 1942 35 DM; Mega lo Mania 30 DM; Rise of the Dragon 20 DM; Tel. 040/5221362, Karsten

Verkaufe PC-Originale: Indy Car Racing, Sensible Soccer, dt. Anleitung, je 45 DM, Comanche Mission Disk 2 kompl. deutsch 40 DM, Tel. 03591/41086 (Stefan), Mo-Fr 10-17

Suche Link 386 Pro Erweiterungs-Course im Tausch. Habe Bunif Sprugs, Pebble Beach. Suche auch andere Sportspiele. H. Krohn, Ahornweg 10, 99706 Sondershausen

Verk. Sim City 2000, Nam, Prince, Spacewreck, Black Gold, Sim Farm, Ami 2, PPPP, alles Originale; Tel. 09604/1226

Verk. Mainboard 386DX/40-128 KB Cache + Controller + 1 MB VGA-Karte für VB 350 DM, Fireteam 2000, Knight Soft Hesky, Space Wrecked, Lastersquad, ab 17 h, T. 06321/84374

Aufschwung Ost 40 DM, Strike Com. + Speech 80 DM, Pirates Gold 50 DM, Kingmaker 50 DM, Terminator Rampage 50 DM, Burning Steel 50 DM, Spaceward Ho 35 DM. Tel. 06431/44096

Verk. PC-Orig.: Sam & Max, Cyberrace, SF 2, KQ6, Alone I. D. 1 + 2, Kyandia 2, Lands Subware 2050, Elf Legacy, UW 1, Do Serpents, alle dt., auch Amiga Ween SQ 40 V. m., Preis NV, ab 14 Uhr, Tel. 08555/1717, Markus

Verk. günstig Orig.: Goal, Pinball Dreams, BMP 2 50, Blues Brothers, Jimmy White's Wirlwind Snooker, Sensible Soccer, Indiana Jones 4, Tel. 089/564906

Verkaufe: Alone in Dark 2, Police Quest 4 (DV) zu je 80 DM oder Tausch gegen T. F. X., Gabriel Knight (DV), The Dig, Die Siedler, A-Tel. 07672/39303, Austria

Verkaufe: Strike Commander + Speech für 85 DM; Anstöß, Indy Car Racing, F1 GP, Seal Team für 55 DM; Mortal Kombat für 40 DM; Super Soccer, Boxing Manager für 20 DM; Tel. 04292/2949

Biete je DM 40: Sam & Max, Stunt Island, Car + Driver, je DM 30: Sim Ant, Sim Earth, Tel. 089/8115533

Tausche: Wing C2, Monkey 2, Alien Breed, Sens. Soccer, Indy 4, Fire & Ice, Wayne Gretzky 3, Wizkid, Robocop 3, Lure o. t. T., Soccer, gegen neue Software (Jump & Run), Tel. 06028/1317 (Jens)

Verkaufe original T-Bird Classic mit allem Zubehör (SVGA-Monitor, Soundkarte, Mouse, Keyboard, 2 Spiele, Anwendungssoftware), VHP 1250,- DM, Tel. 03841/613764

Verk. PC 486DX 50 MHz, 1 Wo. alt, CD-ROM, 250 MB, Soundblaster, SVGA-Mon., 2,88 MB Floppy, Bigtower + CDs: Reb. Assault, Strike C. Comanche, Preisvorschlag 2600 DM, Tel. 0340/616640

Verk./tausche Originale mit Verpackung und Zubehör, z.B. Sam & Max, Day of the Tentacle, Martin Kuhlmann, Bornholzweg 158, 32457 Porta Westfalica

Verkaufe orig. Ultima VI, Ultima VII + Zus. Disk; Ultima VII, 2. Teil + Zus. Disk.; Might and Magic IV; Wizardry VII; Betrayal at Krondor; Epic; Command HQ; Ultima Underworld II; Preis nach Absprache, Jörg verlangen, CH-056/263663

Privateer 50 DM; Privateer Missions 25 DM; Stronghold CD 50 DM; Campaign + Line in the Sand + Clash of Steel zus. 50 DM, Suche X-Wing 40 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Indy Car Racing, Wallstreet Manager, Anstöß, Pirates Gold, Fields of Glory, Startreck CDI, Planer, Flashback, Zeppelin, Syndicate u.a. zu verkaufen, Tel. 02256/3143

Verk. Orig.: Lands of Lore, Terminator Rampage, Dark Sun, Star Control 2, Syndicate Mission Disk, Preis nach VB, Tel. 09191/15106

Verkaufe Comanche (dv 50), X-Wing (dv 70), Police Quest 3 (dv 50), Car + Driver (dv 60), 7th Guest (+ Video 80), Silent Service 2 (dh 40), Tel. 07142/57628, ab 19 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Strike Eagle 3 (ev) 30 DM, Larry 6 45 DM, Elite II, Frontier 50 DM, Suche 256 KB-Simms 70 ns (möglichst 4), Tel. 07391/8494 (Stefan)

Tausche Monkey 2 und Kyandia. Suche Wizardry 7 (D. t.) und Dynablasters, Tel. 07443/7912 (Daniel verlangen)

CD-ROM: Verk. Day of the Tentacle kpl. deutsche Version mit Sprachausgabe für 80 DM; Wing Commander + Sec. Mission für 50 DM; Tel. 0851/43111

Tausche TFX, F-15 3, Rebel Assault, Harrier Assault AV 88, S.C., Operation 1 gegen Pacific Strike, Die Siedler, Sam & Max dt. Mechwarrior 2, Tel. 0791/52174, Reiner

Spiele 15-50 DM: Wiz 6 + 7, Shadowcaster, Pinball, Silverball, Elite 2, Doom, Tentacle, Sam & Max, Dark Sun, Ult. 7, Privateer + Miss., Lost Vik., Might + M 4, Tel. 02963/2261, ab 19 Uhr

Verkaufe Sam & Max dt. 60 DM, Suche Aufschwung Ost, Pizza Connection, Die Siedler, Tel. 0361/28194

Tausche D-Generation, Humans, Dark Sun, Lotus Turbo Es. 4, D. Master, Ultima 7-2, SQ4 + 5 dt., CD-ROM: The Seventh Quest, Rebel Assault, Inca 2, CPS Vol 1 + 2, CD-Win 3, Game Power, Tel. 02482/1794

Tausche EOB 1-2, SQ4-5, Larry 5, Flashback, U7-2, Epic, Robin Hood, Wizardry 7, Indy Car, Lotus 4, Pop 2, CD-ROM Rebel Assault, Inca 2, The 7th Quest, CPS 1 + 2, CD-Win 3, Game Power, 3 Porno CDs, Tel. 02482/1794

Tausche Wizardry 7, Pools of Darkness, DSA 1, Aces of Pacific, Suche UW 1, Lands of Lore, Pirates Gold, MM5, Stronghold u.a. Tel. 06021/98946

Tausche: Gob 1 + 2, Lost Vikings, Nascar, GUP, Tennis Cup, Comanche, Space Quest 4, Suche: Doom, Sam & Max, Rally, Rebel Assault, Shareware usw. Tel. 0228/324228

Verkaufe Sound Galaxy NX Pro 16 für 290,- und Grafikarte Spea V7 Mirage für 230,-, Tel. 06158/71653 (Jan)

Achtung! Löse meine PC-Spiele-Sammlung auf. Titel wie Privateer & Speechpack, UW2, W7, Strike Commander. Biete auch GB-Spiele an. Alles spottbillig. Tel. 07724/1898

Verkaufe 286er, 16 MHz, 1 MB, 42 MB HD, inkl. Monitor, Mouse, Komplettssoftware, gut erhalten für DM 800,-, Thomas Hundt, Bad Nauheimer Str. 13, 99947 Bad Langensalza

Verk./tausche: TFX, Coman. + M1, Task Force, T2 Arcade, Xenobots, WC1 Deluxe-CD-ROM (alle Miss.), Alone 1, Suche: Archonultra, X-Wing Upgrade, Pacificstr., Tel. 034206/78259, n. 18 h

Suche Hardware alles mögliche: Festplatten ü. 250 MB, Soundkarten, CD-ROM Laufw., Reel Magig u.v.a. Angebote an: Dirk Motschen, Bacher Waldsiedlung 11 A, 63526 Erlensee

Verkaufe/tausche: MM3-20 DM, Civilisation-20 DM, EOB 2-30 DM, Body Blows-30 DM, Waxworks Larry 5 je 35 DM, Suche: UW1, Goal, Anstöß, Tel. 06183/2460, ab 14 h

Suche Sound-Editor für Wolfenstein 3D (Free- oder Shareware)! Tel. 04864/1219 (Martin)

Verkaufe orig. PC-Spiele: Privateer, Indy 4, Kings Quest 6, Silent Service 2 für je 50 DM, A. Seitz, Pferdnerstr. 21, 04159 Leipzig

Verk. Monkey 2, Indy 4 je 45 DM, Sim City 2000, alle deutsch, suche Epic Pinball, Doom, ab 14 Uhr, Tel. 0951/61267

Lost in L.A. (Les Manley) 30,- und Links (Golfsimulation) 20,- unter Tel. 07762/1426, ab 16.00 (Andreas)

486DX2/50 MHz mit 12 Spielen, Weitek Coprozessor, 4 MB RAM, DOS 6.2, Windows 3.1, Works 1, Windows, CD-ROM, Pas 16 Soundk., 24-Nadeldrucker, Neupreis: 6500 DM, Tel. 0202/887086

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln, Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizenzierung zugesagt!

Halt! Verk. Syndicate + Mission, Sam & Max, Strike C. + Speech, Privateer + Speech, Lost Vikings, Stronghold, Lemmings 2, Preis VB, Tel. 06035/1791 (ab 16.00 Uhr)

Tracon-DOS und Tracon II gesucht (nur Originale) - Tel. 07424/85770 (abends, sonst AB) - Tracon für Windows ist vorhanden

Suche für PC: SSI-Oldies Champions of Krynn + Death Knights of Krynn (nur Orig.), mögl. engl. Version, Tel. 0761/44887

Verkaufe Sam & Max DV 65 DM, Syndicate DV 50 DM, Stronghold DV 50 DM, Ultima Underworld 1 30 DM, Plan 9 from Outer Space + Video 30 DM, Tel. 0591/65728

Verk. Ultima 6 (30), Fot Intruder (20), Wing Commander 1 (35), WC Academy (35), Monkey Island 1 (30), Empire Deluxe (40), Gunship 2000 (40), Frontier (40), Tel. 0521/105512 (Marcel)

Verk. Power-PC! Software im gebr. Wert von 5000 DM enthalten + Knuts 3D-Studio. Mehr Infos unter Tel. 02565/3772

Verk. MS-DOS 6.2 100 DM, Cadaver 50 DM, 4 x 1 MB Simm 70 ns 250 DM, Tel. 036461/20630 (Gunnar), nach 18 Uhr

Verk. oder tausche Privateer, NHL Hockey, UU2, Syndicate, Populous 2, Lost Vikings, Eish. Manager, Suche: B. Wing, X-Wing u. Upgr, Ultima 8, Railr. Tyc. Deluxe, Tel. 0211/340133

Verk. Day of the Tentacle, Privateer + Speechpack, NHL Hockey, A-Train, Eish. Manager, Sensible Soccer, Soundbl. 2.0 inkl. Micro, Geoworks, Novell Netware 3.11, Tel. 07181/68100

Verkaufe: Strike Com. + Speech = 60,-, Ultima Underworld I = 20,-, Star Trek 25th (deutsch) = 20,-, Silent Service II = 5,-, Battle of Britain = 5,-, Western Front = 5,-, Tel. 07242/1473

Verk. PC-Orig.: Larry 6 (DV) 55,- DM; HL-1914-1918 40,- DM; Deluxe Strip Poker 2 15,- DM; komplett für 99,- DM, Tel. 06104/62209

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 Jahr. 35 DM; Soundk. NX Prof. mit CD-ROM interf. 150 DM; Tel. 034342/874

Atari ST

Ghost Chaser, Pac-Land, First Contact, She Fox, Annals of Rome, Golden Path, Tau Ceti, Football Simulation, ST-Karate, Soccer King, Switchblade, Soldier of Light, Leonardo, Spot, Run the Gauntlet, DM 20, Tel. 04152/74140

M1-Tank Platoon, Loom, King's Quest 1, 2, Cruise f. a corpse, Elvira 2, DM 40, WWF 2, Deathtrap, Armalyte, Pinball Magic, Starglider, Archipelagos, DM 30, Days of thunder, Dick Tracy, Powerdrome, Deathtrap, Robokid, DM 20, Tel. 04152/74140

Great Courts 2, Hook, Xiphos, Lethal Weapon, St. Dragon, Dyer 07, Time Machine, Speedball 2, Xenon 2, Chronicles of Omega, UN Squadron, Stunt Car Racer, Lotus 2, Test Drive, Space Crusade, DM 30, Tel. 04152/74140

Police Quest 1, Knights of the sky, Beastlord, Deathbringer, Rubicon, Monkey Island, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle 2, DM 50, Another World, Streetfighter 2, Robin Hood, Tip off, Larry 1, 2, DM 40, Tel. 04152/74140

Verkaufe: Atari 1040ST + Farbmonitor + viel Zubehör (Originale, PD-Diskettenbox usw.) für 500 DM. Anfragen unter Tel. 08248/1351

Original-Spiele für Atari ST zu verkaufen, ca. 100 Stück, ab DM 10,-, nur gegen Vorauskasse! Tel. 04151/2617 (Michael)

Verk. Mig 29 Fulcrum, Chaos Engine, Blood Wych, Midwinter 2, Epic, Lotus 3, Immortal, F15-Strike Eagle, Ishar 2, Powermonger, Pirates, Fate, Tel. 02156/5231

1040 STF (4 MB, 16 MHz, TOS 2.06, RS-Speed), SM 124, SC 1224, Vortex HD 30 Plus, Maus, 1200,- DM, nur an Abholer, Tel. 02156/5231

Österreich: Div. Originalprogramme für Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei Manfred Rauch, Jägerhaus, 15/2, A-1120 Wien

Verk. Atari ST 1040 FM (1 MB) + SM 124 + Joystick + Originale: Formula One, Special Forces, Silent Service, Pirates u.v.m., VB 450,- alles 100 % o.k., Tel. 08158/7740, Daniel

Suche Gianna Sisters, Rodland, J. Pond 2, Patrizier, Sim City/Earth, Civilization Cadaver 2, AD & D Adventures, Ultima VI, Infocom-Spiele, Tel. 07533/5309, ab 19 Uhr

Die besten Atari-ST-Games, Originale m. A. z.B. Vroom + Data, Warhead, Predator 1 + 2, Terminator 2, Starwars 1, 2, 3, Star Trek, F29-Retaliator, Falcon + Mi 1 + 2, Bob Battlehawks, 30 Games 400,- DM, einzeln 50,- DM, K. Lang, Tannachweg 6, 87527 Sonthofen

Löse meine Atari-ST-Spielsammlung auf, ca. 500 Stück, mit Anl. u. Verp. von 15 DM - 35 DM, ab 10 Stück nochmals Rabatt. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

PC Engine

Suche PC-Engine/Duo und PC-Engine GT mit möglichst vielen Spielen. Eventuell auch Tausch gegen anderes System, z.B.: SNES, MD, Neo Geo. Tel. ab 11 Uhr 0221/5462604. Suche auch Mangas.

Verkaufe Turbo Grafx und Super Grafx. Suche Turbo Duo oder Turbo Express bis 450 DM, Suche CD-ROM für Turbo Grafx. Tel. 07351/21242, zwischen 18 und 19 Uhr.

Sumo-Wrestling-Tatsujin u. W-Ring zus. f. 85,- Bullerland (SCD) 45,-, Down Town, Faussete Amour, Afterburner 2, Ys 1 + 2 (us); 17 Spiele für 500,-, Tel. 0209/145978

PC-Eng./T-Duo, suche HU-Cards und CDs, Tel. 0212/208689

Game Boy

Verk. Game Boy Basis-Set mit Mario Land 2 und Mystic Quest für 165 DM + Porto (Neup. 237,90 DM), Marcel Raab, Tel. 06655/4145. Alles orig. verpackt mit Anleitung!

Game Boy mit Zubehör und 4 Spielen für 150,- zu verkaufen. Anrufen unter Tel. 07762/1426, ab 16.00 (Andreas)

Verk. GB-Set m. Akku, Lautstärker + 2 Spiele (SML 2 + Zelda) für 150 sFr./Alles gut erhalten/verk. noch Starfox (jp) f. 60 sFr. Tel. 056/215281 (ab 19 Uhr), nur in CH!

Gut erhaltener Game Boy mit 7 Spielen: Tetris, Super Mario Land, Spiderman, T2 usw., zu verkaufen, Tel. 08251/5583, VB 300 DM

Lynx

Verk. Lynx mit Car-Adapter und 5 Spielen für 250,- DM VHB! Verkauft auch 15 GB-Spiele wie Super Contra, Double Drago, SML 1 usw. für 15-35 DM pro Stück, Tel. 06138/8539

Mega Drive

Kaufe MD- u. SNES-, Neo-Geo-Spiele, auch Sammlungen m. Konsole. Suche Strategie-Sp. AMC o. andere. Suche auch MD-CD mit Sp., Tel. 04774/1789, Simone

Schweiz * Schweiz * Sega, Amiga, PC, SNES. Ich verkaufe neue + ältere Games, Sonic 3 sFr. 99,-, Microcosm 89,-. Liste bei: W. Brugger, Egghalde, CH-8580 Hagenwil

Verk. MD für 250 DM + 4 MD-Spiele für je 50 DM. Verk. Amiga-Spiele: Monk, Isl. 2, Space Quest 4 + Body Blows für je 60 DM. Tel. unter 02159/4292

Suche Mega-Drive-Spiele, Pacmania, Zoom, Breakout. Schreibt an: M. Lindner, Rehagener Str. 36, 12307 Berlin

Verk. + tausche MD, M-CD, SNES usw. Suche Lethal E., Rumble, NHL CD, usw. Ruft einfach mal an! Tel. 0203/442916 o. 448199, ab 14 Uhr

Verkaufe orig. Fifa-International-Soccer von Electronic Arts für 35 DM. Tel. 06151/22317

Verkaufe Mega Drive + 1 Joypad + 1 Joystick + 8 Spiele + Action Replay Mogel-Modul für 550,- DM. Tel. 09561/32878 (Peter)

Verkaufe: Mega Drive II mit 6 Button-Joypad + 6 Spielen (Alladin, Flashback, Jurassic Park usw.) + Joypad 600 DM. Tel. 02737/4939 (ab 17.00 Uhr, nach Thomas fragen)

Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen, z.B. Aladdin, Jurassic Park, Jungle Strike für 490,- DM. Dimo Schulze, Tel. 030/6767140

Verkaufe Mega Drive mit MGCD, 2 Control Pads, 3 CD-Spiele, 4 Spielmodule und einen Honey Bee Adapter, 100 % o.k., NP 1500 DM, VP 700 DM, Tel. 05321/63705

Verkaufe Sega Mega Drive + Spiel Sonic 2 für 200 DM VB. Tel. 040/846401 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe/suche MD + SNES-Spiele, suche ständig Neuheiten (auch Sammlungen), Suche für MD Strategie-Sp. AMC oder andere, Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Super Famicom

Suche Spiele für SNES. Angebote an: Ronald Arndt, Scharnhorststr. 20, 39130 Magdeburg

Verk. 36 Spiele, z.B. Starwing, SF II, Mechwarrior, Sim City, Super Battle Tank, Star Wars, Tel. 09261/91356, 24 h

Kaufe MD- u. SNES-, Neo-Geo-Spiele, auch Sammlungen m. Konsole. Suche Strategie-Sp. AMC o. andere. Suche auch MD-CD mit Sp. Tel. 04774/1789, Simone

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Verk. SNES u. 4 Spiele: SMW, S. Probotector, Axelay, F-Zero, u. 2 Control Pads, 6 Monate jung (100 % o.k.), Tel. 030/9728040, Martin, VB 480. Verk. auch kompl. Lego-Sammlung, 22 Kästen.

Verkaufe SNES + Pro Action Replay 2 + Stereo A/V-Kabel + SNES-Game Converter + 11 Top-Module (Starwing, Mechwarrior, Super Star Wars, etc.). Tel. 07502/7264

Verkaufe für das SNES: Desert Strike (us. 45), Starfox (us. 48), Mechwarrior (us. 48), Zelda (d. 42), Super Mario World (d. 35); an: Marko Käß, Kiehlstr. 33, 24321 Lütjenburg

Verk., tausche alles mögliche für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, Turbo Duo, Mak, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Jaguar, 3DO, Tel. 089/1403732

Suchen noch jede Menge SNES-NES-MD u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250 (Kirsten).

Verk./tausche Spiele für SNES, Mega Dr., PC-Engine, Game Boy. Suche Splatterhouse 3, Sunset Riders etc. Habe Ranger X, Star Wars 2, etc. Tel. 04627/1618: 20-23 Uhr

Verkaufe: Streetfighter 2, Zelda, Super Mario World, F-Zero, Super Contra, Actraiser, Parodius, SD-Gundam, Tel. 02064/12201

Verkaufe NES mit 6 Spielen (Zelda II, Ice Hockey, Super Mario Bros., u.a.), 2 Pads, Quickjoy Joystick für nur 400 DM VB, auch einzeln! Thomas Lindner, Tel. 04792/2182

Diverses

Verkaufe Neo Geo mit 7 Spielen, 2 Controlpads, 2 Memory Cards, (Art of Fighting, Mutation Nation, Nam, Trasm Rally, usw.) für 1400,-, Tel. 07721/56071

Verk. NES mit 2 Controlpads, Spieleberater und 3 Spielen für 200 DM VB. Alles in Topzustand, Tel. 0228/746368, ab 14 Uhr

Yo! Verk., kaufe, tausche US-Marvel-Comics (auch Batman): z.B. Wolverine, X-Men, Spiderman, Punisher, F4, 2099, Deathlok usw. Preis VHS! Tel. 04627/1618, auch Videospiele

Neo Geo mit 2 Spielen (Art of Fighting, Last Resort), 2 Joyboards, Memory Card zu verkaufen, DM 600,- (VB). Tel. 05452/4020

Suche in meiner unmittelbaren Umgebung Leute, die BattleTech spielen und das mir beibringen. Soll in der Nähe von BOR COE DO BOH AH. Tel. 02861/1544, rufe MF

Suche Bücher über Battle Tech wie z.B. House Marik oder More Tales of the Black Widow. Muß 100 % Topzustand sein. Tel. 02861/1544, rufe MF

PC: Rebel Ass. 60,-, Sam & Max 50,-, Doom, Warlord 240,-, X-Wing, Comanche 35,-, Wing-Com. 30,-, Bat 2 25,-, Österreich 05357/2953, Alfred, ab 18 Uhr

Verkaufe Power Play-Hefte von 6/90 bis 4/94. Möglichst nur komplett, Preis ist Verhandlungssache. Telefon: Darmstadt 06151/602816 (ab 16.30 Uhr), M. Backes

Manga-Videos günstig abzugeben. Außerdem Spiele fürs Neo Geo, SNES u. FM-Towns. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30

Verk./tausche CD-ROM-Spiele: Burning Steel, Rasenmäher-Mann, Labyrinth in Time, Golden 7, Tel. 089/4482210 (bis 18 Uhr)

Suche: Commander Keen, nur Original, Verpackung u. Disk 100 % o.k. Biete 50 DM. Orig.verpackung v. Wolf 3D bis 20 DM. M. Hilbich, Dorfstr. 70, 04509 Pohritzsch

XTX-2 GIGZ für MS-DOS, 1 GIG X-Rated Stuff. Linked Worldwide with Fido & Internet. Who of TheLostboys, Tel. 030/3412912 HST & V32bis Support. Greetinx 2 Mary Stuart, Masterson & Katrin Siegmund

Super Computer Camp im Hunsrück, für alle Kids von 8-16 Jahren. Computersprachen lernen und vieles mehr. Info bei: René Petry, Lessingstr. 77, 56288 Kastellaun

Biete alle bisher erschienenen ASM, Power Play inkl. Happy Computer + alle Sonderausgaben PP 1-6. Angebote: Tel. 05233/7169

Suche: Spiele und Zubehör für meinen Thomson Mose. Telefon 0711/757125 (Jens Ratzel). Montags von 18 Uhr - 20 Uhr

Verk. Sam & Max, F15 Strike Eagle 3, Elite 2 je 50 DM, Special Forces 30 DM, einige SNES-Module, Game Gear + Netzteil + 3 Spiele 150 DM, Tel. 08055/1307, ab 14 h

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken, Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC). Keine Raubkopien!

Kaufe + tausche Module für SNES, MD, Neo Geo, PC-Engine/Duo. Verkäufe ca. 40 HU-Cards für PC-Engine. Preise: 15-120 DM. Liste vorhanden! Ab 11 Uhr, Tel. 0221/5462604

Verk. Neo Geo jap. mit Scart 1 Joypad u. Memory-Card komplett mit 5 Games, Cyber-Lip, S-Spy, Burning Fight, M-Loud, Blues Journey, im Raum Österreich, Tel. 0043/05574/326055, ab 11 Uhr

Verk. Hellcats over the Pacific, Pax Imperia, Railroad Tycoon (mit Strategy Guide) je 50 DM, Lost Treasures of Infocom 1 40 DM, alles für Mac! Tel. 0228/262633

Vk. od. Tausch: S. Soc. 40 DM, SC 301 40 DM, WCA 35 DM, Tornado 50 DM, Dogfight 35 DM gegen: Battle Isle 2, Madnews, Strikecom. CD, Underw. 2, SO2 (WC2), Tel. 08593/8174, Michael

Verkaufe Power-Play 1/91-12/93 (einzeln oder komplett) und Spiele-Sonderheft 90 + 91. Preis VB. Tel. 0751/51610, nach Johannes fragen

Verkaufe, tausche Videospiele, fast alle Systeme. Info gegen Porto von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock. Suche Mega-CD-Spiele.

Aufgepaßt! Ich habe die neuesten Hits, Gags, Tips (Kassettensender auf 90 Min., A. Armbruster, Rohrkackerstr. 118, 70329 Stuttgart, Tel. 0714/425815

Verk. Neo Geo, Samurai Shadown, 3 Count Bout, 2 Sticks, Mem. Card, Preis VHS, PC-Spiele 3,5 z.B. Shadow Caster, Tel. 04392/1724

Schweiz * Schweiz * PC, Amiga, Sega, SNES. Ich verkaufe neue + ältere Games, Sonic 3 sFr. 99,-, Microcosm 89,-. Liste bei: W. Brugger, Egghalde, CH-8580 Hagenwil

Verkaufe aus umfangreicher SNES- u. MD-Sammlung Top-Hits, z.B. Flashback, Gool Troop, Aladdin, Cool Spot, u.v.a. mehr, Tel. 0641/791740

Video-Games 7/92-12/93, nur komplett, à 2,- DM + Porto erhältlich bei: Michael Justin, Tel. 0221/4002369. PS: Suche Mac-Adventures und Wizardry 7.

Kaufe, verkaufe Neo-Geo-Spiele, habe Art of Fighting 2. Spinmaster-Fatal Fury Spezial und PC-Spiele. Tel. 0221/256977

FM Towns Marty, suche Spiele, Tel. 07251/44887

Große Auswahl an orig. PC- u. Amiga-Spiele zu verkaufen. Preise zw. 10-50 DM. Kein Ankauf od. Tausch. Tel. 0821/743850, tägl. 17-20 Uhr

Das Spiel des Jahres! Wer programmiert es? Wer zeichnet es? Ich suche Leute mit Elan, die mit mir daran arbeiten wollen! Tel. 0611/7633147

Verk. NES mit 30 Topspielen, Fitneßmatte, NES-Adventure und 2 Controllern für 1400 DM VHB. Verk. auch günstige GB-Spiele! Ruft an unter Tel. 06138/8539. Fragt nach Marc!

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln. Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizensierung zugesagt!

Löse meine Power-Tip-Sammlung auf. Sie ist umfangreich und für nur 25,- zu haben. Schreibt an Silke Kettwig, Postfach 1611, 46397 Bocholt

Kontakte

Das Spiel des Jahres! Wer programmiert es? Wer zeichnet es? Ich suche Leute mit Elan, die mit mir daran arbeiten wollen! Tel. 0611/7633147

Nintendo und Sega Club sucht neue Mitglieder. Für Info schreibt uns einfach (Rückporto beilegen). O. Jentsch, Hub 14, A-6840 Gökis, Tel. 0043/05523/43342

PD- und Shareware-Spiele ab 3,50 DM. Katalog anfordern unter Tel. 0461/54139 oder E. Villain, Gertrudenstr. 13, 24939 Flensburg

Club für A500 sucht neue Kontakte. Gametausch - Erfahrungen - Treffpunkt. Digitalisierungen usw. (keine Beiträge). R. Wollangk, Dorfstr. 10, 13059 Berlin

Suche Mitglieder für Amigaclub. 48 DM jährlich, Info 2 DM in Briefmarken und Eure Adresse an: A. Borrego, Seestr. 80, 23879 Mölln

Suche Ralf Glau Edition (Hanse, Kaiser, Vermeer?) für MS-DOS, Originale, auch einzeln. Tel. 030/7727562, Axel. N.S. Bei Kopie wird Nachlizensierung zugesagt!

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

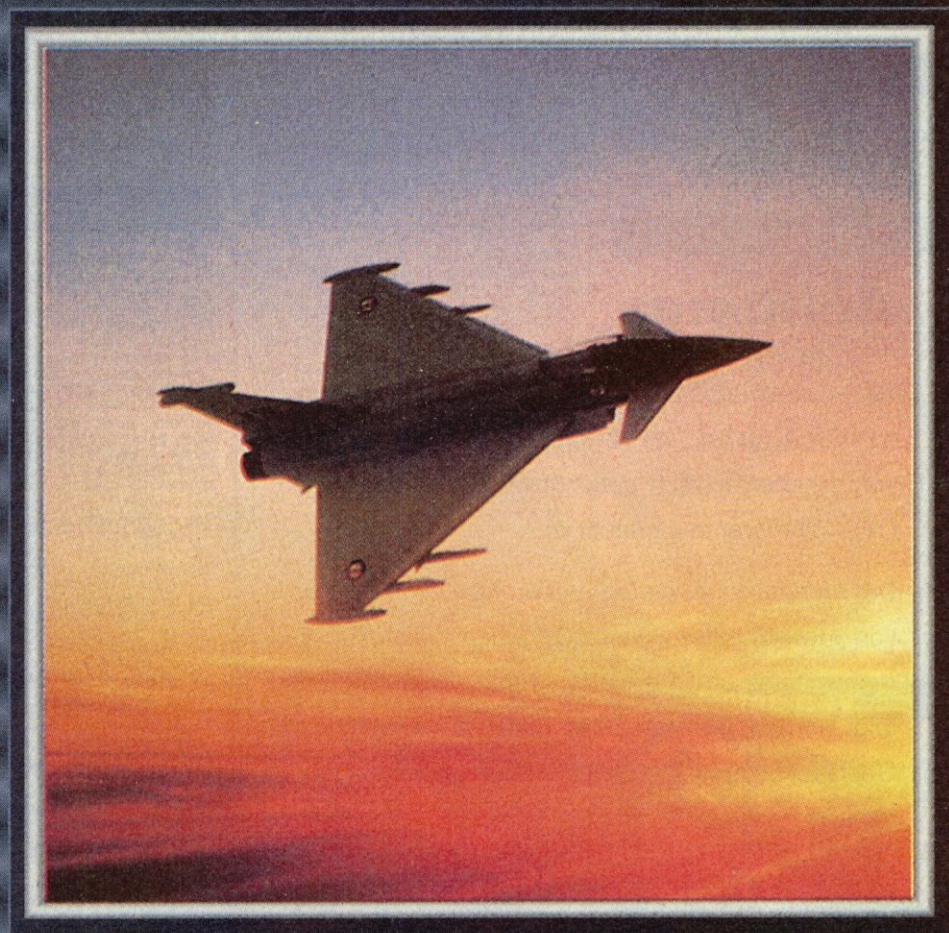
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

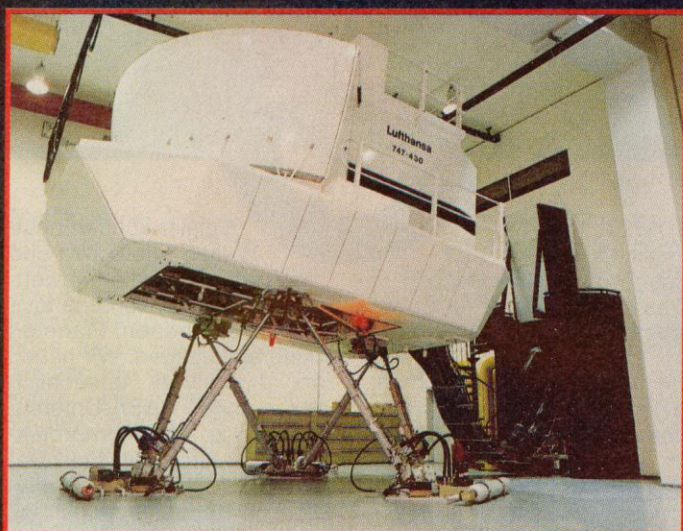
Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberichtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

T F



GEWINNT MIT
POWER PLAY UND BOMICO
EINE FLUGSTUNDE
IM LUFTHANSA-SIMULATOR



Hydraulik macht Laune: Seid Ihr schon mal mit einem Jumbo-Jet einen doppelten Immelmann geflogen?



So spielen die Großen: Auch Papa kann die vielen Instrumente bedienen und bekommt noch Geld dafür

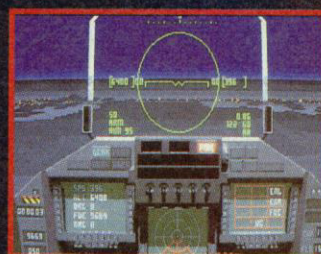
Flug-Simulationen für die heimische Rechenmaschine gibt's inzwischen reichlich und in sehr guter Qualität. Trotzdem ist der Sprung vom Heimcomputer zum Profi-Training immer noch gewaltig. Um einen ausführlichen Blick auf diese High-Tech-Programme zu werfen, muß man entweder eine Pilotenausbildung bei der Bundeswehr anstreben oder bei unserem Wettbewerb mitmachen. In Zusammenarbeit mit Bomico und Ocean verlosen wir einen Freiflug im Lufthansa-Boeing-747-Simulator, inklusive Fluglehrer und Begleitperson. Sollte es mit unserem Hauptpreis nicht klappen, dann dürft Ihr Euch womöglich über die CD-ROM-Versionen von TFX freuen oder in abgefahrene Ocean T-Shirts steigen?

In jedem Fall beantwortet uns bitte eine klitzekleine Frage:

Wie lautet der volle Name der englischen Programmiertruppe "D.I.D."?

Eure Antworten schickt Ihr wie immer auf einer Postkarte an folgende Adresse:

**MagnaMedia Verlag AG
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: TFX
85531 Haar bei München**



Die Preise

1. Preis:

Flug im Lufthansa-Simulator für zwei Personen in Begleitung eines Fluglehrers

2. - 20. Preis:

Je eine Ocean TFX – The Cutting Edge of Aerial Combat Simulation

21. - 40. Preis:

TFX T-Shirts

OUT



POWER PLAY:

Bruce, Du bist ein alter Hase im Software-Geschäft. Was hast Du bisher für Spiele programmiert?

Bruce: In den acht Jahren, in denen ich nun schon professionell Spiele entwickle, habe ich an dem Rollenspiel Wasteland mitgearbeitet. Hier war ich für das Design verantwortlich. Als freier Mitarbeiter hab ich dann noch an anderen Projekten gewerkelt, z.B. an Battle Chess und Neuromancer.

Von den drei Spielen, die ich für Sierra produziert habe, ist bisher nur The Dagger of Amon Ra erschienen – die anderen beiden sind Codename Phoenix und das Spiel, an dem ich gerade arbeite: Outpost.

PP: Mit Outpost betritt Sierra gewissermaßen Neuland. Vorbei die Zeiten der Adventure-Dominanz?

Bruce: Ganz sicher nicht. Wir wollten nur mal etwas komplett anderes machen.

Wir haben sowohl die Technologie als auch die Leute, um Marktführer im Bereich Strategiespiele zu werden. Outpost ist zwar das erste Spiel dieses Genres, das Sierra herausbringt, trotzdem wird es Maßstäbe setzen. Bisher hat niemand ein Spiel in dieser Art auf den Markt gebracht, das sich so streng an wissenschaftliche Grundlagen hält und gleichzeitig ein absolut realistisches "Du-bist-Teil-der-Handlung"-Gefühl erzeugt.

Outpost ist eine Mischung aus Strategiespiel und Simulation mit großem Lerneffekt. Die

Spieler können neue Welten erforschen und neue Technologien anwenden, um die menschliche Zivilisation auf neuen Planeten wiederaufzubauen. Wir haben uns hier von tatsächlich existierenden NASA-Untersuchungen zu Weltraumprojekten, von astronomischen Daten und Theorien über den Bau von Raumfahrzeugen leiten lassen.

In erster Linie soll das Spiel unterhalten, aber auch eine wissenschaftlich korrekte Simulation sein, die die Komplexität der Situation einer Raumstation auf Planeten mit feindlichen Lebensbedingungen einbezieht. Wir setzen die derzeit besten 3-D-Grafiken ein, um einen möglichst realistischen Effekt zu erzielen.

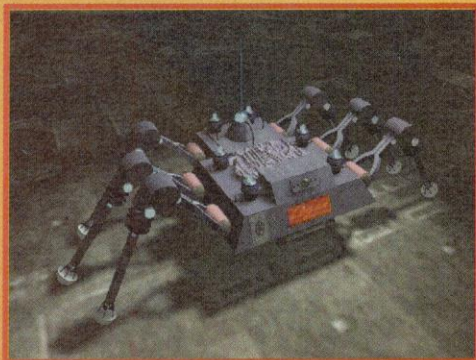
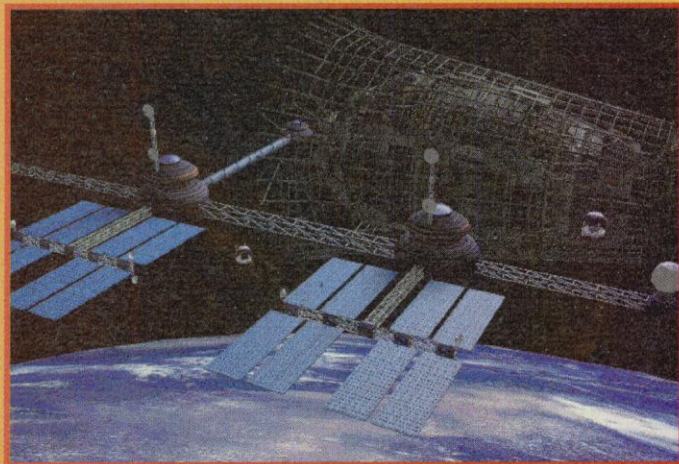
PP: Was tust Du, wenn Du nicht gerade Spiele programmierst?

Bruce: Seit zwölf Jahren bin ich als freier Autor tätig. Ich habe einige Science-fiction und Fantasy-Romane veröffentlicht und schreibe nebenbei noch Artikel über wissenschaftliche, historische und Reisetemen in mehreren Magazinen.

Zu drei meiner Scripts habe ich bisher die Filmrechte verkauft; drei Bühnenstücke sind schon aufgeführt worden.

PP: Es heißt, Du hättest für die NASA gearbeitet. Was war das für ein Job?

Bruce: Ich war "Systems Manager" am Ames-Research-Center der NASA und konnte in vielen Disziplinen – z.B.



2001-Odyssee im Weltraum: An stimmungsvollen Zwischengrafiken herrscht kein Mangel

POST

Sierra hat sich mit dem CD-ROM Spiel *Outpost* einem ambitionierten Projekt verschrieben. Wir sprachen mit Designer Bruce Balfour über die formschöne Besiedlung des Weltraums . . .

Management, Programmieren und Forschung – Erfahrungen sammeln. Ich war an einem Projekt zur Anwendung Künstlicher Intelligenz an zukünftigen "space probes" beteiligt, ebenso wie an einem Experiment mit einem Infrarot-Shuttle, das wir vom NASA-Flugobservatorium aus simuliert haben. Außerdem war ich in einem Ingenieur-Team, das zukünftige Raumstationen bewerten sollte.

PP: Hat dieser Job Deine Arbeit als Programmierer beeinflusst?

Bruce: Klar! Unser Programm zum Beispiel enthält eine Menge detaillierter Studien – etwa die Mars- und Mondkolonien, orbitale Laboren, die Roboterfabriken und Abhandlungen über die Künstliche Intelligenz. Wir beobachten auch jetzt die wissenschaftliche Diskussion und bauen neue Ideen sofort ein.

Ich konnte hier viele wissenschaftliche Fakten einbringen, mit denen ich durch die NASA-Arbeit vertraut war. Jeder Schritt in unserer Simulation ist quasi wissenschaftlich untermauert und könnte sich so oder ähnlich tatsächlich einmal abspielen.

PP: Was steckt an neuer Technologie in dem Spiel?

Bruce: Wir haben Autodesk 3-D Studio für die Grafiken benutzt, einen 3-D Renderer. Obwohl er sehr langsam ist (wir haben in der Endphase bis zu 20 Stunden Rechenzeit für die letzten Animationssequenzen gebraucht), gibt er

dem Spiel eine fast fotorealistische Dimension, die der Spielidee sehr angemessen ist. Da *Outpost* zunächst auf CD-ROM erscheint, konnten wir die Möglichkeiten dieses Renderers voll ausschöpfen. Wir haben zusätzlich digitalisierte Stimmen, Geräusche und Musik eingesetzt.

Natürlich versuchen wir, diese "Specials" so weit es geht auch für die Disketten-Version zu erhalten . . .

PP: Was ist Deiner Meinung nach die Zukunft der Spiele? Wie werden wir uns in zehn Jahren unterhalten?

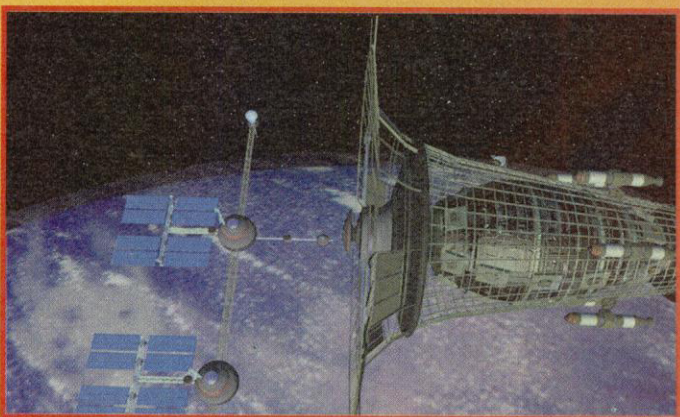
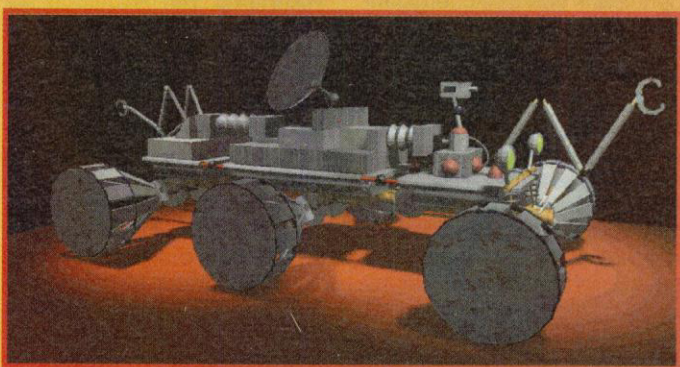
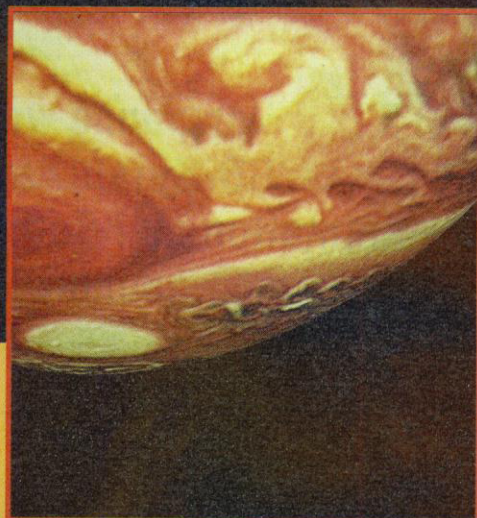
Bruce: In Zukunft werden wir vor allem solche Spiele haben, die Simulationen der wirklichen Welt und ihrer Aufgaben sind und sowohl unterhalten wie auch der Bildung dienen. Interaktive "Filme" werden für den Massenmarkt erscheinen, sobald die technischen Probleme gelöst sind.

Ich bin etwas vorsichtig mit dem Modeschlagwort "Künstliche Intelligenz", glaube aber, daß auch sie mehr und mehr in Spiele eingebaut werden wird. Das heißt zwar noch nicht, daß der Computer zum intelligenten Gegenspieler für uns wird, zumindest aber werden die Programme flexibler und "echter" mit dem Spieler interagieren.

Das Konzept der "Virtual Reality" wird wahrscheinlich dazu führen, daß wir bald mit allen unseren Sinnen in einem Spiel involviert sein werden. Das ist dann der Punkt, an dem die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit fließend werden.

vw

Viele Grüße an Autodesk: Ohne 3D-Studio läuft im Universum nicht mehr viel



Wireframed

Vorspänne werden immer gigantischer, CD-Spiele locken mit tonnenweise Animation und Softwarefirmen verfallen 3D-Grafikprogrammen. POWER PLAY rendert mit.

Der Trend hält an: Auf unserem Planeten existiert wohl kaum noch ein Computerspielhersteller, der nicht auf vorberechnete 3D-Grafik und Animationen baut. Der Aufwand, minutenlange Vorspänne von einem Grafiker per Hand zeichnen zu lassen, ist einfach zu groß, und so wird die Alternative vorgezogen. Ob Autodesk's 3D-Studio, VRL's VistaPro, Pixars Renderman oder diverse High-End-Software für SGI-Workstations – gekauft wird, was das Zeug hält. Doch nicht nur für Vorspänne und Zwischensequenzen wird gerendert. Dank des Speichergiganten CD basieren ganze Spiele auf vorberechneter Grafik. Ob *Rebel Assault*, *Rise of the Robots*, *Critical Path*, 7th Guest oder *Labyrinth of Time* – ohne einen leistungsfähigen Renderer wären all diese Spiele noch heute Utopie. Knut "Renderman" Gollert hat für



Euch seine Schränke aufgeräumt und wirft einen Blick auf die Software, die all dies überhaupt ermöglicht.

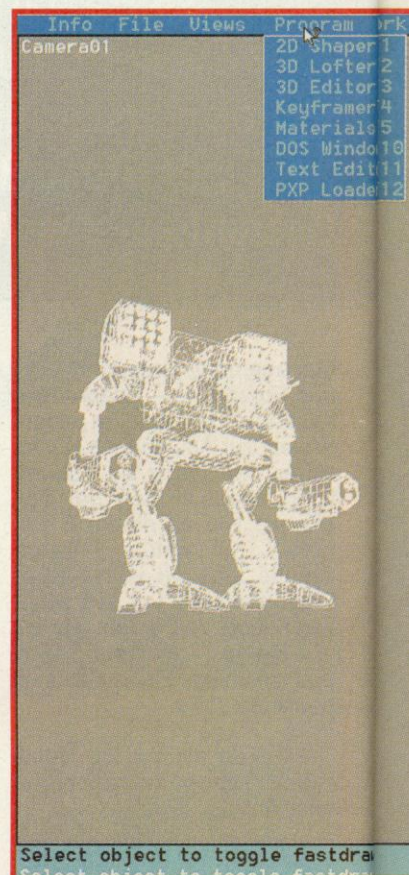
Die Software

Fangen wir bei einem Programm an, das in der Beliebtheitsskala ganz oben rangiert und von wohl jeder Softwarefirma von Accolade bis Virgin benutzt wird – dem 3D Studio von Autodesk. Der mittlerweile in der dritten Version erhältliche PC-Renderer hält dabei in Sachen Leistungsfähigkeit und Funktionsumfang ansatzweise schon mit den High-End-SGI-Programmen mit. Auf dem PC ist das 3D Studio dabei; mit einem Preis von 6400 Mark für eine Vielzahl von Firmen die preiswerte

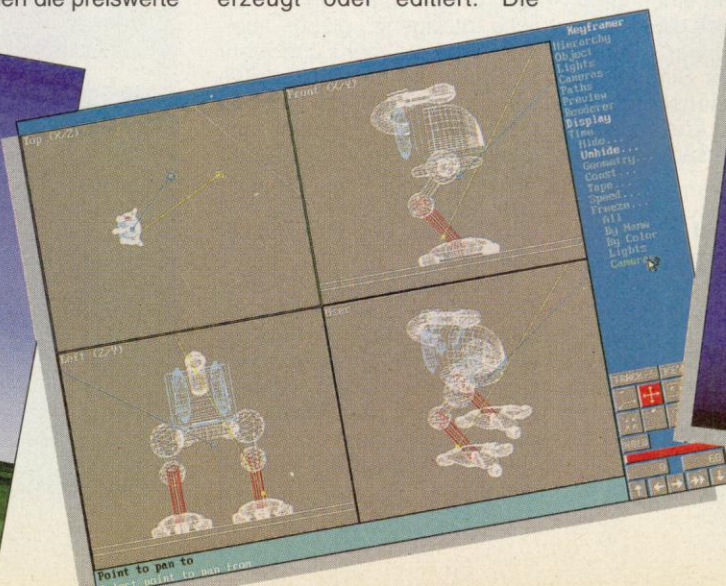
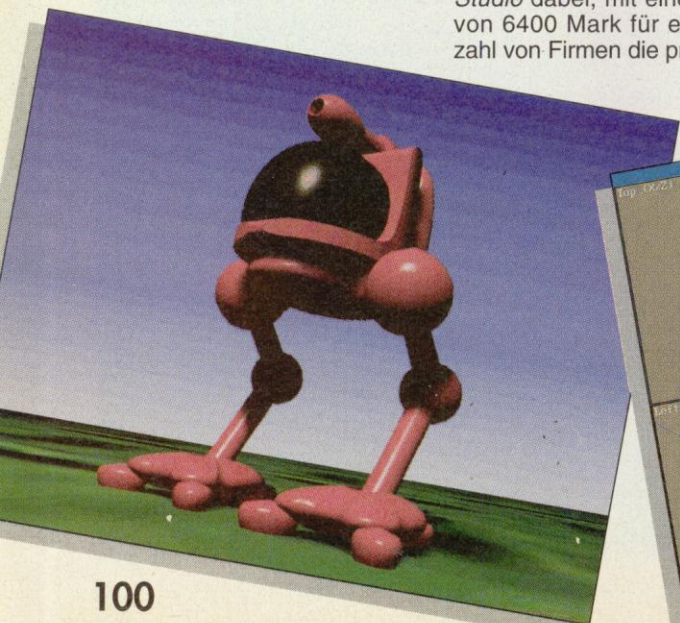
Alternative zu den teilweise überbeuerten Konkurrenten der Silicon-Graphics-Edelklasse, die um 50000 Mark kosten. Abstriche müssen allerdings in Sachen Geschwindigkeit und Animationskomfort gemacht werden. Da die Spielproduzenten äußerst selten Animationen rendern lassen, die mehr als 256 Farben haben und den 640x480-Rahmen überschreiten, fallen die Geschwindigkeitsprobleme allerdings selten ins Gewicht.

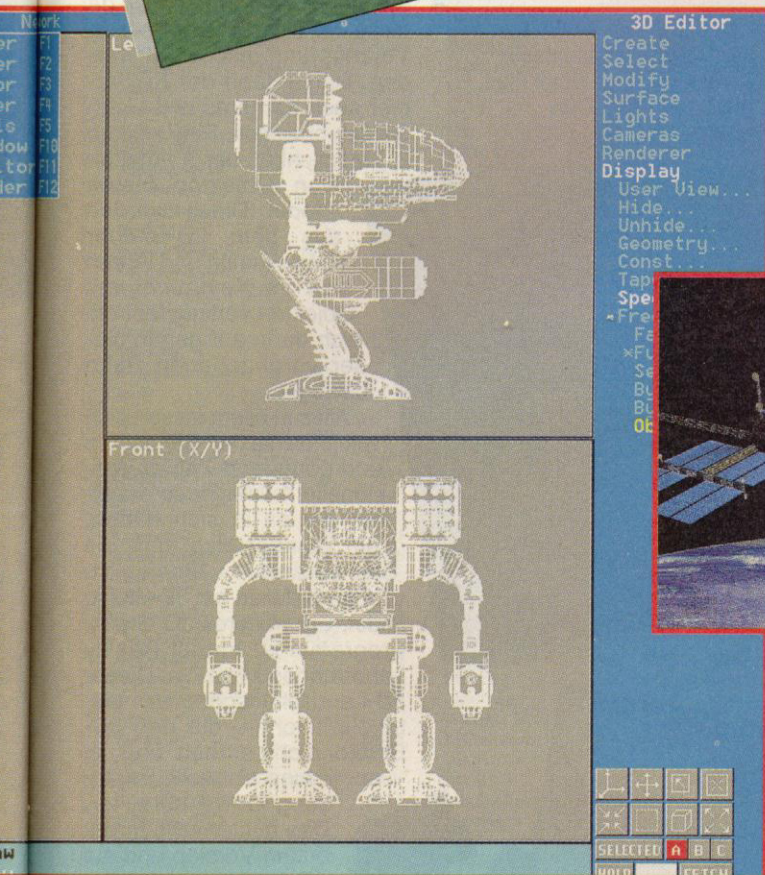
Zusätzlich ist die Netzwerk-Option in Autodesk's Anwendung attraktiv, bei der es möglich ist, mehrere Rechner an einer Animation rechnen zu lassen.

Das 3D-Studio unterteilt sich dabei in hauptsächlich drei Module. In den Modellierern werden die 3D-Objekte und Szenen erstellt, im Keyframer wird eine Szene animiert und bei Bedarf auf Video aufgezeichnet, und im Material-Editor werden Materialien für die Oberflächen (Mapping) erzeugt oder editiert. Die



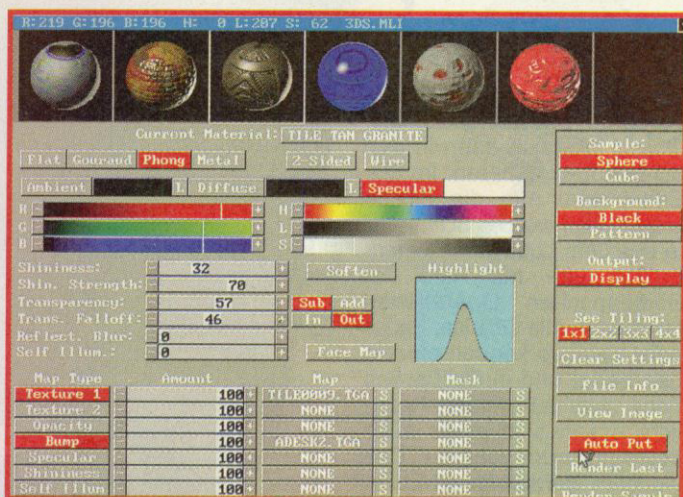
Unten links seht Ihr eine Szene aus dem Keyframer und die gerenderte Szene. Rechts daneben ein Mech ganz ohne Texture-Mapping.



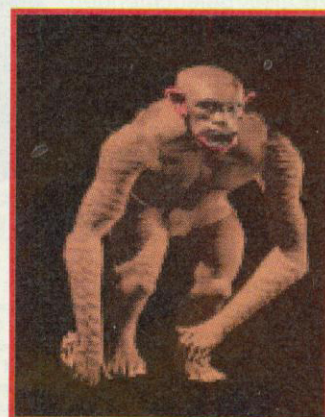
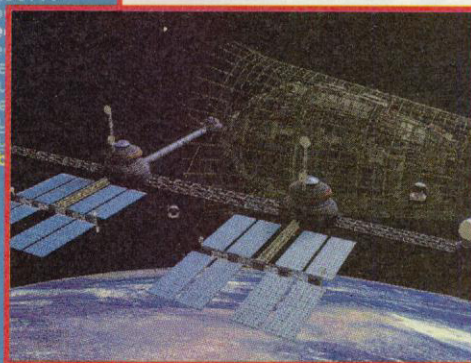


Oben: Unser Mech im 3D-Editor und als fertiges Bild (ganz oben). Die Landschaft wurde aus VistaPro importiert, das dazugehörige Texture ebenfalls. Der Himmel ist eine Hintergrundgrafik.

Modellierer unterteilen sich dabei wiederum in drei verschiedene Programme: den 3D-Editor, den 3D-Lofter und den 2D-Shaper. Mit diesen Programmen ist es nicht nur möglich, ganze Szenen zu erstellen, sondern auch eigene komplexe 3D-Objekte zu editieren. Dieses geschieht weniger mit dem 3D-Editor als viel-

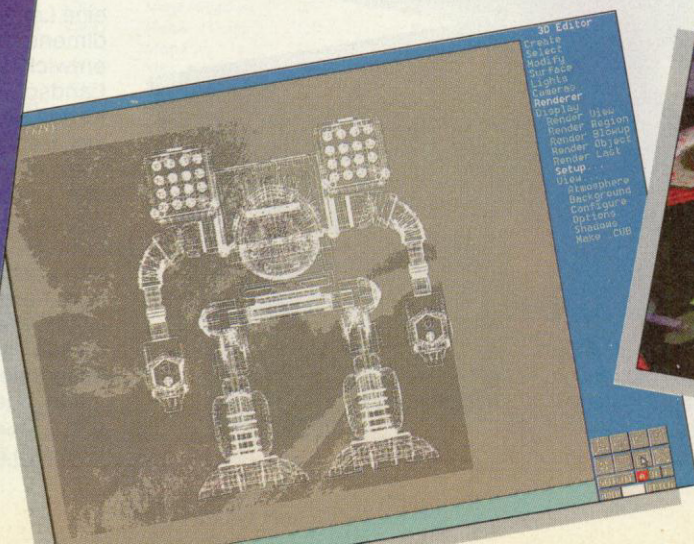


Der Material Editor bietet zahlreiche Features für eigene Oberflächen. Unten seht Ihr eine Szene aus *Outpost* und *Ishar 4*



mehr mit den beiden anderen Programmen. Im 2D-Shaper wird dazu zuerst ein sogenanntes Shape gezeichnet. Dieses 2D-Modell besteht aus einem oder mehreren Polygonen. Mit zahlreichen Werkzeugen können die Polygone modifiziert werden. Ein Shape besteht jedoch nur aus einem zweidimensionalen Polygon entlang der x- und y-Achse. Um aus diesem Polygon ein 3D-Objekt zu kreieren, muß es den 3D-Lofter durchlaufen. Wie der Name schon sagt, werden hier 2D-Polygone "geloftet", also mit der dritten Dimension beglückt. Das Wort "Lifting" kommt aus dem

Schiffbau, wo komplexe Schiffsrümpfe aus Querschnitt-Aufbauten (Spanten) geformt werden. Die Stützgerüste bei dieser Konstruktion wurden Lofts genannt, und das Verfahren der Verkleidung der Spanten bekam den Namen "Lifting". Im 3D-Lofter werden die Polygone aus dem 2D-Shaper entlang einer Achse im dreidimensionalen Raum platziert. Die gewünschten Polygone können auf dem Pfad platziert werden oder aber man gibt dem Pfad einfach ein Anfangspolygon und setzt mit zwei weiteren Polygonen fest, wie das Objekt von oben und von der Seite gesehen aussehen soll.

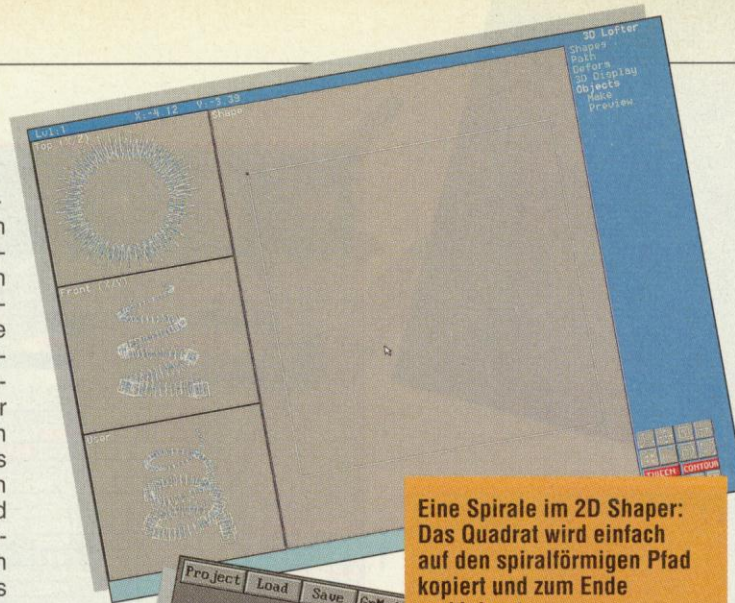


Pfade müssen dabei nicht immer geradlinig sein, sondern können nach Belieben verformt werden. Das 3D-Objekt läßt sich dann in den 3D-Editor exportieren. Im 3D-Editor wird nun die Szene erstellt. Hier werden 3D-Objekte aus dem Loftor zusammengefügt oder mit Hilfe der Booleschen Operationen bearbeitet. Alle Objekte, Faces oder Vertices können einzeln bearbeitet und in Größe und Form verändert werden. Natürlich lassen sich diese auch bewegen oder rotieren. Des weiteren werden im 3D-Editor die Lichtquellen definiert, wobei von Spotlichtern bis zu alles beleuchtenden Lichtquellen jedwede Lichtquelle erzeugt werden kann. Kameras mit beliebiger Brennweite lassen sich ebenfalls kreieren. Außerdem werden erst hier, im 3D-Editor, Objektoberflächen oder nur Faces mit Texturen oder Farben belegt. Besteht ein Material nur aus einer Farbe mit bestimmten Glanz- oder Transparenzeigenschaften, benötigt das Objekt allein die Zuweisung dieses Materials. Soll ein Texture projiziert werden, muß neben der Zuweisung des Materials auch das Mapping hinzugefügt werden. Dieses gibt an, wie das Texture auf das Objekt projiziert wird. Das Mapping kann einfach flach projiziert werden oder die Form einer Kugel oder eines Zylinders haben. Diese drei Formen lassen sich natürlich wieder beliebig skalieren oder rotieren. Der eigentliche Renderer wird auch vom 3D-Editor aus angeworfen. Dabei dürfen für das gerenderte Bild sowohl ein Hintergrundbild ausgesucht, als auch diverse Effekte wie zum Beispiel Nebel hinzugefügt werden.

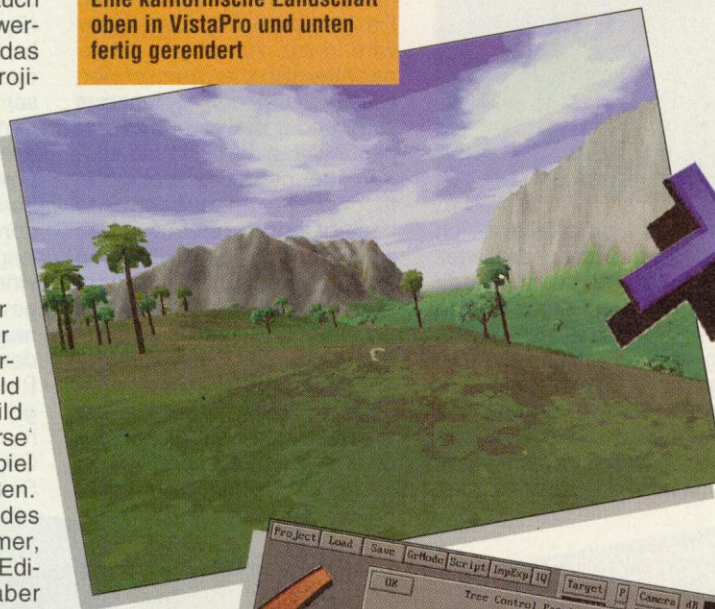
Ein ganz anderer Part des 3D-Studios ist der Keyframer, der optisch zwar dem 3D-Editor gleicht, insgesamt aber völlig neue Funktionen zum Animieren einer Szene bietet. Eine Animation besteht dabei aus einer vorher angegebenen Zahl von Frames, also Einzelbildern, die der Renderer einzeln berechnet und im nachhinein zu einem Film (flc oder fli) zusammenfügt. Der Keyframer basiert darauf, daß der Benutzer ein Objekt an einer bestimmten Stelle der Animation, also bei einem Frame, verändert. Das Programm berechnet daraufhin alle Zwi-

schenbilder von der Ausgangsposition bis zum gewählten Frame und läßt die Bewegung gleitend erscheinen. So muß nicht jedes Frame einzeln bearbeitet werden. Dabei lassen sich die Objekte sowohl bewegen, rotieren oder skalieren als auch hierarchisch verknüpfen. Mit letzterem ist es möglich, Objekte, die zu einem weiteren "gehören" nicht extra animieren zu müssen, da diese bei einer hierarchischen Verknüpfung mitbewegt werden. Dabei kann der Keyframer auch Kameras und Lichtquellen bewegen. Eine weitere Möglichkeit der Animation von Objekten bieten Pfade. Diese werden aus dem 2D-Shaper übernommen und lassen sich im Keyframer mit Objekten verknüpfen, die sich dann auf genau dieser vorgegebenen Bahn bewegen.

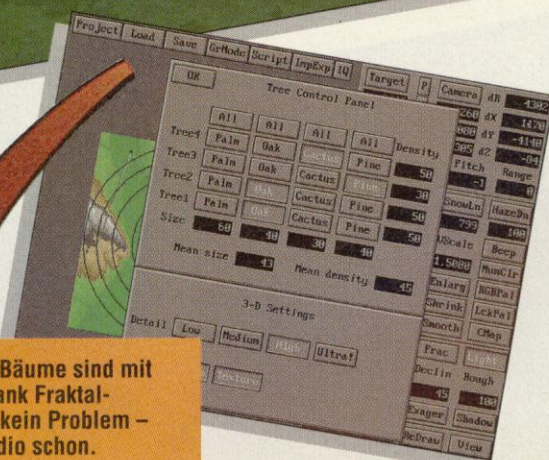
Alles in allem lassen sich mit Autodesk's 3D-Studio und genügend Zeit professionelle Animationen erstellen, die es in sich haben. Kein Wunder also, daß die Spielebranche einen so großen Gefallen am 3D-Studio findet. Ein weiteres 3D-Grafik-Programm ist Virtual Reality Laboratories VistaPro. Dieser 3D-Landschaftsgenerator bietet Funktionen, die das 3D-Studio nicht enthält und ist somit eine sinnvolle Ergänzung für den Grafiker. Das mittlerweile in der dritten Version und auf CD-ROM erhältliche Programmpaket kostet zirka 300 Mark und enthält dabei den Landschaftsgenerator "VistaPro", das Animationsprogramm "Makepath Flight Director" und ein Utility namens "Vista-morph", mit dem ganze Landschaften gemorpht werden können. VistaPro ist ein Renderer, der auf der Basis einfacher Bitmapdateien, die wie eine Landkarte aussehen, dreidimensionale Landschaften entwickelt. Die mitgelieferten Landschaften basieren auf Karten der US Geological Survey Behörde und der NASA. Dies erlaubt die Darstellung von Landschaften der Erde, als auch von Mond, Venus oder Mars. Natürlich lassen sich auch eigene Landschaften generieren, wobei lediglich PCX-Dateien in Karten umgewandelt werden oder mittels integriertem Fraktal-Generator Julia- oder Mandelbrot-Mengen visualisiert werden. Mit Hilfe von Fraktal-Textures wer-



Eine kalifornische Landschaft oben in VistaPro und unten fertig gerendert



Holzhiiter: Bäume sind mit VistaPro dank Fraktal-Rendering kein Problem - mit 3D Studio schon.



CALL AND PLAY

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Dudelpassage
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Innenstadt - Glockengasse 13

Versandtelefon Mo.- Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Ladenpreise variieren !!!

Fax: 0281 - 23493

0281 - 31641
0281 - 31642



Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161



Titel	Amiga	PC
A - Train	DV 74,95	
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 in the Dark 2	DV	79,95
Ambermoon	DV 79,95	
Anstoss	DV 62,95	62,95
Apocalypse	DA 49,95	
Archon Ultra	EV	59,95
Archon Ultra	DV	x79,95
Aufschwung Ost	DV	59,95
Bart versus World	DA	46,95
Batman returns	DA x59,95	x59,95
Battle Isle 2	DV	LV 79,95
Beneath Steel Sky	DV 59,95	69,95
Betrayer at Kron.	DV	69,95
Big Sea	DA	59,95
Bloodstone	DV	59,95
Bloodnet	DA	89,95
Blue Force	DV	79,95
Body Blows Galac.	DA	49,95
Booly	DA	49,95
Brian the Lion	DA	59,95
Bubba'n Stix	DA	54,95
Bund.Manag. 2.0	DV	64,95
Burning Steel	DV	77,95
Burn. Steel Data je	DV	34,95
Burntime	DV	65,95
Campaign 2	DV	65,95
Cannon Fodder	DA 49,95	59,95
Caribbean Desast.	DV	x69,95
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
Crazy Sport Footh.	DV 52,95	54,95
Cyberpunk	DA	54,95
Cyber Race	DV	x79,95
Damonsgate	DA	59,95
Dangerous Street	DA	x49,95
Dark Sun	DV	79,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Das Schw. Aug. 2	DV	i.V. x79,95
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	69,95
Der Patrizier	DV	64,95
Der Planer	DV	77,95
Der Planer Erweiterungs-	DV	54,95
Disquette	DV	54,95
Der Schatz im -		
Silbersee	DV	x79,95
Detroit	EV	x79,95
Die Siedler	DV	79,95
Discoveries of -		
the Deep	DA	x59,95
Doom	EV	74,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	49,95
Dracula	DA	x59,95
Dune 2	DV 49,95	59,95
Dungeon Hack	EV	69,95
Dungeon Hack	DV	x79,95
Eishockey Manag.	DV	69,95
Elder Scrolls	EV	69,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elfmia	DA	x49,95
Elite 2	DV	52,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder 2	DV	57,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95

Titel	Amiga	PC
Eye of the Storm	DA	59,95
F 1	x59,95	59,95
F14 Fleet Defender	DA	99,95
Fantasy Empire SSI	EV	67,95
Fantasy EmpireSSI	DV	x79,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	59,95
Flugsimulator 5.0	DV	120
Forgotten Castles -		
Awakening	DA	x79,95
Form. One G-Prix	DA	74,95
Freddy Pharkas	DV	64,95
Fury of t. Furries	DA	52,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Globdude	DA	54,95
Goal	DV	49,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hand of Fate	DV	64,95
Harpoon 2	EV	x79,95

Titel	Amiga	PC
Pinball Fantasies	DA	52,95
Pinball Spec. Edition	DA	60
Pirates Gold	DV	87,95
Pizza Connection	DV 74,95	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Prince of Persia 2	DA	64,95
Project Terra	DV	x59,95
Protostar	DA	74,95
Puggsy	DA	59,95
Quest for Glory 4	EV	69,95
Quest for Glory 4	DV	x69,95
Quarter Pole	DV	x59,95
Railway Challenge	DV	64,95
Rally	DV	x59,95
ReturnMedusaGold	DV	x69,95
Return of Phantom	DV	x89,95
Return to Zork	DA	74,95

Titel	Amiga	PC
Ultima 8	DV	84,95
Ultima 8 und Speech	DV	119,95
Victory at Sea	EV	79,95
Wallstreet Manager	DV	74,95
Warlords 2	EV	79,95
When T. World. War	DA	69,95
Wizn Liz	DA	59,95
Winter Olympics	DA	59,95
WWF 2	DA	29,95
X - Wing	DA	79,95
X - 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

CD-Rom

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

Dauerpreisknüller

Battle- 84,95
Isle 2 DV

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	84,95
Larry 6	DA	x74,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	EV	84,95
Mega Race	DA	69,95
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Nomad	DA	57,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Rebel Assault	DV	84,95
Return to Zork	DA	79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sam & Max	DV	x89,95
Sam & Max	EV	89,95
Strike Commander incl. -		
Operation u. Speech		84,95
T. F. X.	DV	84,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado u. Mission	DA	99,95

Ultima 8 mit 114,95
Speech DV

Zeppelin DV x89,95
weitere CD Rom Titel vorrätig !!!!

Amiga Laufwerk 3,5" extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512KB RAM-Card	49,95

Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Amiga	49,95
Gravis Joystick Analog PC	69,95
Gravis Joystick Pro Anal. PC	77,95

CREATIVE LABS SOUNDBLASTER PRO 3.0

STEREO
Versand erfolgt selbstverständlich OHNE
AUFFREIS im SICHERHEITSKARTON.
Dies ist nur ein Auszug aus unserer
Versandliste. Diese kann KOSTENLOS
angefordert werden.

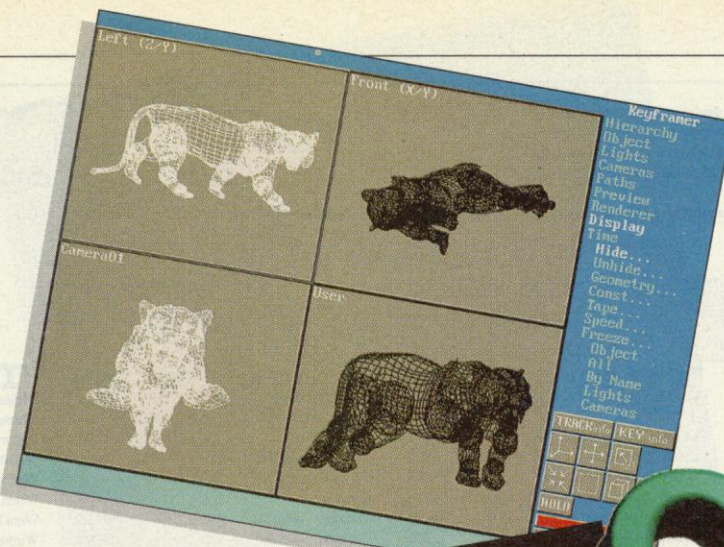
Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM (Zustellgebühr incl.) zuzügl. 3,00 DM Zahlkartengebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung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

den wirklichkeitsnahe Oberflächenstrukturen erzeugt. Zusätzlich zu dem Oberflächenprofil lassen sich ein beliebig bewölkter Himmel, Flüsse und Seen plus Wellen hinzufügen. Auch Bäume sind mit VistaPro kein Problem: Zur Verfügung stehen vier verschiedene Arten (Palmen, Kakteen, Pinien und Eichen), die sowohl in der Größe und Dichte als auch in der Detailhöhe verändert werden können. Zudem darf die Schnee- und Baumgrenze eingestellt werden.

Beim Rendern wird das Bild aus der Sicht einer imaginären Kamera erzeugt, wobei sowohl die Kamera als auch der Zielpunkt beliebig festgelegt werden kann. Die Art des Objektivs läßt sich, wie im 3D-Studio, ebenfalls einstellen. Für das fertige Bild stehen vier verschiedene Detailstufen und vier verschiedene Texture-Dichten zur Verfügung. Um eine Kamerafahrt durch eine solche Landschaft zu erstellen, wird das Utility Makepath benutzt. Hier wird die Geschwindigkeit des Films und die Anzahl der Frames eingestellt sowie ein Vehikel, auf dem die Kamera montiert ist, ausgesucht. Vom Motorrad bis zum Helikopter ist alles dabei, was sich bewegt. Nun legt Ihr noch die Waypoints fest und der Computer berechnet den optimalen Pfad. Dieser läßt sich dann in das Hauptprogramm importieren und der Renderer rechnet den Film wahlweise auf vereinzelte PCX-Dateien, die später zu einem Flic zusammengefügt werden können oder auf eine VistaPro-Animation, die weniger gut gepackt, dafür aber schneller ist.

Ein weiteres leistungsfähiges Programm ist VistaMorph, mit dem eine Landschaft in eine andere verwandelt werden kann. So wird aus dem Fudschijama das Matterhorn oder aus einer rotglühenden Marslandschaft die schneebedeckte Zugspitze.

Die Programme um VistaPro eignen sich hervorragend für die Erstellung virtueller Landschaften, haben mit detaillierten Objekten jedoch nichts am Hut. Dank einiger Optionen können jedoch sowohl die Wireframes der VistaPro-Ländereien als auch die Texturen problemlos im 3D-Studio eingeladen werden. Fertige VistaPro-Filme können ebenfalls als animierte Map oder als Hintergrund



Oben ein Tiger aus Ishar 4 aus vier verschiedenen Perspektiven, unten der neue 3D Studio Wolfpack Vorspann von Novalogic



Bullfrog mag Autodesk: Selbst das Spukschloß aus Theme Park wird gerendert



für 3D-Studio-Animationen eingesetzt werden. Die Möglichkeiten scheinen also unbegrenzt, und die Spielehersteller wissen dies zu schätzen. Wir werfen einen kurzen Blick auf die Entwickler.

Die Benutzer

Anfang der neunziger war es soweit: Der Speichergoliath PC hat sich seinen Platz in der Spiele Gilde gesichert, und endlich waren die Bedingungen für echte Full-Screen-Animationen gegeben. Nach den Zwischensequenzknallern *Space Quest 4* und *Wing Commander* brandete die Welle hoch: Ob Rollenspiel, Simulation oder Adventure – ein toller Vorspann und massig Zwischensequenzen sind für die Atmosphäre unabdingbar. Aber erst in den letzten zwei Jahren kam Autodesk's 3D-Studio zu Ehren. Vorreiter waren hier ohne Zweifel die Mannen um Trilobyte (*7th Guest* kam jedoch erst Mitte 1993), Origin mit dem *Ultima 7*-Vor- und Abspann und die Microprose-Grafiker (*F15-Strike Eagle*-Vorspann). Im Jahre 1993 enthielt so gut wie jedes große Spielprojekt einen 3D-Studio-Vorspann. Ob *Syndicate*, *Kings Quest 6*, *Strike Commander*, *X-Wing* oder *Jurassic Park* – 3D-Animationen waren überall zu finden. Anno 1994 erweitert sich das Anwendungsgebiet von Zwischensequenzen und Vorspannen bis hin zu ganzen Spielen. War *7th Guest* noch ein Vorläufer, kamen Ende 1993 und Anfang 1994 Spiele wie *Critical Path*, *Bloodnet*, *Inca 2*, *Labyrinth of Time* oder *Myst*, die auf gerenderten Grafiken regelrecht basieren. Und die Zukunft hat noch einiges in petto: Die Mannen um Jez San und Argonaut basteln an *Creature Shock*, das französische Team Cryo (*Dune*, *Megarace*) macht nichts anderes mehr als 3D-Studio-Spiele und Sierra berechnet das komplette *Outpost* mit Autodesk's Renderer. Selbst Peter Molyneux und sein Bullfrog werkeln an *Theme Park*-Objekten mit dem 3D-Studio. Sogar die Bürgerbude, das Spukschloß und der Frittenverkäufer sind gerendert. Solange sich die Computerspiele also noch im erschwinglichen Grafikrahmen von 265 Farben und einer

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 angeht, 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...

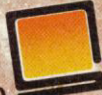


PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000



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 Musikuntertunung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

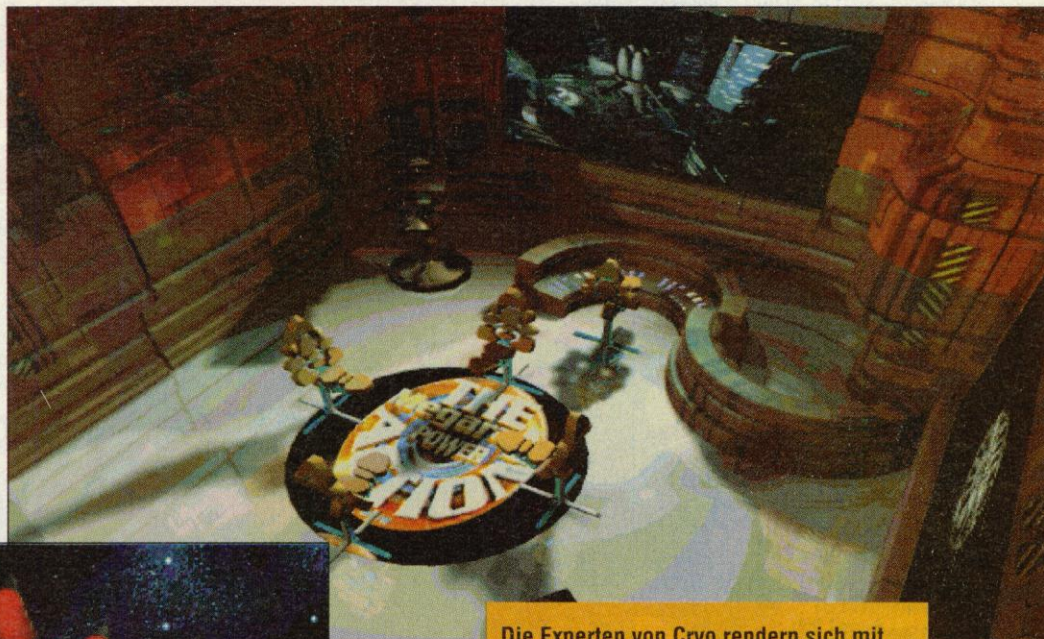


Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Pizza Connection",
Postfach 110, 23691 Eutin.

Auflösung von 320x200 Pixeln bewegen, bieten die PC-Renderer genug Leistung, um die Anforderungen zu erfüllen.

Schwelgen wir in einigen Jahren in 16 Millionen Farben und hochauflösenden Animationen, werden andere Programme und Hardware vonnöten sein, um die Grafik- und Datenmengen zu bewältigen und in akzeptabler Geschwindigkeit zu berechnen.

Die Zeit wird jedoch sicherlich kommen, und wir dürfen nachts schon mal davon träumen. *kn*



Die Experten von Cryo rendern sich mit einer grenzenlosen Verbissenheit von einem schlechten Spiel zum anderen – die Grafiker sind famos, die Spieldesigner sollte man einsperren



Origin macht's möglich: Die Vor- und Abspanne entwirft man in Austin schon seit Jahren mit 3D Studio



Das kleine Render-Lexikon

Face

Ein Face ist eine Fläche, die von drei Eckpunkten (Vertices) begrenzt wird. Jedes Objekt besteht aus dreieckigen Flächen, den Faces.

Flat Shading

Beim Flat Shading wird auf jede Fläche des Objekts nur eine Farbe projiziert, die sich nach dem Winkel des einfallenden Lichts richtet. Die schnellste Render-Methode.

Gouraud Shading

Beim Gouraud Shading wird jeweils ein Farbwert für jeden der drei Scheitelpunkte der Fläche berechnet und zur Mitte hin interpoliert. Die von Henry Gouraud entwickelte Methode benötigt mehr Rechenzeit als das Flat-

Shading, bietet aber wesentlich bessere Ergebnisse.

Metal Shading

Diese Schattierungsmethode basiert auf dem Beleuchtungsmodell von Cook und Torrance. Sie ähnelt dem Phong Shading, wobei jedoch die Umgebungs- und Streufarben anders gemischt werden. Zudem wird der Kontrast von Spiegelglanzpunkten erhöht. Der Effekt ist wesentlich metallischer als selbiger beim Phong-Shading.

Phong Shading

Bei der Phong-Schattierung wird jedem Pixel einer Fläche eine Farbe in Abhängigkeit von der Normalen zugewiesen. Die Normale ist der Vektor, der an einem bestimmten

Punkt senkrecht zur Oberfläche steht. Das Ergebnis ist ein noch realistischeres als das des Phong-Shadings.

Rendering

Das Rendering ist die Gesamtheit der Aktionen, die aus einer 3D-Szene ein Bild erstellen. Dazu gehört das Mapping, Anti-Aliasing, Filtering und Shading.

Splines

Jedes Polygon im 2D-Shaper ist ein Spline, das aus Segmenten und Scheitelpunkten besteht. Das Wort Spline bezeichnet ursprünglich einen biegsamen Holz- oder Metallstreifen, der von Technischen Zeichnern als Hilfsmittel zur Darstellung von Freihandlinien benutzt wurde.

Texture

Texturen definieren die Oberflächenfarben eines Objekts auf der Grundlage eines Bitmap-Bildes so, als wäre das Bild auf das Objekt gemalt worden. Wird ein Objekt mit einem Texture belegt, ist das sogenannte Mapping nötig.

Vertex

Dies sind die Scheitelpunkte der Flächen (Faces).

Wireframe

Eine Wireframe oder auch Mesh ist das Drahtgittermodell eines Objektes. Hier sind nur die Umrisse und Kanten des Objekts zu sehen, da so die Darstellung wesentlich beschleunigt wird und für die Konstruktion mehr Übersicht bietet.

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von  **Commodore**

PCgo!

und Sie werden noch besser

Zum
Kennenlernen
1 Heft gratis

Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User,
die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.

Starten Sie mit diesem Coupon.
Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette
sind reserviert!

PCgo! Test Order

Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

Ja, Ich möchte PCgo!
testen. Senden Sie mir
kostenlos 1 aktuelle Aus-
gabe PCgo! und meine
Begrüßungsdiskette. Wenn
mich PCgo! überzeugt,
brauche ich nichts zu tun,
ich erhalte PCgo! dann zum
günstigen Jahres-Abo-Preis
von nur 72,- DM. Verzichte
ich auf die Abo-Vorteile,
dann teile ich Ihnen 7 Tage
nach Erhalt meiner Gratis-
Ausgabe dies kurz mit. Den
Bezug kann ich jederzeit
kündigen. Die Begrüßungs-
diskette gehört auf jeden
Fall mir.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl)

Datum/1. Unterschrift

Ich bezahle mein Abo

☐ per Rechnung
☐ per Bankeinzug

Geldinstitut

BLZ / Kontonummer

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht:

Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

GOIN 4

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



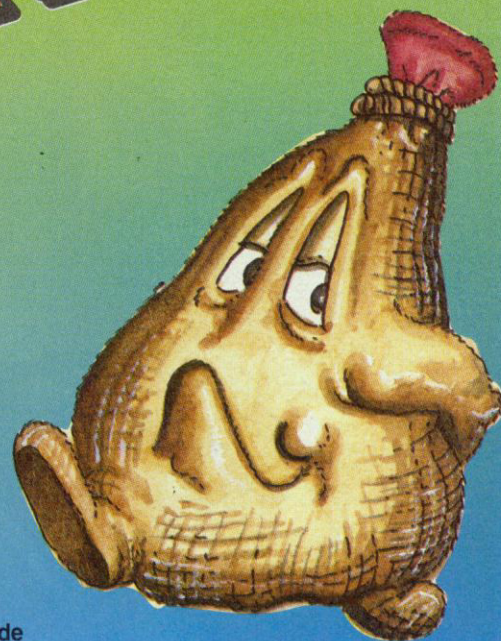
Klebrig: Die Forscherfigur
findet Ihr auf unse-
rem Aufkleber

KLEB DIR EINEN



Emsig und fleißig:
Der Zwerg

Passend zu unse-
rer frischen Früh-
lingsausgabe der **POWER
PLAY** haben wir, zusam-
men mit der Firma Bomi-
co, einen feinen Aufkle-
ber für Euch in dieses
Heft gesteckt.



Voller Bauch
bewegt sich gern:
Der Transporter

Allzeit bereit:
Der Handwerker

Der fette Aufkleber paßt ganz wunderbar auf jede Schultasche, zielt bald so manchen Aktenkoffer, den heimischen Computermonitor, Papas neuen Benz oder das Gesicht der kleinen Schwester – natürlich sind den Aufklebefähigkeiten für die Forscherfigur aus dem Sunflower Strategiespiel *Magic of Endoria* kaum Grenzen gesetzt. Damit es keine Mißverständnisse gibt: Aus technischen Gründen haben wir den Aufkleber **nicht** auf diese Seite aufgeklebt, son-
beigelegt. Ein kleiner sanfter Schüttler am Heft sollte den quirligen Burschen
Vorschein bringen. Der-
m Forscher die
il wurde,
kleber zu
auch
gen
kurz.
si-

**Magic
of
Endoria**



Handwerker

SUNFLOWERS

© Sunflowers GmbH 1994

mäßig: Der
wehrhafte Urk



HEISSER SOUND ZU COOLEN PREISEN

256K ONBOARD-SPEICHER, AUF 1MBYTE AUFRÜSTBAR

32-STIMMEN-POLYPHONIE

CD ROM INTERFACE

MISCHFUNKTION FÜR UNTERSCHIEDLICHE QUELLKANÄLE

16-BIT 44.1 KHZ SOUND

MIDI UND JOYSTICK INTERFACE

ULTRA SOUND™

WELLENFORM-TONQUALITÄT UND FX AUS IHREM PC.

SIE BRAUCHEN NUR IHREN PC MIT DER NEUEN GRAVIS SOUNDKARTE ZU ERWEITERN, UND SCHON KÖNNEN SIE ES MIT JEDER BIG BAND AUFNEHMEN. MIT ALLEN INSTRUMENTEN: VON SCHLAGZEUG UND SAXOPHON ÜBER GITARRE, BIS HIN ZU ORGEL UND KLAVIER. "GUS" IST SOUND BLASTER™-KOMPATIBEL UND BIETET NEBEN 16-BIT-DIGITALTON EINEN INTEGRIERTEN 32-STIMMEN-WELLENFORM-SYNTHESIZER. DAS ERGEBNIS? SUPERREALISTISCHE MUSIK UND KLANGEFFEKTE, DIE JEDEN FM-SOUND IN DIE TASCHE STECKEN. WELLENFORM IST DIE NEUE WELLE, UND "GUS" HAT SIE. AUSSERDEM BRINGT ER EINE MENGE SPANNENDER SPIELE IN SCHWUNG: TERMINATOR, RAMPAGE, DOOM DINOSAUR ADVENTURE II, MICROCOSM, LEISURE SUIT LARRY VI, ARCHON ULTRA, EPIC PINBALL UND MEHR. FRAGEN SIE IHREN FACHHÄNDLER NACH DER KOMPLETTEN SOFTWARELISTE. "GUS" LIEFERT HEISSEN SOUND ZU COOLEN PREISEN - IN SACHEN MUSIK UND IN SACHEN SPIELE.

Advanced
GRAVIS

PROFISOFT GmbH: Tel: 0541-122065, Fax: 0541-122470.

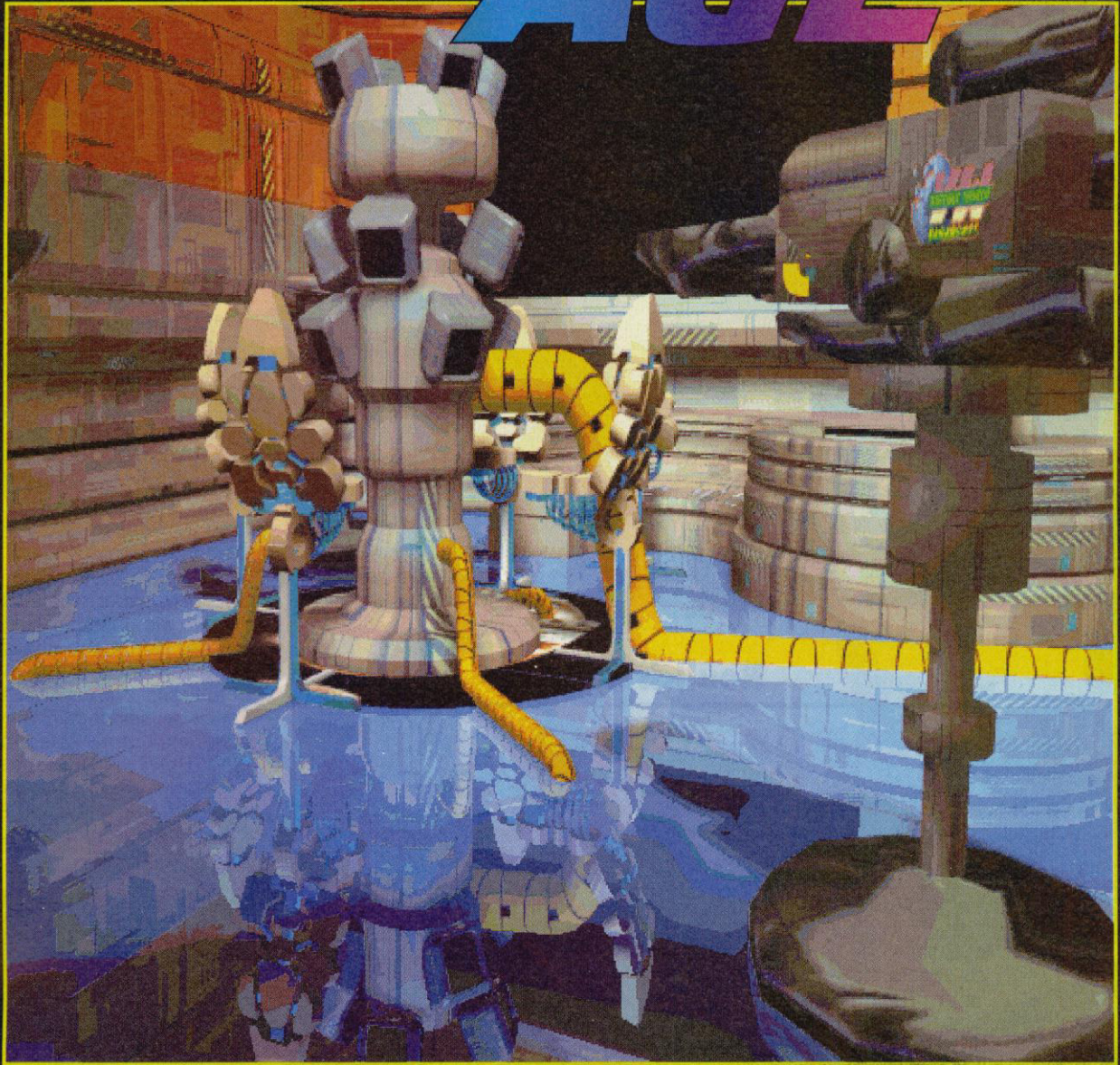
OFFICE DATA: Tel: 0211-7488091, Fax: 0211-744210.

ITESA: Tel: 061-83830, Fax: 061-838338.

ADVANCED GRAVIS EUROPE: Tel: ++ 32-3-4582564, Fax: ++ 32-3-4582568.



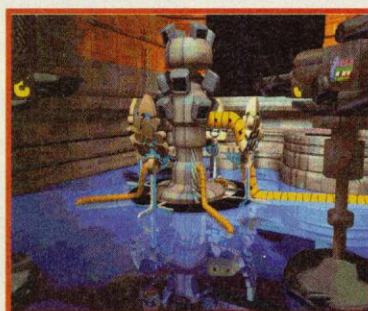
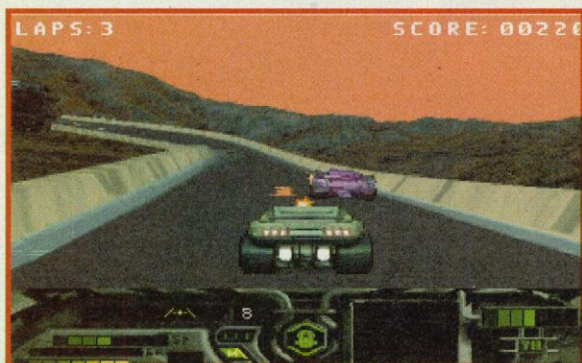
LASER AGE



INHALT MEGARACE **112** • THE HORDE **114** • SUPER WING COMMANDER **116** • VIDEOHOUND **116** • LUCASARTS CLASSIC **118** • MADNESS OF ROLAND **118** • MYST **120** • WOLFPACK **120** • WIZARDRY **122** • KRONOLOG II **122** • CHAOS ENGINE **123**

Mami! Nichts für schwache Nerven, so ein *Megarace*

Kawumm! So kann man doch nicht mit der Konkurrenz umspringen



Durchgestylt: So arbeiten die Fernsehmacher der Zukunft

Neulich bei RTL

Megarace

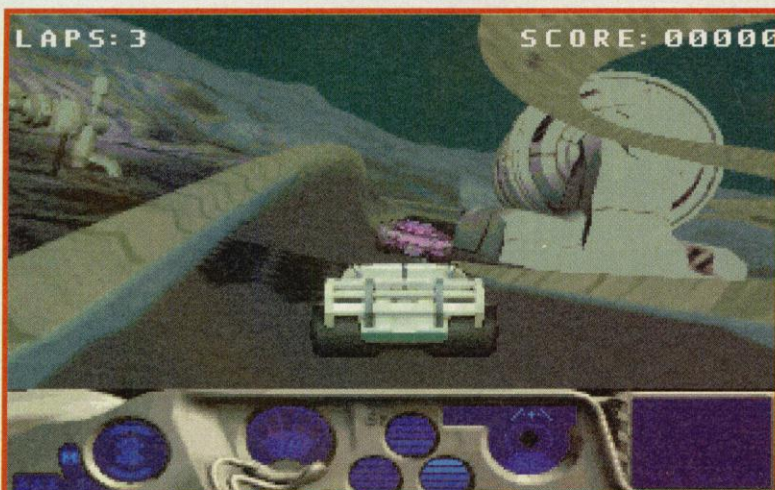
Ganz Kabeldeutschland kennt sie, die dauergewellten, fönge-stylten Moderatoren mit kantigen Visagen und markigen Sprüchen, die nichts anderes im Sinn haben, als irgendwelchen Kandidaten dämliche Fragen zu stellen und uns Waschpulver, Pflanzenmargarine und Lebensversicherungen anzudrehen – Privatfernsehen sei dank. Lance Boyle steckt sie alle in die

Tasche. Lance ist MegaHost bei "Virtual World Broadcast Television" und leitet das galaxisweit ausgetragene *Megarace*, eine Spielshow für hartgesottene Kamikazepiloten. Da Lance so ein dominanter Charakter ist, hat ihn das französische Entwicklungsteam Cryo gleich auf zwanzigminütige Videosequenzen gebannt, die das Renngeschehen verbinden und kommentieren.

FAZIT

 In Sachen knalliger Präsentation und Moderation kann *Megarace* mit jeder Privatfernseh-Flachshow mithalten.

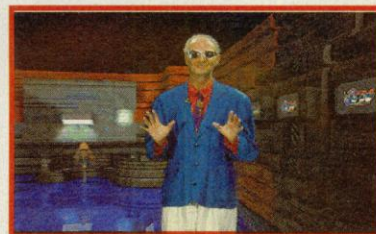
 Spielerisch fahren wir in der untersten Liga. Ruckelnde Grafik, dröger Sound – Auf Brüderchens Mattel-Bahn ist mehr los.



Die Virtualität hat den Vorteil, daß wir im Cyberspace so richtig die Sau rauslassen und die Konkurrenz in Einzelteilen über den Randstein blasen dürfen.

Die einzelnen Rennen werden auf fünf unterschiedlichen Planeten ausgetragen. Insgesamt stehen 16 gerenderte Rennstrecken zur Wahl. Unsere Aufgabe ist in jedem Fall: Die Mitfahrer auszuschalten und als erster über die Ziellinie zu gehen. Um uns diese Aufgabe etwas zu erleichtern, sind die acht zur Wahl stehenden Rennmobile mit allerlei Überraschungen ausgerüstet. Ein begrenzter Vorrat an Missiles und Laserenergie sorgt für tüchtigen Durchmarsch unseres Wägelchens. Ist der Gegner besiegt und wir tuckern heile durchs Ziel, gibt's ein paar Gummipunkte und von Lance ein unnützes Geschenk. Wir steuern unser Cyberauto mit Tastatur, Joystick oder Maus. Ein halbwegs futuristisch gestyltes Armaturenbrett am unteren Bildschirmrand hält ein kleines Radar parat, auf dem wir feindliche Wagen als rote Punkte ausmachen können und informiert über Tankinhalt und Zustand der Waffen.

Weniger futuristisch ist leider unser Renner ausgefallen. Der erscheint als unschöner Pixelhaufen auf der Rennbahn und macht weder technisch noch spielerisch eine gute Figur. Wäre nicht Strahlebold Lance mit seinen bühnenreifen Zwischeneinlagen – *Megarace* wäre eine POWER-Gurke sicher. So reicht's leider nur zu einem extrem unterdurchschnittlichen Rennspiel in ansprechender multimedialer Verpackung. vw



Lance schleimt sich durch: Unser Full-Motion-Moderator bei der Arbeit

MS-DOS

Grafik: 70 %
Sound: 56 %

34%

Hersteller:

Cryo

Testmuster:

Mindscape

Besonderheiten:

Deutsche

Untertitel

Zirka-Preis:

120 DM

Minimalkonfiguration: 386 SX, VGA, 2 MByte RAM, Single-Speed-CD-ROM, Festplatte
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Pro Audio, Joystick, Maus

Wo trifft man heutzutage schon Binz und Kunz?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- ☐ am Strand von Cala Ratjada
- ☐ in der Eiger-Nordwand
- ☐ im Schwimmbecken von „Mann-a-Mann“
- ☐ im Pony von Kampen
- ☐ im Kicher Spottmagazin
- ☐ ... oder beim Bundesliga Manager Hat trick

Unter den Einsendern
verlosen wir insgesamt
111 „richtige Antworten“:
Den Bundesliga Manager Hat trick

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

Coupon an:

Software 2000
Stichwort „Hat trick“
Postfach 110
23691 Eutin



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

Friß das Doppelte:
The Horde ruft
zum Mittagstisch
– wir rufen Drache
Roscoe zu Hilfe



Vielfraß

The Horde

Chauncey ist ein wenig schusselig. Trotzdem steht Chauncey beim lokalen König hoch im Kurs. Hat er doch dem Monarchen das königliche Leben gerettet, als diesem nach einem opulenten Festmahl im wahrsten Sinne des Wortes der letzte Bissen im Halse stecken blieb. Hofkanzler Kronus Maelor findet die neugewonnene Nähe Chaunceys zum Thron weniger witzig, denn Maelor spekuliert selbst auf den Herrschertitel. Kurzerhand schickt der Kanzler unsern Helden mit einem Auftrag los: Bewache Ländereien vor den Übergriffen der Horde. *The Horde*, das sind rote, immer hungrige Monster, die alles, was sich auf ihrem Weg befindet, wegfuttern. Ob Farmhaus, Bäume, Gemüsebeet oder Kuh:

Nichts ist vor dem Appetit der Horde sicher. Derweil die Introgeschichte sowie verschiedene Zwischensequenzen in Form digitalisierter Videoclips über den Monitor flimmern, kommt das Spiel ohne solche CD-ROM-typischen Feinheiten aus. Das zu schützende Landstück ist aus einer isometrischen Perspektive oder auf Knopfdruck auf einer Übersichtskarte zu sehen. Per Mausclick könnt Ihr nun Bäume pflanzen, Kühe kaufen oder Verteidigungsanlagen gegen die Horde bauen. Ist eine Saison – eine Jahreszeit – vorüber, greift die Horde an. Per Säbel müßt Ihr die gefräßigen Gesellen vertreiben. Nach jeder Jahreszeit wird abgerechnet:

Was wurde von den Einwohnern angebaut, welches Gemüsegeld und welcher Baum sind noch da? Nach dem Wohlergehen Eurer Schützlinge richtet sich Euer Einkommen. Geld ist wichtig, denn ist ein Jahr komplett vorüber, kommt Maelor, um fällige Steuern einzutreiben. Habt Ihr kein Geld mehr oder verliert im Kampf Euer Leben, ist das Spiel aus. Übersteht Ihr drei Spieljahre, geht's im nächsten Land wieder von vorne los – mit entsprechend fieseren Monstern und einer höheren Steuerlast.

Was auf den ersten Blick als pfiffige Variante aus *Popoulus*, *Sim City* und *Die Siedler* aussieht, entpuppt sich schon nach kurzer Spieldauer als knapp überdurchschnittlicher Geschicklichkeitstest. Ihr habt weder einen Einfluß auf das Bauverhalten Eurer Einwohner, noch könnt Ihr bestimmen, ob und wo welcher Acker oder eine Hütte gebaut wird. Eure einzigen Aktionen beschränken sich darauf, Fallgruben zu buddeln, Wasserläufe zu erweitern, Zäune zu ziehen, Bäume zu pflanzen, Kühe zu kaufen, hier und da einen Ritter zu plazieren und viermal im Jahr die immer stärker werdende Horde umzuhausen. Trotz der Extras, die Ihr kaufen könnt (zusätzliche Hilfstruppen und Drachen, magische Gegenstände und Super-Duper-Waffen), hält sich die Abwechslung in Grenzen, der Spielspaß würde noch nicht mal reichen, um ein Babymonster der Horde satt zu kriegen. Da helfen auch die berühmten "Väter" des Spiels Paul Reiche III (*Star Control*) und Steve Purcell (*Sam & Max*) nicht mehr.

mh

FAZIT

 Witzige Spielidee. Ansprechende Videosequenzen und klare, wenn auch englische Sprachausgabe.

 Spielerisch bleibt von der spritzigen Idee nicht mehr viel übrig. Wenig spielerische Abwechslung, kaum Einfluß auf die Spielumgebung. Haspelige Steuerung im Kampf gegen die Monster.



Grasen bis zum Umfallen: Die Kühe fressen selbst den Sumpf ab



MS-DOS

Grafik: 61%
Sound: 56%

67%

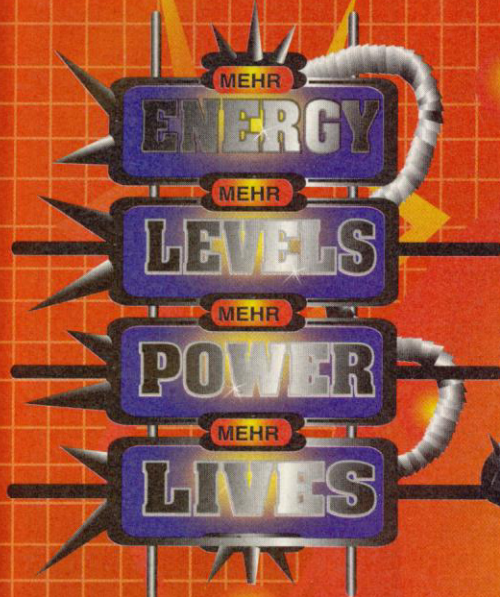
Minimalkonfiguration: 386 er mit 33 MHz, 3 MByte RAM, VGA

Hersteller:
Crystal Dynamix
Testmuster:
Galaxy
Besonderheiten:
Videoanimationen
Zirka-Preis:
140 DM

PC SUPER POWER MIT



**ACTION REPLAY GIBT IHREN PC-GAMES SUPER POWER;
MIT FREEZER-FUNKTION, CHEAT GENERATOR
FÜR UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE U.S.W.,
VIRUS-CHECKER, ZEITLUPEN-FUNKTION U.V.M.**



ACTION REPLAY PC
DM 199,-
+ DM 10,- VERSANDKOSTEN

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 10% HERABZUSETZEN. DIESE OPTION IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

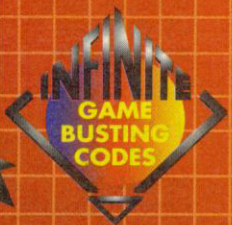
MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTERSPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM. MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

VIRUS-CHECKER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHE, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION
386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMMINHALT AUF FLOPPYDISK ODER FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS IM SPEICHER BEFINDLICHE PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL BEI EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

POWERFUL HARDWARE

ACTION REPLAY IST EINE STECKKARTE MIT "FREEZER"-MÖGLICHKEITEN UND HAT MEHR ALS 1 MB EIGENEN SPEICHER, DADURCH BENUTZT ACTION REPLAY WENIGER ALS 1 K VON IHREM PC-SPEICHER!!

FREEZER DOS COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

EINFACHE INSTALLIERUNG

EINSTECKEN, FERTIG!!

ACTION REPLAY DAS MODUL MIT SUPERPOWER

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VOM ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG UND REGISTRIER-KARTE FÜR DEN DEUTSCHEN PC-ACTION-REPLAY-CLUB.



**24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE**
02822-68545
FAX
02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE
IN 24 STUNDEN LIEFERBAR
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

Fly by Wire

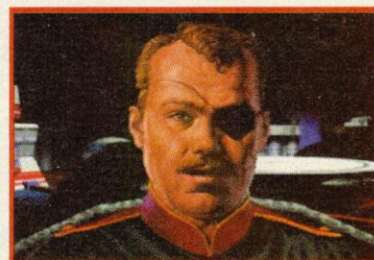
Wing Commander

Das Rätselraten war groß: Auf der letzten CES zischten am Origin-Stand unverkennbar Kilrathi-Raumer über einen riesigen Monitor. An sich nichts Ungewöhnliches, wenn da nicht die Qualität der gezeigten Grafiken gewesen wäre: Die meisten Zuschauer tippten auf den längst überfälligen dritten Teil der *Wing Commander*-Saga. Weit gefehlt: Die gezeigten Bilder gehörten zur 3DO-Variante des ersten Parts. Jetzt hat das lange Warten

auf *Super Wing Commander* ein Ende. Wir sicherten uns eine der ersten CDs, die pfiffige Importeure aus den USA besorgten.

Grundsätzlich hat sich am Storyplot nichts geändert: Wie von der Computerversion bekannt, fliegt Ihr in Begleitung eines Computerpiloten Kampfeinsätze gegen kilrathische Raumer. Zwischen den Einsätzen wird die Hintergrundgeschichte weitererzählt, in der lokalen Bordkneipe der Claw könnt Ihr Euch mit anderen Piloten unterhalten. Größter Unterschied der 3DO-Version zu den Computerfassungen ist die Grafik: Diese wurde komplett überarbeitet, die Zwischenszenen sind deutlich umfangreicher und um Längen eindrucksvoller geworden. Leider hat die Bilderfülle auch ihren

Schöner fliegen:
Super Wing Commander



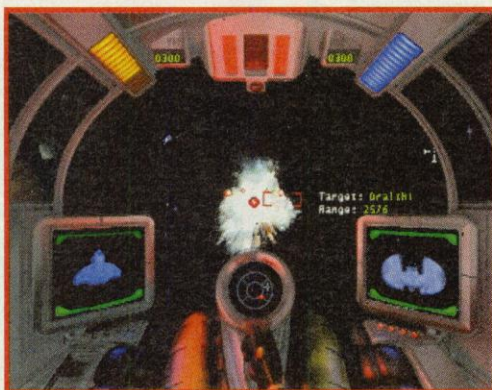
Preis: In den Einsätzen beispielsweise, wird der Spielverlauf empfindlich durch die Nachladezeiten beeinträchtigt. Dies ist besonders ärgerlich, wenn das Zuckeln gerade dann anfängt, wenn man einen Kilrathi im Fadenkreuz hat. Ein weiteres Manko: Die Steuerung per Pad. Im Gewimmel der Tastendruck- und Knopfkominationen verhaspeln sich auch erfahrene Piloten ziemlich schnell. Hier lohnt sich die Anschaffung eines zusätzlichen Joysticks.

mh

FAZIT

Optisch und akustisch ein echter Genuß: Das beste *Wing Commander*, das es je gab. Spielstände lassen sich speichern.

Ladezeiten während der Einsätze nervig. Steuerung mittels Joypad zu verworren.



3DO
Grafik: 88%
Sound: 81%
80%

Hersteller:

Origin

Testmuster:

Galaxy

Besonderheiten:

Joystickunterstützung

Zirka-Preis:

140 DM

Wau! Wau!

Video Hound

FAZIT

Extrem hohe Anzahl an Filmtiteln. Nicht nur Kinofilme werden besprochen, sondern auch Videopremieren. Witziges Wertungssystem. Zusatzinfos über TV-Shows, Kunst, Musikvideos.

Keine Videoclips. Statt Musikanpasspielung nur Soundeffekte. Die Suchfunktion versagt bei einigen Querabfragen. Etwas umständliche Bedienung. In vielen Fällen nicht genügend Infos über die Filmhistorie.

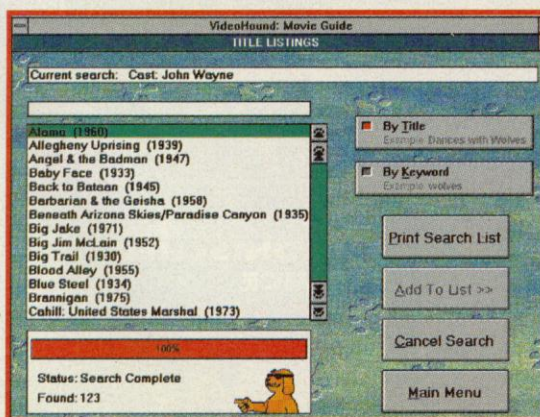
Cineasten mit Drang und Hang zu multimedialen Exzessen sollten eigentlich im siebten Himmel schweben: Nach dem famosen *Cinemania 94*, schwebte nun, frisch aus den USA, ein weiteres Nachschlagewerk für Filmfans in der Redaktion ein. Anstatt jedoch auf die wertvolle Mitarbeit so berühmter Autoren wie Ephraim Katz und Leonard Maltin zurückzugreifen, schnappten sich die Macher des *Video Hound Multimedia* den besten Freund des Menschen als Zugpferd – den Hund. Der tierische Geselle gräbt per Pfote Daten, Fakten

Ein echtes Leckerli für den Trashfreund: Infos zu bekannten Kinostreifen und Spitzen-„C“-Movies auf einer CD

und Berichte über mehr als 20000 Filme aus den Tiefen der digitalen Datenbank. Im Repertoire sind nicht nur berühmte Klassiker und neue Kassenknaller, sondern auch Splatterstreifen und „C“-Movies, die es erst gar nicht auf die Leinwand schafften, sondern gleich auf Video veröffentlicht wurden. Zusätzlich gibt's Infos über Cartoons, TV-Shows und Musikvideos. Gute

Filme werden von *Video Hound Multimedia* mit einer entsprechend hohen Anzahl von Knochen bewertet. Leider kann *Video Hound Multimedia* trotz größerer Titellanzahl an den Kollegen *Cinemania* nicht heranhecheln. So fehlen beispielsweise die Filmschnipsel, statt Filmmusik-Jingle gibt's nur ein paar Soundeffekte. Außerdem versagt die Spürnase des Hundes bei einigen Querverweisen und ganz gezielten Suchkriterien. Als Zusatz-CD zur *Cinemania* ist *Video Hound Multimedia* sicher in Betracht zu ziehen – allein schon wegen der hohen Anzahl an Filmtiteln. Wer nur ein einziges Filmwerk braucht, kauft das Microsoft-Produkt.

mh



MAC
Grafik: —
Sound: —
65%

Hersteller:

Visible Ink

Testmuster:

Visible Ink

Besonderheiten:

Filmmusiken angespielt

Zirka-Preis:

180 DM

Minimalkonfiguration:

386 SX, 2 MByte RAM, VGA, 4 MByte Festplatte, Windows 3.0 mit Multimediaextensions

1942. wurden in den Kämpfen im Südpazifik
nur die mutigsten und besten Piloten für die
Besatzung der Flugzeugträger ausgewählt.

WERDEN SIE EINER VON IHNEN!



1942
THE PACIFIC AIR WAR

FÜR IBM-PCS UND KOMPATIBLE

MICRO PROSE

Vielflieger

LucasArts Classic

FAZIT

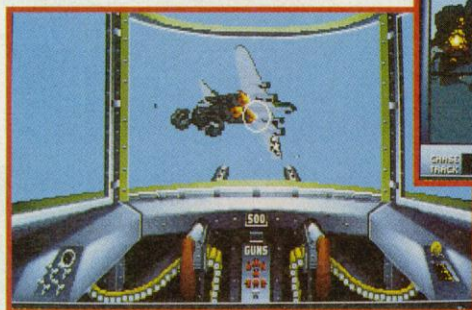
Swotl und Battle of Britain gehören immer noch zu den schönsten Simulationen der letzten 5 Jahre. Spielerisch äußerst gehaltvoll. (Fast) direkt von der CD spielbar. Kein Kopierschutz. Preiswert. Handbücher in Deutsch.

Schwach: **Battlehawks.** Mager-Manuals ohne historische Infos.

Der Dreierpack für den verwöhnten Fliegerfreund: Auf der Sammel-CD *LucasArts Classic Simulations* findet der geneigte Fan die drei Simulationen *Battlehawks 1942*, *Battle of Britain* (plus Missiondisk) und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, komplett mit allen vier zu *Swotl* gehörigen Szenariodisketten. Ganz klarer Schwachpunkt der dynamischen Drei ist der Oldie *Battlehawks 1942*, der in Sachen Spielspaß und technischer Ausführung den jüngeren Kollegen deutlich hinterherhinkt. Wer mit diesem Wermutstropfen leben kann,

bekommt mit *Battle of Britain* und *Swotl* zwei tolle Simulationen, die sich auch nach heutigen Maßstäben nicht hinter der umfangreichen Konkurrenz zu verstecken brauchen. Beide Programme heimsten seinerzeit die begehrte *POWER PLAY: Besonders empfehlenswert*-Medaille ein und kassierten dicke Wertungen.

Besonders erfreulich: Die Spiele lassen sich, bis auf die kleine Installation weniger Files auf Festplatte,



Die Überflieger auf einer CD: *Battlehawks*, *Battle of Britain* und *Swotl* (Bilder)

komplett von der CD spielen. Schade ist nur, daß die Handbücher – ob schon komplett in Deutsch – ganz schön Federn gelassen haben. Die deutlich dünner gewordenen Manuals (kein Wunder, denn die drei Originalbücher hätten kaum Platz in der Spieleschachtel gefunden) beschränken sich nur noch auf die verschiedenen Aspekte des Spiels wie Steuerung und Aerodynamik. Die Originalhandbücher lieferten zudem Informationen zu den historischen Hintergründen der Simulationen. Ansonsten heißt es bei dieser CD: Zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Ach ja: Auf eine Grafik und Soundwertung haben wir in diesem Fall verzichtet. Grob reicht die Skala von mäßig (*Battlehawks*) bis sehr gut (*Swotl*). mh

MS-DOS

Grafik: —
Sound: —

80%

Minimalkonfiguration: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, EGA, Festplatte

Hersteller: LucasArts

Testmuster: Softgold

Besonderheiten: Handbücher in Deutsch

Zirka-Preis: 120 DM

Frühlingsgefühle

Madness of Roland

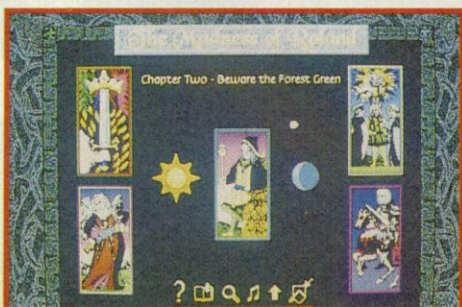
FAZIT

Eine nette Ritter-Novelle, die leider für ein ausgewachsenes Buch etwas dünn geraten ist

Viele nutzlose Funktionen und pseudomedialer Firtelanz. Filmsequenzen wirken aufgesetzt und sind wenig erhellend in die Handlung eingebaut.

Die Wege der Interaktivität sind seltsam und geheimnisvoll. Da gibt es einen relativ glücklosen Bühnenautor mit dem Namen Greg Roach, der schreibt ein opulentes Stück über den edlen Ritter Roland und seiner Liebe zum Burgfräulein Angelica und keine Bühne will es, ob der hohen Inszenierungskosten, haben. Flugs werden professionelle Sprecher engagiert, ein paar Laiendarsteller ziehen mit der Videokamera los und spielen sich das Mittelalter vom Leib, das herbe Kunstwerk wird mit einem gefälligen Menüsystem beglückt und fertig ist das Multimedia-Ereignis. The *Madness of Roland* ist nichts anderes als ein in sieben spärliche Kapi-

telchen aufgeteiltes Hörspiel mit Untertiteln. Gelegentlichen "Quick Time"-Filmchen, Hypertext-Firtelanz, der den eigentlichen Text erklären muß und eine kleine Datenbank, in der wir einiges über die Zeit Karls des Großen erfahren, sind multimedialer Höhepunkt. Jede Person der Handlung wird von Schauspielern gesprochen und sogar Rolands wackeres Schwert darf seinen Senf zum allgemeinen Tohobabohu abgeben. Was ist nun interaktiv an Rolands Macintosh-Wahnsinn? Verwegene Naturen dürfen wie wild durch die Kapitel klicken und die Texte so aus jedem noch so kleinen Zusammenhang reißen. Wenn das nicht kreativ ist. Da man offensichtlich die völlige Verwirrung des Lesers/Spielers vorausgesehen hat, wurde sogar eine Art Automapping eingebaut,



Die Texte werden vorgelesen

das uns anzeigt in welchem Kapitel wir unterwegs sind. Für Freunde der mittelalterlichen englischen Sprache bedingt einsetzbar. Normalsterbliche kaufen sich ein gutes Buch und schließen sich mit Ivanhoe und Sir Lancelot in der heimischen Lese-Kemenate ein. vv

MAC

Grafik: 40%
Sound: 62%

32%

Minimalkonfiguration: System 6.07 oder später, Quick Time 1.5, 2 MB RAM (s/w), 4 MB RAM (Farbe)

Hersteller: HyperBolt Studios

Testmuster: Mediavision

Besonderheiten: Historische Datenbank

Zirka-Preis: 140 DM

Contra, Re, Bock: Kapitelwahl per Kartenspiel

Ihr Online PC zum Träumen.

ab
DM 49,-
/mtl.*



So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC:

Greifen sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum-PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung, schon ab **DM 49,-** monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-613084 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.

Vollservice-Hotline-Vollinstallation 12 Monate Garantie (3 Jahre möglich!)
ONLINE Marken-PCs inklusive Maus, MS-DOS 6.2 deutsch, Windows 3.1 deutsch, 50 MB PD-Software (Pentium ohne PD-Software):

ONLINE 386 DX 40

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
386-40 ISA,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB ISA VGA-Karte
AT-BUS ISA Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 2.299,-

ONLINE 486 DX2 66

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-66 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 3.499,-

ONLINE 486 DX 40

Desktop-Gehäuse,
4 MB RAM,
486-40 VLB,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
250 MB Festplatte,
1 MB VLB VGA-Karte
AT-BUS VLB Controller,
Mitsumi Tastatur,
14" Color Monitor

DM 2.999,-

ONLINE PENTIUM

Tower-Gehäuse,
5 LC 60 LB,
8 MB RAM,
1.44 MB Laufwerk 3.5",
340 MB Festplatte,
1 MB VLB miro VGA-Karte,
VLB Multi I/O-Controller
Cherry Tastatur,
14" Color Monitor

DM 5.980,-

AUFPREISE FÜR ONLINE PCs

Big Tower	DM 129,-	Festplatte 340 MB	DM 219,-
Soundblaster Pro Deluxe	DM 199,-	Monitor 15" NI	DM 459,-
Soundblaster 16 ASP	DM 399,-	Drucker Epson Stylusn 800	DM 599,-
Orchid Soundwave 32	DM 539,-	24 Monate Garantie	+ 5%
CD Rom Double Speed	DM 349,-	36 Monate Garantie	+ 10%

***Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line Service. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 13,9%.**

**Wir akzeptieren American
Express, Eurocard und Visa!**

Alle Preislisten verlieren ihre Gültigkeit,
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

On-line
Service
AGENTUR

Bestelltel.: Mo.-Fr.: 11.00-17.00 Uhr: 0211-633 006
Bestellfax rund um die Uhr: 0211-61 30 84

Wollen auch Sie
bei uns anecken?



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	69,90 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
Epic Pinball EV	79,00 DM
F-14 Fleet Defender DH	89,90 DM
Flugsimulator 5.0 DV	129,90 DM
Formula One Grand Prix DH	84,90 DM
Gabriel Knight DV	64,90 DM
Hand of fate DV	69,90 DM
Hattrick! * DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Leisure Suit Larry 6 DV	64,90 DM
Links 386 Course Disks je	44,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Mad News * DH	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
Outpost * DV	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
Tie Fighter * DV	84,90 DM
Ultima 8 * DH	84,90 DM
Ultima 8 SAP * DH	39,90 DM
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	64,90 DM
Brian the Lion DH	49,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization A 1200 DV	64,90 DM
Combat Classics 2 DV	56,90 DM
Cool Spot DH	49,90 DM
Crash Dummies * DH	44,90 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
Hanse - Die Expedition DV	44,90 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
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
Perihelion DH	49,90 DM
Quarter Pole * DV	56,90 DM
Rings of Medusa Gold*DV	64,90 DM
Sierra Soccer * DV	49,90 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
Syndicate DV	56,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
Team 17 Compilation DH	54,90 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	39,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustn.FCS Mark I B	169,00 DM
Thrustn.WCS MK IIB	269,00 DM

CD ROM Games

Battle Isle 2 DV	84,90 DM	Iron Helix DV	79,90 DM
Beneath a steel sky * DV	109,90 DM	Journeyman Project DV	69,90 DM
Comanche * Miss. DV	99,90 DM	Lands of Lore DV	89,90 DM
Conspiracy DV	89,90 DM	Larry Collection * DV	89,90 DM
Day of the tentacle DV	89,90 DM	Outpost * DV	89,90 DM
Dragonsphere DH	84,90 DM	Rebel assault EV	79,90 DM
Golden 7 DH	79,90 DM	Strike Commander DH	84,90 DM
Inca 2-Wiracocha DV	119,90 DM	Who shot J.Rock? EV	89,90 DM

Hardware & Multimedia / Soundkarten

Panasonic CD562B	419,00 DM	SB16 Basic DH	299,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsp.	239,00 DM	Waveblaster	449,00 DM
SB AWE 32	649,00 DM	Gravis Ultrasound	399,00 DM

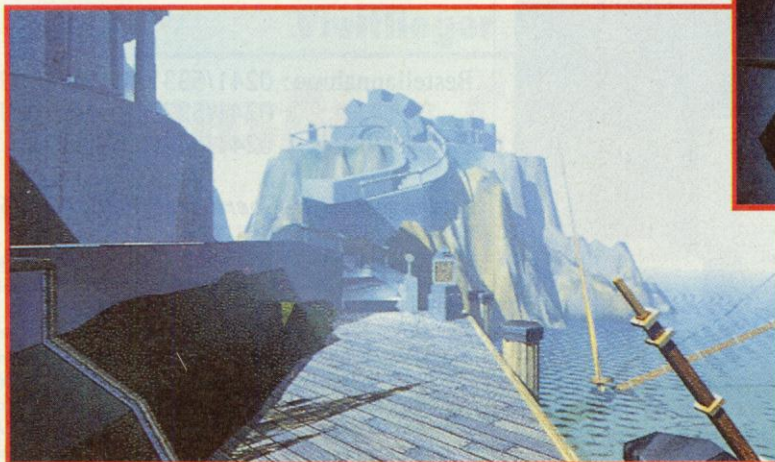
Es gelten unsere ABG. Versand erfolgt per Post. Bei Vorkasse zzgl. DM 5,- (Euroscheck oder Überweisung auf das Konto bei der Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000). Bei Nachnahme zzgl. DM 3,- + Zahlscheingebühr. Porto & Verpackung DM 9,-, ab DM 150,- Lieferwert Porto & Verp. frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 30,- fällig. Viele weitere Titel ab Lager lieferbar. Ladenpreise weichen ab. Bei Lieferung ins Ausland erfragen Sie bitte telefonisch die Gebühren. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

Der Leuchtturm
am Ende der
Welt: Jules Verne
hätte seine Freu-
de gehabt

FAZIT

Im Gegen-
satz zu
weitge-
hend puzzelosen
Konkurrenzpro-
dukten erstaunli-
che Rätseldichte.
Motivationsför-
dernde Mysterien-
Geschichte.

Spartani-
scher Hand-
lungsab-
lauf, minimalis-
tisches Spiel-
system, nicht das
geringste Quent-
chen Humor.
Anspruchsvolle
englische Texte.



Der Weg ist das Ziel

Myst

Cyan Softwares Inselabenteuer konnte uns schon in der Macintosh-Version halbwegs überzeugen. Wo andere CD-ROM-Produkte eher durch viel Grafik und wenig Inhalt auffallen, kann *Myst* einiges an knackigen Rätseln bieten. Die Herausforderung entsteht dabei weniger durch das Puzzle selbst, als vielmehr dadurch, es als solches zu erkennen. Denn hier wird kaum etwas erklärt, nur wenige Hinweise werden gegeben. – Wir

sind allein in der fremden Umwelt. Die präsentiert sich vorwiegend starr und abweisend. Wer gerne mit seiner Umgebung interagieren und viel anstellen möchte, kommt bei *Myst* sicher nicht auf seine Kosten. Ein, zwei Gegenstände, Knöpfe oder Hebel pro Bild sind da schon das Höchste der Gefühle. Dem angepaßt, können wir immer nur einen einzigen Gegenstand im Inventory unterbringen. Der Mauscursor fungiert im Regelfall als



Richtungspfeil und verwandelt sich nur sporadisch in einen aktiven Finger, der Tasten drückt oder Skalen verstellt.

Trotzdem verströmt das knarz-trockene Akademiker-Vergnügen einen gewissen Reiz, was wohl hauptsächlich an den hochkultivierten Grafiken liegt. Man möchte sich schon in allen Computerbildern ergehen und entspannen, also heißt es dranbleiben und das nächste Rätsel suchen. Ganz sicher nichts für Fans von *Monkey Island* oder *Gabriel Knight*. vw

Aus alt mach neu

Wolfpack

Das Spiel hat schon lockere vier Jahre auf dem Buckel und gehörte schon 1990 zum trockenen Mittelmaß: Novalogics Einstands-simulation *Wolfpack*. Jetzt dürfen Seebären endlich die Unterwas-serschlacht des zweiten Weltkriegs auf CD nachempfinden. Die Änderungen zum langweiligen Original halten sich jedoch leider in Gren-

zen: Allein ein minutenlanger 3D-Studio-Vorspann und 58 neue Missionen sollen den Käufer locken. Ansonsten bleibt alles beim alten: Ihr dümpelt entweder auf deutscher oder amerikanischer Seite durch die See und schießt auf alles, was nicht befreundet ist. Mit Köpfchen und strategischem Verständnis kontrolliert Ihr ein

Sonar, den Tiefen-messer und eine Handvoll Waffen-systeme. Dank des Editors, der neuen Missionen und des Zweispielermodus



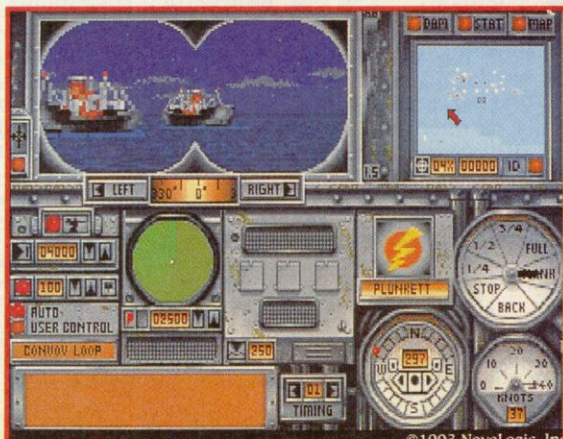
Los Knut, hoch mit dem Periskop

werden eingefleischte Freaks eine Weile ihre Freude dran haben – alle anderen lassen den alten Dampfer ziehen und warten auf *Aces of the Deep*. kn

FAZIT

Schöner
Vorspann
und 58
neue Missionen
werden *Wolfpack*-
Fans entzücken

Das Spiel
ist, dank
des fehlen-
den Realismus
und Campaign-
Modes, zu mittel-
mäßig und zu alt,
um die Freuden
des CD-ROM-
Daseins genießen
zu können



Volles Rohr:
die feindliche
Armada
im Anmarsch

MS-DOS

Grafik: 60%
Sound: 30%

52%

Minimalkonfiguration: 286er,
2 MByte RAM, VGA, CD-ROM

Hersteller:

Novalogic

Testmuster:

Softgold

Besonderheiten:

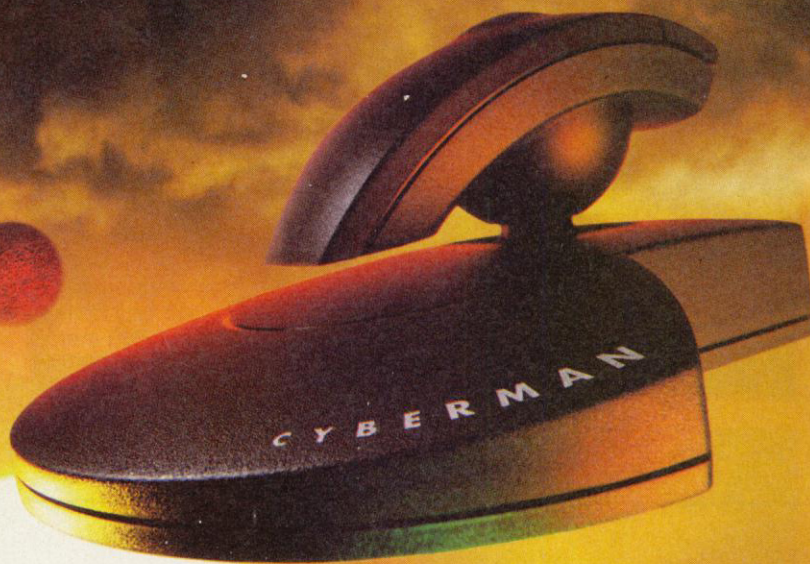
58 neue

Missionen

Zirka-Preis:

120 DM

JETZT IST DIE MACHT MIT IHNEN!



CYBERMAN™ UND SOUNDMAN WAVE™. NEUE DIMENSIONEN FÜR ACTION UND SOUND.

Sie brauchen Kontrolle und Power in der Welt der neuen, actiongeladenen 3D-Spiele und Sound-Anwendungen. Mit CyberMan, dem futuristischen Interaktiv-Controller für PC-Spiele, haben Sie alle drei Dimensionen voll im Griff. Es ist das einzige Kontrollgerät mit sensorischer Rückkopplung. Damit bekommen Sie die Action hautnah zu spüren! SoundMan Wave*, die Soundkarte der nächsten Generation mit dem neuen OPL-4 Chip, arbeitet mit der fortschrittlichen Wavetable-Synthese, um heiße 16-Bit-Soundeffekte und realistische Musik zu erzeugen. Wenn Sie Action und Sound ERLEBEN wollen, holen Sie sich CyberMan und SoundMan Wave.



CYBERMAN UND SOUNDMAN WAVE FINDEN SIE U.A. BEI:
ALLKAUF - BRINKMANN - COMPUTER COMPANY -
HERTIE - HORTEN - KARSTADT - MEDIA MARKT - SCHADT - VOBIS

SONST NOCH FRAGEN? RUFEN SIE UNS EINFACH AN. **LOGI GMBH 089 / 89467-308.**
LOGITECH AUSTRIA 06474 74 01. LOGITECH SCHWEIZ 021 863 50 00.



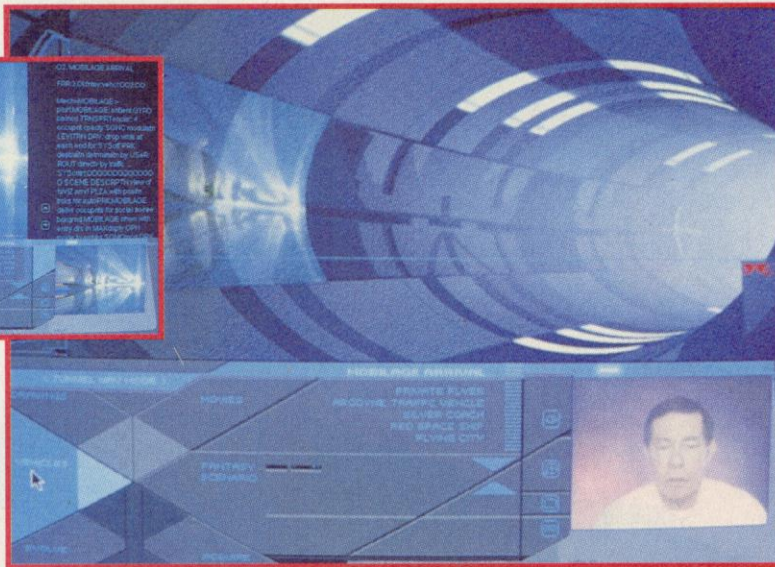
*Garantiert 100 %ig kompatibel mit SoundBlaster, AdLib und General MIDI. Mit SCSI CD-ROM-Schnittstelle, Joystick- und MIDI-Anschluß. Mitgeliefert werden 5 wertvolle Software-Pakete.



FAZIT

Alle Menüs und Programmgrafiken wurden von Mead gestaltet und sind von hohem ästhetischen Reiz. Für computerisierte Fans des Designers ein Muß.

Man hätte den freien Speicherplatz ruhig nutzen und etwas mehr Grafiken unterbringen können. So bleibt's ein kurzes und teures Vergnügen.



Augenschmaus

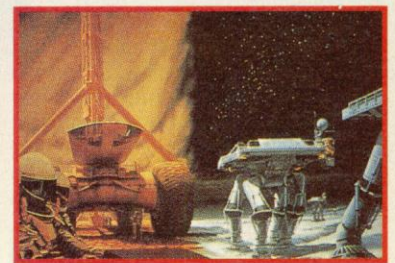
Kronolog 2

Syd Mead gehört zu der kleinen Schar international gefeierter Spitzendesigner, die mit ihren Entwürfen und Ideen unsere Zeit wesentlich beeinflusst haben. Multitalent Mead entwirft Autos, Vergnügungsparks, Einkaufszentren, Häuser und Gebrauchsgegenstände. Er war am Produktions-Design solcher Filmklassiker wie "Aliens" oder "Blade Runner" beteiligt und streckte vorsichtige Fühler auch in Rich-

tung interaktiver Unterhaltung aus. Der erste Versuch mit dem kalifornischen Softwarehaus Cyberdreams ging gründlich in die Hose – auch Meads Düsenjetdesign konnte das müde Cyberrace nicht vor dem Absturz retten.

Fürs erste vom harten Spielegeschäft bedient, besinnt sich Syd Mead seiner eigentlichen Tugenden und legt nun seinen bereits vor drei Jahren in Japan bei "Bandai

Visuals" erschienenen Grafikband "Kronolog" als interaktive Bildergalerie vor. Neben Meads schönsten Fahrzeugdesigns dürfen wir hier auch seine nicht ganz so bekannten Fantasy-Szenarien bewundern. Kronolog 2 bietet edelstes Grafikdesign, formschön eingebunden in ein außergewöhnliches Menüsystem. Zu jeder der hochauflösenden, teils animierten Grafiken wird reichlich Hintergrundinformation geboten. Das Ganze wird angereichert durch "Quick Time"-Interviews und futuristische Soundtracks. vw



Zukunftsweisendes Mead Design

MAC

Grafik: —
Sound: —

65%

Minimalkonfiguration: Quick Time (ab 1.5.), 256 Farben, System 7.0, 2 MByte RAM

Hersteller:
Bandai Visual

Testmuster:

Import

Besonderheiten:

Quick Time

Filme

Zirka-Preis:

90 US \$

The New Generation

Wizardry

FAZIT

Die beiden besten Rollenspiele des Universums auf einer CD – was will man mehr?

Beide Rollenspiele sind dank des Umfangs und der knackigen Rätsel für Einsteiger denkbar ungeeignet. Leider keine CD-spezifischen Änderungen in der Präsentation.

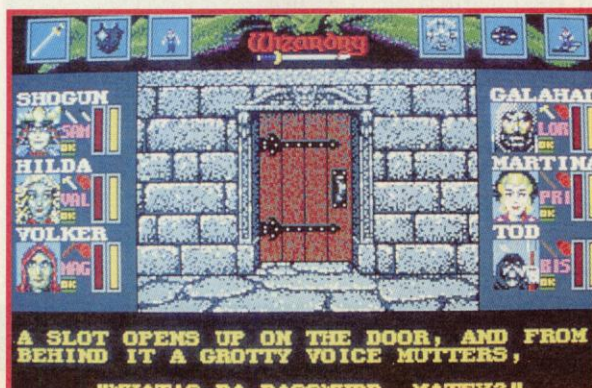


Längst ersehnt und endlich da: die Wizardry-Compilation. Die beiden besten klassischen Rollenspiele der letzten vier Jahre, *Bane of the Cosmic Forge* und *Crusaders of the Dark Savant* auf einer CD und in deutsch – der Traum eines Rollenspielers geht in Erfüllung. Das Schöne daran ist aber, daß die

Programme dem heutigen technischen Standard angepaßt wurden. Was bei *Wizardry 7* noch ohne Probleme funktionierte und bei *Bane* ganz und gar nicht: Wer letzteres mit einer DX2 spielen wollte, mußte den Turbo abschalten, denn "mit" lief es nicht mal an. Ohne Turbo jedoch zu langsam, drückt man sel-

bigen wieder in die Ausgangsposition, wobei es nun wieder zu flink zur Sache ging.

Leider nur in EGA:
Bane of the Cosmic Forge aus dem Jahre 1989 auf CD



Glücklicherweise spendierte Softgold der CD eine Anpassungsroutine, mit der *Wizardry 6* nun problemlos mit der richtigen Geschwindigkeit auch auf 486ern läuft. Zusätzlich können beide Spiele direkt von CD gespielt werden – nur für die Spielstände ist eine Festplatte vonnöten. Alle Rollenspieler ohne die Originale müssen also bedingungslos zuschlagen. *Wizardry*-Besitzer dürfen Abstand nehmen – die Spiele auf der CD wurden bis auf die *Bane*-Anpassung nicht verändert. kn

MS-DOS

Grafik: —
Sound: —

88%

Minimalkonfiguration: 286er, EGA, 1 MByte Festplatte

Hersteller:

Sir-Tech

Testmuster:

Softgold

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

120 DM

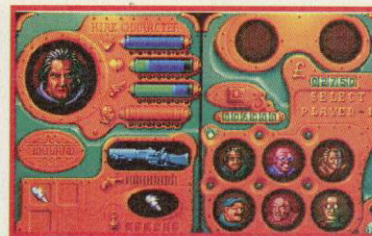


Chaos Compact

The Chaos Engine

Endlich ist es da: Das beste Action-Spiel, von dem das CD³² träumen darf. Das vorerst letzte Bit-map-Brothers-Spiel *The Chaos Engine* darf nach gut eineinhalb Jahren Umsetzungszeit endlich von

CD³²-Besitzern erforscht werden. Wenn Ihr ein zweites Pad besitzt, könnt Ihr Euch wahlweise auch zu zweit auf den Weg durch unzählige Levels machen, um den bösen Wissenschaftler Fortesque daran zu hindern, mit seiner *Chaos Engine* die Welt zu erobern. Seid Ihr allein, durchstreift Ihr mit einem computer-gesteuerten Kumpel via Vogel-perspektive Wälder, Sümpfe und finstere Fabriken und schießt Forte-



Im Shop dürfen neue Aus-rüstungsgegen-stände gekauft werden



Rache ist Blutwurst:
Unser Super-
Duper-Team kämpft
sich bis zur
Chaos Engine durch.



sques Schergen reihenweise in den Himmel. Nach jedem zweiten Level darf in einem Shop eingekauft werden, wobei vom Molotow-Cocktail bis zur Intelligenzspritze für Euren Kumpel alles dabei ist. Dank des wunderbaren CD-Hintergrund-Sounds, der viktorianschen Edel-grafik und des flotten Spielprinzips, ist *The Chaos Engine* eines der wenigen tollen CD³²-Actionspiele, die jeder haben muß. *kn*

FAZIT

Fetzige Grafik, packender Sound und das durchgestylte Spielprinzip bringen jedem Actionfreak wochenlangen Spielspaß.

Mit dem schlechten Pad sind Schrägbewegungen und Schüsse nur recht mühsam zu steuern.

CD 32	Hersteller:
Grafik: 80 %	Renegade
Sound: 79 %	Testmuster:
86%	Renegade
	Besonderheiten:
	CD Sound
	Zirka-Preis:
	100 DM

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu

Feinden? Oft ganz unbe-wußt. Und nur, weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt.

Weil wir wenig von ihm wissen. Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt. Denn Toleranz zeigt sich im Handeln.

Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz“,
Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

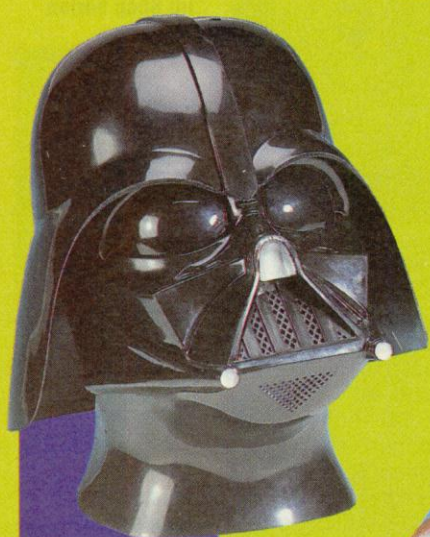
nicht.

**Toleranz
zeigt sich im
Handeln**

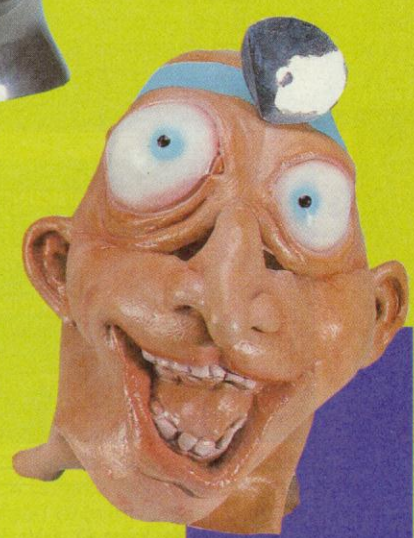
EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

POWER

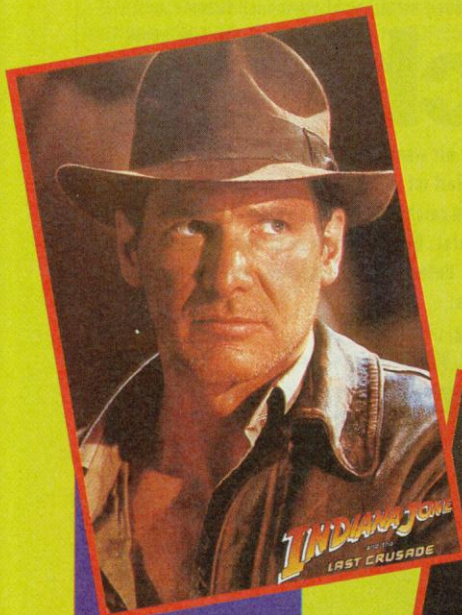
SHOP



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.



Bestellnummer:
INDY-01.
Einzelpreis 9,95
Mark. Indiana
Jones 3 Poster
"mit Hut". Größe
ca. 54cm mal
82cm.



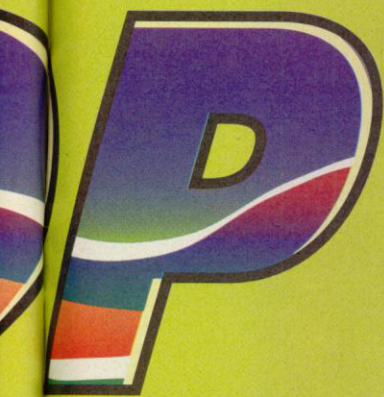
Bestell-
nummer: SW-
02. Einzelpreis
15,95 Mark. Die
Sternenschlacht
für das
Wohnzimmer:
Star Wars-Poster
"Space Battle".
Größe ca. 155cm
mal 92cm.

**Willkommen im POWER
PLAY-Einkaufsparadies.**
Ungetrüb von Öffnungszeiten,
Wochenenden oder Feiertagen
könnt Ihr Euch in unserem
POWER SHOP dem Konsum-
rausch 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 Redakteurschar 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: TNG-01R. Einzelpreis 79,95 DM. Unverzichtbar für den Trekiefan: 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.



Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen gründlich durchlesen, um später eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden.

Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief. Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12 Mark Versandkostenpauschale). Aus technischen Gründen, können wir leider keine Vorkasse für Bestellungen aus dem Inland akzeptieren. Ab einem Warenwert von 300 Mark liefern wir selbstverständlich 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 Vor-

rat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es zu Lieferzeiten von bis zu 6 Wochen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer per Brief bestellen möchte, schickt seine Order an folgende Adresse:

Interact
Reza Memari
Johann-Strauß-Straße 15
85591 Vaterstetten

Bankverbindung:
Hypobank-Vaterstetten
BLZ 700 200 01;
Kto.-Nr.: 4840 179 090

Noch einfacher geht's natürlich per Fax: **08106/33165** ist die Bestell-Faxnummer. Wenn Ihr Fragen, Kritik oder Anregungen loswerden wollt, wendet Euch an unsere **POWER SHOP-Hotline**. 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-a-way-Poster des Raumschiffes Enterprise. Größe ca. 65cm mal 122cm.

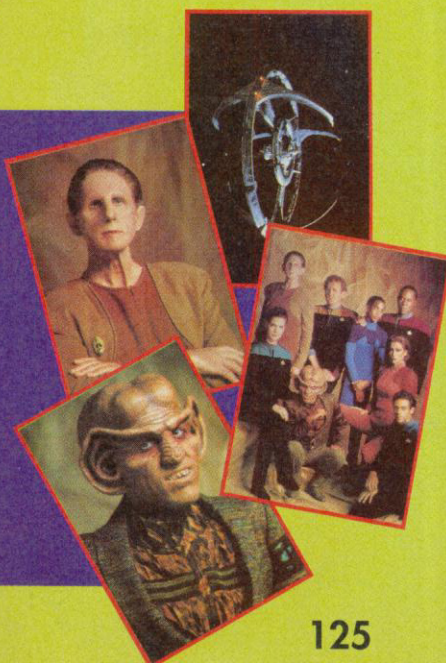
Bestellnummer: DS9-01. Einzelpreis 2 Mark. Star Trek: Deep Space Nine Postkarte. Motiv: Die Station DS9.

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.



Was steht in der nächsten POWER PLAY? Eine Frage, die Tausende von Fans jeden Monat immer wieder bewegt. Aber nicht nur Ihr stellt Euch diese Frage alle vier Wochen neu. – Auch über unseren Köpfen schwebt im regelmäßigen Abstand dieses Damokles-Fragezeichen. Bange Stunden in der Redaktion ("Kommt das Testmuster?"), wechseln sich mit wilden Begeisterungstürmen ab ("Schau mal, was heute in der Post war!"). Deshalb unsere POWER PLAY-Prognose für das nächste Heft, wieder ohne Gewähr.

Eines steht jetzt schon fest: In der POWER PLAY 7 findet Ihr einen ausführlichen Testbericht über das Megarollenspiel **Dungeon Master 2**. Strategen werden mit einem Test zu Sierras CD-ROM-Epos **Outpost** versorgt. Ein weiteres Schmankerl: Alles über Bullfrogs neusten Isometriestreich **Theme Park**.

Leseratten und Infokünstler warten begierig auf zwei heiße Interviews. Wir plauschten mit Bob Bates über seine Spielgewohnheiten und über die Zukunft des Adventures. Unsere USA-Korrespondentin Brenda Garno schaute den Bethesda-Programmierern gründlich auf die Finger.



erscheint am
15. Juni 1994

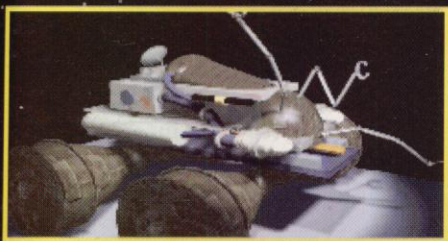
Ausgabe 7
mit Spielediskette

OUTPOSTTM

**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 Bergbau, 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.

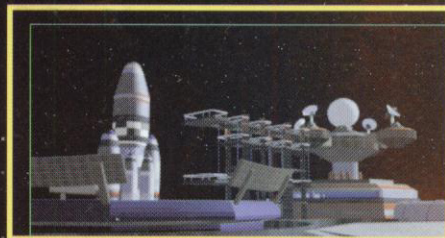
OUTPOST ist aufgebaut auf Forschungen der NASA auf den Gebieten Raumfahrt, Robotik, Terraforming und Konzeption intergalaktischer Flugkörper; das Spiel gibt Ihnen die Kontrolle über die umfassendste Strategie-Simulation, die je für den PC entworfen wurde.

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.

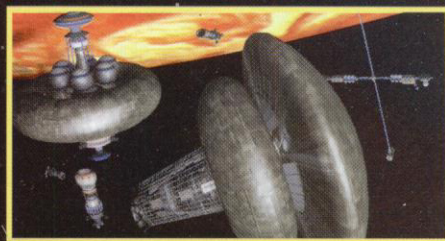
Die Entwicklung der Landwirtschaft, des Bergbaus und der Industrieproduktion sind lebensnotwendige Aktivitäten, wie auch die Investitionen in Forschungs- und Erholungsstätten, die den Kolonisatoren das Leben angenehmer machen werden. Hoffentlich bleiben sie lange genug am Leben, um davon zu profitieren. 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 erhältlich für PC CD-ROM (Disketten-Version folgt)

«Die Grafikqualität von Outpost ist einfach unglaublich»

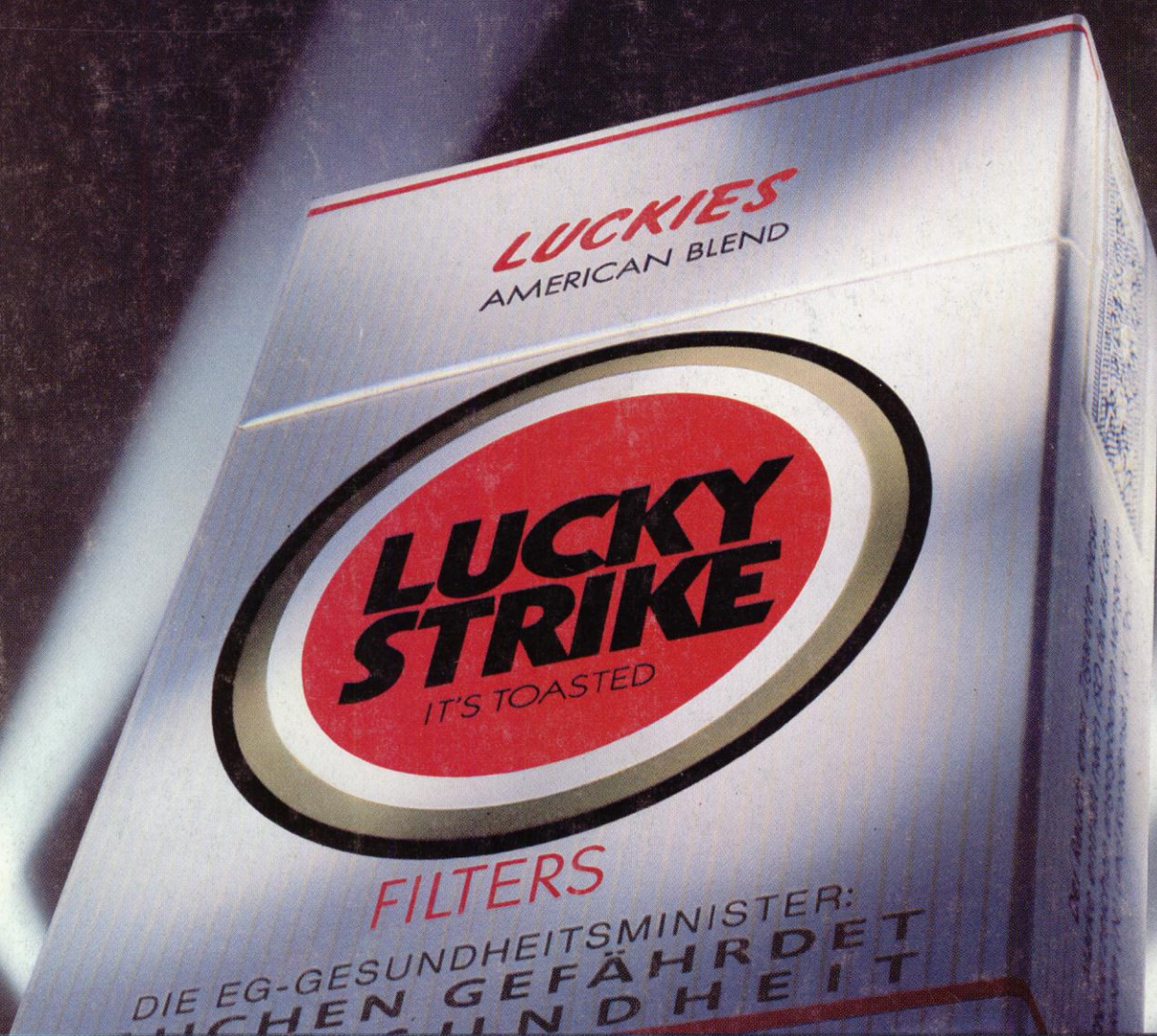
Computer Gaming World

® und/oder TM sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

eine  **SIERRA[®]** Produktion

20th Century Box.

106-406



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)