

100% PC DAS COMPUTERSPIELE- UND MULTIMEDIA-MAGAZIN
POWER
7/95
RAW
DM 6,50
85 50,-/str. 6,50
Lit. 9000/Hilf. 8,-
elkr. 35,-/frank. 32,50
MAGNA
MEDIA

Vollgas

Das Road-Movie für
den Computer-Biker



Apache Longbow

Explosiv:

Kampfhubschrauber
der Zukunft

Die Knaller der Mega-Messe im Überblick

Electronic
Entertainment Expo

Daedalus Encounter

De

S

**SEK-
LUNITY**

Die nächste Generation der Adventure-Spiele



**Super
Wettbewerb
für Kreative**
Gesucht:
Das beste
Werbekonzept



4 597 034 206507

1469 Anno domini

Ihre größte Entdeckungsreise beginnt:

ATLAS

Limitierte
Erstauflage
mit originalgetreuer, historischer
Weltkarte

Ein geringerer als Seine Majestät, der König von Portugal, hat Sie ausgewählt: Sie sollen Schiffe in die entlegensten Orte der Welt entsenden, um Schätze und Handels Güter zu finden, neue Handelsrouten aufzubauen und die unbekannten Gebiete zu erforschen. Dies ist eine Aufgabe, die selbst Ihnen als erfahrem Seehandelskaufmann alles abverlangt. Obwohl eine Vielzahl von Gefahren und Hindernissen lauern, werden Sie sagemühevollen Schätze entdecken, wunderbaren Lebewesen begegnen und auf kostbarste Handels Güter stoßen...

Nehmen Sie Kurs auf die Weltmeere des Atlas und beginnen Sie mit der Schöpfung Ihrer eigenen, einzigartigen Weltkarte.

Da leuchtet das Entdeckerherz:

- Spielansicht in drei verschiedenen Zoom Stufen
- Anzeige des Welt-Atlas oder Kontinent-Atlas für den nötigen Überblick
- mehr als 500 Produkte, Tierarten, Handels Güter, Rassen und Schätze
- Anzeige der Handelsrouten und deren Status auf der Landkarte
- Anzeige von unentdecktem Areal und Entwicklungs- Zuständen der Welt
- Dynamisches Verhalten der Handelsrouten durch Zufallsereignisse und Marktschwankungen
- Dynamische Veränderung von Führungsqualitäten der Admiräle in Abhängigkeit von ihren Erfahrungen
- Integriertes Lexikon aller entdeckten Güter, Schätze, Siedlungen und Kulturen

Atlas ist eine einzigartige Mischung aus Handelssimulation, Strategie- und Entdeckerspiel. Und: Das Spiel ist die komplette deutsche Konvertierung des Originals "The Atlas" vom bekannten japanischen Hersteller Artdink, den Machern des Erfolgstitels "A-Train".

Bestseller in Japan:
Über 80.000 Spiele verkauft!

"Bestes
Strategiespiel"

Auszeichnung der größten japanischen
PC-Zeitschrift "Log in"

IBM PC/
Diskette

ARTDINK

Lizenziert von

SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMIGO

PERUANA

in tern



Der Traum aller
Schwiegermütter:
Sascha "The
Hehn" Gliss

Fixe Jungs

◆ Unser streng bewachtes Programmarchiv wies im vergangenen Monat mysteriöse Lücken auf. In Würden eingestaubte Spieleklassiker verschwanden aus den Stahl-schränken, während frisch eingetrudelte Neuheiten mittels mysteriöser Kabelverbindungen von den Festplatten der Kollegen gesaugt wurden. Ging der Programmklau um? Sollte sich ein Maulwurf der Konkurrenz eingeschmuggelt haben? Nein, viel schlimmer: Sascha Gliss ist da! Vor unserem Kölner Neu-redakteur ist kein Programm sicher. Jedes Adventure wird durchgezockt, jede Simulation in den Boden geflogen. Sollte der gute Sascha ausnahmsweise mal nicht vor dem Rechner sitzen, dann widmet er sich seinem zweitliebsten Hobby: den Mädchen. Etwaige Erfolgsmeldungen werden wir rechtzeitig bekanntgeben.

Auch Frank und Hartmut konnten sich über reichlich erfreuliche Anblicke nicht beschweren. Wenn die beiden gerade keinen Firmentermin auf der "Electronic Entertainment Expo" in Los Angeles hatten, dann bewunderten sie in Ve-

nice Beach die durchgestylten kalifornischen Girlies oder gingen in Beverly Hills auf Fotosafari. Leider paßte in ihren dicken Mes-sebericht nur die jugendfreie Filmausbeute.



Wo gibt's die
besten Programme?
Frank und Hartmut
in den Straßen von
Los Angeles



Viel Erfolg im Sommer, wünscht

Power-Play-Team

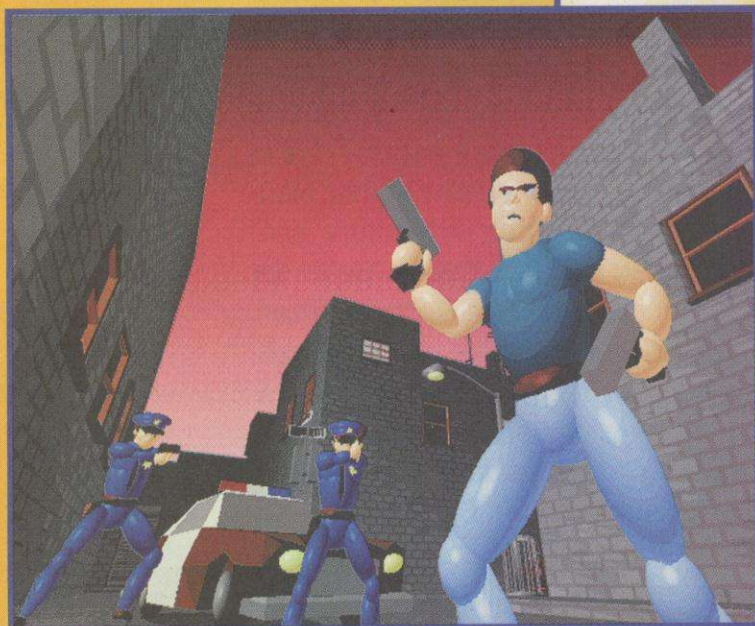
◆ 7/95 ◆

"Bat out of Hell"
Biker Ben auf dem
Weg zum
Headbangers Ball in LucasArts
neuem CD-ROM Adventure

**Seite
54**

**Seite
16**

Das Neueste von der LA Messe:
In "Urban Decay" wird scharf
geschossen



Kimme, Korn und
Schuß: Quantum
Quality Productions
schickt seinen Perfect General II
auf die Hex-Schlachtfelder.

**Seite
102**



Wettbewerbe

Bits & Fun	44
Quaterdeck	128

Test

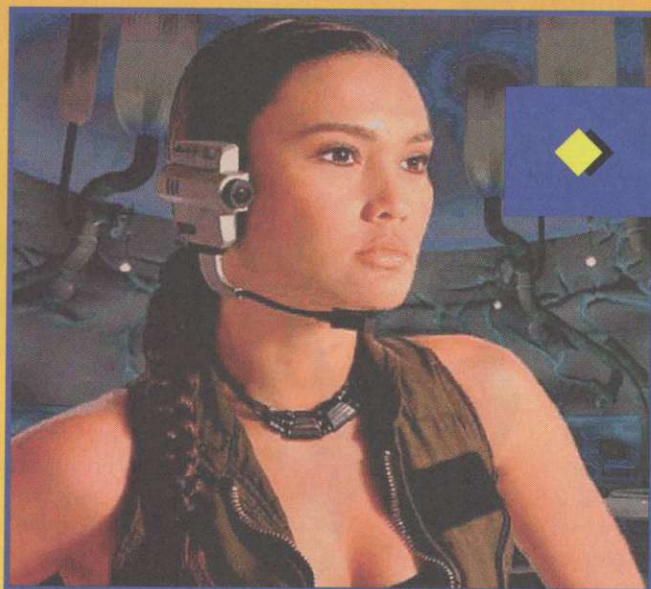
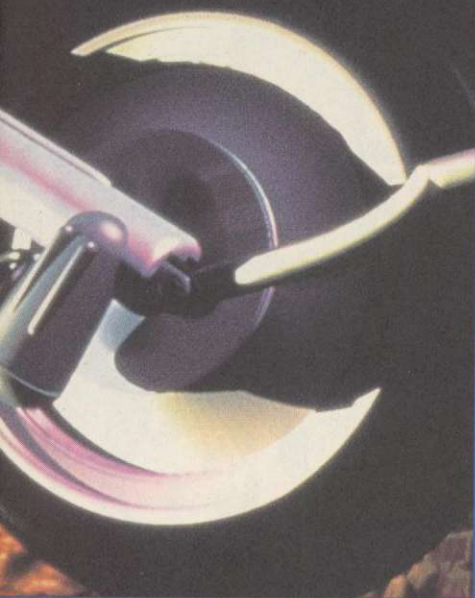
1830	100
Aces of the Deep Exp.	105
Alex Dampier Pro Hockey	108
Alien Breed: Tower Ass.	116
Asterix	107
Blood Bowl	116
Brett Hull Hockey 95	112
Warriors	113
Amerika 1861 - 1865	104
The Daedalus Encounter	50
Der Reeder	114
Earth Siege Exp.	105
Gazillionaire	93

Aktuell

News	6
Der große Messebericht zur E ³	16
Top Gun	34
Dark Universe	38
Apache Longbow	40

Thema

Augenschmaus: Der große Monitor-Vergleichstest	130
---	-----



◆ 7/95 ◆

POWER SERVICE

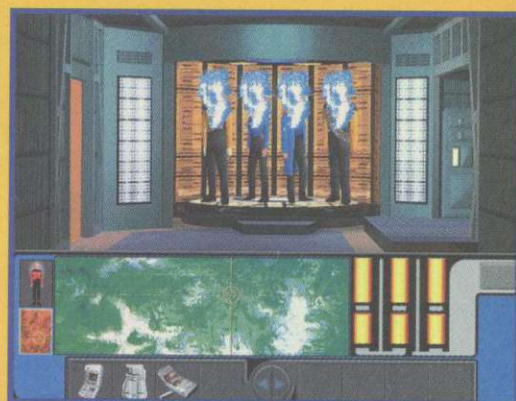
Briefe	84
Doc Düse	80
Kleinanzeigen	87
Hex-Hexereien	76

Powertips

Earthsiege	58
Bioforge	59
Lost Eden	65
NBA Live 95	67
MadNews	68
X-COM "Terror from the Deep"	69
Commander Blood	73

Seite 50

The Daedalus Encounter: Mit Tia zu den Sternen. Wer wollte da nicht mitkommen?



Seite 46

Star Trek - A Final Unity: Hier ist das Beamen noch eine der einfacheren Übungen.

Hattrick	90
Hollywood Pictures	92
Machiavelli - The Prince	95
The Perfect General 2	102
Precision Approach	101
Prisoner of Ice	52
SimTower	96
Star Trek - A Final Unity	46
Terminal Velocity	94
Virtual Pool	106
Vollgas	54
Zorro	115

Rubriken

Impressum	135
Inserenten	73
Power-Data	125
POWER PLAY-Shop	140

Apache Longbow: Die

Seite 40

Spitzensimulation von Digital Integration schraubt sich hoch.



In the Navy

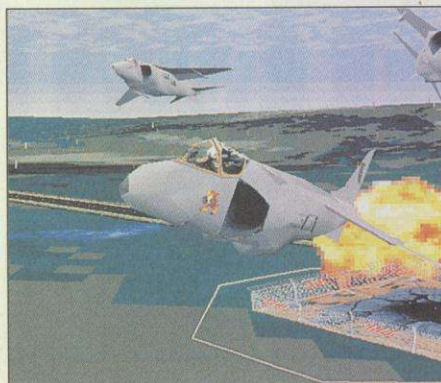
Nachschub für alle Marinepiloten kündigt Electronic Arts an. Mit der Add-On Diskette "Marine Fighters" stehen allen "U.S. Navy Fighters"-Besitzern gleich drei neue Kampfmaschinen zur Verfügung. Neben der AV-8B Harrier 2 und der britischen FRS.MK 2 Sea Harrier ist die russische Yak 141 im Angebot. Krisentechnisch versetzt uns die Datendiskette vor die Küsten Japans und des nord-westlichen Pazifiks. In Rußland hat sich 1997 eine neue diktatorische Regierung installiert und bedroht die inzwischen unabhängigen Staaten des ehemaligen Warschauer Pakts. Wir haben jetzt genau 35 aufregend neue Missionen Zeit, um die Russen in ihre Schranken zu weisen und den Weltfrieden zu erhalten. Neue Missionstypen und ein besseres Waffenarsenal runden die Flieger-Action gefällig ab.



mal ein paar Zwischengrafiken, damit allen Fans das Wasser im Orkmaul zusammenläuft. Wir halten Euch auf dem Laufenden, wann die Schlacht zwischen Empire und Chaos tatsächlich losgeht.

vw

Name: Warhammer
Hersteller: Mindscape
Erscheinungstermin: 3. Quartal 95



Marine Fighters: Mit dem Senkrechtstarter "zielgenau" unterwegs.

Name: Marine Fighters
Hersteller: Electronic Arts
Erscheinungstermin: August 95

Mea Culpa

In der Ausgabe 6/95 ist uns leider ein Fehler unterlaufen: **Onkel Archibald** aus der Playtoon-Serie ist natürlich nicht beim Verlag Schreiber & Leser erschienen, sondern bei **Coktel-Vision**, wo es für **79 Mark** über **Bomico** zu beziehen ist. Wer es besonders eilig hat, der kann auch bei der neu eingerichteten Sierra/Coktel Vision Hotline anrufen und dort Auskünfte über etwaige Bezugsquellen einholen. Die Nummer lautet: 06103/994040 und ist in der Zeit von 9 bis 19 Uhr erreichbar.

Warhammer

Wie bereits berichtet, bastelt man bei Mindscape an der Computerumsetzung eines der populärsten Tabeletop-Kampfsysteme: Dem "Warhammer"-Spielsystem des englischen

Games Workshop. Da bis zur Veröffentlichung des isometrischen Strategiespekakels noch einige Monate ins Land gehen dürften, hier schon



"Warhammer" Die Render-Truppe im Eilmarsch auf unsere Heimcomputer

POWER PLAY Online

Natürlich ist die **POWER PLAY** immer noch Online, obwohl Ihr in den letzten Ausgaben kaum etwas zu diesem Thema gefunden habt. Hier nun einige Adressen, wie Ihr uns elektronisch erreichen könnt: Am aktivsten ist die **POWER PLAY** zur Zeit im Compuserve. Solltet Ihr glücklicher Besitzer eines Accounts sein, erreicht Ihr uns im MagnaMedia-Forum in der **POWER PLAY**-Sektion (GO MAGNA), wo eigentlich ständig heiß diskutiert wird. E-Mails und elektronische Leserbriefe könnt Ihr natürlich auch schicken. Vorerst lediglich an Knut (75162,405). Internetler schicken ihre Mails an 75162,405@COMPUSERVE.COM.

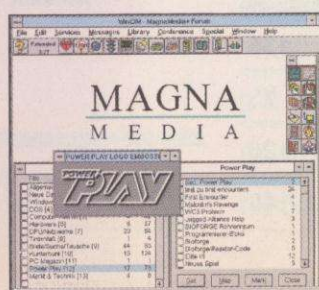
Wer keinen Compuserve-Account hat, aber unbedingt mehr darüber erfahren will, wendet sich vertrauensvoll an Compuserve (Tel: 0130 3732). Für nur 16 Mark pro

Monat (ab dem zweiten Monat) seid Ihr schon dabei. Es warten vielerlei Foren auf Euch, ein weltweiter E-Mail-Service inklusive Internet-Anschluß und neuerdings auch ein (fast) kostenfreier Zugang zum World Wide Web (WWW). Natürlich steht Euch auch die **POWER PLAY**-Mailbox "Central Europe BBS" 24 Stunden offen. Modem-Freunde rufen folgende Nummern an:

0911-9734444 Sammelnummer Modem
0911-9734433 Sammelnummer ISDN

Wer sich schnell ein paar Files downloaden will, ohne groß Mitglied zu werden, wählt die folgende Nummer, die zwar etwas mehr kostet, mit der Ihr aber alles und soviel downloaden könnt, wie es Euch gefällt, ohne Euch ein Monatsabo zu kaufen.

0190-577992 28.800-Modems
(0,23DM/12 Sek.) kn



KEEP THE SECRET



GET THE TASTE

Bifi-Wettbewerb

Es geht um die Wurst! Genauer, es geht um die Bifi. Der knackige Pausenfüller war bekanntlich schon für zwei ansehnliche Computer-Adventure gut und steht in der zweiten Hälfte des Jahres ein weiteres Mal für ein Programm Pate.

Wähle dein Auto

Bi-Fi Car

Max. Geschw.: 160 km/st
Beschleunigung: schnell
Gewicht: 400 kg
Steuerverhalten: leichtest
Bremskraft: ok
Strassenlage: gut



Auswahl mit den Cursor-Tasten rechts/links

Anders als bei "Snack Zone" und "Action in Hollywood", wird im aktuellen Fall keine Abenteuerhandlung, sondern ein waschechtes Rennspiel geboten. Diverse Strecken und fiese Gegner sorgen in dem neuen 3D-Scroller **2 Fast 4 You** für reichlich Aufregung.

Um die Wartezeit bis zur Veröffentlichung etwas abzukürzen, laden die Bifi-Macher zwei von Euch zur ausgedehnten

Testfahrt in die Büros der Programmierer ein. Wer den Jungs von "Art Department" also mal ausgiebig über die Schulter blicken und Löcher in den Bauch fragen

möchte, der sollte bei unserem Wettbewerb mitmachen. Ihr müßt uns nur eine klitzekleine Frage beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen:

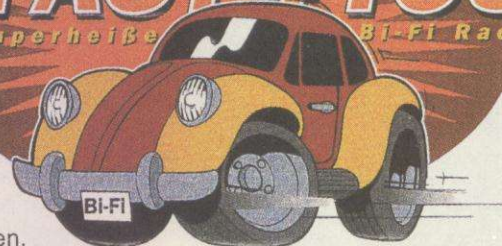
Um welche Art von Wurst handelt es sich bei der Bifi?

Eure Antwort schickt Ihr bis zum 30. Juni an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
POWER PLAY
Stichwort: Bifi
Hans-Pinsel Str. 2
85531 Haar b. München

2 FAST 4 YOU

Das superheiße BI-FI Race



Kleiner Freund: Mit dem Bifi-Mobil unterwegs ins Wurstparadies

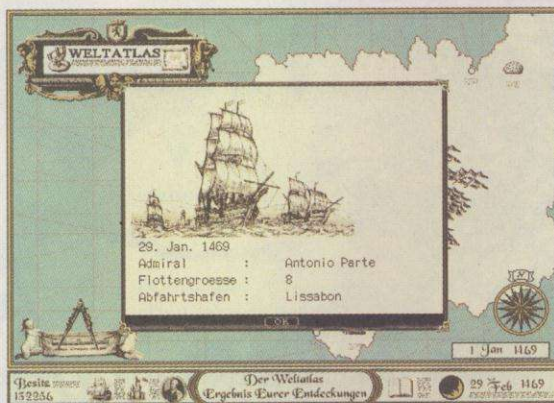
Mitmachen kann jeder, der das 16. Lebensjahr erreicht hat.

Unter allen richtigen Einsendern verlosen wir die Informationstour. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

Japano-Deal

Die Obertshausener Bomico-Schwester **Sunflowers** hat mit dem japanischen Publisher Artdink einen europaweiten Exklusivvertrag für **Atlas** abgeschlossen. In diesem Handels- und Strategiespiel müßt Ihr versuchen, durch den geschickten Einsatz Eurer Schiffe nach und nach die weißen Flecke auf den Karten des 15. Jahrhunderts zu eliminieren. Dabei erstatten Euch die heimgekehrten Admiräle laufend Bericht, wobei es an Euch an liegt, das Erzählte zu glauben oder als Seemannsgarn abzutun und noch einmal eine Expedition auszusenden. Natürlich verändert sich das Aussehen der entdeckten Länder dadurch von Mal zu Mal, was aber den Vorteil hat, daß jedes Spiel wieder anders ist. Auf die Topografie der Erde, wie wir sie in den Köpfen haben, können wir bei diesem Spiel also getrost pfeifen.

Das Spiel kann über drei verschiedene Zoomstufen genossen werden, wobei man wahlweise (wohl wegen der Übersicht)



Na, dann Leinen los: Sunflowers entdeckt den Fernen Osten und zieht Atlas an Land.



zwischen der Welt- und einer Kontinentkarte umschalten kann. Damit man nicht wie weiland Kolumbus mit drei Kleinkoggen die Weltmeere beschippert, werden im Verlauf von Atlas immer leistungstärkere Schiffe gebaut. Ein integriertes Lexikon klärt Euch über alle geschichtlichen und anthropologischen Hintergründe der Forschungsreisen auf.

ps



Name: Atlas
Hersteller: Artdink/Sunflowers
Zirka-Preis: 80 DM

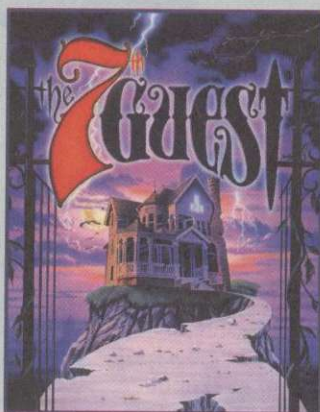
t E M P t A t I O N

DEUTSCHE PC CD-ROM VERSION erhältlich ab ENDE MÄRZ 1995

Ein Spiel, das die CD-ROM-Technologie voll ausschöpft: The 7th Guest enthält Videosequenzen, von professionellen Schauspielern gesprochene Dialoge und einen Soundtrack, der die gespenstische Atmosphäre noch verstärkt. Solange die Bewohner der Stadt zurückdenken können, steht die Villa des Spielzeugherstellers Henry Stauf leer. Sie rottet vor sich hin, seit die sechs Gäste kamen und das Sterben der Kinder begann. Nun gibt es dort nichts als diese unheimlichen Lichter, diese entsetzlichen Schreie.

Nun gibt es nur noch Sie.

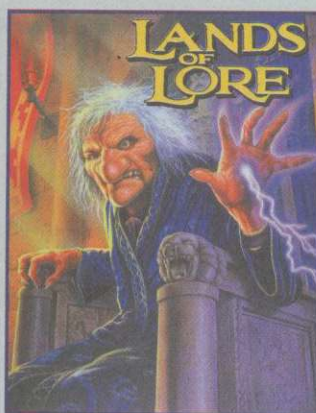
"SCHÖNER KANN MAN EINE KNOBELEI NICHT VERPACKEN" ELECTRONIC ENTERTAINMENT 1/95



Das epische Ausmaß der Geschichte, die atemberaubenden Animationen und die unglaublichen Spezialeffekte machen Lands of Lore mit seinen mehr als dreißig einzigartigen Spielgebieten zu einem unvergesslichen Erlebnis. Eine Legende ist geboren. The Throne of Chaos ist ein Fantasy-Rollenspielabenteuer ohnegleichen. Scotia, die heimtückische Hexe, will alles: Macht, Reichtum, Land, DIE WELT! Kann sie noch aufgehalten werden? Um ihre bösen Kräfte zu besiegen, muß der Stein der Wahrheit gefunden werden. Als eine der sieben Figuren, unter denen Sie auswählen können, müssen Sie sich mehr als fünfzig intelligenten,

realistisch dargestellten Ungeheuern in tödlichen Zweikämpfen stellen. Ein weiterer Geniestreich der Westwood Studios - den Schöpfern von Eye of the Beholder I & II.

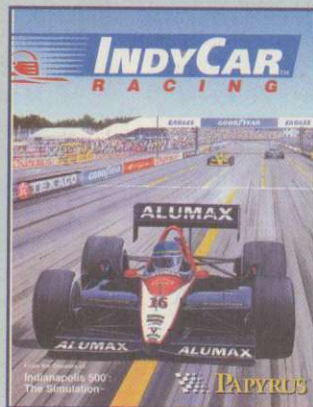
"SPIEL DES MONATS - LANDS OF LORE IST EIN HIT" PC GAMES 7/93



In dieser zweiten Folge der Fables and Fiends-Reihe verschwindet das Land Kyrandia Stück für Stück, und alles deutet auf eine schreckliche Ursache hin: einen Fluch! Sie spielen den etwas eigenwilligen jungen Magier, der zum Mittelpunkt der Welt reisen muß, um den Zauber aufzuheben. Auf dieser faszinierenden Reise voller Überraschungen stellen Sie immer wieder fest, das nichts so ist, wie es scheint, und alles ist, was es nicht ist. Ihre Freunde können Sie obendrein an einer Hand abzählen - im wahrsten Sinne des Wortes.



"90% - NOCH BESSER ALS SEIN VORGÄNGER - EIN WUNDERVOLLER BROCKEN FÜR FANS DES GENRES" PC REVIEW 2/94



IndyCar™ Racing & Track Pack: Nach Indianapolis 500™: The Simulation läßt dieses Spiel desselben Designerteams Sie über die Originalstrecken des IndyCar™-Zirkus rasen. Treffen Sie wichtige Entscheidungen über Reifendruck, Treibstoffaufnahme, Spoilerwinkel, Radsturz, Übersetzung, Geschwindigkeit, Chassis und vieles mehr. Von Australien bis Kanada bietet

Ihnen IndyCar™ Racing & Track Pack 15 Rennstrecken, die jedes Detail der Originalkurse genau nachzeichnen. Mit IndyCar™ Racing & Track Pack haben Sie den gesamten Rennzirkus einer Meisterschaftssaison in der Hand.

"DANK DER SPEKTAKULÄREN TECHNIK UND GRÖßEREN FLEXIBILITÄT VERDIENT INDY CAR DIE BEWERTUNG: BESTES RENNSPIEL ALLER ZEITEN." PC PLAYER 10/94



THE 7TH GUEST UND "INTERACTIVE DRAMA" SIND WARENZEICHEN VON VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. IST EIN UNTERNEHMENSBEREICH VON SPELLING ENTERTAINMENT INC. ©1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD UND TRILOBYTE INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. EYE OF THE BEHOLDER I UND II SIND WARENZEICHEN VON TSR INC. DIE EYE OF THE BEHOLDER-SPIELE, TSR INC UND SSI SIND IN KEINER WEISE MIT DEM SPIEL LANDS OF LORE, VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD ODER WESTWOOD STUDIOS INC VERBUNDEN. LANDS OF LORE IST EIN WARENZEICHEN DER WESTWOOD-SPIELE, TSR INC UND SSI SIND IN KEINER WEISE MIT DEM SPIEL LANDS OF LORE, VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. INDYCAR UND DAS HELM-LOGO SIND WARENZEICHEN DER INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. IN EXKLUSIVER LIZENZ AN CHAMPIONSHIP AUTO RACING TEAMS, INC. INDIANAPOLIS 500: THE SIMULATION IST EIN WARENZEICHEN DER INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. INDIANAPOLIS 500 IST EIN ENGETRAGENES WARENZEICHEN DER INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. PAPHYRUS IST EIN WARENZEICHEN DER PAPHYRUS DESIGN GROUP, INC. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT IST EIN UNTERNEHMENSBEREICH VON SPELLING ENTERTAINMENT INC. HAND OF FATE UND KYRANDIA SIND WARENZEICHEN DER WESTWOOD STUDIOS, INC. ©1993 WESTWOOD STUDIOS INC. ©1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Der Mailboxer

Hier findet Ihr endlich eine Aufstellung der interessantesten Support-Mailboxen in Deutschland und in Übersee.

National:

Software:

Attic	07431 54326
Bomico	06107 930222
Kingsoft	0241 574577
Microprose	05241 946484
Softgold	02131 965222

Hardware:

ATI	089 46090766
Diamond	089 5460093
Elsa	0241 9177981
Matrox	089 6140091
Miro	0531 2113112
Orchid	02131 80075
Spea	08151 26641

International:

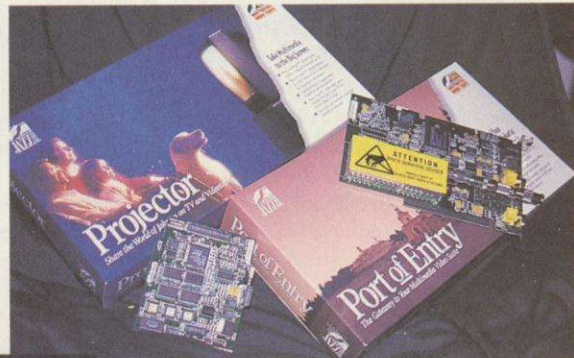
Accolade	001 408 2968800
Apogee	001 508 3654035
Bethesda Softw.	001 301 9907552
Dynamix	001 206 6440112
Epic Megagames	001 414 7894360
id Software	001 508 3684137
Interplay	001 714 2522822
LucasArts	001 415 2573070
Maxis	001 510 2543869
Megatech	001 310 5397739
New World Comp.	001 818 8895684
Origin	001 512 3288402
Papyrus	001 617 5767472
Sierra	001 206 6440112
Spectrum Holobyte	001 510 5228909
SSI	001 408 7396137
Three Sixty	001 409 7744246
Virgin	0044 1714 8333305
Westwood	001 702 3682319

MPEG in Jakarta

Trotz mangelnder Spielesoftware, heißt das Wunderwort immer noch MPEG. Der californische Hardwarespezialist Jazz Multimedia bietet dieser Tage ein Komplettpaket an, das aus Eurem PC eine grafische High-End-Maschine macht, inklusive MPEG und TV-Connect. Als Basis dient die Grafikkarte **Jakarta**, ein



Grafik-Accelerator mit Tseng-Chipsatz, auf dem auch ein MPEG-Decode-Chipsatz schlummert. Um die Karte jedoch zur echten Multimedia-Engine auszubauen, dürfen die beiden Zusatzboards mit den wohlklingenden Rufnamen **Projector** und **Port of Entry** in Euren PC gestöpselt werden. Der **Projector** konvertiert Euer Bild auf die TV-Norm und so darf dank S-Video-, Composite- und Audio-Ausgang Euer Monitorbild auf dem Fernseher begutachtet werden. Besonders vorteilhaft ist diese Methode natürlich beim Anschauen von FMV-MPEG-Spielfilmen. Der **Port of Entry** dreht die ganze Sache einfach um und hat statt Ausgängen nur Eingänge. Dank zweier Audio-, eines S-Video-, zweier Composite- und eines Fernsehkabel-Eingangs ist es möglich, alles an Bildern auf Euren Monitor zu holen. So dürft

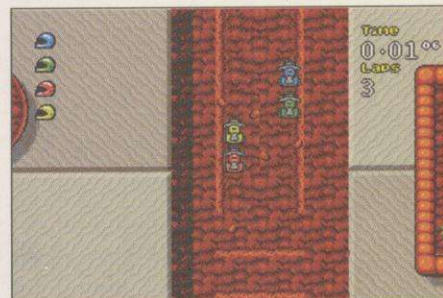


Ihr genüßlich Fernsehen, Videospielen oder Euch das Urlaubsvideo über den Monitor reinziehen. Das beste daran ist jedoch der Preis, bei dem sich der deutsche Distributor Profisoft (Osnabrück) wohl selbst unterboten hat. *kn*

Name:	Jakarta Projector Port of Entry
Hersteller:	Jazz Multimedia/Profisoft
Preis:	Jakarta: 750 Mark Port of Entry: 280 Mark Projector: 200 Mark

Klein, aber fein

Jawohl, bald ist es wieder soweit! Dann müssen kleine Renner wieder durch grüne Erbsen, Colapfüßen und Quetschentchen kariert werden. Bis zu vier Spieler können sich in Codemasters Quersfeldein-Rennen ein packendes Duell liefern. 16 Flitzer stehen zur Auswahl, die sich über 17 verschiedene Geländetypen bewegen müssen. Egal, ob Ihr im direkten Vergleich antretet oder gegen die Uhr fahrt: Für Codemasters ist *Micro Machines 2* "ultimate in social gaming" (etwa: Das Höchste der Gesellschaftsspiele). *ps*



Zu Lande, zu Wasser, aber nicht in der Luft: Unsere Raser im Einsatz

Name:	Micro Machines 2
Hersteller:	Codemasters
Erscheinungstermin:	3. Quartal '95

Slipstream: Und es ist doch besser!

Da ist mal wieder alles falsch gelaufen, was auch nur schiefgehen konnte: In unserem *Slipstream*-Test in der letz-



ten Ausgabe sahen wir uns die Beta-Version des 3D-Flitzers an, die sich im Gegensatz zur endgültig verpackten Version leider spielerisch leicht unterscheidet. Die im Meinungskasten angeprangerten

Probleme mit der Steuerung und dem überhitzten Schwierigkeitsgrad sind hinfällig geworden. Der Schwierigkeitsgrad ist nun ausgewogen, steigt andächtig und das Spiel steuert sich so, wie es sein sollte. Alles in allem ist *Slipstream 5000* besser als getestet, und so redigieren wir unsere Wertung verständlicherweise nach oben, so daß aus dem Spiel doch noch ein kleiner Hit wird. Statt den lahmeh 73% gibt's als neue **POWER WERTUNG** wesentlich erbaulichere **79%**. *kn*

79%

1949. Verschollen im Dschungel



PC

PC CD-ROM

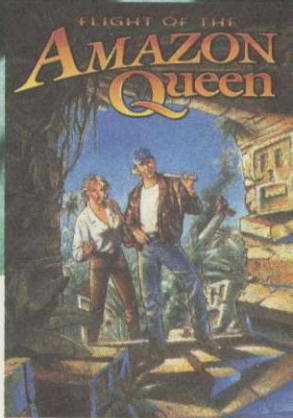
AMIGA

Flight of the Amazon Queen

„Ich bin Joe King, Sie können mich als Pilot anheuern.“ Fliegen Sie mit ihm und seiner dreimotorigen Amazon Queen in den südamerikanischen Dschungel. Das erstklassige, nicht immer ganz ernst gemeinte Zeichentrick-Adventure fasziniert durch realistische Full-Screen-Animation und fesselt durch unglaublichen Spielspaß. Lassen Sie sich von 40 verschiedenen Spielfiguren an über 100 unterschiedliche Orte entführen. Für alle Fans von schwarzem Humor und bestechendem Sprachwitz ist dieses Abenteuer genau richtig.

Flight of the Amazon Queen - ein Überflieger, den Sie sich nicht entgehen lassen dürfen!

Komplett in Deutsch!



The copyright in Flight of the Amazon Queen is owned by Interactive Binary Illusions© 1995 and is published by Renegade Software under exclusive licence from Interactive Binary Illusions. Renegade Software is a Warner Interactive Entertainment company. Distributed by Warner Interactive Entertainment Limited.



**WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**

A Time Warner Company

“ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamten Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und übernehmen Sie das Kommando!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity”™

® und © 1994 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK: THE NEXT GENERATION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Paramount Pictures. Spectrum HoloByte ist ein autorisierter Nutzer. Spectrum HoloByte ist ein eingetragenes Warenzeichen von Spectrum HoloByte, Inc. Andere Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



Mit den Original-
stimmen aus der
amerikanischen
TV-Serie



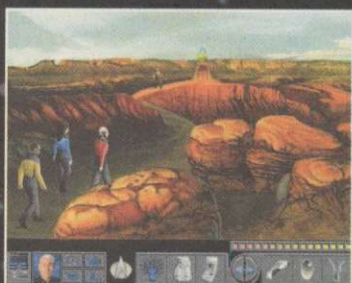
Die Spannung auf der Brücke steigt; Alarmstufe Rot steht direkt bevor.



Stellen Sie einen AdBentruup zusammen, und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.



Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen Sie sich dem Unbekannten.



Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunter-beamen, und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten, der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.



Erhältlich für
IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past™" für Super NES®.

 **Spectrum HoloByte** **MICRO PROSE**

Gehirrrn!

Die kanadischen Dragon's Lair-Macher von Readysoft kündigen einen weiteren interaktiven Zeichentrickfilm auf CD-ROM an. In *Brain Dead 13* seid Ihr Lance, ein findiger Hacker, der in Schwierigkeiten gerät, nachdem er die Computer des verrückten Dr. Neurosis repariert hat. Der hetzt Euch seinen Assistenten Fritz auf den Hals, da Ihr spitzgekriegt habt, daß der gute Doktor die Weltherrschaft an sich reißen will. Auf der Flucht vor Fritz hetzt Ihr durch des Doktors Schloß und müßt natürlich seinen finsternen Plan vereiteln. Readysoft kündigt für *Braindead 13* ein in diesem Genre noch nicht gekanntes Maß von Interaktivität an. Bleibt abzuwarten, ob diese Versprechungen eingelöst werden können; das Demo jedenfalls sorgte mit seinem rabenschwarzen Humor für einige Lacherfolge in der Redaktion. sg



Dr. Neurosis und Fritz, seine rechte Hand.



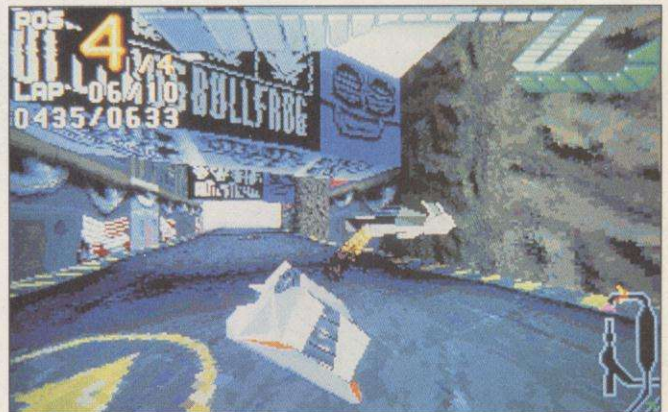
Der Alptraum jedes Psychotherapeuten: "Persönlichkeitsspaltung" à la *Braindead*.

Name:	Braindead 13
Hersteller:	Readysoft
Erscheinungstermin:	Mitte Juli '95

Turbo-Frosch



Bullfrog wagt sich auf Neuland: Mit *High Octane* bringt die Truppe um Peter Molyneux erstmals ein reines Arcade-Action-Game auf den Markt. Im 21sten Jahrhundert müßt Ihr Euch in einem mörderischen Autorennen behaupten. Als Sonderausstattung verfügen die Renner statt Airbag und Schiebedach über Raketenwerfer und Gattling-Guns. Leichtsinig Passanten, die Euren Weg kreuzen, dürft Ihr genauso in den Fußgängerhimmel schicken wie Eure vorwitzigen Mitbewerber. Mit der inzwischen standardmäßigen Bullfrog-Link-Option sollen bis zu 12 Mitspieler am rasanten Geschehen teilnehmen können. sg



Ganz sicher kein Gottspiel: In "*High Octane*" bietet Bullfrog erstmalig reinrassige Action und heiße Verkehrsduelle.

Name:	High Octane
Hersteller:	Bullfrog
Erscheinungsdatum:	Ende Juni '95

• SOFTTALK • SOFTTALK • SOFTTALK

• Schade

Nintendo hat die Markteinführung der neuen Wunderkonsole "Ultra 64" auf den April nächsten Jahres verschoben. Wer den Plastikkasten schon vorher genauer unter die Lupe nehmen will, der muß im Herbst nach Tokyo aufbrechen. Dort wird das Wunderding auf der Shoshinkai Trade Show der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt.

• Sierra bitte melden

Um den deutschsprachigen Markt in Zukunft noch besser bedienen zu können haben, Sierra und Coktel Vision jetzt eine deutsche Niederlassung gegründet. Die angeschlossene Hotline ist werktags in der Zeit von 9 bis 19 Uhr unter der Telefonnummer 06103/994040 zu erreichen.

• Hub Schrab Schrab

Branchenriese ElectronicArts bastelt weiter am Imperium. Neues Objekt der Begierde ist NovaLogic. Mit einer Finanzspritze in unbekannter Höhe dürfen wir wohl bald von den "Comanche"-Machern eine neue Voxelspace-Orgie erwarten.

• I Robot

Virgin ist mal wieder ein dicker Lizenzbrocken ins Netz gegangen: Ridley Scotts genialer Science-fiction Film "Blade Runner", nach der Buchvorlage "Do Androids Dream of Electric Sheep?" von Phillip K. Dick. Daß das Computerspiel erst im Herbst 1996, also gut 14 Jahre nach dem Film, erscheinen wird, dürfte dem Markterfolg keinen Abbruch tun.

HOLLYWOOD *Pictures*



DAS SPIELERLEBNIS DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...



In Zusammenarbeit mit



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Die "Electronic Entertainment Expo", auch kurz "E3" genannt, war die erste ihrer Art und fand vom 11. bis 13. Mai im Convention Center downtown von Los Angeles statt. Zu sehen gab's nicht nur jede Menge interessanter neuer Produkte, auch allerlei Celebrities nutzen die Gelegenheit zu einem Abstecher in die interaktive Zukunft.

Wenn Superstars wie Steven Spielberg oder George Lucas auf einer Spielmesse auftauchen, um sich über den Stand der Dinge zu informieren, dann kann sie nicht ganz unwichtig sein. Wenn Filmgrößen wie Geena Davis, Mark Hamill, William Shatner oder Wesley Snipes einfach mal so gucken kommen, dann haben sie entweder einen netten Werbevertrag oder Hollywood liegt um die Ecke. Und wenn Michael Jackson auf der abendlichen Sony-Party mit zehn Leibwächtern zum Probespiel einläuft, dann ist das für Hollywood normal – aber für den Rest der Unterhaltungswelt Klatsch und Tratsch. Seit elektronisches Spiel und Film in jeder Hinsicht enger zusammenrücken, gab es kaum eine sinnvollere Entscheidung, als die wichtigste Spielmesse der Welt nach LA zu verlegen. Ursprünglich war das sommerliche Get-Together der Spieleindustrie ja auf der traditionellen CES in Chicago vorgesehen, doch die CES scheint nach dem rauschenden E3-Debut mehr als abgemeldet. Mit einem Stand vertreten waren ausnahmslos alle – alle außer Sierra Online/Dynamix. Den Larry-Erfindern war das Spektakel nach eigenen Aussagen zu teuer. Während die gebeutelte Videospielindustrie in der Entscheidung um das wichtigste System immer noch keinen Schritt weitergekommen ist (Nintendo zeigte sein längst angekündigtes Wunderkind Ultra 64 zur großen Enttäuschung der Fans und zum Spott der Konkurrenz nicht), ori-

entiert sich die PC-Spiele-Szene fast nur noch auf reine CD-ROM-Entwicklungen und den Start des überfälligen Windows '95. Immer mehr Hersteller legen zudem Wert auf eine SVGA-Option. Genauso wichtig wie grafische Brillanz ist ferner einer zunehmenden Zahl von Spielefirmen die Netzwerktauglichkeit ihrer Produkte – auch wenn es mit der Entwicklung eines weltweiten Information-Highway noch nicht allzuweit her ist. Da die Rechner-Hardware mittlerweile Spielfilmqualität zu erschwinglichen Preisen bietet, kommt jetzt auch immer stärker das Geschäft mit Titeln in Schwung, die zwar durchaus unterhalten, jedoch gar nicht so recht in traditionelle Computerspiel-Genres passen (z.B. „Monthy Python's Complete Waste of Time“). Außerdem hat die Industrie auf der Suche nach immer neuen Märkten – oh Wunder – endlich die holde Weiblichkeit entdeckt. So neu ist der Gedanke nicht, doch erstmals wurde er offen diskutiert. Warum, so fragen sich Marketingstrategen und Spieldesigner, spielt überwiegend die männliche Hälfte der Gesellschaft an Computer und Konsole? Weil, so wußten Forscher bereits vor drei Jahren, Frauen beispielsweise Wert auf völlig andere Spielinhalte legen, als sie üblicherweise in Computer- und Videospielen geboten werden. American Laser Games z. B. (genau, die Firma mit den brutalsten Shooter-Titeln überhaupt) fand diese an sich alte Erkenntnis so interessant, daß sie gleich das Sub-Label „Games for Her“ ins Leben rief.



Absolute Entertainment

Die Idee zum freakigen Spieltrio *Penn & Teller's Smoke & Mirrors* entstand wohl in feuchtfrohlicher Runde. Neben einer abgedrehten Weltraum-Ballersequenz, bei der der Bildschirm über die sog. Thermographics-Technik auf Berührung reagiert und ein paar fertigen Zaubertricks mit einem bekloppten Gorilla präsentieren die beiden Psycho-Komiker Penn & Teller eine nahezu ereignislose Acht-Stunden-Busfahrt (!) durch die Wüste, bei der man nur Gas gibt und den Bus auf der Straße hält – in Echtzeit! Wer die Horror-Geduldprobe übersteht, kann ein Bildschirmfoto an Absolute schicken und nimmt an einer Verlosung teil, bei der die richtige Desert-Busfahrt von LA nach Las Vegas auf den „glücklichen“ Gewinner wartet.

Name	Genre	Quartal
Penn & Teller's Smoke & Mirrors	Genre-Mix	3.Q/95

Access

Die Golfprofis aus Salt Lake City stellten neben der CD-Variante ihres Dauererfolgsprogrammes *Links* eine sehr frühe Version des *Under A Killing Moon*-Nachfolgers *Pandora Device* vor, der spätestens Anfang nächsten Jahres in den Verkaufsregalen stehen soll. Den ersten Eindrücken nach wird sich an Spielinterface und -präsentation nicht viel ändern, es werden jedoch mehrere unterschiedliche Handlungsverläufe versprochen.

Name	Genre	Termin
Pandora Device	Adventure	4Q/95

Acclaim

Der amerikanische Videospielgigant Acclaim folgt mit diversen Videospielumsetzungen für PC CD ROM einem allgemeinen Trend: Der Aufwand für Konsolenspiele der neuen Generation (Playstation, 3DO, Saturn etc.) ist so hoch, daß sich Umsetzungen für den PC lohnen, da das Rohmaterial ohnehin schon in guter Bild- und Tonqualität vorliegt. Als Folge davon dürften in nächster Zeit allerlei eher PC-untypische Genres bedient werden. Momentan stehen vor allem die Action-Jump'n-Run-Versionen einiger Sommer-Kinoereignisse an: *Batman Forever* z. B. ist der vom US-Publikum herbeigesehnte dritte Teil der Batman-Saga, und auch der stahlharte Law-And-Order-Prügelknabe *Judge Dredd* dürfte Comicfreunden bereits seit längerem ein Begriff sein. Im Kino wird er von Sly Stallone verkörpert.

Name	Genre	Termin
Batman Forever	Action	4.Q 95
Judge Dredd	Action	4.Q 95
Alien Trilogy	Action	4.Q 95
NFL Quarterback Club '96	Football	4.Q 95
NBA JAM Tournament Edition	Basketb.	4.Q 95
WWF Wrestlemania	Action	4.Q 95
Revolution X	Action	4.Q 95

Accolade

Paul Reiches Weltraumepos *Star Control* gehört zu jenen Space-Exploration-Spielchen, die jeder Ex-"Elite"-Pilot und Weltraumfreak unbedingt im Regal stehen haben sollte. Bot der zweite Teil eine komplette Hintergrundgeschichte, verschiedene Alien-Rassen und rund 500 Sternensysteme, gibt's in *Star Control 3* neben 24 animierten Alienrassen, sprechenden Schauspielern und Hunderten von Welten auch ein komplett neues Kampfsystem, das sog. Hyper-Melee. Allzusehr hat sich das Spiel allerdings nicht weiterentwickelt. Eine Shareware-Version soll übrigens schon ab August erhältlich sein.

Name	Genre	Termin
Star Control 3	Strat./Action-Adv.	4.Q 95
Super Bubsy	Jump'n'Run	3.Q 95
All Star Baseball	Baseb.	3.Q 95
Jack Nicklaus Golf: Live at...	Golf	3.Q 95
Unnecessary Roughness	Football	4.Q 95

Activision

Stolz verkündete das L.A.-Hauptquartier des Giganten die Kunde vom jüngst abgeschlossenen Deal mit dem Videospiel-Entwickler Shiny Entertainment, der in Bälde auch Windows '95-Usern den preisgekrönten Cartridge-Erfolgsrenner *Earthworm Jim* mit verbesserter Grafik und Sound beschert. Ebenso wird mit der Auslieferung des neuen Betriebssystems eine



Windows-'95-Version des Klassikers *Pitfall* mit dem Untertitel *The Mayan Adventure* erscheinen. In der opulenten 256-Farben-Variante des Atari-Klassikers eingebaut: die komplette Urversion des damals revolutionären Jump'n'Runs. Noch für Juni sind der zweite Part des *Atari 2600 Action Packs*, eine komplette Zusammenstellung der Infocom-Klassiker auf CD (Windows) und das Comedy-Adventure *Papazzil* angekündigt. In diesem Windows-Digi-Adventure dürft Ihr den hinterhältigen Künsten eines Schmierenfotografen frönen. Möglichst intrigante Ablichtungen der in Tinseltown ansässigen High Society müssen bei der Yellow-Press zu Geld gemacht werden. 60 Schauspieler

sagen in *Papazzil* „Cheese“. Das lang-ersehnte, streng auf FASAs Battletech Universum aufbauende *MechWarrior 2* machte in seinem derzeitigen Zustand kurz vor der Fertigstellung einen überraschenden Eindruck, so daß Ihr ohne Zweifel mit der bislang besten Mech-Simulation rechnen könnt. In 50 Missionen auf verschiedenen Welten schwingt Ihr Euch ins 3D-Cockpit eines der 15 Mechs, um dem Khan des gegnerischen Clans zu trotzen. Das komplett in deutsch erscheinende Echtzeitspektakel wird durch eine Add-On-Disk für bis zu acht Mitspieler modem- und netzwerkfähig werden. Hinter dem vielversprechenden Namen *The Great Game* versteckt sich der Anfangstitel einer Reihe von neuen Infocom-Spionageabenteuern. In Zusammenarbeit mit William Colby, dem ehemaligen Director des CIA, soll das authentischste Spionagespiel aller Zeiten entstehen. Im Windows-Adventure *Santa Fe Mysteries* müßt Ihr in der Rolle eines Privatdetektivs in Santa Fe ein ominöses Geheimnis aufklären. Das Betrachten von Videoaufzeichnungen und das Besuchen von Schauplätzen soll den Schleier letztendlich lüften. Bedeckt hält man sich noch über die beiden Infocom-Label-Titel *Zork Nemesis* und die Neuauflage des legendären *Planetfall*. Fest steht, daß sich *Zork Nemesis* gegenüber *Return To Zork* wieder stärker an der Story des Originals orientieren wird. Steve Meretzky persönlich übernahm die Produktion des „verjüngten“ *Planetfall*, das unter Mitwirkung von „Star Trek: The Next Generation“-Screenwritern in einem neuen Gewand erstrahlen wird.

Name	Genre	Termin
Infocom Classics	Adventure	6/95
Atari 2600 Action Pack Vol.2	Action	6/95
Papazzil	Adventure	6/95
Mech Warrior 2	Simulation	7/95
Pitfall: Mayan Adventure	Action	3Q/95
Santa Fe Mysteries	Adventure	4Q/95
The Great Game	Adventure	4Q/95
Planetfall	Adventure	1Q/96
Zork Nemesis	Adventure	1Q/96

MechWarrior 2: The Clans





American Laser Games/QQP

Der Spielhallenspezialist für billige Plastikpistolen-Ballereien hat sein Image mit der Annexion von QQP, einem geschätzten Entwickler von Strategiespielen, gehörig aufgemöbelt. Neben dem soeben erschienenen *Perfect General 2* zeigte QQP das Flotten-Strategical *Lost Admiral 2*, eine konsequente Fortsetzung des ersten Teils, die nun auch Modemspiel, SVGA-Grafik und eine verbesserte AI bietet. Wenn Ihr ein glückliches Händchen bei klassischen Kartenspielen wie Rommé habt, könnt Ihr in *Card Players Paradise* in die Casinos der ganzen Welt reisen. In *Battles In Times* geht es ganz verrückt zu: Hier könnt Ihr neben Schlachtensimulationen der Römerzeit, der Napoleonischen Epoche, des Amerikanischen Bürgerkrieges, des 2. Weltkrieges und der Urzeit in „Was wäre wenn“-Szenarien Waffen bunt durcheinandermischen. Mit dem Panzer gegen die römische Quadriga? Kein Problem in *Battles In Times*! Die Umsetzung des Brettspiels *Awful Things From Outer Space* transformiert die Trockenheit eines ernsthaften Strategiespiels auf ein familienfreundliches Niveau: Kleine grüne Monster müssen von Bord des Raumschiffes Znutar befördert werden.

ALG sorgt dafür, daß nun auch auf PCs mit den knallbunten Revolvern gefeuert werden kann. Die *PC Gamegun*, eine Pla-

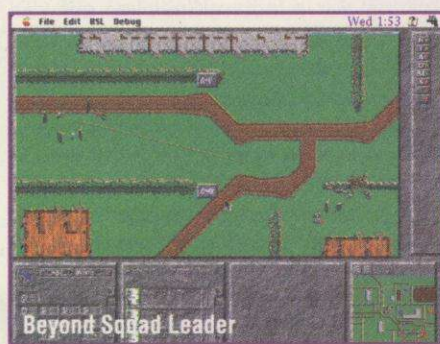
Name	Genre	Termin
QQP		
Lost Admiral 2	Strategie	5/95
Card Players Paradise	Simulation	6/95
Battles In Time	Strategie	7/95
Awful Green Things	Strategie	7/95
Corporate Colonies	Strategie	11/95
Visions Of Glory	Strategie	11/95
Empire Builder	Strategie	12/95
Konquest	Strategie	12/95
Northlands	Rollenspiel	12/95
AMERICAN LASER GAMES		
PC Gamegun	Peripherie	6/95
The Last Bounty Hunter	Action	6/95
Mc Kenzie & Co.	Action	9/95
Fast Draw Showdown	Action	9/95
ALG Bundle	Action	11/95

stik-Lichtpistole, wird mit der Actionballerei *Crime Patrol* geliefert – und in Deutschland wie die Videospielversionen umgehend auf dem Index landen. *The Last Bounty Hunter* führt die Reihe anspruchsloser Wildwest-Schießspiele fort. Für November wartet mit *Fast Draw Showdown* ein weiteres Spiel dieser Kategorie. Eine neugegründete Abteilung von ALG namens „Games For

Her“ will sich ausschließlich um die Belange und Interessen acht- bis 15-jähriger Mädchen kümmern. Ein weltweiter On-Line-Service soll für heitere Spielstunden und Brieffreundschaften im Netz sorgen. *Mc Kenzie & Co.*, das erste „soziale“ Adventure der Company, beschäftigt sich mit den bei Backfischen offenbar schwer beliebten High-School-Dramen.

Avalon Hill

Die mit Spannung erwarteten Brettspielumsetzungen nehmen langsam eine erkennbare Gestalt an: In *Third Reich* müßt Ihr im vorgegebenen Zeitrahmen von 1939-1946 versuchen, die tödliche Kriegsmaschine Hitlers zu stoppen. Das Hexfeld-Strategical bietet hochauflösende VGA-Grafik. Bei *Beyond Squad Leader* hingegen wird in Echtzeit zu Felde gezogen. Aus der Vogelperspektive befehligt



Ihr die Truppen der Alliierten oder der Achsenmächte gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler. Wer lieber zu Wasser streitet, wird bei *Fifth Fleet* bestens bedient: Der böse Iwan kann's nicht lassen und fällt 1999 in den Persischen Golf und den Indischen Ozean ein. Natürlich vertritt Ihr die (Erdöl)Interessen der Weltmacht USA. Im Herbst folgt die *7th Fleet* im Kielwasser, diesmal mit verbesserter Engine, neuen Karten und Szenarios. Die Brettspielumsetzung *Blackbeard* und das in weiter Ferne gesichtete *Wooden Ships & Iron Men*

dümpeln in finsterner Vergangenheit: Als Pirat macht Ihr die sieben Weltmeere unsicher und frönt den scheinbar immergrünen *Pirates*-Spielinhalten. *D-Day* vereinigt klassische Szenarien des originalen Utah-Beach-Spieles (*V for Victory*) mit neuen Karten, komplett neuer Grafik und einer E-Mail-Option.

Name	Genre	Termin
Fifth Fleet	Strategie	2Q/95
Flight Commander 2	Strategie	2Q/95
Third Reich	Strategie	2Q/95
Beyond Squad Leader	Strategie	2Q/95
D-Day: America Invades	Strategie	2Q/95
Blackbeard	Strategie	3Q/95
7th Fleet	Strategie	3Q/95
Wooden Ships & Iron Men	Strategie	4Q/95

Bethesda

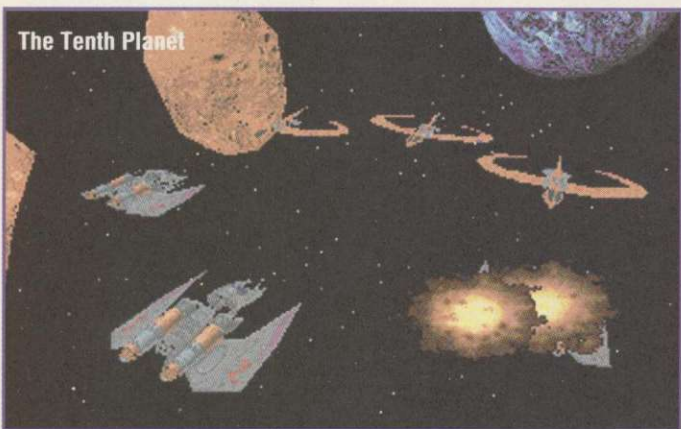
In *Terminator: Future Shock* weidet sich Bethesda nach dem mäßig erfolgreichen *Terminator 2000* ein weiteres Mal an seiner Lizenz. *Terminator: Future Shock* soll wenigstens die Mängel, die durch die damalige, zu träge Engine auftraten, mit der neu vorgestellten „Xengine“ ausmerzen. Das neue System ermöglicht es Euch sogar, mit einem Beute-Heli durch die Ruinen des zerstörten Los Angeles zu fliegen. Die fixe Neuentwicklung in 3D soll auch bei der Fortsetzung des Mammut-3D-Rollis *The Elder Scrolls: Arena* Verwendung finden, die *Daggerfall* heißen wird. Entgegen allen bisherigen Einschränkungen durch tote Winkel wird man sich in den neuen Elder Scrolls-Dungeons rundum umschauen können. „Alte“ Helden können in die diesmal umfangmäßig aufs wesentliche reduzierte *Daggerfall*-Welt übernommen werden.

In *X-Car: Experimental Racing*, wie alle hier vorgestellten Titel ebenfalls auf der neuen „Xengine“ basierend, steigt Ihr ins Cockpit futuristischer Automobile, die unter wechselnden Wetter- und Tageszeiteinflüssen durch acht SVGA-Rennstrecken brausen.

PBA Bowling liefert in der bis dato realistischsten Bowling-Simulation die Kegelbahn frei Haus auf die hochauflösende Windows-Plattform.

The Tenth Planet ist die erste Frucht des Joint Ventures zwischen Bethesda und dem Hollywood-Produzententeam Centropolis Entertainment (Stargate, Universal Soldier, Independence Day). Das von Roland Emmerich und Dean Devlin geschaffene Script sieht die Existenz eines unbekannten, weil zerstörten, zehnten Planeten in unserem Sonnensystem vor, der Ursache für die Naturkatastrophen in der Vergangenheit der Erde gewesen sein soll. Doch hinter der ganzen „Natürlichkeit“ scheint eine außerirdische Macht zu stecken. Eben der sollt Ihr auf die Schliche kommen...

Name	Genre	Termin
The Terminator: Future Shock	Action	2Q/95
The Elder Scrolls: Daggerfall	Rollenspiel	2Q/95
X-Car: Experimental Racing	Action	4Q/95
PBA Bowling	Simulation	3Q/95
The Tenth Planet	Action	4Q/95



BMG Interactive Entertainment

Liebhaber traditioneller PC-Unterhaltung bekamen am Stand des großen Bruders unserer deutschen Telemedia wenig geboten. Neben Multimedia-Erlebnissen der musikalischen Art (*Brian Enos Headcandy*, *Don't Play Track One*) und dem Museumsführer „Le Louvre“ erregten am ehesten die Ankündigungen der Rocket Science-Adventures *Cadillacs & Dino-*

communication GmbH
mirox Hackenbroicher Str. 71a
 50259 Pulheim
 Tel. 02238-8 37 75
 Fax 02238-8 32 76

Preislistenauzug	Anl. CD 3,5	Preislistenauzug	Anl. CD 3,5	Preislistenauzug	Anl. CD 3,5
11TH HOUR DA 89	HERRETIC DA 69	SKYREALMS OF JOURNE DA 80	1942 PACIFIC A W GOLD DA 68	HUGO DA 62	SLIPSTREAM DA 79
ACES OF THE DEEP EV 84	INCREDIBLE TOONS DA 62	STAR CRUISER DA 86	CROSS THE RHINE DV 89	INDY CAR RAC. TRACKS EV 48	STAR TREK INTERACTIVE EV 99
ACTION SOCCER DV 68	INORDINATE DESIRE EV 59	STAR TREK: THE N. GE. DV 99	ALLEN LOGIC-SKYREAL... DV 79	INTER. TENNIS OPEN DA 80	STONEMAN DA 68
ALL AROUND HOLLYW. DV 49	IRON ASSAULT DA 80	SUPER KARTS DA 88	ALONE IN THE DARK 3 DV 86	ROLAND CANVAS SCD10 349,-	SUPER STREET FIGHT. 2 DV 67
APACHE LONGBOW DA 68	ROLAND CANVAS SCD15 469,-	TANK COMMANDER DV 88	BATTLE RACE DA 49	IRON CROSS EV 80	SYSTEM SHOCK DV 86
BATTLEDROME DA 68	IRON CROSS EV 80	TEMPTATION (7th Gen. Indy Car Racing) DA 89	BATTLELEADS DA 68	JAGGED ALLIANCE DA 79	INKL. Tracks, Hand of Fate, Lands of Lore) DA 69
BAZOOKA SUE DV 86	JAZZ JACKRABBIT DA 79	THE INCRED. NACH. 2 DV 79	BIG RED ADVENTURE DV 80	JOY OF SEX DA 74	THUNDERSCAPE DA 78
BINGI DV 80	KA-50 HOKUM DV 86	THE LOST EDEN DV 80	BIOFORGE DV 89	KING'S QUEST 7 DV 86	4-fach CD-Rom, EIDE 359,-
BLACK HAWK DA 68	KLICK & PLAY DV 86	TEAC CD 55 mit Controller 4-fach CD-Rom, EIDE	BLOODNET DA 59	KYRANDIA 3 DV 80	TOWER ASSAULT DA 62
BOPPIN DV 55	LEISURE SUIT LARRY 1-60A 80	UNDER A KILLING MOON DV 43	BUNDES. MAN. 3 SUPP DV 55	LION KING DA 62	US NAVY FIGHTERS DV 88
BURIED IN TIME DV 86	LITTLE BIG ADVENTURE DV 89	USS TICOMDEROGA EV 79	BUREAU 13 DV 80	LORDS OF MIDNIGHT DV 80	WACKY WHEELS DA 80
CARIBIAN DESASTER DV 86	LOST SIGNALS DA 83	WING COMMANDER 3 DV 79	CENTRAL INTELLIGENCE DV 79	MAGIC CARPET DATA DV 59	WINGS OF GLORY DV 79
	MASTER OF MAGIC DV 89	WOODRUFF & THE SNIB. DV 79		MARCO POLO DA 79	X-COM:TERROR FROM... DA 80
	MECHWARRIOR 2 DA 68			MASTER OF ORION-UFO DA 80	
	MERLIN CHALLENGE DA 83			METAL MARINES DV 62	
	CHESSEMASTER 4000 T. EV 69			NAVY STRIKE DV 89	
	CHARTBREAKER DV 68			NBA LIVE 95 (BASKET.) DA 89	
	CHAOS CONTROL DV 89			NHL HOCKEY 95 DA 79	
	COLONIZ. + CIVILIZ. DA 88			NOCTROPOLIS DA 89	
	COMMAND & CONQUER DV 80			NOVASTORM DA 89	
	COMMANDER BLOOD DV 86				
	CREATURE SHOCK DV 89				
	CRUSADER - NO REMO. DA 89				
	CYBERIA DV 89				
	CYBERMAGE-DARK... DA 80				
	CYCLONES DV 89				
	DAEDALUS ENCOUNTER DV 99				
	DARK FORCES DV 61				
	DARK SUN 2: WAKE OF... DV 89				
	DAS AMT DV 79				
	DAS SCHWARZE AUG 2 DV 86				
	DAWN PATROL DV 69				
	DEATH GATE DV 86				
	DER BAULÖWE (WIN) DV 79				
	DESCENT DV 74				
	DISC WORLD DV 86				
	DIE VERUR. + GAMEPAD DV 39				
	DXXX 2 UTILITIES DV 75				
	DRAGON LORE-THE LEG. DV 86				
	DRUG WARS DA 74				
	EARTH COMMAND DV 86				
	EARTHSIEGE DV 79				
	ELITE 3 DV 92				
	EPIC PINBALL 1-12 DV 80				
	F-14 FLETTDEF MISSION DV 62				
	FIFA INTERN. SOCCER DV 69				
	FIFTH FLEET DV 80				
	FLIGHT OF THE AMAZON. DV 79				
	FLIGHT UNLIMITED DV 79				
	FORMU. 1 GRAND PRIX DA 48				
	FRONTIER-FL... (ELITE 3) DV 80				
	FRONTLINES DV 68				
	FULL THROTTLE DV 79				
	GUNSHIP 2000 DA 48				
	GREAT NAVAL BATTLE 3 DV 80				
	HALLOWEEN HARRY 1-4 EV 59				
	HAMMER OF GODS DA 80				
	HATTRICK DV 86				

PREISLISTE
 incl. umfangreicher Hardware kostenlos unter Systemanforderungen!

CD-ROM DRIVES
 Double Speed - 2fachEIDE 199
 Sunray 8222, 4fachEIDE 385
 TEAC - 4fachEIDE Controller 359
 MITSUMI F400 - 4fachEIDE 325
 TOSHIBA XM-3501B-4fachSCSI 575
 TOSHIBA XM-5201B-3.4fach/SC 432

SOUNDKARTEN
 ROLAND SCD-10 349
 ROLAND SCD-15 469
 SOUND GALAXY 16 Pro/2 199
 SOUND GALAXY NOVA 16 EX 209
 SOUND GALAXY WAVEIDER32 249
 WAVE POWER 279
 SoundBlaster 16 Value 189
 SoundBlaster 16 MultiCD 259
 SoundBlaster 16SP MultiCD 319
 SoundBlaster AWE32 VALUE 379
 ORCHID SoundWave 32 pro 279
 ORCHID SoundWave 32pro/SCSI 439
 ORCHID Upgrade Sound-Rom 89
 ORCHID WaveBooster 2 199
 ORCHID WaveBooster 4x 359
 SPEA Media FX 279
 mircosound PCMI pro 299
 TERRATEC GOLD 16 195
 TERRATEC MAESTRO 16 370
 TERRATEC MAESTRO 32 Wave 599

MOTHERBOARD'S
 486DX2-66 AMD VESA 472
 256 KB Cache, Vesa Local + ISA 529
 486DX-60 AMD VESA 620
 256 KB Cache, Vesa Local + ISA 999
 PENTIUM 75 + BOARD PCVLVB 1099
 PENTIUM 90 + BOARD PCVLVB 1685

DER PREISHAMMER!
 POPULOUS 2 + POWERM.DA 38
 PRIVATEER DA 38
 SHADOW CASTER DA 38
 SNAKE 2 SEAWOLF DV 38
 STRIKE COMMANDER DA 38
 SYNDICATE PLUS DV 38
 WING COMMANDER DA 38
 OLDTIMER 2 DV 86
 ONE MUST FALL EV 59
 ORION CONSPIRACY DV 80
 OVERDRIVE DA 44
 PANZER GENERAL DA 74
 PGA TOUR GOLF 486 DA 89
 PHANTASMAGORIA DV 88
 PINBALL FANTASIES DEL. DA 75
 PINBALL ILLUSIONS DA 67
 PINBALL MANIA DA 62
 PINBALL WIZARD 2000 DA 68
 PROJECT PARADISE DA 69
 PROTOTYPE DV 80
 PRIVATEER & STRIKE C. DA 86
 PYSCHO PINBALL 7A 76
 QUEST FOR GLORY 4 DV 80
 RAFTERS DV 69
 RAVENLOFT 2 DA 79
 RENEGADE - BATTLE... DA 79
 RETRIBUTION DV 68
 REUNION DV 74
 RISE OF THE ROBOTS DA 86
 RISE OF THE TRIAD DA 79
 SENSIBLE W. O. SOCCER DV 67
 SILENT HUNTER DA 69
 SIM TOWNS DV 89

Schnellversand möglich! Versandkosten incl. Nachnahme 10,80 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM.
 Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele (!) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar! Auslieferungstermin erfragen! Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telefonischer Absprache möglich!
 PP07/96

3x in München

Computerspiele Verkauf Verleih Versand

Munich Software Center

Ladengeschäfte

WEST	ZENTRUM	OST
Friedrichshafenerstr. 9 81243 München Tel 089/8205520 Am Bhf Westkreuz S5 S6	Theresienstr. 152 80333 München Tel 089/522787 U2 Theresienstraße	Grillparzerstr. 42 81675 München Tel 089/4702122 Am Prinzregentenplatz U4

Versandpreisliste (Auszug)

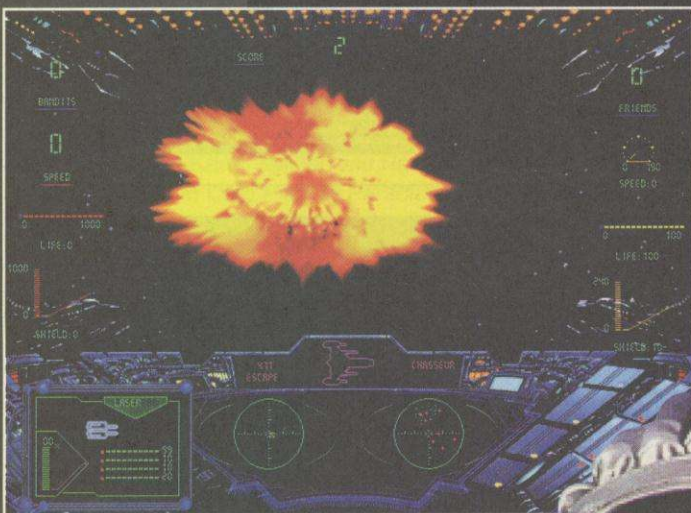
PC CD-ROM	Kings Quest 7 kompl.dl.	DV 89.-	Temptation*	DA 94.-
7th Guest*	DA 24.-	Kyrandia 3	DV 79.-	US Navy Fighter*
11th Hour*	DA 94.-	Lands of Lore	DV 34.-	Wing Commander 3
3d-Atlas (Win)*	EV 124.-	Larry Collection (1-5)	DV 89.-	PC 3.5*
Allone in the Dark 1+2	DV 64.-	Lost Eden*	DV 79.-	Bundesliga Manager Supporter
Allone in the Dark 3	DV 84.-	Magic Carpet Data*	DV 39.-	Bureau 13
Bundesliga Manager Supporter	DV 49.-	Master of Magic*	DV 84.-	Descent
Bioforge*	DV 89.-	NBA Live 95*	DA 89.-	Elite 3*
Bureau 13	DA 79.-	Noctropolis*	DV 89.-	Hokum KA-50
Conspiracy*	DV 24.-	Panzergeneral	DA 74.-	Hugol (Kabel 1)
Dark Forces	DV 94.-	Rise of the Triads*	DA 54.-	Master of Magic*
Descent	DA 79.-	Star Trek next.Generation*	DV 89.-	Panzergeneral
Elite 3*	DA 84.-	Super Streetfighter 2 Turbo*	DA 79.-	Rise of the Triads*
Hand of Fate-Kyrandia 2*	DV 34.-	Supercarts*	DA 94.-	Super Streetfighter 2 Turbo*
Iron Assault*	DA 79.-	Tacops (Win)*	DA 79.-	Supercarts*

Versandkosten 9.-DM zzgl. Nachnahme. Ab 300.- DM Versandkosten frei.
 Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.
 Ladenpreise variieren.

THE LAST DYNASTY



Für Windows
CD ROM (2 CD's)

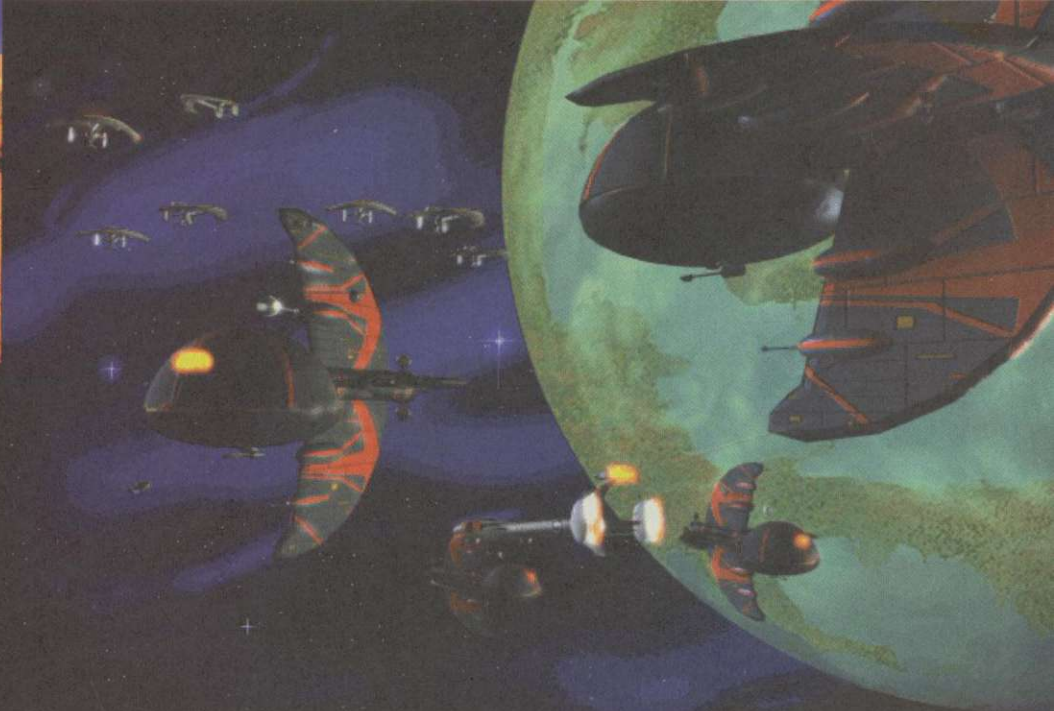


40" SUR LA BANQUISE

Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog:
SIERRA Deutschland
Robert Bosch Straße 32 - 63303 Dreieich
Fax: (6103) 99 40 35



S I E R R A ®



«The Last Dynasty könnte die Games-Szene nachhaltig aufmischen» PC SPIEL

«Mit traumhaften misch-grafiken» ASM

«Macht mit tollen Videos Appetit auf das Spiel» PC PLAYER

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO



saurus und *Wing Nuts* für Windows Aufmerksamkeit. Im ersten Titel versucht Ihr in Mark Schultz' bekannter Grafik-Novelle nachempfundenen Leveln den Frieden zwischen einer postmoderner Menschheit und den guten, alten Dinos wiederherzustellen. *Wing Nuts* versucht sich mit Weltkrieg-I-Romantik und teutonfeindlichem Humor selbst auf die Schippe zu nehmen. Von Simulation jedoch keine Spur – hier wird einmal mehr dem neuen Lieblingsgenre der Industrie, dem Interactive Movie gefrönt.

Name	Genre	Termin
Cadillacs & Dinosaurs	Adventure	6/95
Wing Nuts	Int. Movie	7/95

Broderbund

Keine Seifenoper rangiert in der Beliebtheitsskala des amerikanischen TV-Publikums derzeit so hoch wie das hochgeschaukelte Gerichts-drama um O.J. Simpson. Da bleibt das passende Spiel natürlich nicht lange aus. Der Anstand gebietet eine Änderung der Namen und eine leichte Modifikation des Tatvorgangs und schon könnt Ihr mit dem Scharfsinn eines Spürhundes den Bösewicht *In The First Degree* überführen. Fast so schön wie auf der Mattscheibe werden in diesem Interactive Movie vom Tatort bis zur Gerichtsverhandlung Indizien gesammelt und Schuldige überführt.

Name	Genre	Termin
In The First Degree	Int. Movie	7/95

Bullfrog

Nach unserem Bullfrog-Report von der ECTS blieb eigentlich nur noch eine Frage offen: Wie wird *Magic Carpet 2* aussehen? Los Angeles hatte die Antwort parat: Im Märchenland hat's gedämmt und so werdet Ihr diesmal mit Eurem noch rasanteren Zauberteppich vorwiegend Nacht- und Untergrundlevel bereisen. Viele neue Zauber und Feinde sorgen dafür, daß sich

die beiden Teile nicht ganz wie ein Ei dem anderen gleichen. Ebenfalls auf der Magic Carpet-Engine basiert *High Octane* (siehe Bericht im News-Teil dieser Ausgabe).

Weiterhin hat es zwei Namensänderungen bei den bisherigen Arbeitstiteln gegeben: *Biosphere* heißt jetzt *Gene Wars*, das *Incredible Superhero Team* stiftet jetzt unter dem Namen *The Indestructibles* allerlei Verwirrung.

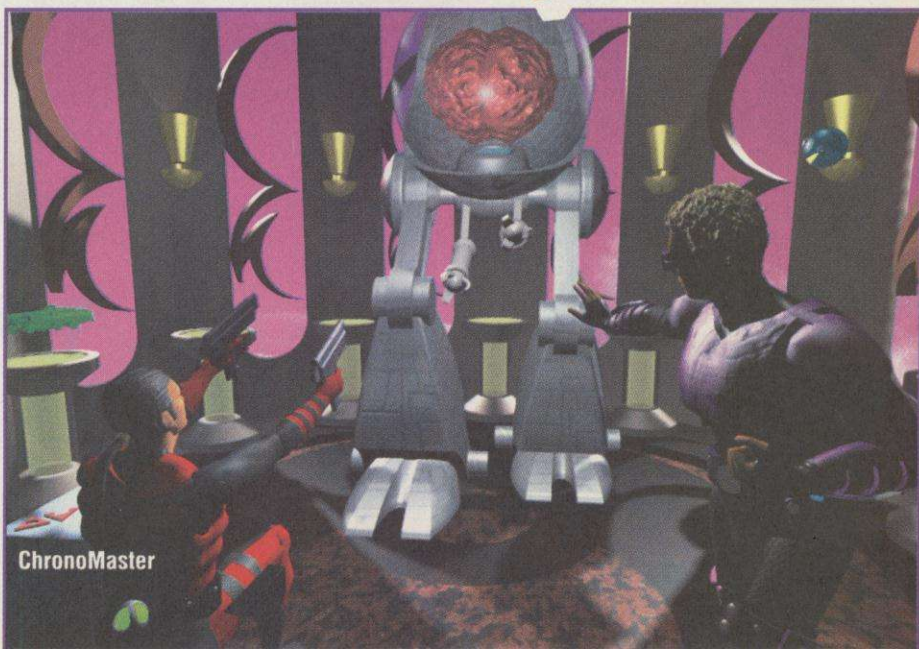
Name	Genre	Termin
Magic Carpet 2	Action/Strategie	4Q/95
Gene Wars	Strategie	3Q/95
The Indestructibles	Action	4Q/95

Capstone



William Shatners *TekWars*-Serie wird bei Capstone zum 3D-Computerspiel verquickt. Shatner persönlich sorgt für die Koordination und tritt in den Zwischensequenzen auf. Die gleiche 3D-Engine und wieder finstere Mittelalter hagelt es in *Witchaven*, einer Monsterverteilung per Schwert und Zauberblitz. *ChronoMaster* ist das Baby des Science Fiction-Autors Roger Zelazny, der in Zusammenarbeit mit DreamForge für das Design dieses Cyber-Adventures verantwortlich zeichnet.

Name	Genre	Termin
TekWar	Action	9/95
Witchaven	Action	10/95
ChronoMaster	Adventure	11/95



Crystal Dynamics

Von Crystal Dynamics gab's ausschließlich neue Konsolenprojekte. Bemerkenswert für Insider ist lediglich die Feststellung, daß Ex-Lucas-Arts-Chef Randy Komisar überraschend als Boß von Crystal Dynamics antrat, während Jack Sorensen auf den Chefsessel bei Lucas Arts nachrückte.

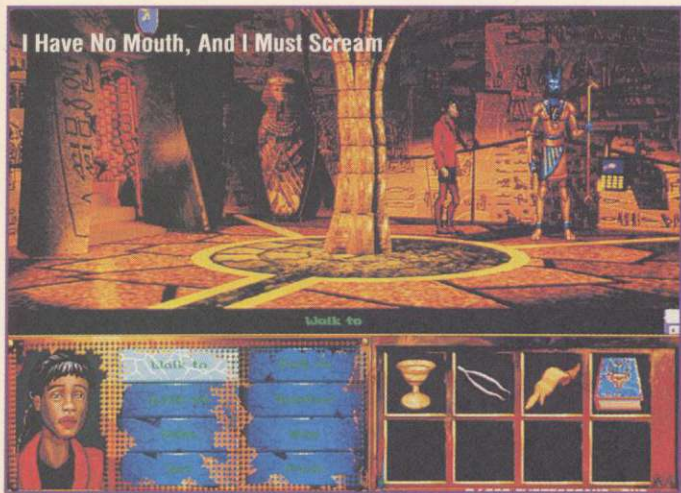
Cyberdreams

Durch die Hintergrundgrafiken H. R. Gigers zunächst in aller Munde, enttäuschte *Dark Seed* durch unflexiblen Puzzles, technischen Murks und Spielspaß zum Gruseln. Jetzt soll alles anders werden: Im zweiten Teil wird neben Gigers Grafiken das Spieldesign von Raymond Benson im Vordergrund stehen, der immerhin schon bei *Ultima VII: The Black Gate* als Ideenzulieferer mitmischte. Titelheld Mike Dawson wird diesmal ausschließlich unter Windows aktiv.

Auch für *I Have No Mouth, And I Must Scream* muß ein bekannter Name herhalten: Der Buchautor und TV-Scriptschriftsteller Harlan Ellison steht Pate für das psychologisch und ethisch in jeder Hinsicht provokante Adventure.



Hunters Of Ralk ist das erste von vielen Abenteuern im allerneuesten Rollenspiel-Universum des AD & D Schöpfers Gary Gygax. In der Rolle des „Spirit Warriors“ bewahrt Ihr die Rasse der Ralk vor der Ausrottung. Gegen die kriegerischen Aspholdites und Durgans wird in 3D-Echzeit und ausschließlich unter Windows '95 gekämpft wenn's denn endlich mal fertig wird...



Name	Genre	Termin
Dark Seed II	Adventure	3Q/95
I Have No Mouth...	Adventure	7/95
Hunters Of Ralk	Rollenspiel	1Q/96

Electronic Arts/Origin

EA gab sich vorwiegend sportlich: Ob Asphalt, Rasen oder Eis, die neuen Spiele machten allesamt und auf jeder Oberfläche eine gute Figur. In Zusammenarbeit mit dem Special-Interest-Magazin „Road & Track“ entstand das Rennspiel *The Need For Speed*, das vor dem PC auf der 3DO-Konsole erschien und neben rasan-



DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK

Das Original

SPIELE GMBH

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

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.

TOP HIT auf CD
Star Trek The next Generation
99,95 DM

TOP HIT auf CD
Vollgas (Full Throttle)
89,95 DM

Fordern Sie gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

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

Laden Berlin

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

Laden Hamburg

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



10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:

030 / 694 60 43

Spieleneuheiten am laufenden Band:

030 / 694 60 45

Fax-Line: -

030 / 694 42 56

BTX: -

+444421421#

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr, Sicherheits-karton +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte halbiert sich die Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE, Anzeigenschluß (1.1.95) Seit Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



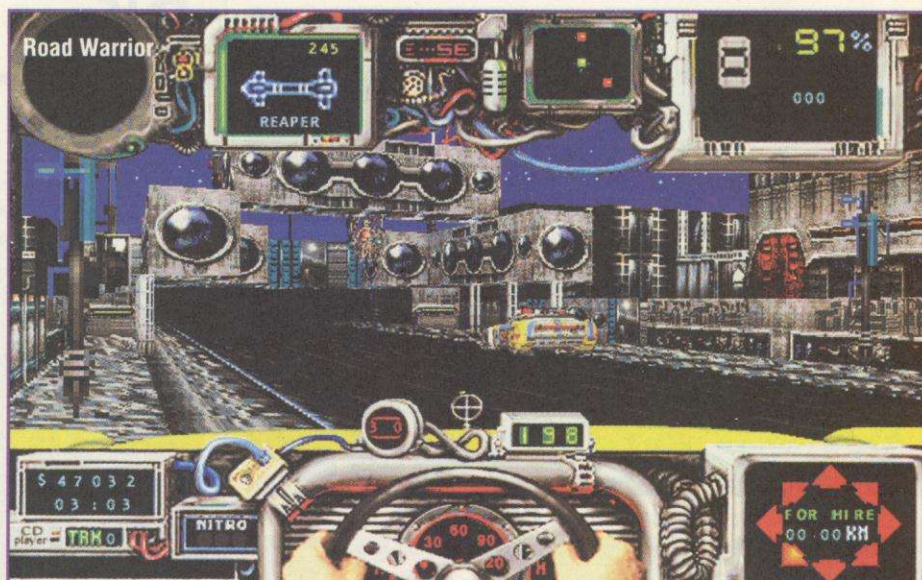
ten Fahrten in hoher Auflösung Features wie Modem-Play und eine Art Nachschlagewerk bietet, in dem Motor und Chassis der foto-realistischen Renner (Lamborghini Diablo, Ferrari, Dodge Viper, Porsche 911, Chevrolet Corvette etc.) erklärt werden. Während des Rennens sorgen sechs verschiedene Kameras für optimalen Einblick in die Strecken. Auch *FIFA Soccer '96* wird angepfeiffen. Was in dieser Form bisher nur 3DO-Besitzern vorbehalten war, geht jetzt auch auf PC-Rasen in die ersten Spielminuten. Mit einem Modem unter dem Trikot darf auch gegen einen Freund gebolt werden. Ein komplett neues Spieler-Artwork, verbesserte Animationen, ein intelligenterer Computergegner und eine Modem-Option gehen mit *NHL '96* aufs Eis. Ebenfalls im '96er-Gewand stellte sich *PGA Tour Golf* vor, das bis zu vier Mitspielern den Elite-Sport erschwinglich macht. Conrad B. Hart is back! Dritte Frucht der Zusammenarbeit mit Delphine Software ist demnach *Crossfire*, eine Weiterführung des *Flashback*-Themas. Durch sechs große Level müßt Ihr Conrad gegen 3D-gerenderte, morphende Alien-armeen begleiten. *Psychic Detective* nennt sich ein interaktiver Film, der in Zusammenarbeit mit Colossal Pictures entstand. Aus dem Gehirnstübchen des Wunderkindes Eric Fox agierend, müßt Ihr einen Mord aufklären. Origin brillierte mit den bereits in der letzten Ausgabe besprochenen Titeln *Cybermage* und *Crusader*, mit den Dreharbeiten zu *Wing Commander IV* wird just begonnen.

Name	Genre	Termin
The Need For Speed	Sport	3Q/95
FIFA Soccer '96	Sport	3Q/95
NHL '96	Sport	3Q/95
PGA Tour Golf '96	Sport	3Q/95
Crossfire	Action	/95
Psychic Detective	Int. Movie	3Q/95
Wing Commander IV	Action	4Q/95

Fox Interactive

Fox Interactive, die Multimedia-Abteilung der Filmgesellschaft 20th Century Fox, entwickelt neben einer Reihe interaktiver Titel auch Action-Spiele für PC-CD-ROM. Das 3D-Adventure *Die Hard Trilogy* entführt den Spieler ins Hochhaus des ersten Spielfilms, auf den Flughafen des zweiten und zum Showdown des dritten, in USA gerade gestarteten Films. Weitere Umsetzungen bekannter Filmthemen: *Planet of the Apes* und *Alien vs. Predator*.

Name	Genre	Termin
Die Hard Trilogy	Action	2.Q 96
Planet of the Apes	Action	2.Q 97
Alien vs. Predator	Action	1.Q 97



Gametek/Take 2

Die Briten konnten mit einer Vielzahl neuer Spiele aufwarten: Die mittlerweile bestens bekannten *Baldies* für DOS und Windows, das von *Brutal* in *Paws Of Fury* umbenannte Knuddeltier-Prügelspiel, das Adventure *Compelling Adventure Of A. Gent* im Comic-Stil der 40er Jahre, *Escalation*, ein intelligent gestricktes Windows-Strategical mit großem Wirtschaftsanteil, *Millenia*, eine scheinbar gelungene Mixtur aus Weltraumabenteuer, Rollenspiel, Action und Strategie. Erfindungen, Kampfgeist und Besiedlungsgeschick machen Euch zum Herren der Galaxie. *The War College* ist die Fortsetzung der *Universal Military Simulators I & II*. Von der Antike bis zur Neuzeit werdet Ihr dreidimensional und in Echtzeit alle Schlachten, die die Welt erschütterten, simulieren können. Hinter *Road Warrior* verbirgt sich nichts anderes als die Fortsetzung von *Quarantine*, die bis auf die neue SVGA-



Auflösung erschreckend dem Vorgänger ähnelte. Die *Cyberbikes*, deren Gaszüge Ihr Ende des Jahres betätigen könnt, ballert Ihr per Modem auf bis zu sieben Mitspieler. Mit VR-Headset macht Ihr die rasanten True-3D-Strecken unsicher. *Ripper* nennt sich Take 2s jüngstes Cyber-Adventure, das auf vier CDs Puzzles, Action und Actors en masse bietet.

Name	Genre	Termin
Baldies	Strategie	6/95
Paws Of Fury	Action	6/95
Compelling Adv.		
Of A. Gent	Adventure	9/95
Escalation	Strategie	10/95
Millenia	Strategie	11/95
War College	Strategie	11/95
Road Warrior	Action	11/95
Cyberbikes	Action	4Q/95
Ripper	Adventure	11/95

Gremlin

Gremlin befindet sich zukunftsweisend ganz auf dem 3D-Trip. So erinnert das grafisch beeindruckende Rennspiel *Fatal Racing* spielerisch an Namcos Spielhallenknüller *Ridge Racer* oder Segas *Daytona*, die Strecken präsentieren sich mit



Spins und Loopings aber wesentlich abgedrehter. Eine 16-Spieler-Netzwerk-Option verspricht den ultimativen Höllenspaß im Team. Im 3D-Adventure *Realm of the Haunting* herrschen Dämonen, Magier, Terror und Wahnsinn. Das Spiel kombiniert Action-, Strategie- und Rollen-

spielelemente zu einer dichten Horror-Atmosphäre. Im 3D-Point&Click-Adventure *Normality Inc.* kommt der Held des Spiels gerade aus dem Knast und muß sich in einer ziemlich ätzenden Umgebung zurechtfinden, ohne erneut mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten – was bei den schrägen Typen in der Nachbarschaft nicht gerade leicht ist.

Space War Adventure der russischen, durch *Tetris* bekannt gewordenen Autoren Pajitnov und Polhilko (Zombie), *Locus*, ein futuristisches, fußballähnliches Spiel, bei dem Ihr auf Cyber-Bikes dem Ball nachjagt (Zombie) und schließlich *Vampire: The Masquerade*, die Desktop-Umsetzung des Storytelling-Rollenspiels von White Wolf Inc.

Name	Genre	Termin
Fatal Racing	Rennspiel	4.Q 95
Realm of the Haunting	3D-Adventure	4.Q 95
Normality Inc.	3D-Adventure	4.Q 95

GTE

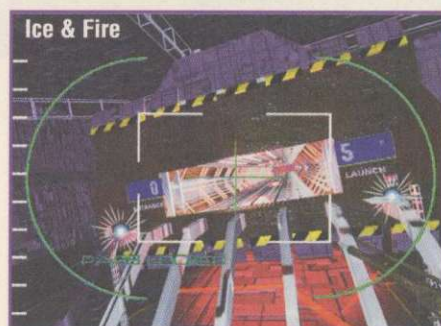
GTE machten nicht nur mit dem Polygon-Prügler *FX-Fighter* (Argonaut Software) von sich reden. Auf riesigen Monitorwänden war *Rolling Stones Voodoo Lounge* der Renner, das Musik- und Backstage-Footage der alten Herren zeigt. Malcolm „Caligula“ McDowell avanciert zum Lieblingsschauspieler der Computerspiel-Szene: Im comicoorientierten *Tank Girl* wird er an der Seite von Hauptdarstellerin Lori Petty die Granaten braten lassen. Die SGI-gerenderten Welten von *Timelapse*, einem *Myst*-ähnlichen Grafikadventure, laden ein zur Zeitreise.



Name	Genre	Termin
FX-Fighter	Action	6/95
Rolling Stones Voodoo Lounge	Musik	2Q/95
Tank Girl	Action	2Q/95
Timelapse	Adventure	2Q/95

GT Interactive

Spätestens seit dem Erscheinen (des indizierten) *Doom 2* sollte der Distributor, der Allianzen mit Software-Publishern und Companies wie id-Software, Williams Entertainment, Zombie und White Wolf abgeschlossen hat, auch hierzulande ein Begriff sein. Als Ergebnis der ertragbringenden Zusammenschlüsse könnt Ihr demnächst erwarten: *The Ultimate Doom*, ein durch eine neue, Neun-Level-Episode aufgepeppter erster Teil der Monsterhatz (id Software), *Mortal Kombat III* (Williams Ent.), *Ice & Fire*, ein

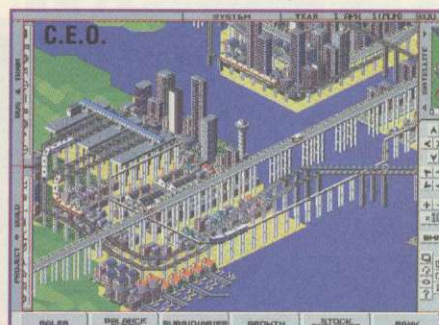
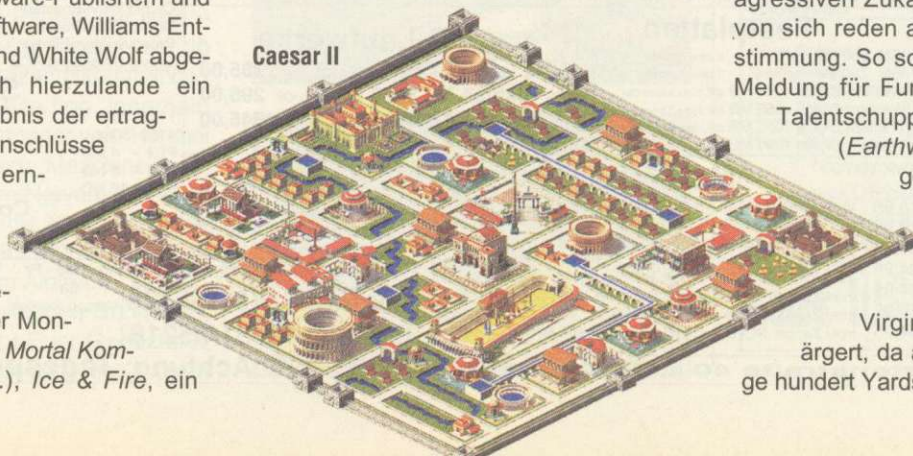


Name	Genre	Termin
The Ultimate Doom	Action	5/95
WinDoom I & II	Action	2Q/95
Mortal Kombat III	Action	3Q/95
Ice & Fire	Action	3Q/95
Locus	Action	3Q/95
Vampire: The Maquerade	Rollenspiel	4Q/95

I•Motion/Infogrames

Wer schon immer mal den Big Boß spielen wollte, kann seine Managerqualitäten in *C.E.O.* unter Beweis stellen. I•Motions anspruchsvolle Wirtschaftssimulation versetzt den ambitionierten Zahlenjongleur direkt auf den Chefsessel des Riesenkonzerns „A-IV Networks Group“, wo er mit Aktienpaketen handelt, 100 Niederlassungen koordiniert, eine Transport-Infrastruktur aufbaut, lukrative Firmen kauft und unrentable Teile abstößt. Action-Altstar James Coburn („Steiner – Das Eiserne Kreuz“ etc.) spielt dabei den Superboß, der heimlich seinen Abgang vorbereitet und dann a la Baulöwe „Peanuts“ Schneider im rechten Moment verduftet. Der eigentliche Thrill aber ist ein weltweiter Wettbewerb: Der beste A4-Manager erhält ein echtes Aktienpaket im Wert von 10.000 US-Dollar und reist nach London, wo er gegen die besten A4-Spieler der Welt antreten wird.

Caesar II



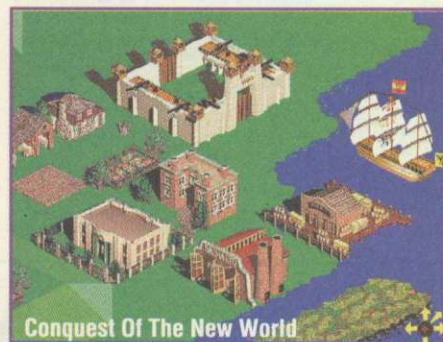
Name	Genre	Termin
C.E.O.	Wirtschaftssim	3.Q 95

Impressions

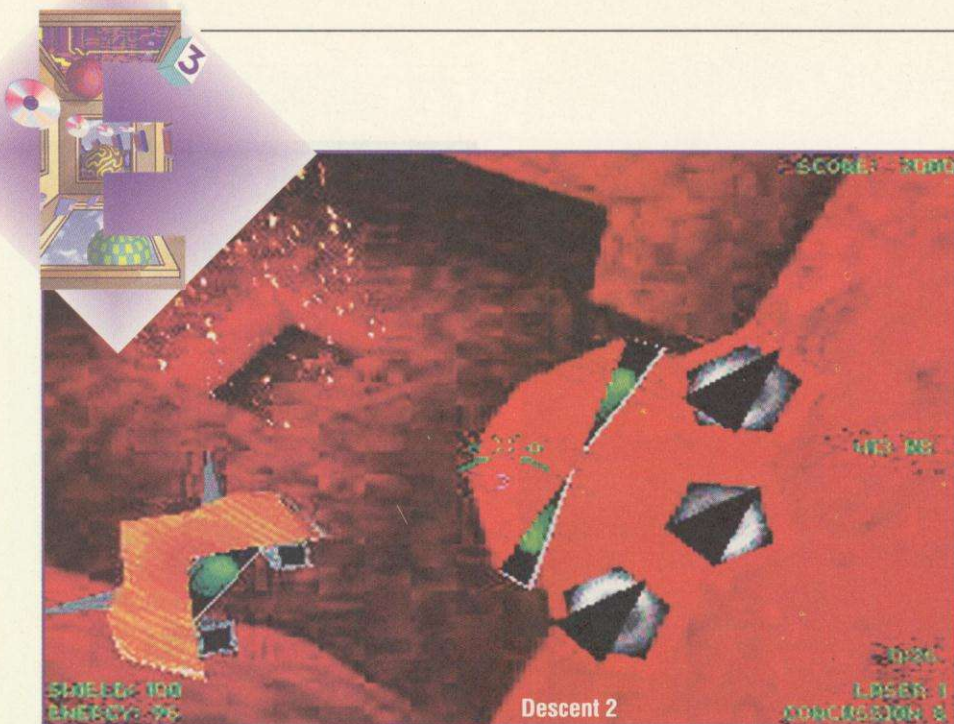
Über die demnächst erscheinenden *Power House* und *Breach 3* berichteten wir bereits, *Caesar II*, das „römische Sim City 2000“, das einen unerwartet guten ersten Eindruck machte, *Space Bucks*, eine Wirtschaftssimulation im All und *WWII*, Strategie zugewiese, werden nicht vor Ende des Jahres erwartet.

Name	Genre	Termin
Power House	Wirtschaft.	2Q/95
Breach 3	Strategie	2Q/95
Caesar II	Wirtschaft.	4Q/95
Space Bucks	Wirtschaft.	4Q/95
WWII	Strategie	4Q/95

Interplay

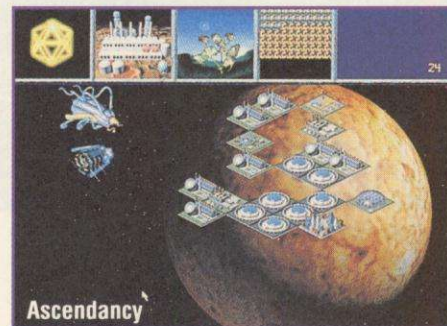


Auch wenn Gerüchte von angeblichen Finanzschwierigkeiten auf der E3 kursierten, Spielerriese Interplay befindet sich zweifellos im Aufwind. Zumindest macht die US-Firma momentan mehr durch den aggressiven Zukauf von Kreativpotential von sich reden als durch Katastrophenstimmung. So sorgte beispielsweise die Meldung für Furore, daß David Perrys Talentschuppen Shiny Entertainment (*Earthworm Jim*) von Interplay gekauft wurde (hat keinen Einfluß auf die Activision-Lizenz für eine *Earthworm-Jim*-Windows-95-Version) was Virgin Interactive besonders ärgert, da alle drei Firmen nur einige hundert Yards voneinander entfernt in



The Logic Factory

Das erste Produkt dieser neuen Company nennt sich *Ascendancy*. Das Space-Strategical, das die besten Elemente ähnlicher Spiele von *Starflight* bis *Spaceward Ho!* in sich vereint, fordert Euch unter Windows heraus, das Wissen auf- und die Rohstoffe abzubauen, um in einer Galaxie, in der die unterschiedlichsten Rassen beheimatet sind, überleben und expandieren zu können.



Name	Genre	Termin
Ascendancy	Strategie	3Q/95

Lucas Arts

Überraschung! Das Spielberg-inspirierte, bereits verschüttet geglaubte Adventure *The Dig* ist bereits zur Hälfte ausgebaut und ansatzweise spielbar. 200 Locations, Musik von Wagner und Special Effects von Industrial Light & Magic machen Lust auf mehr. *Calia 2095* ist ein First-Person-Adventure im Animé-Stil. In der vom preisgekrönten Science Fiction-Autor Orson Scott Gard geschriebenen Story löst Ihr Puzzles, befragt Personen und bekämpft Gegner in über 50 Levels.

Orange County bei LA residieren und Shiny ja anfangs mit Virgin kooperierte. Den Rollenspielfreaks dürfte ferner nicht entgangen sein, daß Interplay alle Lizenzen von AD&D-Erfinder TSR geschluckt hat, was wiederum beim früheren TSR-Partner SSI für zitronensaure Mienen sorgte. An Neuheiten liegt außer dem interaktiven Millionen-Dollar-Filmadventure *Netrunner* (ehemals *Cyberhood*) allerdings nicht sehr viel Bemerkenswertes auf Kiel. Die wichtigsten Titel haben wir schon im ECTS-Bericht in PP 6/95 kurz angerissen oder testen sie diesem Heft gestestet.

Name	Genre	Termin
Conquest Of The New World	Strategie	2Q/95
Frankenstein	Adventure	2Q/95
Stonekeep	Rollenspiel	4Q/95
Warcraft 2	Strategie	4Q/95
Netrunner	Int. Movie	1Q/96
Descent 2	Action	1Q/96

Legend

Bereits unter dem Virgin-Logo, die als neuer Distributor für Europa gewonnen werden konnten, wird *Mission Critical* erscheinen, ein Grafik-Weltraumadventure mit einem für Legend außergewöhnlich zeitgemäßen Interface und State-Of-The-Art-Grafik. Auf den Bestseller Fantasy-Romanen von Terry Brooks basiert das Adventure *Shannara*, in dem Ihr vier mystische Länder bereist, um das Schwert von Shannara, den ultimativen Heilsbringer, wieder zusammenzusetzen. Ein neues Abenteuer der *Xanth*-Reihe steht mit *Magic Of Xanth* hoffentlich Anfang 1996 in den Läden.

Name	Genre	Termin
Mission Critical	Adventure	9/95
Shannara	Adventure	11/95
Magic Of Xanth	Adventure	1Q/96

MicroFun

Unterhaltungsoft- und -hardware

Software Game Runner Quaterdeck 115,00 QEMM 7.5 Quaterdeck 208,95 Space Simulator Microsoft 115,00 Flug Simulator 5.0 Microsoft 115,00 FS Scenery Japan Microsoft 35,00 FS Scenery Karibik Microsoft 35,00 FS Scenery NewYork Microsoft 35,00 FS Scenery Paris Microsoft 35,00 Dinosaurier 1.0 CD Microsoft 120,00 Beethoven 1.1 CD Microsoft 120,00	VGA-Karten VLB oder PCI Hercules Stingray Pro 1 MB 169,95 Hercules Stingray64 1 MB 256,95 Hercules Stingray64 2 MB 342,95 Hercules Power Dynamite 2 MB 329,95	MPEG - Board Orchid Kelvin MPEG 1 MB 638,95 Orchid Kelvin MPEG 2 MB 718,95 Creative VideoBlaster MP400 499,95 JAZZ Jakarta MVGA-Karte 717,95
CPU AMD 486DX2- 80 Mhz 216,95 AMD 486DX4-100 Mhz 270,95 Intel 486DX4-100 Mhz 367,95 Intel Pentium 60 Mhz 404,95 Intel Pentium 75 Mhz 487,95 Intel Pentium 90 Mhz 650,95 Intel Pentium 100 Mhz 844,95	Festplatten IBM 540 MB IDE 12ms 2 Jahre Garantie 302,00 IBM 720 MB IDE 12ms 2 Jahre Garantie 455,00 Western Digital 540 MB IDE, 11ms, 3 Jahre Gar 379,00 Western Digital 850 MB IDE, 10ms, 3 Jahre Gar 441,00 Western Digital 1080 MB IDE, 10ms, 3 Jahre Gar 619,00 Western Digital 1200 MB IDE, 10ms, 3 Jahre Gar 661,00	CD-Laufwerke Mitsumi FX 400 4-fach IDE 285,00 Toshiba XM 5302 B 4-fach IDE 295,00 Toshiba XM 3601 B 4,4 SCSI 545,00
Motherboard VLB-486Board-256 KB Cache-3 VLB Slots 155,95 PCI-486Board-256 KB Cache-2VLB, 3PCI 179,95 PCI Pentium Board incl. Pentium 60 Mhz 481,95 Intel Zappa PCI Pentium Board I. P75, P90, P100 300,95 Intel Plato PCI Pentium Board I. P75, P90, P100 415,95 Intel Zappa PCI Board incl. Pentium 75 Mhz 785,95 Intel Zappa PCI Board incl. Pentium 90 Mhz 946,95 Intel Zappa PCI Board incl. Pentium 100 Mhz 1.139,95	Joystick Gravis Phoenix 199,95 Pro Pedals 155,95 Virtual Pilot Pro 157,95 Flighstick Pro 148,95	Soundkarten Sound Blaster 16 Pro Value Edition 172,95 Sound Blaster 16 Pro 235,95 Sound Blaster 16 Multi CD 235,95 Sound Blaster 16 Pro ASP 295,95 Sound Blaster 16 Multit CD ASP 275,95 Sound Blaster AWE 32 Value Edition 339,95 Sound Blaster AWE 32 436,95 Gravis Ultrasound Max 305,95 Orchid GameWave 32 plus 258,95 Orchid SoundWave 32 pro 344,95
		Wave Table Orchid WaveBooster2 189,95 Orchid WaveBooster4 259,95 Orchid WaveBooster4fx 349,95 Creative WaveBlaster II 257,95 Gravis Ultrasound ACE 189,95
		SIMM 1 MB 70ns 61,40 4 MB 60ns 222,50 PS2 - 4 MB 258,40 PS2 - 8 MB 475,40 PS2 - 16 MB 819,40
		Controller Enhanced VLB-IDE 32,95 4"IDE, 2"ser, 1"par, 1"Game

Versand: Heimgartenstraße 40 85221 Dachau

Telefon: 08131/55128
Telefax: 08131/55218

BTX: Microfun#

Achtung: Tagespreise erfragen



The Dig



Rebel Assault 2 startet im Winter durch! Eine neue Engine soll den Interactive-Movie-Charakter noch mehr unterstreichen. Ihr setzt Euch ins Cockpit fünf verschiedener Space-Vehikels (X-Wings, Y-Wings, B-Wings, Speeder Bikes und der legendäre Millennium Falcon).

Das auf der Rebel Assault-Engine basierende *Mortimer* wird Lucas Arts erstes Adventure für Kinder.

Name	Genre	Termin
The Dig	Adventure	3Q/95
Calia 2095	Adventure	4Q/95
Rebel Assault 2	Action	4Q/95
Mortimer	Adventure	4Q/95

Merit Studios

Im Grunde genommen ist der US-Präsident ein ganz armer Kerl: Er ist zwar einer der mächtigsten Männer der Welt, doch ohne seine sechs Top-Berater ist er ziemlich hilflos. In einem dieser Berater fehlen ein paar Schrauben im Oberstübchen, er will die Welt ins Chaos stürzen. Das politisch angehauchte 3D-Action-Adventure *Cyber Judas* ist der Nachfolger von *Shadow President* und zeigte vielversprechende High-End-Grafik. Auch der Action-Flugsimulator *Flying Tigers* verspricht Feuer und Bewegung. Ihr spielt einen Piloten der legendären P40-Staffel „Flying Tigers“, die ab 1941 auf Burma Himmelfahrtskommandos für die chinesische Seite flog, innerhalb weniger Monate 286 Japaner vom Himmel holte und nur vier eigene Maschinen verlor. Wo wir gerade beim Nervenkitzel sind: Der grafisch aufwendige 3D-Thriller *Harvester* beginnt zwar sehr harmlos, steigert sich jedoch schnell zum Alptraum. Ihr startet in einem typisch spießigen Ort im mittleren Westen und habt Euer Gedächtnis verloren. Auf der Suche nach der wahren

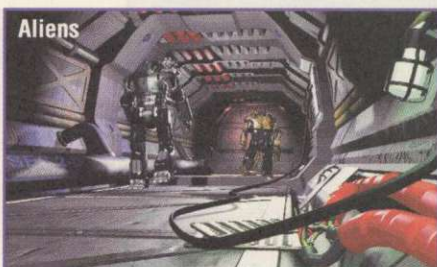


Identität findet sich dann bald ein blutiger Schädel nebst Wirbelsäule. Komischerweise scheint sich kein Mensch im Ort für die delikaten Details zu interessieren...

Name	Genre	Termin
Cyber Judas	Political Sim.	3.Q 95
Harvester	Action-Adven.	3.Q 95
Flying Tigers	Action-Flugsim.	4.Q 95

Mindscape / SSI

Mehr an der Comic-Serie von Dark Horse als an den Filmen ist der Interactive Movie/Adventure-Mix *Aliens* orientiert. Von Rowan Software (Overlord, Dawn Patrol) entwickelt, erscheint *Battle For The Skies*, ein Action-Flugsimulator, in dem Ihr verschiedene Luftfahrzeuge durch die um eine kleine europäische Fantasie-Monarchie angesiedelte Story steuert. Die quantitativ sehr produktiven Cryo-Designer schlagen in *The Raven Project* erneut zu: Aliens fallen auf der Erde ein, Ihr müßt



Game It!

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Bioforge	79,95
Civil War/Amerika 1861-65	69,95
Dark Forces	84,95
Der Reeder	69,95
Flight unlimited	79,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
Panzer General	67,95
Prisoners of Ice	79,95
Star Trek Next Generation	74,95
X-COM	79,95

CD-ROM		
11th Hour	*79,95	Ravenloft 2 69,95
A IV Networks	84,95	Rebel Assault 74,95
Aces of the Deep	79,95	Renegade 74,95
Aces o.f. Deep Data	*39,95	Rise of the Robots 59,95
Across the Rhine	84,95	Sam & Max 89,95
Alien Br. Tower Ass	*59,95	Sensible Soccer 59,95
Armoured Fist	74,95	Sim City 2000 79,95
Aufschwung Ost	59,95	Sim City 2000 Data 39,95
Battle Bug	59,95	Sim Tower 69,95
Battle Isle 2	74,95	Sim Town 74,95
B2 - Erben d. Titan	44,95	Sternenschweif 69,95
Bing	64,95	Stone Racers 69,95
Bureau 13	69,95	Super Karts 79,95
Chaos Control	89,95	Syndicate Plus 84,95
Colonization	84,95	System Shock Enh. 74,95
Command & Conq.	*89,95	Tank Commander 79,95
Cyberia	74,95	The Blue Planet 49,95
Cyberace	19,95	Ticenderoga 79,95
Dark Sun 2	74,95	Total verr. Rally 64,95
Das Amt	79,95	Transport Tycoon 79,95
Descent	69,95	dto. World Editor 39,95
Discworld	74,95	UFO&Mast. o. Orion 59,95
Dune 2	39,95	Ultima 8 + SAP 99,95
Dungeon Master 2	*79,95	US Navy Fighters 79,95
Earth Siege	79,95	Virtuose 39,95
Earth Siege Data	44,95	Warcraft 69,95
Elite 3	74,95	Wing Comm. 3 94,95
Fl. Commander 2	*64,95	Wings of Glory 64,95
Fl. o.f. Amazon Qu.	74,95	Wolf 64,95
Gr. Naval Battles 3	74,95	Woodruff 69,95
Hammer o.f. Gods	69,95	
Hattrick	74,95	
Hell	69,95	
Höhlenwelt Saga	84,95	
Iron Assault	69,95	
Jagged Alliance	*69,95	
King's Quest VII	74,95	
Kingdoms of Germ.	49,95	
Kik & Play	79,95	
Kyrandia 3	69,95	
Lemmings für WIN	49,95	
Links 386+ 2Kurse	59,95	
Little Big	84,95	
Lost Eden	69,95	
Lothar Matthäus	29,95	
Magic Carpet	84,95	
Masters of Magic	79,95	
Menzoheranzan	69,95	
Napoleonic	29,95	
Nascar Racing	74,95	
NBA Live 95	79,95	
NFL Football	49,95	
NHL Hockey	69,95	
Noctropolis	84,95	
Novastorm	69,95	
Oldtimer	49,95	
Pirates Gold	39,95	
Prototype	74,95	
Psycho Pinball	62,95	

IBM 3,5"		
Aces of the Deep	74,95	
Bing	69,95	
Colonization	76,95	
Discworld	69,95	
Fl. o.f. Amazon Que	69,95	
Flugsimulator 5.1 dt	99,95	
Flugsimulator 5.1	79,95	
Sceneries für FS 4 und 5		
Mittelgebirge	44,95	
Nord-/ Ostsee, HH	44,95	
Rheinland/ Ruhrgr.	44,95	
Frankfurt/ Hessen	44,95	
Berlin, Mitteldeut.	44,95	
Süddeutschland	44,95	
Grand Canon	44,95	
Harpoon 2 V2.0	69,95	
dto. Battlesets je	44,95	
Masters of Magic	79,95	
Menzoheranzan	69,95	
Nascar Racing	69,95	
Rise of the Robots	49,95	
Sternenschweif	69,95	
Tie Fighter	89,95	
Tie Fighter Mission	29,95	
Transport Tycoon	75,95	
Ti-Ty World Editor	39,95	
Hint Shop Lösungshefte	zu fast allen Spielen	19,95

Hardware		
Gravis Gamepad	39,95	CH Virtual Pilot 149,95
Gravis Analog	39,95	CH Pedals Pro 189,95
Gravis Analog Pro	49,95	SB 16 Value 169,95
Gravis Phoenix	199,95	SB AWE32 VE 319,95

Preise Stand 10.5.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung

Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr

Vorkasse/EC-Scheck: DM 6,90, jeweils ab DM 250,- frei

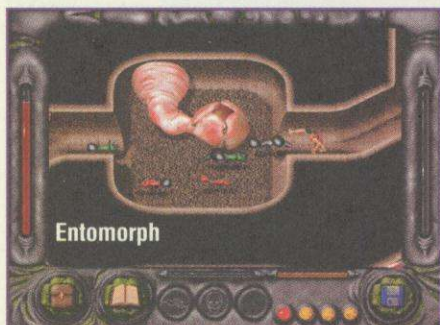
Bei Nichtannahme berechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

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



sie in Luft- und Roboterkämpfen davon abhalten. *Warhammer 40 000: Dark Crusaders* ist das erste auf den Brettspielen des Game

Workshops basierende 3D-Action-Spiel mit *Doom*-Charakter. In *CyberSpeed*, einem äußerst beeindruckenden Kampf-Rennspiel für Windows '95 gilt es, bis zu sieben Netzmitbewerber aus dem Rennen zu hauen. *Steel Panthers* könnte SSIs nächster Rundschlag nach *Panzer General* werden: Aus der Vogelperspektive und in SVGA kommandiert Ihr Infanterie- und Panzerschlachten in Europa und im Pazi-



fikgebiet des II. Weltkrieges. *Silent Hunter* läßt alle bisherigen U-Boot-Simulationen nicht nur alt aussehen, es spielt sich auch hervorragend. In den ausschließlich im Südpazifik angesiedelten SVGA-Schlachten kann „leider“ nur die amerikanische Seite übernommen werden. Im neuen „World Of Aden“-Szenario spielt *Thunderscape*, ein 3D-Action-Rollenspiel mit 24 verschiedenen SGI-Monstern. *Entomorph* ist im gleichen Szenario zuhause und erinnert grafisch und spielerisch an SSIs *Darksun*-Abenteuer.

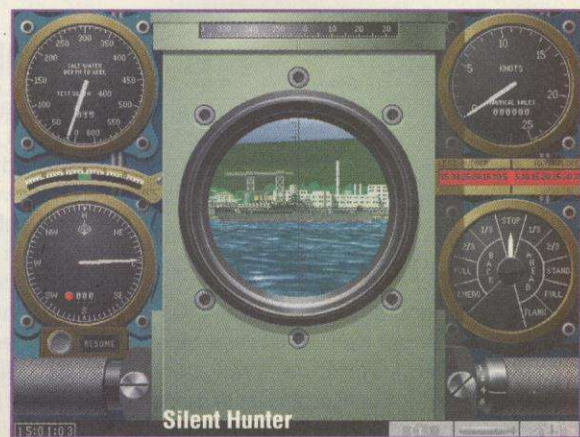


Name	Genre	Termin
Aliens	Action	3Q/95
Air Power	Action/Sim.	3Q/95
Al Unser Jr.'s		
Arcade Racing	Sport	2Q/95
The Raven Project	Action	
Warhammer 40,000	Action	3Q/95
CyberSpeed	Action	
Silent Hunter	Simulation	8/95
Steel Panthers	Strategie	7/95
Thunderscape	Action/Rollens.	6/95
Entomorph	Adventure	9/95

New World Computing

Endlich mal wieder ein reinrassiges Rollenspiel, rüstige Recken! Von Dream Forge, dem gleichen Entwicklerteam, das auch *Ravenloft* und *Menzoberranzan* ausgetüftelt hat, kommt jetzt *Anvil of Dawn*. Ihr kontrolliert einen Charakter aus einer Party von fünf, die ganz allein den Armeen eines finsternen Warlords entgegenzutreten. Über 100 Charaktere und Monster bietet *Anvil of Dawn* sowie eine flüssig scrollende Engine, eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafiken, Hunderte von Sounds und jede Menge Rätsel. Ebenso kriegerisch, aber eher in strategischer Hinsicht, geht es in *Metal Lords* zu, einem

actionorientierten Strategiespiel. *Metal Lords* stammt von den gleichen Entwicklern, die auch *Master of Orion* und *Master of Magic* aus der Taufe gehoben haben. Ihr übernehmt die Herrschaft eines von mehreren Adelshäusern, die zusammen ein intergalaktisches Empire im Stil japanischer Fürstentümer begründen. Um Macht und Ansehen zu mehren, müßt Ihr benachbarte Planeten kolonialisieren, neue Technologien erfinden und – natürlich – Schlachten gegen rivalisierende Mech-Horden gewinnen. Grafisch anregend sah das Action-Adventure *Wet Lands* aus, das von der Machart ein wenig an *Flashback* erinnert. Ihr schlüpft in die Rolle von John Cole, einer Art Kopfgeldjäger, der einen Wahnsinnigen fassen soll, der die futuristische Unterwasserwelt der *Wetlands* bedroht.

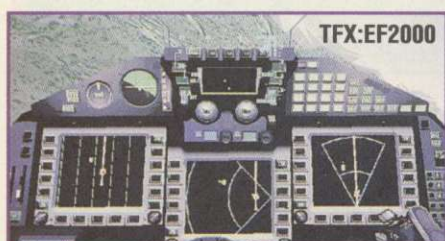




Name	Genre	Termin
Wet Lands	Action-Adven.	4Q/95
Metal Lords	Strategie	4Q/95
Empire II	Strategie	4Q/95
Anvil of Dawn	Rollenspiel	4Q/95
Celebrity Poker	Kartenspiel	3Q/95
Heroes of Might & Magic	Adv./Strategie	3Q/95

Ocean

Freizeitpiloten mit militaristischem Einschlag kennen natürlich den Kampfflugzeug-Simulator der Extraklasse TFX: *Tactical Fighter Experiment*. Als Sequel dazu gibt's ab Oktober '95 TFX:EF2000. Dabei steigt Ihr für wenig Geld ins Cockpit jenes Eurofighters, der Verteidigungsminister Ruhe schlaflose Nächte bereitet (weil im Original so gemein teuer). Zum Spiel an sich müssen wir nicht mehr viel erzählen, bemerkenswert ist lediglich ein taktisches Feature: Im EF2000 lassen sich mit weitreichenden Waffen Ziele bekämpfen, die hinter dem Horizont liegen. Nach Shiny ist jetzt wohl auch Ocean auf den Geschmack gekommen: In *Worms* bekriegen sich bis zu vier wilde Würmerhorden mit Bazookas, Lenkraketen, Dynamit und Handgranaten in vier Spielstages. *Worms* eignet sich vor allem für Multiplayersessions – auch im Netz. *Allegiance* ist genau das richtige Spiel für schwarze Schlipse tragende, cocktailtrinkende und spezialwaffenüberladene Möchtegern-James-Bonds. Top-Agenten aus aller Welt arbeiten zusammen, um einem südamerikanischen Drogenkartell in den Schnee zu spucken. Das actionorientierte 3D-Adven-

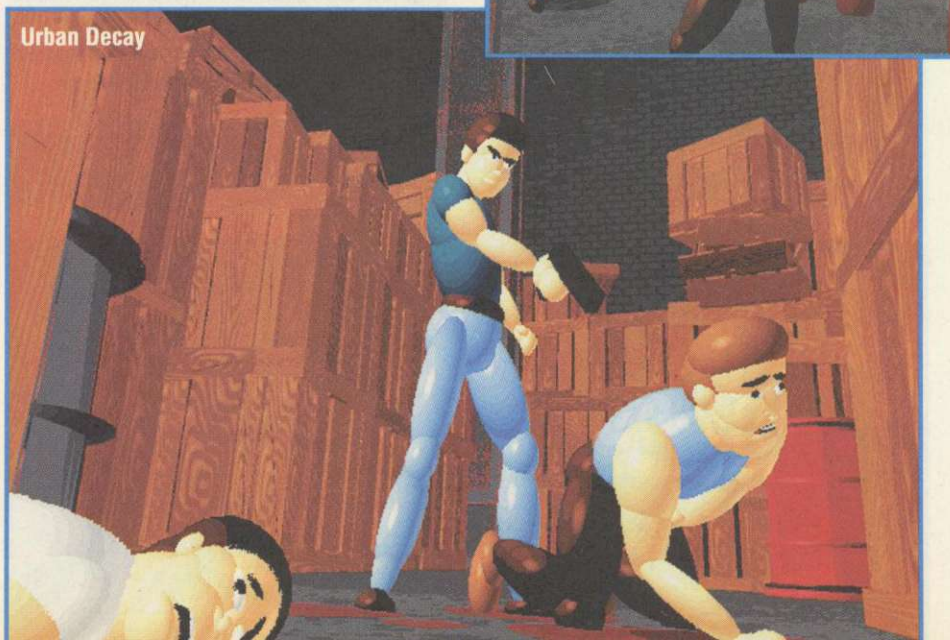


ture wird in einer Echtzeit-3D-Umgebung gespielt. *Rollcage* kommt von den treuen Ex-Amiga-Freaks Team 17 und ist ein 3D-Rennspiel völlig ohne vorgeschriebene Wege. Ihr könnt selber wählen, ob Ihr lieber die kürzeste Strecke wählt oder schneller auf der Straße fahrt. Über 20 Kurse führen durch Ruinen, Graslandschaften, Schnee, Sanddünen, Canyons, Stunt-Strecken usw. Zehn Fahrzeuge mit charakteristischen Unterschieden warten auf den eisenfressenden Einsatz im Rennen, insgesamt können sich bis zu sechs Spieler an dem wilden Spektakel beteiligen. Das isometrische 3D-Fantasy-Grafik-Adventure *Vanished Powers* versetzt Euch in eine mystische Welt. Ein junger Farmer namens Richard reist auf der Suche nach Abenteuern in ein uraltes Reich. Er trifft Könige, Magier und eine wundervolle Göttin namens Lyra. Lyra ist auf der Suche nach dem „Siegel der Macht“, und Ihr helft natürlich, wie es sich für ächte Helden gehört...

Name	Genre	Termin
TFX:EF2000	Flugsimulator	4.Q/95
Worms	Strategie/Action	3Q/95
Allegiance	Action-Adventure	1Q/96
Rollcage	Rennspiel	3Q/95
Vanished Powers		4Q/95
Deathrace	Rennspiel/Adv.	4Q/95
Blades of Rage	Hubschraubersim.	4Q/95
Sea Legends	Adventure	3Q/95
Offensive	Hist. Kriegssim.	4Q/95

Psygnosis

Eines der technischen Highlights der Messe gab es fürs erste nur hinter verschlossenen Türen zu sehen: Andrew Spencer (Programmierung), Eamonn Butler (Animation) und Kirsten van Schreven (Backgrounds) zeigten erste Bilder des *Ecstatica*-Nachfolgers *Urban Decay*. Grundsätzlich baut *Urban Decay* auf der *Ecstatica*-Engine auf, arbeitet also auch mit wechselnden Kameraperspektiven



und Figuren, die aus Ellipsen aufgebaut sind. Die Handlung ist jedoch eine ganz andere: Ihr bewegt Euch nicht in einer schnuckelig-düsteren Fantasywelt, sondern geratet in das Gemetzel eines Psychopathen und Amok-Läufers. Als sich der Rauch verzieht, hat der eigentliche Täter die Flucht ergriffen, und es sieht so aus, als wärt Ihr der Killer. Fortan seid Ihr auf der Flucht vor allem, was sich bewegt (Zivilisten, Kopfgeldjäger, Polizei) und müßt ganz wie der olle Dr. Kimble beweisen, daß Ihr's nicht gewesen seid. Gesteuert wird der atemberaubend natürlich animierte Held des Geschehens über den Ziffernblock der Tastatur. Leider hilft verhandeln und reden eher selten. Wenn allerdings die Waffen sprechen, dann geht's extrem brutal zur Sache: Derart realistisch animiert haben bisher nur wenige Computer-Charaktere ihr Bildschirmleben ausgehaucht. Programmierer Andrew Spencer: „Das Ganze ist nicht allzu ernst gemeint. Wir wollten in etwa den scharzen Humor von „Die Hard 2“ nachempfinden. Vor allem wollen wir den Spieler durch die





extremen Szenen in eine nervenzerfetzende Stimmung bringen.“ So technisch brillant der erste spielbare Ausschnitt auch gewirkt

haben mag: *Urban Decay* ist extrem gewaltorientiert, wird auf keinen Fall um einen „ab 18“-Aufkleber herumkommen und ist ein klarer Kandidat für den BPS-Index. Weiterhin gab's bei Psygnosis neben dem bereits angekündigten *Lemmings 3D* das actiongeladene Polygon-Crashrennspiel *Demolish'em Derby* zu sehen. Was auf den ersten Blick wie ein grafisch vereinfachter *Ridge Racer* aussieht, stellt sich schnell als reines Karambolage-Vergnügen heraus. Nicht weniger unfallträchtig ist das futuristische 2-Player-Polygon-Rennspiel *Wipeout*, in dem Ihr das Cockpit eines stummelflügeligen Düsenjägers besteigt, der in irrwitziger Geschwindigkeit knapp über dem Boden schwebt. Ein atemberaubendes Geländeprofil in schönstem Texture-Mapping und das Steuerfeeling eines Flugboots sorgen für ähnliche Zustände im Hirn wie in der Achterbahn. *Krazy Ivan* versetzt Euch in einen 15 Meter hohen Mech, in dem Ihr auf ein großes außerirdisches Energiefeld zustupft, um allerlei böse Aliens zu terminieren. *Assault Rigs* präsentiert sich mit seiner spartanischen Minimal-Polyongrafik zwar grafisch wenig reizvoll, bezieht seinen Spielspaß aber in erster Linie aus der Action im Netzwerk, an der sich bis zu acht Spieler beteiligen können. Mit gepanzerten Fahrzeugen macht Ihr in einer kantigen Landschaft aus Aufzügen, Schanzen, Gräben und beweglichen Blöcken Jagd auf Eure Gegner. Ein Action-Adventure besonderer Art ist *Parasite*: Ein außerirdischer Schmarotzer hat sich in Eurem Körper eingenistet und schickt Euch auf riskante Verbrecherjagd in die Straßen einer düsteren Endzeit-City.

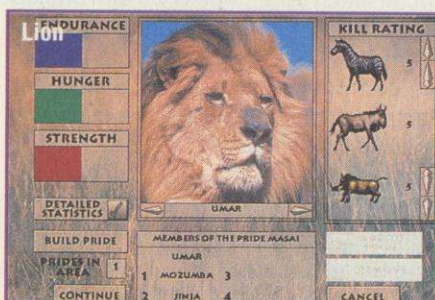
Name	Genre	Termin
Urban Decay	Action-Adven.	2Q/96
Lemmings 3D	Geschickl.	4Q/95
Demolish'em Derby	Action-Renns.	4Q/95
Wipeout	Action-Renns.	4Q/95
Krazy Ivan	Action	4Q/95
Assault Rigs	Action	4Q/95
G Police	Action	4Q/95
Parasite		1Q/96

The Riddle of Master Lu



Sanctuary Woods

Die Haupttitel der Softwarefirma aus Vancouver *Buried in Time* und *Believe It or Not! The Riddle of Master Lu* haben wir bereits in früheren Ausgaben der POWER PLAY erwähnt, fertig sind beide Titel allerdings noch nicht. Daneben bastelt Sanctuary Woods mit *Lion* wieder an einer rollenspielähnlichen 3D-„Tiersimulation“, wie sie bereits vom Vorgänger *Wolf* her bekannt sein dürfte. Allzu groß ist der Aufwand ja nicht, die Engine bleibt im wesentlichen die gleiche. *Orion Burger* ist ein abgedrehtes Cartoon-Adventure, das irgendwie an eine Mischung aus der Story von *Hitchhikers Guide to the Galaxy* und Sierras *Space Quest* erinnert...



Name	Genre	Termin
The Riddle of Master Lu	Adventure	3Q/95
Buried in Time	Adventure	3Q/95
Lion	Tiersimulator	4Q/95
Orion Burger	Cartoon-Adv.	4Q/95

7th Level

Die mit zwei Jahren recht junge Firma präsentierte neben einer Anzahl von Entertainment- (*Virgil Reality*) und Entertainment-Software (*Monthly Python, Take Your Best Shot*) zwei für Spieler interessante Programme. *Battle Beast* ist ein technisch brillantes und aberwitziges Beat 'em Up für Windows '95: Comictiere morphen zu phantasiereichen, metallischen Kampfmaschinen. Das bereits von uns angerissene *G Nome* (Windows-Mech-Kämpfe in 3D) machte bis auf die Zwischensequenzen einen bislang eher mäßigen Eindruck.

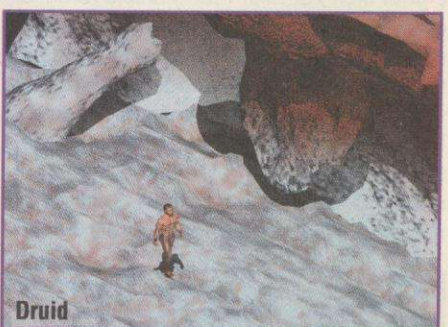
Name	Genre	Quartal
Battle Beast	Action	2Q/95
G Nome	Action	2Q/95



Sir-Tech / Attic

Bei Sir-Tech badet man sich nicht lange im Erfolg von *Jagged Alliance*, sondern beeindruckt schon jetzt mit einem ersten Demo zu *Druid*, ein in seiner Perspektive an *Ultima VIII* erinnerndes SVGA-Rollenspiel-Adventure. In ganz frühen Umrissen präsentierte sich *Odyssey*, ein *Myst*-ähnliches Grafik-Adventure. Außerdem frohe Kunde für alle *Jagged Alliance*-Freaks: Ab Weihnachten wird per Modem oder Kabel mit neuen Söldnern und Szenarien „Head To Head“ angetreten!

Der am Sir-Tech-Stand untergekommene Guido (in Amerika nennt er sich zum besseren Verständnis „Guy“) Henkel von Attic thronte mit leuchtenden Augen und zufriedener Miene neben einem Monitor, der ein Demo mit den ersten Eindrücken und Animationen zu *Das Schwarze Auge III: Schatten über Riva* zeigte. Dazu hatte er auch allen Grund, denn die nochmals deutlich verbesserte 3D-Engine und die erstmals gerenderten Monster schürten die Vorfreude auf dieses heißersehnte Programm.

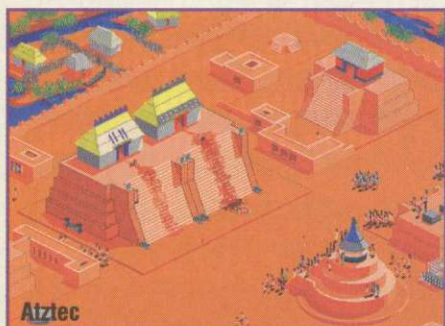


Name	Genre	Termin
Druid – Daemons Of		
The Mind	Rollenspiel	3Q/95
Odyssey	Adventure	1Q/96
DSA III: Schatten über Riva	Rollenspiel	12/95



Spectrum Holobyte/Micropros/ Domark

In *Aztec* übernehmt Ihr die Rolle eines von neun historischen Herrschern des antiken Mexiko. Nicht nur strategisches Geschick, sondern auch die Gunst der Götter ist vonnöten, um ganz Mexiko unter Eure Herrschaft zu bringen. Ähnlich wie in *Pirates!* seid Ihr in *Vikings* unterwegs, natürlich an anderer Stelle und zur Zeit des 9. Jahrhunderts. Bei *1944 Across The Rhine* steuert Ihr alliierte oder deutsche Tanks taktisch und in einer First-Person-Perspektive durch historische Schlachten in der Zeit nach D-Day bis zum Fall Berlins. *Orion Conspiracy* nennt sich ein Sci-Fi Adventure, das sich perfekt für Einsteiger in das Genre eignet.



Name	Genre	Termin
Aztec: Empire Of Blood	Strategie	3Q/95
Top Gun	Action/Sim.	2Q/95
Vikings	Strategie	3Q/95
1944 Across The Rhine	Simulation	3Q/95
Orion Conspiracy	Adventure	2Q/95
Flying Nightmares 2	Action/Sim.	3Q/95
Absolute Zero	Action	3Q/95
Lords Of Midnight	Action	2Q/95
This Means War!	Strategie	3Q/95
Navy Strike	Strategie	3Q/95
Confirmed Kill	Simulation	3Q/95

Mirage

Mirage hat im zweiten Teil von *Rise Of The Robots* einiges gut zu machen. Neben purem Kloppen können die nun optisch flexibleren Robos in *Resurrection* *Rise 2* auch Projektile abschießen. *The Adrenalin(e) Factor* ist ein Cyberpunk-Strategie/Shoot 'em Up aus einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Bis zu fünf Roboter stehen einzeln oder in der Gruppe unter Eurem Kommando.

Name	Genre	Quartal
Rise Of The Robots 2	Action	3Q/95
The Adrenalin(e) Factor	Action	4Q/95



Ubi Soft

Neben dem niedlichen *Jump'n Run* *Rayman* entwickelt Ubi Soft derzeit an einer Fußballsimulation mit US-Kicker Star Alexi Lalas (der mit dem Ziegenbart und den roten Haaren). *Red Hot Soccer* ist für ein bis zwei Spieler ausgelegt und orientiert sich an der Optik von *FIFA Soccer*.

Name	Genre	Termin
Rayman	Jump'n Run	3Q/95
Red Hot Soccer	Fußball	3Q/95

Virgin

Die futuristisch-düster-depressive Atmosphäre des Film-Originals war Vorlage für unzählige Kopien und Abklatsche in Computerspielform – das offizielle Spiel zur Ridley Scotts Kultfilm *Blade Runner* gab es jedoch bisher noch nicht. Das Spiel *Blade Runner* wird in den Westwood-Studios im sonnigen Las Vegas entwickelt und soll frühestens Ende '96 fertiggestellt werden. Der Spieler agiert in dem interaktiven Grafik-Adventure gemäß der Filmvorlage als Spezial-Polizist, der die einzige Aufgabe hat, eine Truppe abtrünniger Cyborgs aufzuspüren und zu eliminieren. Die hochintelligenten und mit übermenschlichen Kräften ausgestatteten Roboter sehen echten Menschen zum Verwechseln ähnlich. Die düstere Stimmung einer Riesenstadt im Jahr 2019, die schon im Film zum Kult wurde, soll im Spiel exakt nachempfunden werden – auch wenn die Alt-Stars Harrison Ford und Rutger Hauer ihre Gesichter wohl nicht zur Verfügung stellen. In sehr frühem Entwicklungsstadium ist auch das actionorientierte Kampfpflieger-Spektakel *Agile Warrior:F-111X* sowie das Lachsälven-Adventure *Toonstruck*, das eine ganze Reihe bekannter amerikanischer Filmkomiker mobilisiert.

fh/hu

Name	Genre	Termin
Blade-Runner	Adventure	4Q/96
Agile Warrior:F-111X	Action-Flugsim.	4Q/95
Toonstruck	Adventure	4Q/95

Most Wanted!

.....

Nachdem einige bekannte Wertungs-Gesichter „ihrer“ Power Play den Rücken kehren, um ihr Glück in der Spieleindustrie zu versuchen, nutzen wir die entstehenden Lücken für eine Frischzellenkur. Die Chance für talentierten Redakteurs-Nachwuchs! Wer war schon immer der Meinung, daß er Spieltests mindestens genauso gut schreiben könnte wie die wackeren Recken der alten Garde? Wer kennt das Computerspiele-Universum bis in seine entlegensten Winkel? Wer hat den Biß, die Next Generation der legendären Power Play mit zu begründen? Wer will sein Hobby zum Beruf machen? Wir bieten einen keineswegs gewöhnlichen und niemals langweiligen Job bei einem der renommiertesten Computer-Fachverlage Deutschlands, ein attraktives Gehalt, interessante Zukunftsperspektiven und gute Sozialleistungen.

.....

REDAKTEUR/IN

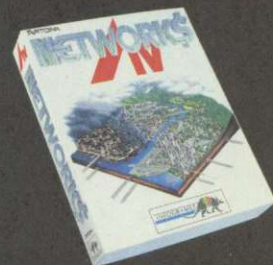
.....

Natürlich ist klar, daß Traumjobs nicht ganz ohne gewisse Voraussetzungen zu bekommen sind. Unser/e Wunschkandidat/in bringt mindestens Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung mit. Die Welt der Computerspiele sollte er/sie seit Jahren intensiv bereisen und alle wichtigen Ereignisse im Kopf haben. Neben fundiertem Spiele-Know-How muß er/sie außerdem ein gutes Gefühl für die deutsche Sprache mitbringen. Praxiserprobtes Englisch ist sehr wichtig, damit der/die neue Redakteur/in beim Außentermin in London, der Messe in Las Vegas oder, ganz banal, bei der Kontaktpflege am Telefon, nicht ins Schleudern kommt. Wer jetzt schon kaum mehr stillsitzen kann, macht seine kompletten Bewerbungsunterlagen fertig. Neben den üblichen Bewerbungsbestandteilen wie tabellarischem Lebenslauf, Zeugnissen und einem Lichtbild wünschen wir uns zwei neu verfaßte Probetexte zu möglichst aktuellen Computerspiel-Themen (je eine Schreibmaschinenseite).

Eure Unterlagen schickt Ihr an folgende Adresse:

MAGNA
M E D I A

Verlag AG
– Personalabteilung –
z. Hd. Herrn Fink, Kennwort „Power Play“
Postfach 1340
85531 Haar bei München



NEU
KOMPLETT IN
DEUTSCH

AIV NETWORKS

- Die revolutionäre, absolut realitätsnahe Wirtschaftssimulation!
- Gestaltet nach der betriebswirtschaftlichen Realität moderner Großunternehmen.
- Weltumspannende Szenarien mit Börsen- und Geldgeschäften angepaßt an die existierenden Wirtschaftssysteme
- Excellente Spielbarkeit durch Maussteuerung, isometrische 3D-Darstellung und die Möglichkeit, alle Dokumente und Bilanzen jederzeit über einen Drucker auszugeben
- **AIV Networks-Hotline 0190/36 10 06 (1 Einheit = 12 sec.): Informationen zum Spiel und die Möglichkeit, einen von fünf Sony-MiniDisc-Radiorecordern zu gewinnen!**

SONY



IN
PARTNERSCHAFT
MIT

FOCUS

n-tv
Der Nachrichten Sender

RTL
Der Oldie-Sender

Erhältlich für
IBM PC+Kompatible
CD-ROM im Juni 1995
3,5"-Disk Version ab
Mai 1995

TOP GUN

"Simulation goes to the Movies": In Spectrum Holobytes neuem Flugprogramm vermischen sich Filmszenen mit heißer Computeraction.

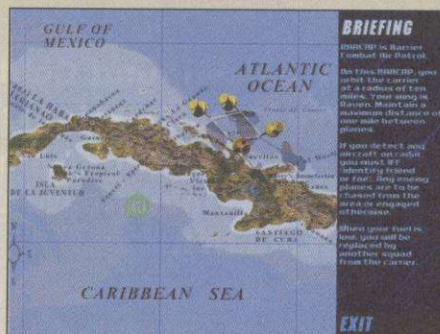
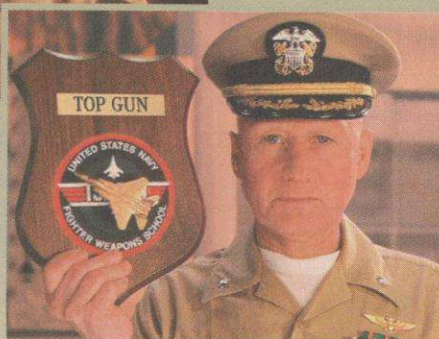


Filmschnippself:
Zahlreiche
Digisequenzen
lockern die
Handlung auf und
führen die Story
weiter

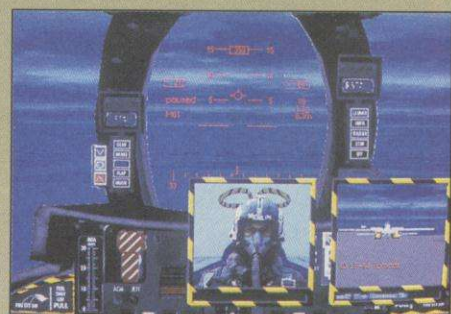
Grinsegesicht Tom Cruise kommt mal wieder zu Computerehren. Wurde bereits sein Rennfilm "Days of Thunder" von Mindscape vor Jahren rechnergerecht aufbereitet, so bastelt zur Zeit Spectrum Holobyte an einer Umsetzung des Pilotenepos "Top Gun". Flugfreaks werden sich sicher noch an Tony Scotts Actionfilm von 1986 erinnern. Tom Cruise und Val Kilmer stiegen damals mit ihren F-14 Tomcats in den mediterranen Himmel auf und machten Jagd auf böse Lybier in ihren Migs. Zum Schluß durfte Tom dann Kelly McGillis in die Arme schließen und in den Sonnenuntergang fliegen. Obwohl die Story furchtbar konstruiert war, zogen sich weltweit über 20 Millionen Zuschauer das Luftspektakel rein und machten den fragwürdigen Streifen zum Sommerhit. Mit gut zehnjähriger Verspätung erwartet uns jetzt das Computerspiel zum Film.

Spectrum Holobyte verläßt mit "Top Gun" bewußt die schraubengenaue Simulationslinie von "Falcon" und legt dafür Wert auf einfachste Benutzerführung und eine stark action-orientierte Story. Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch telefonbuchstarke Handbücher fräsen mußte; in "Top Gun" heißt es, in bester "Afterburner"-Manier, Ballern was das Zeug hält. Ein computerisierter Co-Pilot übernimmt deshalb sämtliche Navigations- und Radararbeit.

Storytechnisch lehnt sich das Programm stark an den Film an. Wir schlüp-



**Cuba libre: erste
Trainingsmissionen vor der
kubanischen Küste**



**Los geht's: per feurigem Katapultstart, vom
eigenen Trägerschiff direkt in den Himmel
über der Wüste**

fen in die Rolle von Maverick und starten unsere Karriere an der Flugschule. Im Laufe der Handlung werden die Gegner natürlich immer besser und gemeiner und wir müssen schon reichlich Aufträge erledigen, bis wieder Frieden auf der Welt einkehrt. Diesmal geht's, politisch korrekt nicht gegen Russen oder Palästinenser, sondern gegen ein nicht näher bestimmtes Drogen- und Schlimmfingerkartell, das nach der Weltherrschaft strebt. Technisch ist man, wer hätte anderes von Spectrum Holobyte erwartet, voll auf der Höhe. So sind alle 3D-Flugobjekte im Spiel mit Foto-Texturen belegt.

Im Gegensatz zu gezeichneten Texturen wird's also noch realistischer. Videoeinspielungen ins Cockpit lockern die Atmosphäre weiter auf. Die einzelnen Aufträge sind durch Filmszenen verbunden, die in den Computer nachgebauten original Sets von "Top Gun" abgedreht wurden, und die Handlung vorantreiben. Selbst wer alle Aufträge gleich beim ersten Mal völlig perfekt löst, kommt so in den Genuß von über 40 Stunden Spielzeit.

VW

Name:	Top Gun
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Geplant für:	CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

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

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
MagnaMedia Verlag
Postfach 1304

D-85531 Haar bei München

Bestellwert

Versandkosten

Gesamtbetrag

Es gelten die allgemeinen Versandbedingungen,
wie im POWER SHOP beschrieben

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

Die Lieferanschrift lautet:

Name:

Vorname:

Geburtsdatum

Straße:

PLZ, Wohnort:

Telefonnummer:

POWER SHOP Bestellkarte

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416

40674 Erkrath

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

ZEIT AUF HOHER SEE.



MAN HAT DICH ZUM BEFEHLSHABER DES RAKETENKREUZERS USS TICONDEROGA BEFÖRDERT UND SETZT HOHE ERWARTUNGEN IN DICH! STRATEGIE, GESCHICKTE MANÖVER UND ÜBERLEGTE ENTSCHEIDUNGEN SIND HIER GEFRAGT. DEINE AUFTRÄGE FÜHREN DICH NACH ASIEN, IN DEN NAHEN OSTEN UND IN DEN NORDATLANTIK. DAS REALISTISCHE EINSATZSYSTEM FORDERT SUPERSCHNELLE REAKTIONEN UND ENTSCHEIDUNGEN, DIE IMMER SCHWIERIGER WERDEN, JE BESSER DU WIRST. DU HAST DAS KOMMANDO UND DAMIT AUCH DEN ECHTEN STRESS UND NERVENKITZEL! ÜBER 20 VERSCHIEDENE EINSATZ-SZENARIEN MIT

ATEMBERAUBENDEN 3-D-GRAFIKEN SIND DER WEG ZU DEN VIER STERNEN, DIE DEN KADETTEN VOM GENERAL UNTERSCHIEDEN. ZEIG WAS IN DIR STECKT, DENN DIE NAVY BRAUCHT DICH!

Design and implementation by Intelligent Games Ltd. IBM is a registered trademark of International Business Machines Corporation. All other trademarks or registered trademarks of their respective holders.

TOP

„Simulation goes to the Movie“
Holobytes neuem Flugprogramm
sich Filmszenen mit heißer Computer



Grinsegesicht Tom Cruise kommt mal wieder zu Computerehren. Wurde bereits sein Rennfilm "Days of Thunder" von Mindscape vor Jahren rechnergerecht aufbereitet, so bastelt zur Zeit Spectrum Holobyte an einer Umsetzung des Pilotenepos "Top Gun". Flugfreaks werden sich sicher noch an Tony Scotts Actionfilm von 1986 erinnern. Tom Cruise und Val Kilmer stiegen damals mit ihren F-14 Tomcats in den mediterranen Himmel auf und machten Jagd auf böse Lybier in ihren Migs. Zum Schluß durfte Tom dann Kelly McGillis in die Arme schließen und in den Sonnenuntergang fliegen. Obwohl die Story furchtbar konstruiert war, zogen sich weltweit über 20 Millionen Zuschauer das Luftspektakel rein und machten den fragwürdigen Streifen zum Sommerhit. Mit gut zehnjähriger Verspätung erwartet uns jetzt das Computerspiel zum Film.

Spectrum Holobyte verläßt mit "Top Gun" bewußt die schraubengenaue Simulationslinie von "Falcon" und legt dafür Wert auf einfachste Benutzerführung und eine stark action-orientierte Story. Vorbei sind die Zeiten, in denen man sich durch telefonbuchstarke Handbücher fräsen mußte; in "Top Gun" heißt es, in bester "Afterburner"-Manier, Ballern was das Zeug hält. Ein computerisierter Co-Pilot übernimmt deshalb sämtliche Navigations- und Radararbeit.

Storytechnisch lehnt sich das Programm stark an den Film an. Wir schlüpfen



Cuba libre: erste Trainingsmissionen über kubanischen Küste

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Unterschrift des Käufers

Bei Minderjährigen: zusätzlich
Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandbedingungen:
Bei Minderjährigen ist unbedingt die Unterschrift des Erziehungsberechtigten erforderlich. Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Wir versenden ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 12,- DM Versandkostenpoststufe). Ab einem Warenwert von 300,- DM liefern wir versandkostenfrei. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 12,- DM Versandkostenpoststufe. Angebot nur solange Vorrat reicht. Lieferzeit bis zu sechs Wochen. Bitte denkt daran: Über Gebührendruck einlegen und die Bestellung zu unterstützen! Bei Minderjährigen benötigen wir zudem noch die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten. Fehlende Unterschrift können wir nicht liefern!

Artikelbezeichnung	Bestellnummer	Einzelpreis	Stückzahl	Summe
The Art of Star Wars Galaxy	BSW-001	52,00 DM		
The Star Trek Encyclopedia	S-86905	36,00 DM		
Rebel Base	TYM-8735	49,00 DM		
Adventure: Das Lexikon	10058	89,00 DM		
Shadowrun V 2.01D	10700A	65,00 DM		
Straßensommer Katalog	10702	29,80 DM		
Magic - Starter Pack UL	WOC 2101E	14,80 DM		
Magic - Booster Pack UL	WOC 2102E	4,80 DM		
Borg Standup	STUP 25	49,80 DM		
Freddy Krueger Standup	STUP 26	49,80 DM		
Bubblegum Crisis 1	VID 119	39,95 DM		
Bubblegum Crisis 2	VID 120	39,95 DM		
Giant's Stage 1	VID 107	54,90 DM		
Viktor Skoff	KC 001	29,80 DM		
U.S.S. Enterprise Poster	PTW 634	15,80 DM		
Der Schatlatan	HEY 6001	12,90 DM		
T-Shirt Great Red Dragon	WIN 003	29,80 DM		
T-Shirt Death's Ride	WIN 004	29,80 DM		
T-Shirt Orcus Doornoon	WIN 005	29,80 DM		

Die POWER PLAY Mitmachkarte

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

Folgende Artikel der Ausgabe haben mir besonders gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefen folgende Themen:

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

KAMPF UM DIE FREIHEIT AUF HOHER SEE.



MAN HAT DICH ZUM BEFEHLSHABER DES RAKETENKREUZERS USS TICONDEROGA BEFÖRDERT UND SETZT HOHE ERWARTUNGEN IN DICH! STRATEGIE, GESCHICKTE MANÖVER UND ÜBERLEGTE ENTSCHEIDUNGEN SIND HIER GEFRAGT. DEINE AUFTRÄGE FÜHREN DICH NACH ASIEN, IN DEN NAHEN OSTEN UND IN DEN NORDATLANTIK. DAS REALISTISCHE EINSATZSYSTEM FORDERT SUPERSCHNELLE REAKTIONEN UND ENTSCHEIDUNGEN, DIE IMMER SCHWIERIGER WERDEN, JE BESSER DU WIRST. DU HAST DAS KOMMANDO UND DAMIT AUCH DEN ECHTEN STRESS UND NERVENKITZEL! ÜBER 20 VERSCHIEDENE EINSATZ-SZENARIEN MIT

ATEMBERAUBENDEN 3-D-GRAFIKEN SIND DER WEG ZU DEN VIER STERNEN, DIE DEN KADETTEN VOM GENERAL UNTERSCHIEDEN. ZEIG WAS IN DIR STECKT, DENN DIE NAVY BRAUCHT DICH!



MINDSCAPE INTERNATIONAL GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAAST
DEUTSCHLAND

DARK UNIVERSE

In NEOs neuester Strategie-Handels-Simulation geht's ausnahmsweise gegen die menschliche Rasse. Ihr schlüpft in die Rolle eines außerirdischen Feldherren, dessen größter Feind die Menschheit ist.

Irgendwann im 22. Jahrhundert haben es die Menschen geschafft: Mittels gigantischer Fortschritte in der Wissenschaft hat die menschliche Rasse das Universum besiedelt und gedenkt, alle anderen Rassen genüßlich zu unterdrücken. Doch mit Euch haben sie nicht gerechnet. Ihr führt ein extraterrestrisches Volk in den Kampf gegen die korrupten Menschen.

Dark Universe ist dabei eine Mischung aus Strategiespiel, Wirtschaftssimulation und Space Exploration, die entfernt an Klassiker wie Star Control oder eher an Alien Legacy erinnert. So ist es Eure Aufgabe, Planeten zu besiedeln, dort Kraftwerke, Förderstätten und Fabriken zu installieren und somit Eure

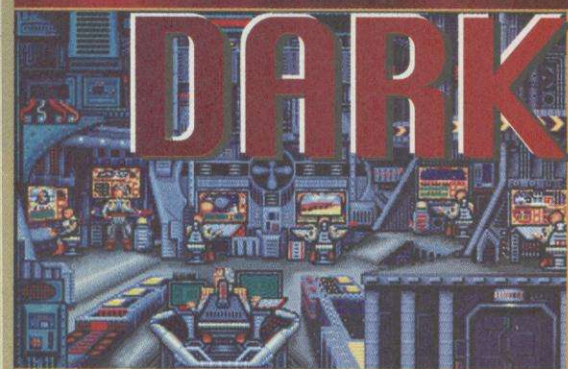


Flotte auszubauen. Sind Eure Streitkräfte stark genug und die Raumflotte ausgebaut, ist es nicht nur Eure Hauptaufgabe, Planeten zu erforschen und Kontakt mit fremden Rassen aufzunehmen, sondern auch Himmelskörper aus der Hand der Erdlinge zu befreien. Natürlich nutzt Ihr den Kontakt zu anderen Rassen und tauscht Wissen mit bislang unbekannten Lebensformen aus, um der Menschheit immer einen Schritt voraus zu sein – eine unabdingbare Voraussetzung für das Überleben Eurer Rasse.

Wie es sich gehört, steckt Ihr natürlich auch kräftig Geld in die Forschung und entwickelt neue Technologien, die Euch helfen, mächtigere Verteidigungsanlagen, kräftigere Kraftwerke oder produktivere Fabriken zu begründen.

Technisch wird Dark Universe übrigens mit zahlreichen CD-spezifischen Features aufwarten. Ob deutsche Sprachausgabe, Unmengen Zwischensequenzen oder das ellenlange Intro – für genug Megabytes auf der CD wird gesorgt. Um schon mal reinzuschnuppern, empfehlen wir die POWER PLAY-CD, auf der sich ein spielbares Demo befindet. Den Test findet Ihr in unserer nächsten Ausgabe. kn

Ein bißchen Star Control, ein bißchen Alien Legacy und etwas Elite: Dark Universe bietet Space Exploration (unten), Baufreuden (links) und genügend Wirtschaft für tagelangen Spielspaß.



Name:	Dark Universe
Hersteller:	Martin GmbH/NEO
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

VERLASSE DEINEN KÖRPER
DRINGE IN DEINEN GEIST EIN



20 Wege



CLUB DEAD



zu sterben...



Einen Weg

“...Multimedia CD-ROM-Adventure,
das optisch und musikalisch
genauso abgefahren wie
spielerisch ist.”

POWER PLAY 05/95

“Genial durchgeknalltes Video-
Adventure von MTV und Viacom.”
PC SPIEL 05/95

“Irrwitzige, psychodelische
Videoclips mit abgefahrenen Freaks,
dröhnende Musik und teilweise ein
Tempo, daß man schlackernd die
Ohren anlegt.”

PC PLAYER 05/95



zu überleben...

VIACOM
newmedia™

ERHÄLTICH IN KAUFHÄUSERN, IM UNTERHALTUNGS-ELEKTRONIKFACHHANDEL, IM PC- UND SOFTWARE FACHHANDEL

© 1995 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.

“MTV: MUSIC TELEVISION,” AND ITS LOGOS AND TITLES ARE TRADEMARKS OF VIACOM INTERNATIONAL INC.
VIDEO SHOWN IS DIGITISED IN PRODUCT.

Das Award

prämierte

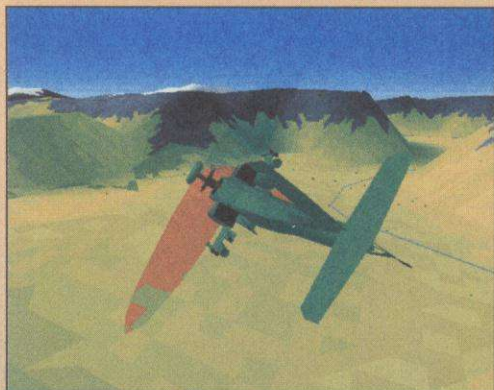
MAC ARCADE SPIEL

ist nun für

den PC erhältlich



PC CD-ROM



**Wach-
ablösung
am Simulations-
himmel: Digital Inte-
grations neues
Hochleistungspro-
gramm hat gute
Chancen, den Micro-
prose-Klassiker
"Gunship 2000" vom
Helikopterthron
zu stoßen.**

Gute Hubschraubersimulationen kann der ausgehungerte Fan an den Fingern einer Pilotenhand abzählen. Neben den deutlich angejahrten Copter-Oldies "LHX-Attack Chopper" von Electronic Arts und Microproses "Gunship 2000", stehen nur noch Novalogics Actionspektakel "Comanche" und Virgins halbnettes "Hokum" im Hanger.

Dank der englischen Simulationsfeti-schisten von Digital Integration, die uns schon mit dem Eurofighter "Tornado" beglückten, erwartet den Heimpiloten jetzt zeitgemäßer Nachschub auf CD-ROM.

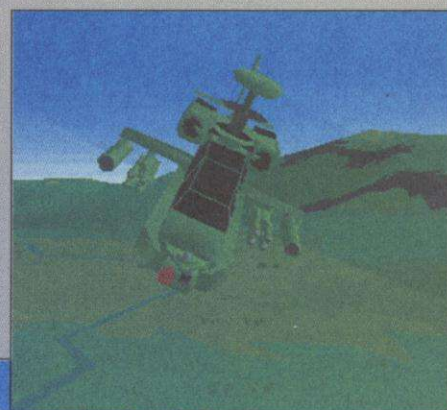
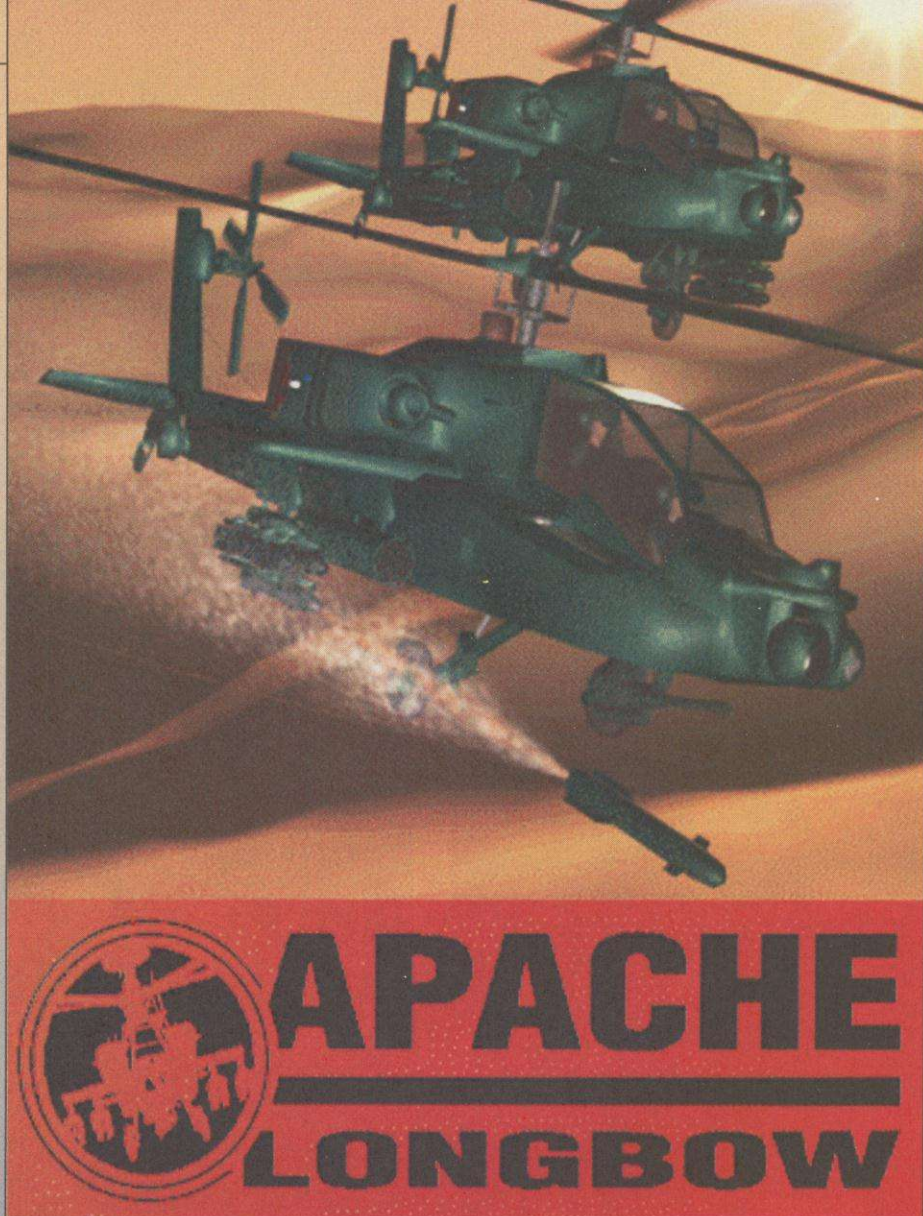
Thema des nagelneuen Helikopterprogramms in ansprechendem Super VGA ist die amerikanische Kampfmaschine "Apache Longbow". Erste Prototypen dieses Allwetter-Helikopters wurden von McDonnell Douglas bereits Mitte der siebziger Jahre entworfen und konnten sich in Vergleichstests bravourös gegen den Mitbewerber "Bell 409" durchsetzen. Der AH-64C/D ging kurze Zeit später in Serienproduktion und wurde bis zum heutigen Tag ständigen Verbesserungen und Weiterentwicklungen unterworfen. In der aktuellen "Longbow"-Version verrichtet z.B. ein über dem Hauptrotor angebrachtes Allwetter-Radar seinen Dienst. Mit diesem Feuer-

leitsystem ist der Bordschütze in der Lage, zahlreiche Luft- und Bodenziele gleichzeitig zu verfolgen und zu klassifizieren. Hauptwaffensysteme des Apache sind dabei Laser- oder radargestützte Hellfire-Raketen, zur Bekämpfung von Luftzielen kommen Stinger-Raketen zum Einsatz. Zusätzlich verfügt der Helikopter über eine im Bug der Maschine eingebaute 30-mm-Schnellfeuerkanone und kann ungelenkte Hydra-Raketen abfeuern.



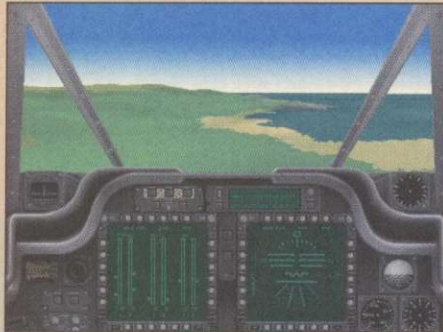
Deutlich zu sehen: das Allwetter-Radar über dem Hauptrotor der Maschine

Tschüß Kraftwerk: Bald steht der Gegner im Dunkeln



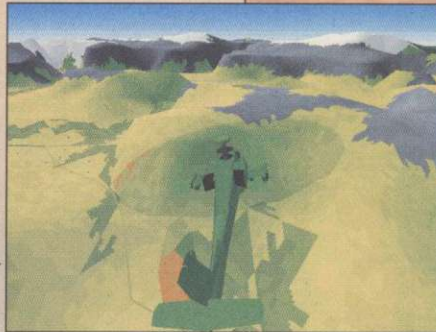
System-Briefing

Der angehende Computerpilot hat mehrere Möglichkeiten, um sich mit den Kontrollen der Maschine vertraut zu machen. Dabei stehen vier Einsatzgebiete zur Wahl. Flugneulinge durchlaufen ein anspruchsvolles Trainingsprogramm auf dem Luftwaffenstützpunkt Ford Hood. Um sich dabei ganz auf den Helikopter konzentrieren zu können, darf man hier freundlicherweise die Möglichkeit eines



Arbeitsteilung:
das Cockpit des Apache-Piloten und die Kontrollen des Bordschützen

Gouraud-Schattierungen:
im Tiefflug durch die feindliche Bergwelt



Absturzes "ausschalten". Ein Geschenk der Programmierer, das in den späteren Szenarien nicht mehr zur Verfügung steht.

Die fiktiven drei Krisengebiete sind dabei, nach Schwierigkeitsgrad gestaffelt, der Yemen, Korea und Zypern. Entweder kann der Pilot dort einzelne Missionen fliegen oder gleich eine ganze Kampagne durchspielen. Jede Kampagne setzt sich aus jeweils acht Levels zusammen, die wiederum aus mehreren Einzelmissionen bestehen. Die Karriere des Piloten verläuft also nicht linear, sondern seine Fortschritte innerhalb der Handlung richten sich nach seinen Erfolgen in den einzelnen Missionen.

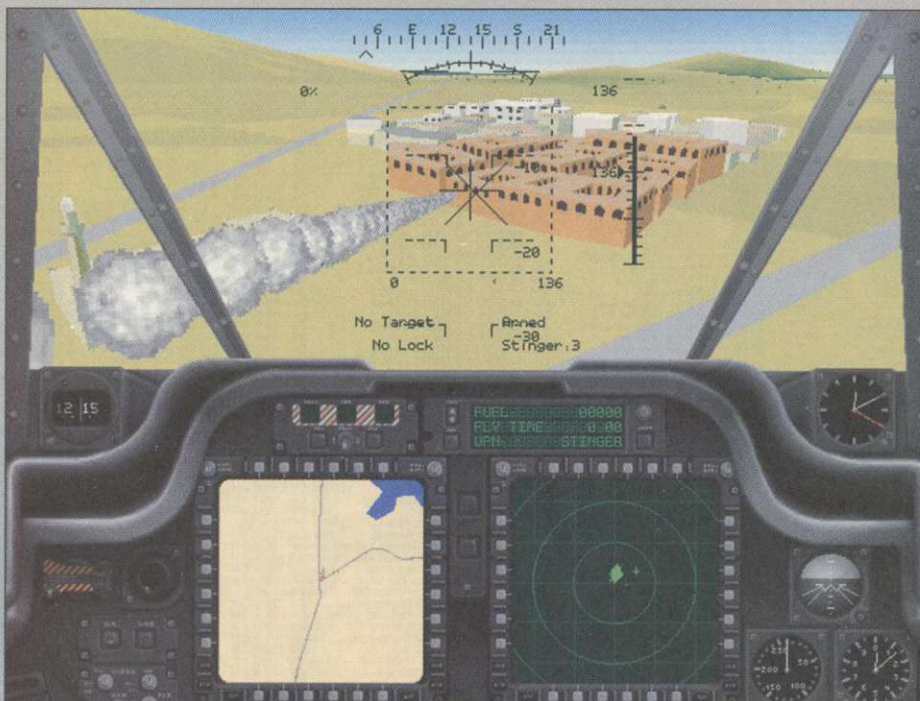


Ungeduldige Naturen, die nicht ganz soviel Wert auf Realitätsnähe legen, wählen die "Arcade"-Option. Das Programm versetzt den Piloten in ein fiktives Kampfgebiet, wobei dann unendlich viel Treibstoff und Munition zur Verfügung stehen. Hier entscheidet eine einfache Punktwertung über den Sieger.

Vor jedem Einsatz wird der Pilot in einem Missionsbriefing auf seine gefährliche Arbeit vorbereitet, das Programm unterbreitet uns einen Routenvorschlag, inklusive aller gesetzten Waypoints, die dann von uns nach eigenem Ermessen verändert werden können. Wem dabei das Kampfgebiet aus der Vogelperspektive zu unübersichtlich ist, der kann sich in einem kleinen Bildschirmfenster das zu erwartende Terrain dreidimensional ansehen. Versteht sich von selbst, daß in dieser "Preview" etwaige Feinde noch nicht auftauchen.

Auch sonst wird die Übersicht groß geschrieben: Neben den jeweiligen Blickwinkeln für Piloten und Bordschützen stehen noch reichlich andere Sichtpositionen zur Auswahl. Apropos Bordschütze, wer zwei Rechner per "Null Modem"-Kabel verdrahtet, der kann sich die Arbeit der beiden Besatzungsmitglieder teilen. Alternativ dazu kann man als "Leader" und "Wingman" in die Luft gehen oder gleich gegeneinander zum Luftduell antreten. Für diese drei Fälle hält "Apache Longbow" spezielle Missionen bereit. In Firmen, die per Novell-Netzwerk verdrahtet sind, können sage und schreibe sechzehn Spieler mit ihren Maschinen aufsteigen und die Mittagspause zum Kampf "jeder gegen jeden" nutzen.

vw



Einsatzgebiete rund um den Globus: der Yemen in Super-VGA

Name:	Apache Longbow
Hersteller:	Digital Integration
Geplant für:	CD-ROM,
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1995

SHOPS

BIELEFELD

PAULUSSTR.

KAVALLERIESTR.

HERFORDER STR.

FRIEDRICH-EBERTSTR.

FRIEDR. VERLEGERSTR.

NIEDERWALL

ALFRED BOZISTR.

OBERTORWALL

DSTWESTFALLENDAMM

Kavalleriestr. 8

BREMEN

HBF

BEIM HANDELSM. BAHNHOFSPL.

HOCHSTR. BREITENWEG HOCHSTR. REMBERTRING

STADTGRABEN

AM WALL

HERDEN-ULS-IONNIN-TOR

HERGORDER-STEINWEG

AM WALL

Bahnhofsplatz 9

[illegible]

HAMBURG



Großer Burstah 50-52

HANNOVER



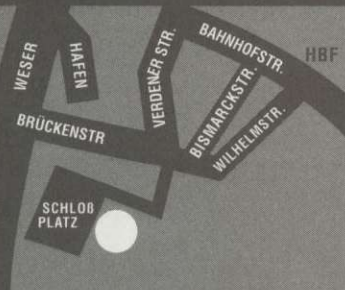
Marktstr. 47

HILDESHEIM



Osterstr. 24

NIEBURG



Schlossplatz 19

Ultima 8	DV 108.90DM	Ambermoon	13.90DM	Simon the Sorcerer	13.90DM
Ultima Uw 1 und 2	EA 84.90DM	Arena: Elder Scrolls	13.90DM	Space Quest 4	13.90DM
Ultimate Body Blows	DA 39.90DM	Beneath a Steel Sky	13.90DM	Star Trek 1	13.90DM
Under a Killing Moon	DV 99.90DM	Betrayal at Krondor	13.90DM	Star Trek 2	13.90DM
US Navy Fighters	DV 89.90DM	Blue Force	13.90DM	Superhero League of Hoboken	13.90DM
V.I.G.	?? in Verb.	Companions of Xanth	13.90DM	Ultima 7	13.90DM
USS Ticonderoga	EA 79.90DM	Curse for a Corpse	13.90DM	Ultima 7/2 - Serpent Isle	13.90DM
Virtual Pool	DA in Verb.	Curse of Enchantia	13.90DM	Ultima 8-Pagan	13.90DM
Voligas	DV 79.90DM	Dark Sun	13.90DM	Ultima Underworld 2	13.90DM
Wacky Wheels	DA 54.90DM	Dark Sun 2	13.90DM	Under a Killing Moon	13.90DM
Warcraft	DA 79.90DM	Das schwarze Auge	24.90DM	Universe	13.90DM
Warplanes 2	EA 104.90DM	Das schwarze Auge 2	24.90DM	Voil of Darkness	13.90DM
Warriors	?? in Verb.	Daughter of Serpents	13.90DM	Warriors of the et. Sun (MD)	13.90DM
War unlimited	DV 84.90DM	Day of the tentacle	13.90DM	Waxworks	13.90DM
Wayne Gretzky's NHLPA	?? in Verb.	Death Gate	13.90DM	Wien	13.90DM
Werewolf vs. Comanche	?? in Verb.	Der Schatz im Silbersee	13.90DM	Wizardry 6	13.90DM
Wing Comm. Armada	DA 79.90DM	Die Höhlenwelt-Saga	13.90DM	Wizardry 7	13.90DM
Windowsversion	EA 69.90DM	Die Kathedrale	13.90DM	Woodruff	13.90DM
Wing Commander Del.	EA 79.90DM	Die Sage von Nietoom	13.90DM		
Wing Commander III	DV 34.90DM	Discworld	13.90DM		
Wings of Glory	DV 79.90DM	Dragon Lore	13.90DM		
Woodruff	DV 79.90DM	DragonSphere	13.90DM		
World Cup Year '94	DA 69.90DM	Dreamweb	13.90DM		

Gunship 2000	DA 39.90DM	Zool	DA 49.90DM	Theme Park	DV 64.90DM
Hanse-Die Expedition	DV 44.90DM	Zool 2	DA 49.90DM	Top Gear 2	DV 69.90DM
Hattrick	DV 69.90DM			UFO	DV 77 in Verb.
History Line 14/18	DV 39.90DM			Virocop	DA 64.90DM*
Indiana Jones 4	DV 49.90DM			Vital Light	DA 49.90DM
Int. Sensible Soccer	DA 39.90DM			Zool	DA 49.90DM
Ishar 3	DV 64.90DM				
ITS Cricket	DA 49.90DM				
Jurassic Park	DA 49.90DM				
K 240	DA 54.90DM				
Kick Off 3 Euro Challenge	DV 49.90DM				
Kid Pix	DV 29.90DM				
Kind of Magic	DV 69.90DM				
Kingdoms of Germany	DV 69.90DM				
Kingpin	DA 28.90DM				
Lucas Quest 6	DA 64.90DM				
Lemmings 2	DA 69.90DM				
Lemmings 3	DA 54.90DM*				
Lillypop	DA 39.90DM				
Lords of Power	DA 74.90DM				
Lords of the Realm	DV 64.90DM				
Lost Vikings	DV 29.90DM				
Lothar Matheus	DV 29.90DM				
Lothar Matheus II	DV 69.90DM				
Lotus Comp. (1-3)	DA 59.90DM				
Lucas Classic Inv.	DA 39.90DM				
M1 Tank Platoon	DA 39.90DM				
Mad News	DV 69.90DM				
Mad TV	DV 39.90DM				
Master Axe	DA 54.90DM				
Micro Machines	DA 49.90DM				
Monkey Island	DV 39.90DM				
Mr. Nutz	DA 49.90DM				
Oldtimer	DV 49.90DM				
Overlord	EA 64.90DM				
PGA Euro Tour	DA 64.90DM				
Pinball Edition	DA 34.90DM				
Pirates	DV 79.90DM				
Pizza Connection	DV 79.90DM				
Primal Rage	?? in Verb.				
Quarter Pole	DV 64.90DM				
Ran Trainer	DV 74.90DM*				
Reunion	DV 69.90DM				
Rings of the Red Gods	DV 69.90DM				
Rise of the Robots	DA 64.90DM*				
Roadkill	DA 54.90DM*				
Robinsons Requiem	DA 69.90DM				
Russelshelm (Detroit)	DA 64.90DM				
Ruff & Tumble	DA 49.90DM				
Sensible Golf	DA 69.90DM				
Sens. Soccer Int.	DA 54.90DM				
Sensible World of Soccer	DV 64.90DM				
Seventh Sword of M.	DA 64.90DM*				
Shadow Fighter	DA 54.90DM				
Shad Fi	DA 49.90DM				
Sierra Soccer	DV 49.90DM				
Sierra Classics	DV 69.90DM				
Simon the Sorcerer	DV 69.90DM				
Simon the Sorcerer 2	DV 69.90DM				
Skidmarks	DA 49.90DM				
Software Manager	DV 69.90DM				
Space Academy	DA in Verb.				
Spaceward Ho!	DV 69.90DM				
Speris Legacy	DA 54.90DM*				
St. Thomas	DA 49.90DM				
Star Crusader	DV 64.90DM				
Stardust Spec. Edition	DA 29.90DM				
Starford	DV 69.90DM				
Street Fighter 2	DA 34.90DM				
SUB	DV 54.90DM*				
Syndicate	DV 64.90DM				
Team 47 Coll. Vol. 1	DA 59.90DM				
The Chaos Engine II	DA in Verb.				
Theme Park	DV 54.90DM				
Tiny Troops	DA in Verb.				
Tower Assault	DA 39.90DM				
Triple Fun	DA 69.90DM				
Turrican 3	DA 64.90DM				
UFO	DA 64.90DM				
Vital Light	?? in Verb.				
Virocop	DV 39.90DM				
Wing Commander 1	DA 64.90DM				
World Cup Year	DA 49.90DM*				
World of Lemmings	DA 54.90DM*				
Worms	DA 49.90DM*				
WWF European Ramp.	DA 29.90DM				
ZeeWolf	DV 69.90DM				
Zeppelin	DV 69.90DM				

WINGS OF GLORY
CO-ROM DEUTSCHE VERSION
39.90 DM
Solange Vorrat reicht

World of Lemmings	DA 69.90DM	Dungeon Master	13.90DM	Anstoss	DV 69.90DM
World Soccer	DV 69.90DM	Ecstacy	13.90DM	World Cup Edition	DV 54.90DM
X-Com	DA 89.90DM	Elder Scrolls: Arena	13.90DM	Arcade Pool	DV 29.90DM
X-Wing Collection	DA 69.90DM	Erben der Erde	13.90DM	A-Train Classics	DV 39.90DM
X-Wing Collection	DA 69.90DM	Eye of the Beholder	13.90DM	ATR-All Terrain Racing	DA 49.90DM
Z	?? in Verb.	Eye of the Beholder 2	13.90DM	Aufschwung Ost	DV 64.90DM
Zark & the Night Team	DV in Verb.	Eye of the Beholder 3	13.90DM	Award Winners Gold	DV 69.90DM
Zeppeli	DV 79.90DM	Freddy Pharkas	13.90DM	Award Winners Platinum	DV 69.90DM
Zeppelin	DA 84.90DM*	Goblinknights	13.90DM	B-17 Flying Fortress	DA 39.90DM
		Goblinknights 2	13.90DM	Base Jumpers	DA 49.90DM
		Goblinknights 3	13.90DM	Battle Isle Data 2	DA 39.90DM
		Hand of Fate	13.90DM	Battle Team	DA 39.90DM
		Heimdal	13.90DM	Blind	DV 79.90DM
		Heimdal 2	13.90DM	Bloodnet	DA 64.90DM
		Hex	13.90DM	Brutal	DA 64.90DM
		Inca 2	13.90DM	Bump'n'Burn	DA 54.90DM
		Indiana Jones 3	13.90DM	Bund. Man. 3	DV 69.90DM
		Innocent until caught	13.90DM	Supporter	DV 49.90DM
		Ishar	13.90DM	Bureau 13	DV 64.90DM*
		Ishar 2	13.90DM	Campaign 2	DA 74.90DM
		Ishar 3	13.90DM	Canion Fodder 2	DV 19.90DM
		Kings Quest 5	13.90DM	Caribbean Disaster	DV 69.90DM*
		Kings Quest 6	13.90DM	Cartbreaker	DV 64.90DM*
		Kings Quest 7	13.90DM	Chaos Engine	DA 49.90DM
		Lands of Lore	13.90DM	Chaos Engine II	DA in Verb.
		Larry 6	13.90DM	Christoph Kolumbus	DV 74.90DM
		Laurel Bow 2	13.90DM	Civilization	DV 74.90DM
		Legend of Kyandia	13.90DM	Colonization	DA in Verb.
		Legend of Kyandia 2	13.90DM	Combat Classics III	DA 69.90DM
		Legend of Kyandia 3	13.90DM	Cross Check	DV 44.90DM
		Leisure Suit Larry 6	13.90DM	Das schwarze Auge	DV 49.90DM
		Little Big Adventure	13.90DM	Dawn Patrol	DV 49.90DM
		Loom	13.90DM	Death of Glory	DV 84.90DM
		Lost in Time 1+2	13.90DM	Delphine Classic Coll.	DA 54.90DM
		Lure of Temptress	13.90DM	Der Clou	DV 69.90DM
		Menzobranzan	13.90DM	-Protidiskette	DV 49.90DM
		Might & Magic 3	13.90DM	Der Meister	DA 54.90DM*
		Might & Magic 4	13.90DM	Der Patriarch	DV 49.90DM
		Might & Magic 5	13.90DM	Der Reeder	DV 49.90DM
		Monkey Island 1	13.90DM	Der Schatz im Silbersee	DV 79.90DM*
		Monkey Island 2	13.90DM	Die Box Vol. 1	DV 49.90DM
		Mynt	13.90DM	Die Nördländer	DV in Verb.
		Noctropolis	13.90DM	Die Siedler	DV 49.90DM
		Pagan-Ultima 8	13.90DM	Dogfight	DA 39.90DM
		Police Quest 3	13.90DM	Doppelkopf	DV 79.90DM
		Police Quest 4	13.90DM	Dragonstone	DA 54.90DM
		Quest for Glory 3	13.90DM	Dreamweb	DV 69.90DM*
		Quest for Glory 4	13.90DM	Dungeon Master 2	?? in Verb.
		Return to Zork	13.90DM	Eishockey Manager	DV 69.90DM
		Rev Nebular	13.90DM	Evasive Action	DV 54.90DM*
		Ringsworld	13.90DM	Eye of the Beholder 1	DV 39.90DM
		Sam & Max	13.90DM	F-117 Nighthawk	DV 79.90DM
		Serpent Isle	13.90DM	Fields of Glory	DV 39.90DM
		Show of the Comet	13.90DM	FIFA Int. Soccer	DV 49.90DM
		Shadowcaster	13.90DM	Final Over	DA 29.90DM
		Sherlock Holmes	13.90DM	Flight of Amazon Queen	DA 64.90DM
		Shining in the Darkness (MD)	13.90DM	Formula 1 Grand Prix	DA 39.90DM
				Goblinknights 2	DV 74.90DM
				Goblinknights 3	DV 69.90DM

Master Axe	DA 49.90DM	Brutal	DA 64.90DM	Fields of Glory	DV 64.90DM
Micro Machines	DA 49.90DM	Bump'n'Burn	DA 64.90DM	Final Over	DA 28.90DM
Monkey Island	DV 39.90DM	Bund. Man. 3	DA 79.90DM	Formula One GP	DA in Verb.
Mr. Nutz	DA 49.90DM	Chaos Engine	DA 49.90DM	Guardian	EA 54.90DM
Oldtimer	DV 49.90DM	Chaos Engine II	DA in Verb.	Gunship 2000	DA 69.90DM
Overlord	EA 64.90DM	Christoph Kolumbus	DV 74.90DM	Jungle Strike	DA 64.90DM
PGA Euro Tour	DA 64.90DM	Civilization	DV 69.90DM	Kinpin	DA 29.90DM
Pinball Edition	DA 34.90DM	Das Dschungelbuch	DA 64.90DM	Legends	?? in Verb.
Pirates	DV 79.90DM	Der Clou	DV 69.90DM	Lost Vikings	EA 54.90DM
Pizza Connection	DV 79.90DM	Profidatasci	DA 44.90DM	Mega Race	DA 64.90DM
Primal Rage	?? in Verb.	Der Schatz im Silberb.	DA 84.90DM	Oldtimer	DV 74.90DM
Quarter Pole	DV 64.90DM	Doppelgänger	DV 79.90DM	PGA Euro Tour	DA 64.90DM
Ran Trainer	DV 74.90DM*	Dreamweb	DV 69.90DM	Pinball Fantasies	DA 64.90DM
Reunion	DV 69.90DM	Das Dschungelbuch	DA 64.90DM	Pinball Wussten Sie	DA 64.90DM
Rings of Medusa Gold	DV 69.90DM	Dungeon Master 2	DA 69.90DM	Pirates 1 Gold	DA 64.90DM
Rise of the Robots	DA 64.90DM*	Erben der Erde	DV 59.90DM	Player of the Year	?? in Verb.
Roadkill	DA 54.90DM*	Erben 3-Frontier	DV 79.90DM	Pussies Galore	DA 49.90DM
Robinsons Requiem	DA 69.90DM	Fields of Glory	DA 39.90DM	Rise of the Robots	DA 64.90DM
Russelshelm (Detroit)	DA 64.90DM	Frontlines	DV 64.90DM	Roadkill	DA 54.90DM
Ruff & Tumble	DA 49.90DM	Gunship 2000	DA 69.90DM	Simon the Sorcerer	DA 69.90DM
Sensible Golf	DA 69.90DM	Hanse-Die Expedition	DV 44.90DM	Simon the Sorcerer 2	DV in Verb.
Sens. Soccer Int.	DV 39.90DM	Hattrick	DV 69.90DM	Skeleton Crew	DA 69.90DM
Sensible World of Soccer	DA 64.90DM	High Seas Trader	DV 69.90DM	Soccer Kid	DA 64.90DM
Seventh Sword of M.	DA 64.90DM*	Jungle Strike	DA 64.90DM	Space Academy	DA in Verb.
Shadow Fighter	DA 54.90DM	Jurassic Park	DA 64.90DM	Speedball 2	DA in Verb.
Shad Fi	DA 49.90DM	Lucas Quest 6	DA 64.90DM	Speris Legacy	DA 54.90DM
Sierra Soccer	DV 49.90DM	König der Löwen	DA 54.90DM	Star Crusader	DV 64.90DM
Sierra Classics	DV 69.90DM	Legends	?? in Verb.	Subwar 2000	DV 64.90DM
Simon the Sorcerer	DV 69.90DM	Lemmings 3	DA 54.90DM	Super Stardust	DA 54.90DM
Simon the Sorcerer 2	DV 69.90DM	Lion King	DA 54.90DM	Syndicate	DV in Verb.
Skidmarks	DA 49.90DM	Lords of the Realm	DV 64.90DM	TFX	DA 69.90DM
Software Manager	DV 69.90DM	Magic of Endoria	DV in Verb.	Theme Park	DA 64.90DM
Space Academy	DA in Verb.	Marvin's Mars Adventure	DA 19.90DM	Top Gear	DV in Verb.
Spaceward Ho!	DV 69.90DM	Morph	DA 64.90DM	Top Gear 2	DA 54.90DM
Speris Legacy	DA 54.90DM*	Oldtimer	DA 49.90DM	Tower Assault	DA 54.90DM
St. Thomas	DV 49.90DM	Overlord	EA 64.90DM	Ultimate Body Blows	DV 64.90DM
Star Crusader	DV 64.90DM	PGA Euro Tour	DA 59.90DM	Vital Light	DA 64.90DM
Stardust Spc. Edition	DA 29.90DM	Pinball Fantasies	DA 59.90DM	World Cup Golf	DA 54.90DM
Street Fighter 2	DV 69.90DM	Pinball Illusions	DA 69.90DM	Worms	DA 54.90DM
SUB	DV 54.90DM	Reunion	DV 69.90DM	Zool	DA 59.90DM
Syndicate	DA 64.90DM	Rise of the Robots	DA 69.90DM		
Top Gear 2 Coll. Vol. 1	DV 59.90DM	Roadkill	DA 54.90DM		
The Chaos Engine II	DA in Verb.	Robinsons Requiem	DA 64.90DM		
Theme Park	DV 54.90DM	Russelshelm	DV 64.90DM		
Tiny Troops	DA in Verb.	Sabre Team	DA 49.90DM		
Tornad	DA 69.90DM	Shadow Fighter	DA 54.90DM		
Tower Assault	DA 39.90DM	Shad Fi	DA 49.90DM		
Triple Fun	DA 69.90DM	Sim City 2000	EA 54.90DM		
Turnip Gun	DA 64.90DM	Sim City 2000	DV 79.90DM		
UFO	DV 69.90DM	Simon the Sorcerer	DV 79.90DM		
Vital Light	DA 64.90DM*	Simon the Sorcerer 2	DA in Verb.		
Virocop	?? in Verb.	Skeleton Crew	DA 59.90DM		
Wing Commander I	DA 49.90DM	Star Crusader	DA 64.90DM		
World Cup Year	DA 84.90DM	Star Trek	DV 69.90DM		
World of Lemmings	DA 54.90DM	Subway 2000	DV 69.90DM		

Hardware CD 32
Honey Bee Stampart

DA 39.90DM

Kein
Auslandsversand!

Indizierte Spiele ver-
trieben wir exklusiv

Das Motto:

„Erlebnis Computer“

Laßt Eurer Kreativität
freien Lauf.

Macht Werbung
mit und für
den Computer

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

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

-Klasse Preise
warten auf Euch

-Weitere Informationen erhalten
Sie telefonisch unter
089/121569-26

Mitmachen und tolle
Preise gewinnen!

*Anmeldeschluß:
23. Juni 1995

bits& fun`95

IN MÜNCHEN VOM 24.-26. NOVEMBER



IM VISIER

Ein schriller Pfeifton erfüllt Ihr Cockpit. Im selben Moment wird Ihnen klar, daß ein feindliches Radar auf Sie aufgefaßt hat. Blitzschnell ziehen Sie Ihre F-14 Tomcat in eine enge Kurve. Die feindliche Rakete schießt an Ihrer Maschine vorbei und jagt ins Leere...

FLIGHT COMMANDER 2 –

Ein actiongeladenes Strategiespiel, das den Luftkampf so realistisch simuliert wie kein anderes.

Sie führen Ihre Staffeln von den Luftkämpfen über Korea und Vietnam bis zum Golfkrieg oder stellen sich Ihre eigenen Schlachten zusammen. Für Ihre Einsätze können Sie von den ersten Düsenjets bis hin zu ultramodernen Tarnkappenjägern auswählen. Übernehmen Sie Eskortierungsaufgaben, Bodenangriffsmissionen oder Abfangeinsätze. Für dieses Spiel benötigen Sie keinen Joystick – sondern Ihren Verstand !!!

- ✈ Insgesamt 112 verschiedene Flugzeugtypen zur Auswahl
- ✈ Wahlweise einzelne Luftkämpfe oder komplette Kampagnen
- ✈ Jeder Pilot weist individuelle Stärken und Schwächen auf
- ✈ Komplexe Datenbank über Flugzeug- u. Raketen typen, Angriffsziele usw.
- ✈ Realistische Sprachausgabe

SUNFLOWERS lizenziert Kultspiele des Brettspiel-Giganten Avalon Hill !

Der amerikanische Spiele-Hersteller Avalon Hill genießt weltweiten Kultstatus im Bereich intelligenter Brettspiele. Einzigartige Software-Umsetzungen wie „Flight Commander 2“, „1830“ oder „Advanced Civilization“ stellen dies auch bei den Computerspielen unter Beweis.

Die deutsche Software-Schmiede SUNFLOWERS veröffentlicht nun die erfolgreichsten Avalon Hill-Produkte als komplett deutsche Versionen. „Flight Commander 2“ bildet den action-geladenen Auftakt zu einer unverwechselbaren Produktpalette..

Ein Lizenzprodukt von:

SUNFLOWERS



KOMPLETT IN
DEUTSCH

FLIGHT COMMANDER

IBM PC/Diskette.

BIG TIME
SOFTWARE INC.

The **Avalon Hill**
Game Company
DIVISION OF MONARCH AVALON, INC.

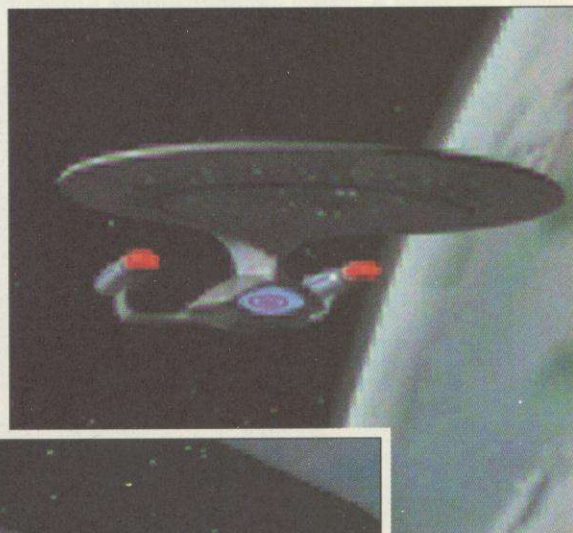
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO.

Copyright © 1994 by Avalon Hill Game Company. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1995 der deutschsprachigen Version by Sunflowers GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Make it so

Star Trek – A Final Unity

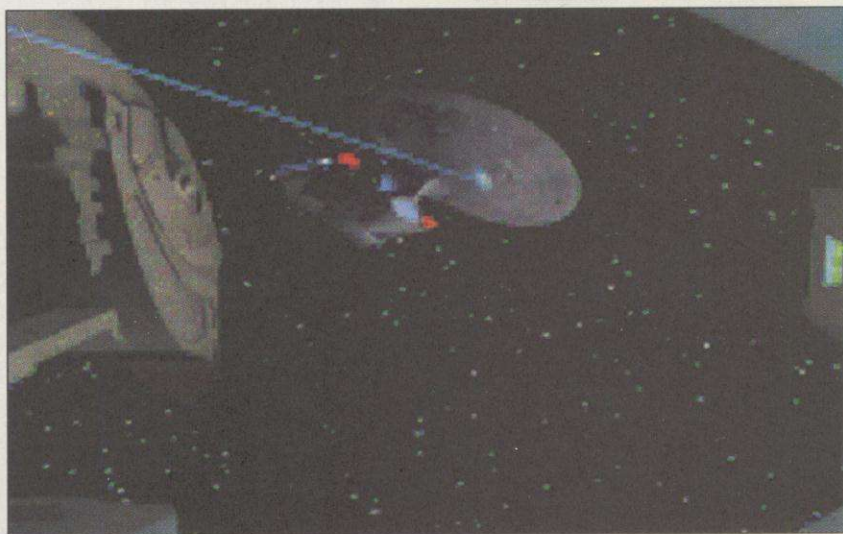


Oben und links: Energie! Die Rendersequenzen haben beinahe Filmqualität.

Eugene Wesley Roddenberry, ehemaliger Polizist und Redenschreiber, hatte in den sechziger Jahren einen Traum: Wie sähe wohl eine Welt der Zukunft aus, in der alle Probleme gelöst wären und die Menschheit gemeinsam mit anderen Außerirdischen eine gleichberechtigte Vereinigte Föderation der Planeten friedlich den Weltraum erforschte.

Das Resultat war eine Fernsehserie, die – inklusive aller Nachfolger – seit beinahe 30 Jahren über Kinoleinwand und Fernsehbildschirme flimmert.

Doch es war vor allen Dingen *The Next Generation*, die entgegen aller Erwartungen nicht nur ein würdiger Nachfolger der Originalserie war, sondern auch endlich die Serie vom Image eines belächelten Kinderprogramms befreien konnte. Besonders die Folgen der letzten beiden Staffeln verzückten die wachsende Schar der Fans so sehr, daß man sich dazu entschloß, eine fünfte Serie ins Leben zu rufen, die den Namen *Star Trek* führt. Und wie es scheint, wird *Voyager* wohl ein ebensolcher Erfolg. 178 Folgen und einen Kinofilm lang hielt uns die Besatzung der *Enterprise-D* in Atem und dürfte somit schlagend den Beweis dafür geliefert haben, daß intelligente Fernsehunterhaltung kein Widerspruch in sich darstellt.



Unten: Technik laß nach. Wenn wir wollen, können wir das Letzte aus den Warp-Aggregaten herauskitzeln. Beamen ist da etwas einfacher.

Im Gegensatz zur Originalserie wurden dennoch einige Veränderungen vorgenommen, die an sich nur logisch sind. Hat früher fast die komplette Befehlsetage mit Captain Kirk und dem ersten Offizier Mr. Spock das Schiff verlassen, geht Captain Jean Luc Picard nur in äußersten Notfällen von der Brücke. Missionen werden von nun an Commander Jonathan Riker übertragen. Er stellt die Außenteams zusammen und leitet die gesamten Operationen.

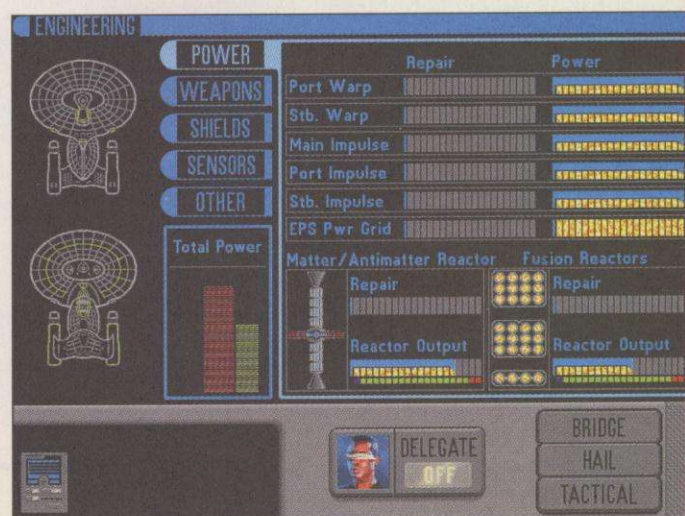
Lieutenant Commander Data ist der Wissenschaftsoffizier der *Enterprise*. Als Androide mit Drang zum Menschlichen erinnert er mehr an Pino-



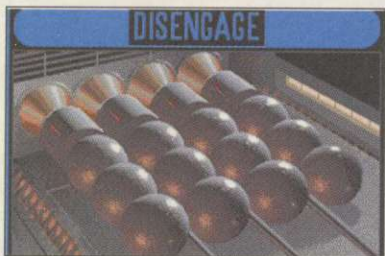
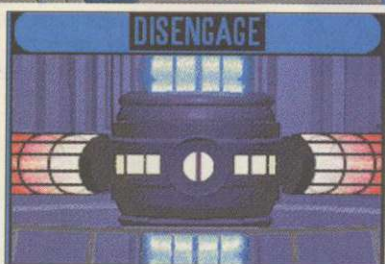
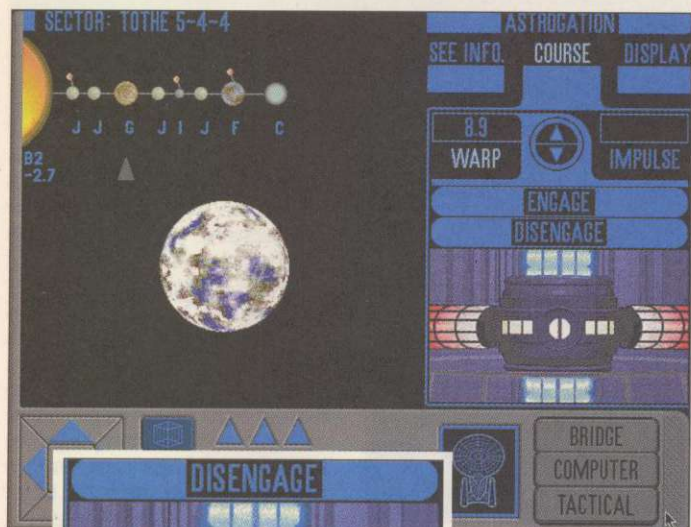
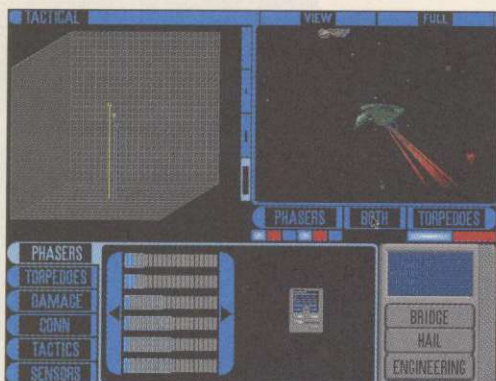
Das ist sie, die 179. Folge der Fernsehserie! Seit Monaten habe ich auf darauf gewartet, dieses Spiel in den Händen zu halten. Doch das geduldige Ausharren hat sich gelohnt! Selten habe ich ein Adventure gesehen,

das mit so viel Liebe zum Detail und einer solchen atmosphärischen Dichte den Geist seines Vorbildes widerspiegelt. Einzig die Grafik auf der Brücke läßt mich ein wenig scharf die Luft einziehen. Doch dafür wird man durch die exzellenten und atemberaubenden Rendersequenzen mehr als entschädigt. Rätseltechnisch hätte man vielleicht die eine oder andere Kohle noch auflegen können. Auch die phasenweise extreme Redseligkeit der Figuren bordet ein wenig über. Doch was soll's. Trekker werden dieses Spiel sowieso kaufen, alle anderen sollten ruhig einmal einen Blick riskieren. Verglichen mit der mageren Adventurekost der vergangenen Monate ist *A Final Unity* so etwas wie eine Elsässer Schlachtplatte.

Super



Rechts: Mister Worf leistet ganze Arbeit. Das Schicksal des Warbirds ist besiegelt.



Ein Besuch im Maschinenraum lohnt immer. Links der Warp- und Impulsantrieb

Umgang mit Waffen machte man ihn nach dem Tode von Tasha Yar zum Sicherheitsoffizier. Geordi LaForge (benannt nach George LaForge, einem behinderten Fan der Serie, der vor einigen Jahren starb) dürfte der einzige

cchio als an Spock, der eigentlich das genau umgekehrte Problem hat. Als Halbvulkanier kam er nie mit seiner menschlichen Hälfte zurecht.

Worf ist das beste Beispiel für die Philosophie des Ausgleichs, von der die Serie lebt. Während in der ersten Serie sowie den Filmen die Klingonen so etwas wie der Feind jenseits des eisernen Vorhangs waren, sind diese jetzt Mitglied der Föderation. Auch wenn Worf der bis dahin einzige klingonische Angehörige der Sternenflotte ist, sollte dieses Beispiel zeigen, daß man selbst mit seinem größten Feind Frieden schließen kann. Wegen seiner kriegerischen Tradition und dem perfekten

blinde Chefingenieur der Fernsehgeschichte sein. Doch dank eines VISORs ist der Offizier in der Lage, Strahlungen jenseits des sichtbaren Lichtspektrums wahrzunehmen. Beverly Crusher hat die Nachfolge von Dr. McCoy angetreten. Als Chefin der Krankenstation kümmert sie sich um das Wohlbefinden der Mannschaft. Ihr Mann Jack Crusher kam als Offizier unter dem Kommando von Picard auf der Stargazer ums Leben.

Deanna Troi, Halb-Betazoidin mit empathischen Fähigkeiten, ist der Councillor dieses Schiffes. Während sie zu Beginn der Serie nur solch gewichtigen Sätze wie "Ich fühle Freude" oder "Ich fühle Schmerz" von

Daß Computer-Trekkies an diesem Programm nicht vorbei kommen, versteht sich von selbst. Wer wäre nicht ausgehungert nach neuen Abenteuern der besten Crew und des besten Captains der Enterprise Geschichte.

Wobei Spectrum Holobyte die spezifische Atmosphäre der Serie wirklich exzellent umgesetzt hat. Die einzelnen Aufträge und Missionen, mit denen wir im Laufe der Handlung konfrontiert werden, hätten allemal auch so in der Fernsehserie funktioniert. Der Funke springt sofort über, und es macht dem Fan einen Heidenspaß, die verschiedenen Stationen im Schiff zu besuchen und dort etwa Data oder Geordie unter die Arme zu greifen. So ist denn auch der liebevolle Detailreichtum, mit dem das Star Trek Universum umgesetzt wurde, der größte Pluspunkt des Programms. Wer wunderschöne Computertanimationen genießen und den Originalstimmen seiner Helden lauschen möchte, der sollte sich "A Final Unity" unbedingt ansehen. Rätselfach bleibt man dagegen auf dem Teppich und bietet durchweg gediegenes Mittelmaß, wobei uns in der einfachen Spielstufe sogar vom Bordcomputer unter die Arme gegriffen wird.



Super



satzungsmittglieder geschickt eingesetzt werden. Wer die Serie kennt, der wird mit der Zusammenstellung der Teams in diesem Adventure weniger Schwierigkeiten haben als jemand, der Star Trek nur vom Hörsagen kennt. Ähnlich wie bei

sich geben durfte, hat ihre Rolle gewaltig an Charakter gewonnen. Nicht nur, daß sie an Bord eine psychologische Praxis führt, sie hat auch – zur Überraschung aller – eine Liaison mit Worf (und nicht mit Riker) begonnen. Besonders bei wichtigen Verhandlungen ist ihr Geschick sehr gefragt.

In A Final Unity müssen die Qualitäten der einzelnen Be-

den Vorgängern von Interplay, müssen die Missionen im Geiste der Sternenflotte gelöst werden. Das heißt, Toleranz und Friedfertigkeit, gepaart mit gesundem Selbstbewußtsein, sind die Maßstäbe, nach denen gehandelt wird. Doch da hören auch schon die Gemeinsamkeiten mit 25th Anniversary und Judgment Rites auf. Denn während die Interplayspiele

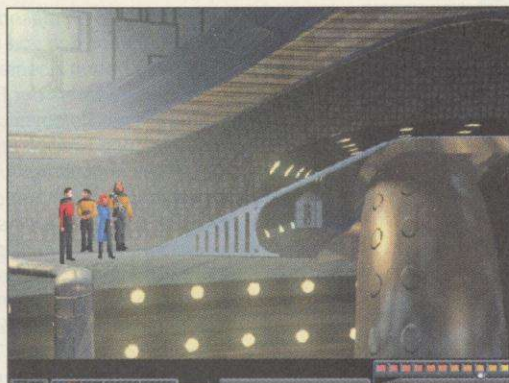
Kirk, Spock & Co.

Nicht zum ersten Mal versuchten sich diverse Entwickler am Star Trek-Thema. Die bekannteste Umsetzung dürfte die von Interplay gewesen sein. Trotz des Erscheinungsjahres 1992 war hier "nur" die alte Fernsehserie Grundlage für ein zuckerbuntes Adventurespektakel der leider viel zu kurzen Art. Damals jedoch war die 25th Anniversary Edition der Knaller für Trekker schlechthin. Zwei Jahre später entlockte Judgment Rites dem Sternflotten-Kadetten nur ein erstauntes Heben der linken Augenbraue. Denn statt einer kompletten Neubearbeitung gab es nur eine Art Expansionspack. Am Gamedesign und dem Missionsaufbau hatte sich so gut wie gar nichts geändert.



sowohl grafisch als auch dramaturgisch nicht besonders aufregend waren, bietet *A Final Unity* schon mehr. Komplet in SVGA hat man hier in Sachen Design der Phantasie freien Lauf gelassen, ohne an ein enges Budget gebunden zu sein, wie es in den Fernsehfolgen der Fall war, wo diese Kulissen tatsächlich gebaut werden mußten. Besonders die Gestaltung der Mertens Orbitalstation ist sehr komplex, ohne daß aber der Geist der Serie darunter zu leiden hat. Die Tricorder, sowohl die normale als auch die medizinische Ausführung, geben dieselben Geräusche von sich, wie man sie kennt und erwartet. Selbst das Schott des Holodecks, wo man alle Rendersequenzen einzeln abrufen kann, gibt das typisch hydraulisch-zischende Geräusch von sich. Die Missionen, mit denen Ihr konfrontiert werdet, müssen nicht unbedingt in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden. Wird die Reise aber von einem Notsignal unterbrochen, sollte man diesem schon nachgehen.

Am Reiseziel angekommen, wird ein Außenteam zum Ziel-



Oben: Shanok, vulkanischer Archäologie, kann uns mehr über die außerirdische Artefakte erzählen. **Links und unten:** Auf Mertens Orbitalstation droht der Warp-Kern zu brechen. Die Probleme Morassias sind eher ökologischer Natur.

punkt gebeamt. In der einfachsten Spielstufe wird die optimale Zusammenstellung vom Computer unternommen, ansonsten muß man sich auf sein eigenes Gespür verlassen. Ist mit Verletzten zu rechnen, sollte Beverly mit von der Party sein. Wird es jedoch gefährlich, solltet Ihr unbedingt Worf mit im Boot haben, da er kampftechnisch der Erfahrenste ist. Data könnte man als Allzweckwaffe bezeichnen. Durch sein positronisches Gehirn ist er nicht nur in der Lage, sich um technische Dinge zu kümmern. Auch was seine physische Kraft angeht, ist er erste Wahl. Wichtig ist auch,



SOFT & SOUND SHOP



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

Traum-PC
ab 45,-



Komplett - Systeme
ab DM 45,- monatlich.

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

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop
Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos
zu Hause testen!

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

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

IWC-Service-Line
0180-5347247

Shop des Monats

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



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

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

unverbindliche Preisempfehlung
des Soft & Sound Shops in Köln.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu Maurerstraße 92 0241-402608	40477 Düsseldorf Gneisenaustr. 1 0211-4910187	58095 Hagen Vollmestraße 66 02331-26774
59755 Arnsberg-Neu Lange Wende 30 02932-1094	16225 Eberswalde Schöpfungstr. 9 03334-235800	34131 Kassel Lange Str. 81 0561-39463
96047 Bamberg neu Fleischstraße 5 0951-200697	91054 Erlangen Luitpoldstr. 15 09131-26658	24116 Kiel Sternstr. 18 0431-970046
10551 Berlin Oldenburger Str. 44 030-3962821	45329 Essen Altenesser Str. 448 0201-344376	50670 Köln Von-Werth-Str. 20-22 0221-121806
12207 Berlin Osdorfer Str. 13 030-7128599	79106 Freiburg Lehenerstr. 24 0761-287112	50676 Köln neu Weyerstr. 55 0221-2407728
53225 Bonn Limperich Str. 22 0228-474115	37085 Göttingen Wakenitzstr. 2 0551-45563	23564 Lübeck Wakenitzstr. 7 0451-794345

39112 Magdeburg Braunschweiger Str. 104 0391-42622	27721 Ritterhude Riesstr. 47 04292-9876
68159 Mannheim Jungbuschstr. 3 0621-101203	66578 Schiffweiler Kreissstr. 18 06821-632163
66538 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 06821-26797	29525 Uelzen neu Hutmacher Str. 11 0581-79371
41460 Neuss Hamtorstr. 20 02131-278967	38300 Wolfenbüttel Heimstätten Weg 23 05331-61820
37520 Osterode Markt 14 - 16 05522-73011	38440 Wolfsburg Laagbergstr. 63 05361-37474
24306 Plön Lübsches Tor 04522-3412	

SOFT & SOUND SHOPS
Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

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

Mediatheken + Videos

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



Kurz vor dem Ziel: Captain Picard persönlich schaltet sich in die Suche nach der Unity-Anlage ein.

daß man sich die Dialoge noch einmal vergegenwärtigt. Auf Morassia herrscht ein Matriachat. Eine Landetrupp ohne Frau wäre also von vorneherein mit Schwierigkeiten behaftet. Damit solche Pannen nicht vorkommen, kann man auf der Brücke über ein Sonder-Icon noch einmal die letzten Dialoge in schriftlicher Form an sich vorüberziehen lassen.

Einmal gelandet, müssen unsere Besatzungsmitglieder erst einmal mit Gott und der Welt reden, um so erste Hinweise zum Lösen der gestellten Aufgabe zu erhalten.

Damit dies nicht zu einer unendlichen Geschichte verkommt, haben sich die Entwickler von Spectrum Holobyte einen netten Trick einfallen lassen. Durch drücken der Shift-Taste bewegen sich unsere Männchen mit affenartiger Geschwindigkeit zum Zielpunkt. Gesteuert werden diese mit der Maus, mit der man übrigens noch drei andere Funktionen ausführen kann: Schau, Nimm und Sprich. Durch anklicken des entsprechenden Icons könnt Ihr die Aktion direkt ansteuern, oder aber durch Betätigung der rechten Maustaste alle Icons bis zur gewünschten Funktion durchdrücken. Gegenstände verbindet Ihr dadurch miteinander, daß Ihr das gewünschte Objekt A durch festhalten der linken Maustaste auf Objekt B zieht. Dieses zweite Objekt kann sich in Eurem Inventar befinden oder aber als Hotspot im Bild kenntlich gemacht sein.

Rätseltechnisch wendet sich *A Final Unity* nicht an die Hardcore-Klientel, dazu ist sind die Puzzles zu einfach. Sollte aber wider Erwarten doch jemand Schwierigkeiten beim Lösen der

Aufgaben haben, werden ihm zumindest im Ensign-Level die Crewmitglieder die nötigen Hinweise liefern.

A Final Unity wird es nicht in einer deutsch synchronisierten Version geben. Dazu waren die Kosten wohl zu hoch. Deutsche Untertitel und ein ebenfalls deutsches Handbuch lassen Euch aber wenigstens in den Genuß der amerikanischen Originalstimmen kommen.

Und die sind so professionell, daß Ihr die deutsche Bearbeitung gar nicht vermissen werdet.

ps

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Spectrum Holobyte

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

Einstellbar

Besonderheiten:

engl. Sprache, dtsh. Untertitel

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: min. 3 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 82 %

Sound: 84 %

86%

THE ORION CONSPIRACY

GLAUBEN SIE NICHTS, WAS MAN IHNEN SAGT ...
UND ERST RECHT NICHT, WAS SIE ZU SEHEN BEKOMMEN ...



Auf einer Forschungsstation am Rande eines Schwarzen Lochs, inmitten von Täuschung, Intrige und Tod ist selbst auf Ihre eigenen Sinne kein Verlaß mehr. Wer ist Freund? Wer Feind? Wer zeigt Ihnen sein wahres

Gesicht? Wem können Sie vertrauen?

Können Sie überhaupt jemandem vertrauen?

Nichts ist so, wie es scheint ...

- Filmreifes Science-Fiction-Abenteuer auf CD-ROM
- Dichte, spannende Story mit ungekünsteltem, rauhen Umgangston
- Voll digitalisierte Dialog-Sprachausgabe der handelnden Personen
- Ausgereifte Filmszenen mit professioneller Schnittführung
- Einfache Steuerung durch Anklicken mit der Maus
- Ausgezeichnete SVGA-Grafik

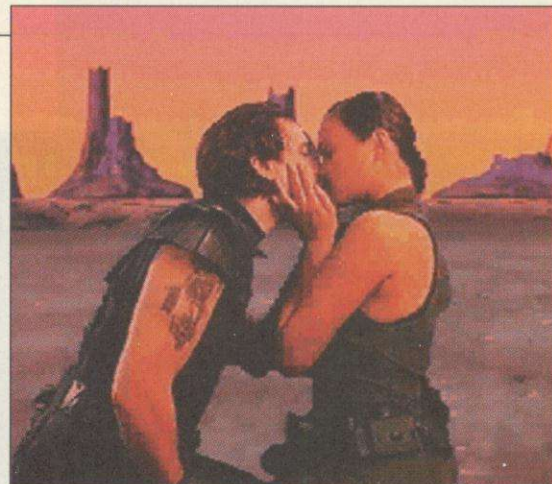


DOMARK

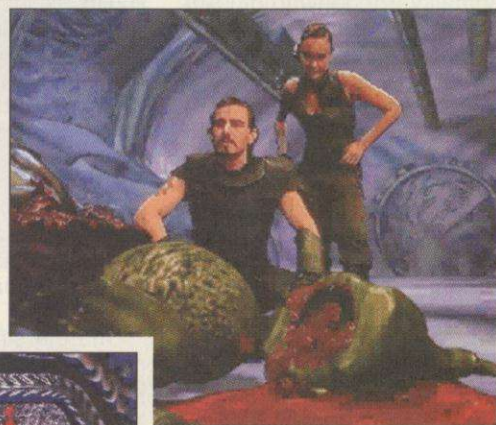
Begegnung mit der weiblichen Art

The Daedalus Encounter

Im letzten Jahr des großen interstellaren Krieges, 2135, trifft Euer Raumschiff bei einer Routinekontrolle im Sektor Phalanx Prime überraschend auf eine Gruppe von feindlichen Vakkar-Fightern. Ihr seid Casey OUBannon, der Bordschütze der Talon, neben Euch befinden sich noch der Pilot Lt. Ariel Matheson (Tia



Renderfix: Solchen netten Kerlchen begegnet man überall im Spiel



Carrere) und der Co-Pilot Zack Smith (Christian Bocher) an Bord. Gerade als es Euch gelingt, zwei der Vakkar-Fighter auszuschalten, muß sich Eure Crew aufgrund eines schweren Treffers im Navigationssystem per Schleuderkapsel absetzen. Ihr seht noch einige massive Trümmer auf Euch zu schießen, doch von da an ist Eure Erinnerung wie ausgelöscht. Als Ihr wieder zu Euch kommt, stellt Ihr mit Erschrecken fest, daß die Medtechs nur Euer

Gehirn retten konnten, das fortan in einem robotischen Life-Support-System seine Dienste verrichten muß. Die gute Nachricht ist, daß der interstellare Krieg mittlerweile zu Euren Gunsten beendet wurde. Ari und Zack widmen sich ihrer neuen Aufgabe – dem Untersuchen und Bergen im Krieg beschädigter Frachter, Transporter und Jäger – und akzeptieren Euch weiterhin als vollwertiges Mitglied ihres Teams.



Während dieser "Aufräumaktionen" verfängt sich Euer Raumschiff in der futuristischen Struktur eines überdimensionalen Alienfrachters. Dieses "kursiert" schnurstracks auf die Sonne eines Planetensystems zu, mit der nun auch zwangsweise Ihr Bekanntschaft machen werdet, sollte es Euch nicht gelingen, Euer Raumschiff dem unheil verheißenden Alien-Rumpf zu entreißen. Ari und Zack fackeln nicht lange und schicken Eure bloßgelegten Windungen integriert in eine Sonde auf Erkundungsfahrt ins Alien-Schiff. Das Interface der Sonde, das gleichzeitig als Spieloberfläche dient, verfügt neben Steuerungsfunktionen für künstliche Augen, Ohren und Hände auch über ein Analyse-Device, mit dem sich unbekannte Strukturen und Gegen-

Wer hier ein althergebrachtes, bodenständiges Adventure à la LucasArts erwartet, dürfte wohl bitter enttäuscht zu seinem Händler laufen, um seine Kohle zurückzuverlangen. Wer sich allerdings von Tia auf der Packung anmachen läßt, und das "Spiel" schon alleine wegen dieser puppenäugigen "West-meets-East"-Melange sein eigen nennen möchte, befindet sich bereits auf dem richtigen Weg: "The Daedalus Encounter" ist mehr Interactive Movie als alles andere. Selten sah ich diese

Genrebezeichnung treffender umgesetzt, was in diesem Fall nicht negativ gemeint ist. Anders als viele seiner Mitbewerber bringt dieser "Film" alles mit, was ein gutes Leinwandspektakel ausmacht: überzeugende Schauspieler (nicht nur optisch!), witzige, doch unaufgesetzte Dialoge, tolle Effekte, eine mitreißende Atmosphäre, wuchtige Sounds, ein bißerl Romantik, runde Formen für Männeraugen, kantige Sprüche für Frauenohren. Ein rundum stimmiges Produkt? Eigentlich schon, vorausgesetzt Ihr seid bereit, Eure Erwartungen komplett neu auszurichten. So richtig "gespielt" wird hier wenig, eigentlich noch weniger als in "The 7th Guest", doch das Ding deswegen zur Videosammlung dazuzustellen, wäre reine Blasphemie.

Gut

WINDOWS CD-ROM

Hersteller:

Mechadeus/Virgin

Genre:

Adventure/Int. Movie

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Quick Time for Windows dabei

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: Windows-kompatible Soundkarten

Festplatte: min. 5 MByte

Prozessor: 486er DX

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 80 %

Sound: 86 %

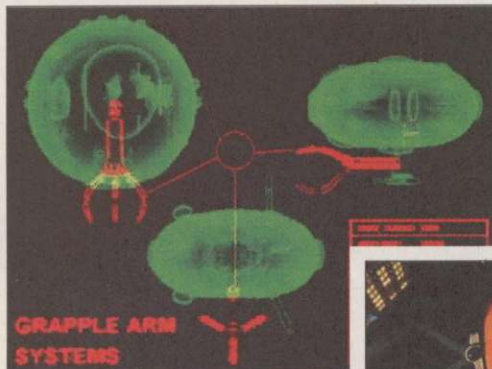
71 %

Rätselnüsse: Wer im Spiel vorankommen will, der muß Logikaufgaben bewältigen



stände genau auf Herkunft, Material und Verwendungszweck überprüfen lassen.

Während Eurer Erkundungsreise im Alien-Schiff begegnet Ihr unbekannten Kreaturen, müßt Türschloß-Puzzles lösen, Fallen überlisten und Logikrätsel unter Zeitdruck knacken. Dabei ist der Anteil an Situationen, die Ihr nur mit schneller Reaktion bewältigen könnt, im Vergleich zum Vorgänger *Critical Path* deutlich zurückgegangen. *Daedalus Encounter* setzt mehr auf Logikspielereien und Tüftelrätsel. Einige davon lassen sich rein mit dem Verbra-



Ansehnlich: Raumfahrerin Tia vor ihrem Bluescreen ist eine echte Augenweide



gen, andere verlangen ein aufmerksames Auge beim Betrachten der in einem viertelbildschirmgroßen Fenster ab-

laufenden Quick-Time-Movies. Verpaßt Ihr hier das eine oder andere Detail oder hört nicht auf die gutgemeinten Ratsschläge von Ari und Zack, kann das fatale Folgen haben. Tut Ihr Euch beim Rätselnknacken schwer, könnt Ihr eine Hilfefunktion aufrufen, die Euch zwar nicht des Pudels Kern verrät, Euch aber zumindest auf den richtigen Weg führt. Das Spielprinzip ist weniger am klassischen Adventure als am "Interactive Movie" festgemacht, was bedeutet, daß Ihr Euch über lange Spielabschnitte hinweg zurücklehnen könnt, um in spannungsgeschwängelter Ruhehaltung den kinoreifen Optik- und Sounderlebnissen zu fröhnen. In den Filmchen agieren Eure digitalisierten Actor-Helden vor gerenderten Hintergründen: Der Bluescreen macht's möglich. Hin und wieder fordert Euch Aris süßes Stimmchen auf, das weitere Geschehen im Moviefenster mitzubestimmen. Habt Ihr einen Pentium-Prozessor unter der Haube, könnt Ihr per Druck auf die Space-Taste sämtliche Movies im Full-Screen-Format ruckelfrei bewundern. fh

NO RACISM



IT'S IN YOUR HANDS.

Kalte Füße

Prisoner of Ice



Blick in die Zukunft: So sieht die Welt im nächsten Jahrtausend aus. Cthulhus Schergen sind zurückgekehrt.

Endlich ist er wieder da, unser geliebter Cthulhu. Der Oberbösewicht H.P. Lovecrafts, der schon im inoffiziellen Papa *Shadow of the Comet* für böse Dinge sorgte, schlägt erneut zu und bringt uns Spieler in *Prisoner of Ice* zum schlottern.

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Ryan, eines amerikanischen Geheimdienstlers im Dienst der britischen Navy kurz vor dem zweiten Weltkrieg. Wie nicht anders erwartet, liegt es an Euch, die Menschheit vor Cthulhu und den "großen Alten" zu bewahren, die sich, mit Hilfe eines finsternen Zauberers und eines durchgeknallten Nazi-Generals, auf den Weg ins Diesseits gemacht haben. Des Rätsels Lösung liegt dabei in einigen Kisten aus der Arktis, die die sogenannten "Prisoners" enthalten. Diese ausgeflippten Monster unterstehen Cthulhu direkt und killen alles, was sich



Vorsicht! Glätte! Auf dem U-Boot wird ein Eislauf und später noch ein extrem böse Prisoner gemeistert

ihnen in den Weg stellt. Eure Aufgabe ist es nun, in den verschiedenen Spielabschnitten ausgebüchste "Prisoners" zu terminieren und dem bösen General Dietrich langsam aber sicher auf die Schliche zu kommen. Schickt Ihr anfangs

in Eurem U-Boot ausgebrochene Aliens per Zauberformel ins Jenseits, müßt Ihr sie später in die Luft sprengen oder mit anderen magischen Mitteln bekämpfen. Im Laufe des Spiels entdeckt Ihr die Absichten des fiesen Nazis, reist

sogar in die Zukunft und stellt zudem fest, daß auch Ihr ein kleiner "Terminator" aus der Zukunft seid, der im Säuglingsalter in die dreißiger Jahre geschickt wurde, um die Geschichte zu korrigieren. Dabei bietet die Geschichte natürlich



Um es vorwegzunehmen: Technisch ist "Prisoner of Ice" auf der Höhe der Zeit und besticht mit ausgefeilten Animationen der Charaktere, schönen SVGA-Hintergründen und einem teils genialen Soundtrack inklusive deutscher Sprachausgabe. Doch so gut die Präsentation auch gelungen ist, das eigentliche Spiel bietet kaum Neues und strotzt vor allem in Sachen Story voller Klischees. Professoren werden entführt und Töchter sind traurig, der gehaßte Vorgesetzte gehört zum bösen

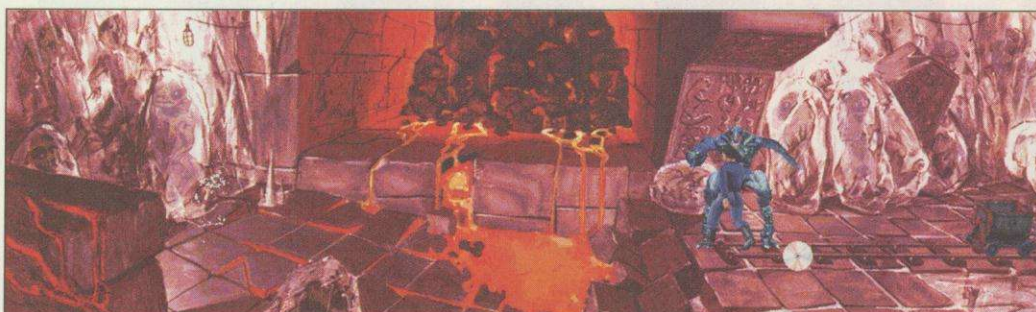
Geheimbund und die Oberfiesen sind wie immer Nazis. Wer sich daran nicht stört, dem präsentieren sich teils schöne, teils auch unlogische Rätsel in einem geradlinigen Adventure, in dem wir zum Glück immer wissen, was als nächstes zu erreichen ist. Netterweise entfallen umständliche Try-&-Error-Sessions, da sich in unserem Inventory normalerweise nie mehr als fünf Gegenstände befinden. Adventure-Freunde und solche, die es werden wollen, müssen zuschlagen – die LucasArts-Klasse wurde jedoch wieder verfehlt.

Gut



Buchseite

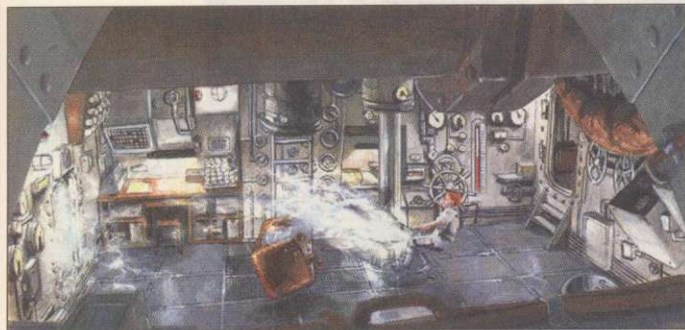
Zurück in der Zukunft: Hier bauen wir uns eine ultimative Waffe



Dieser Prisoner hat es auf uns abgesehen. Nur durch flinkes Verschwinden können wir das Unglück meiden.



Obermies: Der Ausbruch ist eines der knackigsten Rätsel



Aua: Im U-Boot wird ein Kollege von der Tür erschlagen



Ryan mal zwei: Zu einem früheren Zeitpunkt seid Ihr Zeuge dieser Aktion, die Ihr später, dank Zeitreise, selbst auslöst

sämtliche Genre-Klischees auf: Ihr trefft auf eine Schönheit, die Ihren Vater vermisst, der natürlich ein Cthulhu-versierter Professor ist. Ihr enttarnt verkappte Nazi-Spione, kämpft selbst in der Höhle des Löwen weiter und schafft es zu guter Letzt natürlich, genau zum Zeitpunkt der Beschwörung an Ort und Stelle zu sein, um dem Graus den Garaus zu machen.

Spieltechnisch ist *Prisoner of Ice* dabei ein Adventure, wie es im Buche steht: Ihr bewegt Euren wagemutigen Helden per Mausklick durch die teilweise scrollenden Räume (wahlweise auch in SVGA), nehmt hier einen Gegenstand mit, benutzt einen anderen dort und unterhaltet Euch mit allerlei Leuten, die auf Stichworte angesprochen werden. Einige Rätsel, vor allem Kämpfe gegen das Böse, müssen unter Zeitdruck gelöst werden. Klickt Ihr nicht im rechten Moment mit dem rechten Gegenstand auf die richtige Stelle, segnet Leutnant Ryan

das Zeitliche und wird entweder erschossen, verzaubert oder von einem "Prisoner" verspeist. Netterweise speichert das Programm vor diesen Situationen automatisch einen Joker. Natürlich könnt Ihr dies jederzeit auch per Hand erledigen und Spielstände auf die Festplatte speichern. *kn*

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Infogrames

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

deutsche Sprachausgabe

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 300 Byte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 79%

Sound: 82%

79%



Hübsch: Alle Charaktere wurden dreidimensional berechnet

NEU IN BERLIN HIGHWAY TO HELL...

3,5	CD	3,5	CD	3,5	CD
11th Hour	99,95*	Fairway to Heaven	89,95*	Pole Position	i.V.
1830 (AH)	99,95	Falcon Gold	99,95	Populous 2 + Powermonger	49,95
1942 Pacific Air War	109,95	Fantasy Fest	79,95	Power	i.V.
5th Fleet	89,95*	Fantasy Field	89,95*	Power House	89,95*
Action Soccer	89,95*	Fast Attack	99,95*	Prince Interactive	89,95*
A-Train 4	99,95*	FIFA Soccer	79,95	Prisoner of Ice	89,95*
Acas of the Deep	89,95	Flamingo Tours	69,95	Privateer I	49,95
Acas of the Deep Data	39,95	Flight Commander 2 (AH)	99,95	Prototype	89,95*
Across the Rhine 1944	99,95*	Flight of the Amazon Queen	89,95*	Psyche Pinball	89,95
Advanced Civilization (AH)	109,95*	Flight Unlimited	89,95*	Quarantine	69,95
Al-Qadim I	89,95	Formula 1 GP	39,95		
Aladdin	79,95	Front Lines	79,95		
Alban	99,95*	Front Page Sports Baseball	99,95		
Alien Legacy	89,95	Front Page Sports Football 95	99,95		
Alien Logic - Journey 1	89,95	Full Throttle - Voll Gas	99,95		
Alone in the Dark Deluxe (1-2)	99,95	Gadget	99,95*		
Alone in the Dark 3	99,95	Goblins 4 Woodruff	79,95		
Amerika (Civil War-Empire)	89,95*	Great Naval Battles 3	99,95		
Ansoft	79,95	Gunship 2000	39,95		
Ansoft World Cup	59,95	Hammer of the Gods	79,95		
Apache	99,95*	Hardball 4	89,95		
Are you afraid of the Dark	89,95*	Hardball 4 Data	44,95		
Armored Fist	89,95	Harvester	i.V.		
Atari 2600 Action Pack	59,95	Hattrick (Ikarian)	89,95*		
Battle Bugs	79,95	Hell	89,95		
Battle Isle 2	89,95	Hercules	89,95*		
Battle Isle 2 Data	89,95	High Seas	89,95		
Battle Stars	89,95*	Höhlenwelt	99,95		
Battlecruiser 3000	89,95*	Hokus Pokus	69,95		
Bazooka Sue	99,95*	Incredible Toons	79,95*		
Betrayal at Krondor	89,95	Indiana Jones Desktop Adv.	79,95*		
		Inferno	99,95		
		International Tennis Open	89,95		
		Iron Assault	89,95		
		Jagged Alliance	89,95		
		Jazz Jackrabbit	79,95		
		Jetfighter 3	99,95*		
		Jewels of the Oracle	99,95*		
		Jungle Strike	79,95		
		Kingdom	99,95		
		Kings Quest 7	99,95		
		Kings Quest Deluxe (1-6)	99,95		
		Klik & Play	89,95*		
		Knight of Xanar - Dr. Knight 3	99,95*		
		König der Löwen	79,95		
		Lands of Lore 2	i.V.		
		Larry Deluxe (1-4)	99,95		
		Last Bounty Hunter	99,95*		
		Last Dynasty	i.V.		
		Legend of Kyrandia 3	79,95		
		Legions	89,95		
		Lemmings 3	79,95		
		Links 386	99,95		
		Links Kurse	109,95*		
			ab 49,95		
			ab 54,95		

Informierter

Beyond Squad Leader	i.V.	99,95*
Big Red Adventure	89,95	89,95
Bling	79,95	79,95
Bioforce	99,95	99,95
Blackboard (AH)	99,95*	89,95*
Blackhawk	79,95	79,95
Blood Bowl	89,95	89,95
Bob Dylan	89,95*	89,95
Brett Hull Hockey 95	89,95	89,95*
Bundesliga Manager 3	89,95	89,95
Bureau 13	89,95	89,95
Burning Steel 2	99,95	99,95
Buried in Time	99,95*	99,95*
Cannonfodder 2	79,95	79,95*
Caribbean Disaster	89,95*	99,95*
Chaos Control	99,95	99,95
Chartbreaker	79,95*	79,95*
Civilization + Colonization	99,95	99,95
Civilization Network	109,95*	99,95*

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

Aktueller

Lucasarts Classic Simulations	99,95	99,95
Mad News	89,95	99,95*
Magic Carpet	i.V.	99,95
Magic Carpet Data	39,95	99,95*
Magic the Gathering	99,95*	99,95*
Marmite Mansion 2	99,95	99,95
Marco Polo	89,95*	99,95*
Master of Magic	109,95	99,95
Master of Orion + UFO 1	89,95	99,95
Mechlands	99,95*	99,95*
Mechwarrior 2	89,95*	99,95*
Menzabranzen	89,95	89,95
Metal Marines	89,95	89,95*
Metalltech 1 Earthsiege	89,95	89,95
Metalltech 1 Earthsiege Data	39,95*	99,95*
Metalltech 2 Battledrome	89,95	89,95
Micro Machines 1	59,95	99,95
Night & Magic Deluxe (3-5)	99,95	99,95*
Night & Magic Heroes	89,95*	99,95*
Mission Critical	99,95*	99,95*
Monty Python	89,95	89,95
Myst	89,95	89,95
Mythic Towers	89,95	89,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Navy Strike	109,95*	99,95*
NBA Live 95	99,95	99,95
NHL Hockey 95	89,95	89,95
Noctropolis	89,95	89,95
Novastorm	79,95	89,95
Oldtimer	89,95	89,95
Orion Conspiracy	89,95	89,95
Pacific Strike	89,95	89,95
Panzer General 1	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95*	99,95*
PGA Tour Golf 486	99,95	99,95
Phantasmagoria	109,95*	99,95*
Picture Perfect Golf	89,95*	99,95*
Pinball Dreams Deluxe	89,95	89,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95*	89,95*
Pinball Illusions	89,95*	89,95*
Pinball Wizard	89,95*	89,95*

Größer

Dune 2	49,95	89,95*
Dungeon Master 2	89,95*	89,95*
Ecstasia	89,95	89,95
Elder Scrolls 2	i.V.	89,95*
Elizabeth	89,95*	89,95*
Elite 3	89,95	89,95
Empire Deluxe	89,95	89,95
Epic Pinball Deluxe 1-3	79,95	79,95
Erben der Erde	99,95	99,95
EROTIC CDs (AB 18 J.)	a. A.	99,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	99,95	99,95
F-14	109,95	99,95

0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

PC ... PC-CD ... MAC ... MAC-CD ... SATURN ... SEGA 32X ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... GAME BOY ... SUPER NES ... 3DO ... SONY PLAYSTATION ... LASERDISKS ... COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT ... MUSIK CD'S ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandpauschale 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskupon 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Halbes Jahr Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - i.V. bzw. * Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 11.5.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.



Volltrottel

Vollgas

Mit die Sains Fiktschen is dat imma so ne Sach" meint der gemeine Biker, "Sains Fiktschen is manchma spannend und durchgeknattert, aber nie so völich goil wie Mopedfahn!" Da sind sich die Biker wohl weltweit einig. Der amerikanische Adventure-Spezialist LucasArts, bekannt geworden durch Peitschen, Hüte und bärtige Seeräuber, wollte unbedingt ein Science-fiction-Abenteuer auf die Beine stellen, das trotzdem so cool wie "Mopedfahn" sein sollte. Was liegt da näher, als mit einem schmackigen "Easy Rider"-Klischee in die Zukunft zu heizen und die ganze Sache auf CD-ROM zu brennen.

Nebenbei bemerkt, kann LucasArts eigentlich gar keine schlechten Adventures machen, denn wären sie schlecht, würde dies trotzdem keiner merken. So stützte man sich behend auf Vorschußlorbeeren und programmierte ein Abenteuer, das in Sachen Thematik einzigartig ist und für jeden anderen Hersteller ein zu großes Risiko mit sich brächte – etwas Fantasy, Spionage oder irgendetwas mit bösen Nazis ist da schon wesentlich sicherer. Doch

Bikers höchste Lust ist der Straßenfight. Rechts besorgt Ben es einer Punkerin, die die geliebte Kettensäge (mit Benzin!) benutzt. Unten das Erscheinungsbild des Inventory.



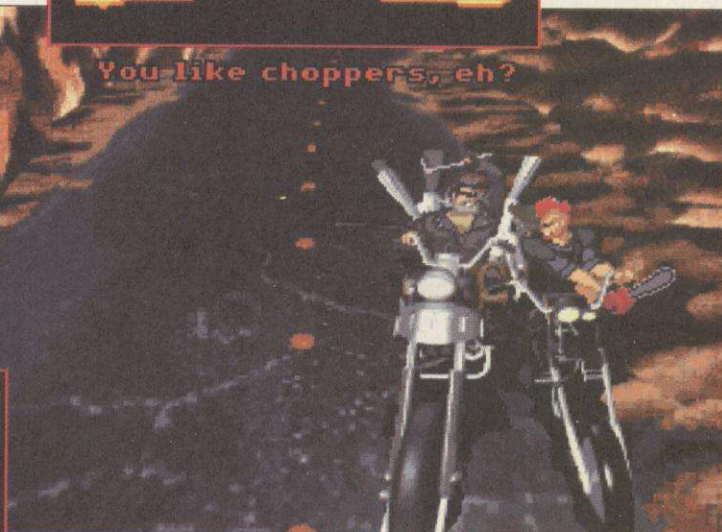
kommen wir zum Punkt, denn LucasArts hat *Vollgas* oder *Full Throttle*, wie die Amis den Original-Titel übersetzt haben, fix und fertig.

Ihr schlüpft irgendwann in die Rolle eines bulligen, stinkigen, stets brunftenden und seltsamerweise (fast) nie saufenden Bikers, dem etwas angehängt wird, was er eigentlich gar nicht getan hat, und was den Zweirad-Harry natürlich auf dem letzten Auspuff pfeiffen läßt. Man hat nämlich seinem



Death & Glory: Das Aktionsmenü glänzt in neuer Pracht. Fans tätowieren sich mit diesem Motiv!

You like choppers, eh?



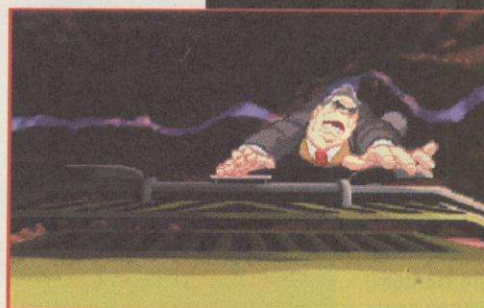
Ein Biker lebt gefährlich: Links werden Ben und Mo von einem deftig großen Truck auf die Hörner genommen...



... wobei Ben den Kühler verziert und Mo in recht auswegloser Lage davon-schliddern will



Noch ein wenig auswegloser: Ripburger hat den Boden unter den Füßen verloren und ist nicht mehr Herr der Dinge



Was soll man dazu noch sagen? "Vollgas" ist das atmosphärisch dichteste Programm, das ich jemals gesehen habe und der derzeit deutlich coolste Chopper auf dem Asphalt. Allein die rassige Idee, ein Roadmovie umzusetzen, hat es in sich und in Sachen Ausführung hat sich LucasArts mal wieder selbst übertroffen. Die Grafik besitzt den LucasArts-eigenen Comic-Touch und wurde fast genial mit den gerenderten 3D-Animationen verschmolzen, der Sound gehört zum Besten,

was ich seit langem gehört habe, und die englische Sprachausgabe, vor allem die Stimme Bens, ist so geil, daß man sich zehn Stangen Zigarren kaufen möchte, um in einigen Jahren genauso zu klingen. Spielerisch bietet "Vollgas" gewohnt gute LucasArts-Standardkost, wobei der Lachfaktor noch einmal tüchtig aufgebohrt wurde. Das Storyboard glänzt mit zahllosen "ausgepufften" Sprüngen, die Rätsel sind logisch, wenn auch nicht allzu zahlreich und die Actionsequenzen könnten als eigenständige Spiele dienen. Allerdings ist "Vollgas" für ein "echtes" Adventure etwas zu leicht, was den Biker jedoch selten stört, denn erstens haben diese nicht gerade den intelligentesten Ruf und zweitens soll "Vollgas" auch als interaktives Roadmovie und nicht als Hardcore-Adventure angesehen werden. Bleibt zu hoffen, daß Bens Stimme auch noch in Deutsch so toll klingt und "Vollgas" bei Eurem Händler noch nicht ausverkauft ist.



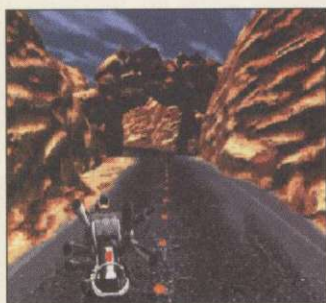
Super



Wer heizen will, ist für Überraschungen mehr als dankbar: Obermacker Ben kickstartet gern und häufig. Dieses eine Mal war es offensichtlich das letzte Mal. Dank Ripburgers Schergen und deren mechanischer Begabung verliert Bens Corley – oder genauer die Vorderachse seines Bikes – den Halt. Was folgt, liest sich wie ein Autopsiebericht: Als sich das Vorderrad bei 130 mph aus seiner Aufhängung löste, verlor das Fahrzeug an Stabilität und verunglückte schwer. Über den Verbleib des Fahrers ist nichts bekannt. Es wurde lediglich eine Sonnenbrille gefunden.

Idol, Malcolm Corley, Besitzer von Corley Motors, der einzigen amerikanischen Motorradfabrik, die Rübe zertrümmert. – Außerdem wurde das Gerücht verbreitet, Ben, so nennt sich unser Held, habe dies getan, um die Macht über Corley Motors an sich zu reißen. Dies ist soweit nicht unverzeihlich, doch schraubten die bösen Buben auch Bens Radmutter, die an seinem Rad versteckt ist, los, was den bärtigen Muskelknacki um so mehr ärgert, als daß dadurch seine geliebte Maschine geschrottet wurde. Glücklicherweise trifft er auf Maureen, eine bis jetzt noch geheime Verwandte des Ver-

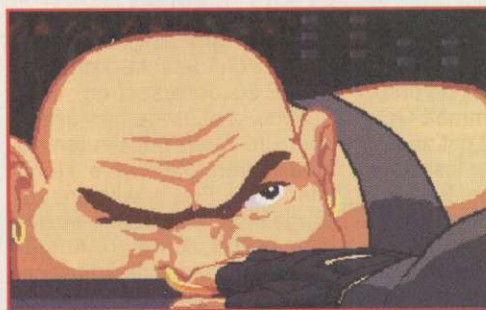
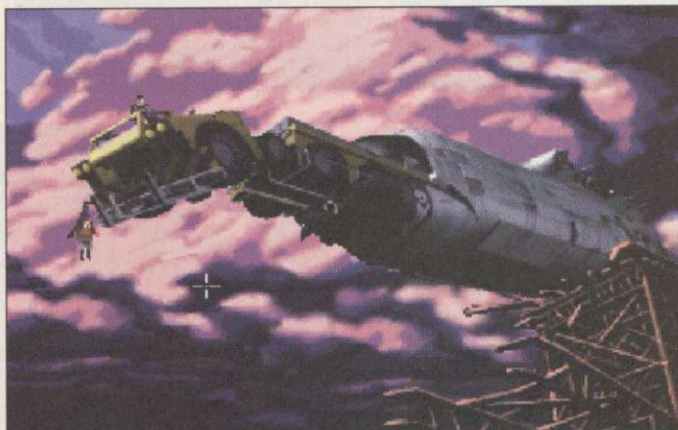
blichenen, die seine Maschine wieder zusammenflückt. So macht sich Ben auf, seine Widersacher zu grillen und schlidert dabei von einer Ölspur zur nächsten. So muß er anfangs eine neue Gabel, einen



Wow! Lucasarts enttäuscht die hohen Erwartungen an "Vollgas" nicht. Die perfekt eingefangene Biker-Atmosphäre würde auch Peter Fonda Spaß machen. Wobei sich das Spiel erfreulicherweise selbst nicht allzu ernst nimmt. Mein einziger Kritikpunkt an diesem "interaktiven Road-Movie" ist der zu einfache Schwierigkeitsgrad: Selbst unerfahrene Adventure-Spieler zocken "Vollgas" an einem Wochenende locker durch. Beinharte Rätsel-Fanatiker sind bei diesem Benzineros eindeutig unterfordert und kaufen sich das Spiel alleine der Präsentation wegen. Alle anderen greifen blind zu, da der rockige Biker-Soundtrack und die übercoolen Sprüchen à la "Harley Davidson and the Marlboro Man" locker für die mangelnde Rätseldichte entschädigen.



Super



Grafisch beeindruckend: Oben eine Szene, in der 3D-Grafik mit gezeichneter verbunden wird. Links und unten zwei schöne Charakterköpfe.



Schweißbrenner und Benzin besorgen, um überhaupt wieder auf sein Motorrad steigen zu können. Danach hat sich Ben um eine zerstörte Brücke zu kümmern, die er wohl oder übel überwinden muß. Nach diversen Angriffen Ripburgers auf Euer Wohlbefinden, knackt Ben mit Mo's Hilfe einen geheimen Zugang zu Corley-Fabrik und entnimmt dem Safe genügend Beweismaterial. Zu

guter Letzt kommt Ben gerade rechtzeitig zur Aktionärsversammlung von Corley Motors, in der sich Übeltäter Ripburger zum neuen Chef ernennen will,



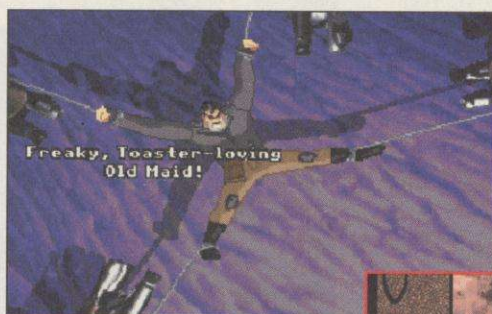


Spannend: Ben und Rip werden während eines Kampfes vom tragflächenlosen Vulture-Flieger verfolgt

Mausbutton erscheint und, wie könnte es anders sein, die Form eines Schädels besitzt. In diesem wählt Ihr das zu benutzende Item und klickt mit dem Gegensatnd, der nun als

um in Zukunft nur noch Mini-Vans zu produzieren. Nach diversen Auseinandersetzungen mit den unterschiedlichsten Biker-Gangs; sitzt er am Schluß in einem flügellosen Transportfliegerrumpf, der rasant auf die erwähnte Brücke zusteuert und in den Abgrund stürzen will. Hier liefert sich Ben den finalen Ripburger-Fight und könnte überleben ...

Gesteuert wird das interaktive Roadmovie natürlich nach herkömmlicher LucasArts-Mannier: Ihr schickt Euren Helden mit der Maus über diverse Bildschirme und sammelt Gegenstände ein, redet mit anderen Charakteren oder löst Rätsel. Dabei hat sich das Bedienelement arg verändert. Statt, wie in alten Tagen, mit Verben zu hantieren, wird per Maus-klick auf einen Gegenstand oder eine Person ein kleines



"Ey, Manni, Stretching is voll normaahl!" Ben macht links Gymnastik. Unten wird Fiesling Ripburger gewitzt enttarnt

Biker-Menü hochgefahren. Hier könnt Ihr auf die Augen eines Schädels klicken, um Dinge zu untersuchen, dem Schädel die Zunge herausziehen, um Euch mit Leuten zu unterhalten oder eine Hand oder einen Fuß anwählen, um Dinge zu benutzen beziehungsweise zu treten. Aufgenommene Gegenstände erscheinen in einem Inventory, das via Klick auf den rechten



In diesen Einzelteilen findet Ihr den Code zu Corleys Safe

Cursor angezeigt wird. Unterhaltungen mit Personen finden auf die übliche Lucas-Art statt, indem Ihr Eure Antwortsätze mal wieder aus einigen vorgegebenen anwählt. Dabei erfahrt Ihr natürlich mehr über Eure weiteren Aufgaben und erkämpft Euch mit so manch gut geführtem Gespräch einen tollen Gegenstand oder auch die Freiheit.

Endlich gibt es in *Vollgas* wieder die berühmten Action-einlagen, wie wir sie aus *Indiana Jones*-Zeiten kennen. So bestreitet Ben mit seiner Corley Motorradduelle auf einer abgelegenen Wüstenstraße, wobei Ihr die jeweilige Waffe wählt (anfangs nur Eure Faust oder den Stiefel) und auf Knopfdruck den neben Euch herfahrenden Biker entzweihaut. Habt Ihr einen solchen umgelegt, nehmt Ihr netterweise dessen Waffe an Euch,

wobei das Spektrum von einer Kette, über einen Morgenstern bis zur zünftigen Kettensäge reicht. Ziel ist es, sich die passende Waffe zu besorgen, um einen Cavefish, ein Mitglied einer fast blinden Gang, zu erlegen. Dessen Brille müßt Ihr stibitzen und damit den versteckten Eingang der Cavefish-Höhle finden.

Gegen Ende erwartet Euch eine ganz andere Art Action-Unterhaltung: Ihr sitzt in einem Crash-Car, steuert diesen à la *Super Cars* und habt Euch in der hauseigenen Corley-Arena zu bewähren. Hier müßt Ihr unbedingt Mo's Auto frontal rammen, um Bomben auszulösen, mit denen Euer Tod simuliert werden soll.

Ist dies geschehen, rennt Ihr als lebendige Fackel (natürlich in einem sicheren Asbestanzug) durch die Arena und habt Euch der Schergen Ripburgers zu erwehren, die Euch mit ihrem Crashcar zu plätten gedanken.

Natürlich lassen sich jede Menge Spielstände auf der harten Scheibe speichern, wobei allerdings während der Actionsequenzen nicht gesichert werden kann.

Eine vollkommen ins Deutsche übersetzte und synchronisierte Version von *Vollgas* wird demnächst erscheinen und soll qualitativ dem Original in nichts nachstehen. kn



Unten kommen Bens Triebe durch: Er geht fremd und spielt mit elektrischen Automobilen!



MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

LucasArts

Genre:

Adventure

Schwierigkeitsgrad:

leicht

Besonderheiten:

englische Sprachausgabe

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: Ultrasound, Soundblaster/Pro/AWE, Pro Audio

Festplatte: 1 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 80 %

Sound: 90 %

88%

POWER SERVICE

X·COM

TERROR FROM THE DEEP

Powerservice

Computerspieletips	58	HEX-Hexerei	76
Earthsiege	58	Alien Logic	76
Bioforge	59	Jungle Strike	76
Lost Eden	65	Menzoberanzan	77
NBA Live 95	67	X-COM "Terror from the Deep"	78
Mad News	68		
X-COM "Terror from the Deep"	69		
Commander Blood	73		

Kleinanzeigen	87	Power-Post	84
		Doc Düse	80

Heft
7/95

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

Bio-Attacke

Das Phänomen ist dem eifrigen Tips-Redakteur hinlänglich bekannt. In schöner Regelmäßigkeit hat es Euch ein Spiel besonders angetan, und wir dürfen uns dann über säckeweise Komplettlösungen freuen. Im abgelaufenen Monat ereilte dieses Schicksal Origins beeindruckendes "Bioforge". Damit sich keiner der zahlreichen Tips-Einsender benachteiligt fühlt, sei hier noch einmal unser Auswahlverfahren erklärt. Bei Einsendungen mit gleichem Qualitätsstandard entscheidet der Poststempel. – Das heißt, wer zuerst kommt, der malt auch zuerst. Daß Ihr Euch alle Mühe macht, das wissen wir natürlich, aber leider kann immer nur einer der Glückliche sein.

Earthsiege

Stephan Waschke aus Berlin stampft mit seinen HERC's den Gegner platt. – Wir stampfen mit.

Dynamix sei gepriesen und mit ihm das Jahr 2 nach der Ankündigung von Mechwarrior II. HERC's, so groß und schwer wie vergleichbare MECH's, aber doch kein Vergleich zu einem Marodeur II mit Extremreichweiten-PPK's. Na ja, immer noch besser als nichts, schließlich dürfen wir die Cybrids gleich rudelweise über den Jordan schicken.

Aber wie macht man das am besten, noch grün hinter den menschlichen Ohren, keine Kampferfahrung, keinen Schimmer von der Steuerung eines HERC's und schon gar nicht von den zur Verfügung stehenden Waffen?

Station 1: Der Pilot

Es lohnt sich mehrere Charaktere zu erschaffen, denn

nicht jeder bekommt Veteranen an seine Seite, 3 Veteranen zugeteilt zu bekommen ist durchaus möglich

Station 2: Der HERC

Oberstes Gebot: Man ist nie zu gut bewaffnet oder gepanzert. Ist man auf einer Solo-Tour, immer den größten Blecheimer aus der Garage holen; kämpft man nicht allein, entscheidet man nach eigenem Können, ist man noch nicht fit in der Steuerung, sollte man die schwereren HERC's ruhig den Veteranen überlassen.

Da die Auswahl an HERC's am Anfang nicht unbedingt unwahrscheinlich ist, gleich mit dem Bau eines RAPTOR beginnen, und später immer die schwersten HERC's in Auftrag geben.

Station 3:

Die Cybrids haben uns herausgefordert, also haben wir die Wahl der Waffen

– ATC: Die gute alte Autokanone ist die beste Waffe im ganzen bekannten Universum, zerstört Gebäude schnell und

effektiv, und läßt sich auch von den Schilden der gegnerischen HERC's nur kurz aufhalten. Da besonders ATC's mit dem Kaliber 35 mm und 50 mm zum Ende des Spiels knapp werden, sollte man diese Kleinode besser für sich behalten.

– EMP: Bestückt man seinen HERC außer mit ATC's auch mit Energiewaffen, dann mit diesen (vorausgesetzt, man hat sie schon entwickelt), denn sie besitzen die größte Durchschlagskraft bei feindlichen HERC's. Wie alle Energiewaffen haben auch diese den Nachteil, lange Ladezeiten zu haben, besonders, wenn der eigene Energieschild angeschlagen ist, zum zweiten verfehlt man sein Ziel sehr oft, wenn der Feind im Kreis um einen herum läuft.

– Raketen-Lafetten: Sind im Nahkampf oft unbrauchbar, bestückt man am besten mit SARH-Raketen, es sind zwar die leichtesten der zur Verfügung stehenden, werden aber weder durch ein feindliches ECM zerstört, noch benötigen sie ein aktives Radar.

– ECM: Hat der Gegner eins dabei, nimmt man besser auch eins, aber Vorsicht, immer nur direkt während des Kampfes aktivieren.

Alle anderen Waffen kann man ruhig mal ausprobieren, sie sind aber nicht unbedingt erforderlich.

Station 4: Die Taktik

Mit der Geschwindigkeit nur nicht übertreiben, es sei denn, man ist auf der Flucht. Ein langsames Vorgehen zahlt sich meist aus, da es HERC's gibt, die so lange in der Gegend herumstehen, bis man sich auf eine bestimmte Distanz genähert hat, solchen HERC's nähert man sich bis auf Schußweite seiner Energiewaffen und verhilft ihnen zu einer kostenlosen "Beinamputation". Das spart Zeit und Munition, denn die Beine eines HERC's sind seine "Achillesferse", auch bringt diese Vorgehensweise das meiste wiederwertbare Bergungsgut. Hat man es mit sich nähernden HERC's zu tun, schaltet man zuerst in den Rückwärtsgang und behält diese am besten mit aktiviertem "Automatic Target Tracking" und einer gepflegten Rechts- oder Linkskurve im Visier. Da das ATT immer auf die Mitte des Torsos zielt, empfiehlt es sich, das ATT mit ständigen leichten Korrekturen mit den Cursortasten nach unten zu korrigieren, um möglichst die Beine zu treffen.

Anfliegende Landskimmer überläßt man besser seinen Kollegen oder holt sie mit aktiviertem ATT mit der Autokanone selbst vom Himmel, aber aufgepaßt, Landskimmer nähern sich in 95 Prozent aller Fälle von hinten.

HERC's vom Typ Arachnitron sind nur für ganz leichte HERC's gefährlich, also nur zu Anfang des Spiels (z.B. Feldzug 1, Mission 2). Da diesen Maschinen jegliche Intelligenz fehlt, reicht es, sich hinter eine Erhebung zurückzuziehen und zu warten, bis sie sich an den Felsen selbst in die Luft sprengen. Der unangenehmste feindliche HERC trägt die Bezeichnung PITTBULL, wobei es sich um einen schwerbewaffneten vierbeinigen Koloß handelt (Autokanonen, Raketen-Lafetten, 3 EMP, etc.), auf den man am besten das Feuer aller Mitspieler konzentriert.

Station 5: Die Missionen

Bis auf wenige Ausnahmen haben die Missionen keine besondere Reihenfolge, und so wundert es nicht, daß sich eine Mission, sollte man das Ziel nicht erreichen, und man versucht, sich ein weiteres Mal an ihr, meist schon verändert hat, da verändert sich schon mal die Zahl und die Anordnung der "Waypoints", oder aus einer Gemeinschaftsaktion wird plötzlich eine Solo-Trip. Nur einige Schlüsselmissionen bleiben immer gleich, alle anderen Missionen, wie Patrouille, Kampfauftrag, Aufklärung, etc. wechseln munter vor sich hin, gelegentlich durch einen Angriff auf die eigene Basis gewechselt.

Grundsätzlich sind alle Missionen erfolgreich spielbar, und sollte man die eine oder andere Mission trotzdem "versieben" und den Feldzug weiterführen, so hat dieses zwar negative Auswirkungen (neue HERC's und Waffen werden erst eine Runde später entwickelt), jedoch ändern ein paar verlorene Missionen meist nichts am Untergang der Cybrids.

Abschließend noch etwas zu einer besonderen Mission: Feldzug 2, Mission 1.

Hier sollte man unbedingt der Empfehlung folgen und den leichtesten und schnellsten HERC in den Kampf führen. Nach einem Stingray und einem feindlich Geschützturm, mit denen man noch leicht fertig wird, trifft man nur noch auf sehr viele wesentlich schwerere HERC's, und da heißt es nun mal "die Beine in die Hand nehmen" und stiften gehen!



Bioforge

Andreas Müller aus Lauf a.d. Pegnitz hat sich durch Origins Action-Hammer geackert und beglückt uns mit seiner Komplettlösung. Wenn das keine 777 Credits wert ist!

Vorbemerkungen

Das Spiel beginnt in der Zelle einer Versuchsstation auf dem Mond Daedalus, welcher früher einmal die Heimat einer außerirdischen Rasse war. Der wahnsinnige Wissenschaftler Doktor Mastaba, Anhänger der Monditen, versucht auf dieser geheimen Station einen Killertrupp aus Cyborgs zu schaffen, indem er durch grausame Experimente Menschen mit Alien-Technologie (die er in der Ausgrabungsstätte neben der Station gefunden hat) verbinden will. Die kontrollierbaren Cyborgs sollen den Monditen als Attentäter dienen, um somit an die Macht zu gelangen.

Als unser Held Lex – der erste funktionstüchtige Cyborg Mastabas – in seiner Zelle aufwacht, stellt er fest, daß sein gutes Gedächtnis gelöscht wurde...

Allgemeine Tips

Immer genau vor das Objekt stellen, welches man benutzen oder aufheben will.

Alle Texte lesen und alle Gegenstände mitnehmen.

Save early, save often – vor und nach jeder wichtigen Aktion abspeichern.

Energie sparen – hat man keine mehr, kann man gleich noch mal neu laden.

Beim Klettern nicht rennen, sondern langsam an das Objekt herantreten.

Wird das Journal erweitert, ertönt ein schriller Laut.

Kämpfe

Man sollte immer eine gut einsehbare Kameraposition wählen und den Gegner dann auf sich zukommen lassen. Dann beginnt man den Kampf mit einem Fußtritt und setzt ihn mit weiteren Faust- und Fußschlägen fort. Dabei sollte darauf geachtet werden, daß man Lex genug Zeit gibt, sich neu auszurichten (er dreht sich nach ein paar Augenblicken automatisch zu seinem Kontrahenten um) und schlägt erneut zu, wenn der Feind sich gerade wieder aufrichten will.

Waffen und Gegenstände

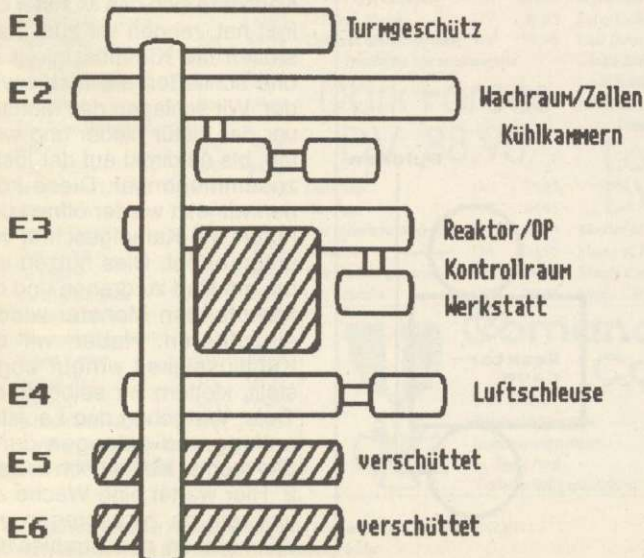
– Strahler

Verbraucht keine Energie, überhitzt sich nicht / Wirkungsgrad: gering

– Tonfa-Gewehr

Verbraucht keine Energie, am gelben Balken wird der Hitzezustand der Waffe angezeigt, kann auch als Keule verwendet werden / Wirkungsgrad: hoch

ÜBERSICHTSKARTE DER VERSUCHSSTATION



Spielregeln

Ja, bitte!

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

Goldesel

Jeder von uns veröffentlicht 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.

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

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln. Wer besonders viel verdienen möchte, der muß uns schon einen schnuckligen Players-Guide oder ein Clue-Book zusammenbasteln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

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

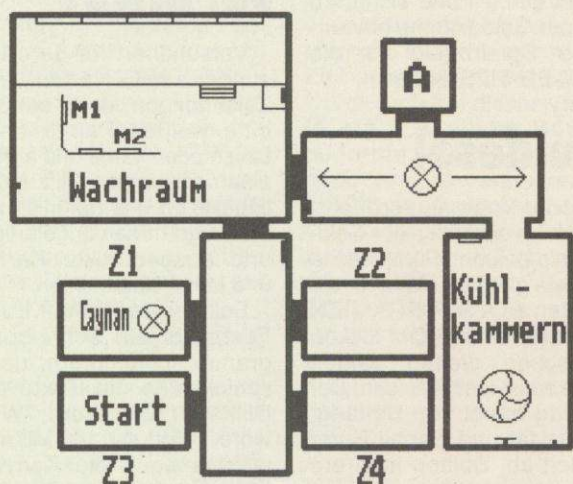
Tips & Tricks-Hotline

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

Computerspiele:
089/46 13-3 35
Videospiele:
089/46 13-3 36

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

Ebene 2



Legende:

- = Person
- = Feind
- = Bildschirm
- = Eingabefeld
- = Knopf
- A** = Aufzug

– PFD-Prototype

Verbraucht Batterie-Energie, muß nach jedem Schuß neu aufgeladen werden, kann nur mit Gen's Batterie benutzt werden, kann als einzige Waffe mit aktiviertem Stasis-Feldgenerator abgefeuert werden / Wirkungsgrad: hoch.

– Außerirdischer Würfel teleportiert über bestimmte Steinquader.

– Stasis-Feldgenerator schützt vor Energiewaffen; ist luftdicht und macht somit das Überleben in der Außenwelt möglich

– Heilgerät heilt leichte Verletzungen.

Das Erwachen

Zu Beginn muß der Roboter, der uns bewacht, durch ein paar gezielte Schläge in das Energiegitter gestoßen werden, welches den Weg aus der Zelle versperrt. Das Gitter beginnt daraufhin zeitweise auszusetzen, wodurch eine Flucht ermöglicht wird.

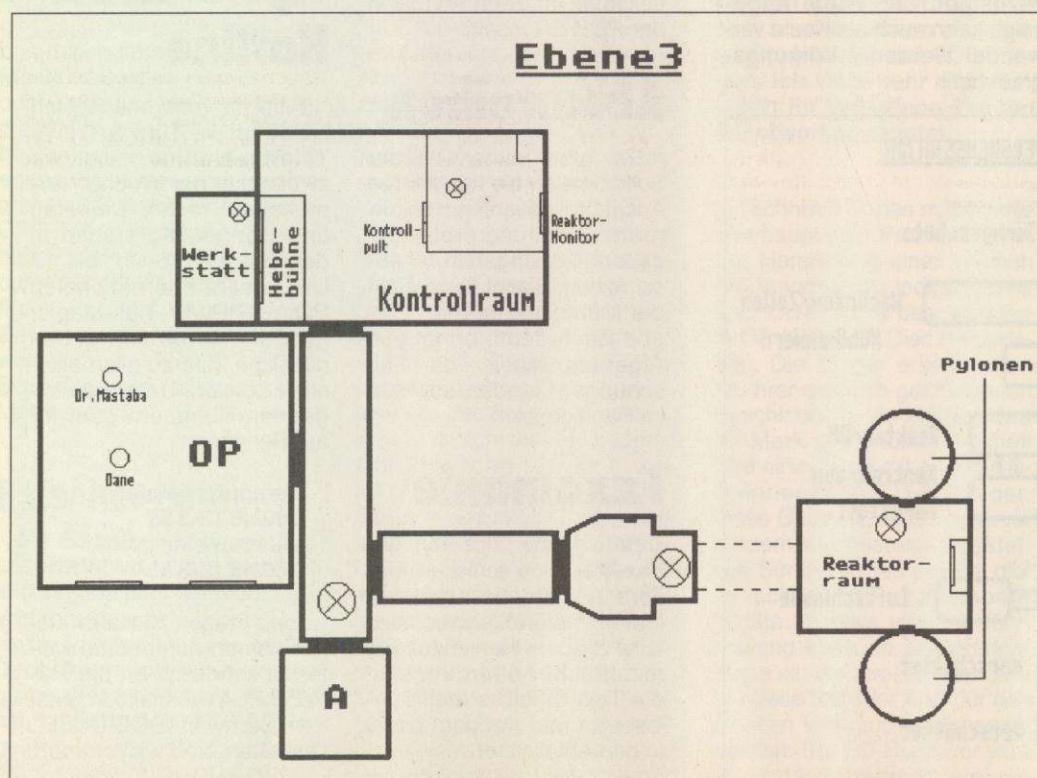
Jetzt schnappt man sich den abgetrennten, blauen Arm (man kann ihn auch als Waffe benutzen) und kämpft gegen Caynan, der in der Nachbarzelle eingesperrt ist.

Man sollte aber darauf achten, die Zelle erst beim zweiten Aussetzen des Energiegitters zu betreten. In der Zelle findet man eine Gabel, mit der man den Deckel neben der Tür auf-

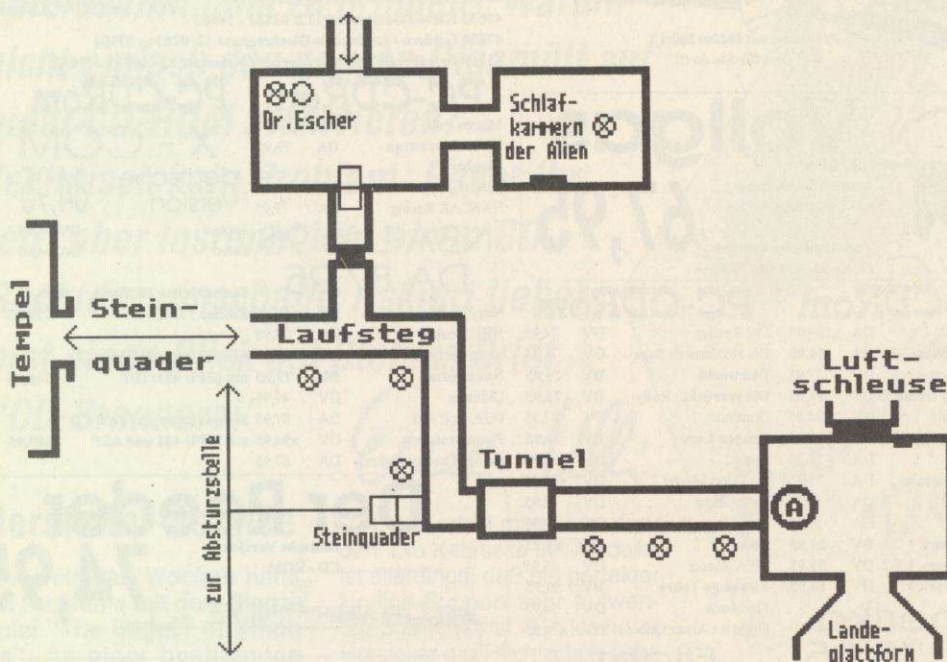
bricht und das dahinter verborgene Rätsel löst. Bei diesem Rätsel geht es darum, mit Hilfe der blauen Felder eine Verbindung zwischen den blinkenden Kontakten zu erzeugen. Daraufhin läßt sich die Tür aufbrechen.

Im dahinter liegenden Wachraum legen wir den Arm ab und schauen uns die Überwachungsbildschirme an. Hier schalten wir die Energiegitter der Zellen 1, 3 und 4 ab. Jetzt können wir Zelle 4 betreten, in der Dane's Logbuch liegt. Beim Durchlesen notiert man sich Caynan's Sicherheitscode. Zurück im Wachraum gehen wir zum Monitor #1 und schalten den Roboter auf manuellen Betrieb um. Wir dirigieren ihn zu dem Arm und heben diesen mit Hilfe des Greifarms ab. Wen übrigens "Warnung: Reaktor wird kritisch" stört, kann es abschalten, indem er den rot-blinkenden Knopf drückt. Jetzt lenken wir den Roboter vor den Handflächenscanner und lassen ihn dort stehen. Nun werfen wir einen Blick auf Monitor #2 und geben Caynan's Sicherheitscode ein. Danach bewegen wir den Roboter vom Scanner weg und lassen den Arm fallen, den wir selbst aufheben und mit dem Scanner benutzen. Spätestens jetzt sollte man abspeichern, denn hinter der Tür wartet ein Wachroboter, der es auf uns abgesehen hat. Schnell legen wir den Arm hinter der Tür ab und verstecken uns in der Nische vor dem Aufzug. Sobald der Roboter an uns vorbeimarschiert ist, rennen wir in den Kühlraum. Hier drücken wir den roten Knopf und bedienen sodann das große blaue Rad. Am Monitor informieren wir uns über den Stand in Kammer #1. Nachdem sich das Monster befreit hat, rennen wir zum Rad, stellen die Kühlflüssigkeit ab und schließen die Iristür wieder. Wir schlagen das Monster vor der Iristür nieder und warten, bis es direkt auf der Iristür zusammenbricht. Diese können wir jetzt wieder öffnen und hören wie Kampfgeschrei von unten ertönt. Dies nutzen wir, um am Rad zu drehen und die kämpfenden Monster wieder einzufrieren. Haben wir die Kühlflüssigkeit erneut abgestellt, klettern wir selbst in die Tiefe. Wir gehen den Laufsteg entlang und gelangen durch das rechte, kleine Loch in Zelle 2. Hier wartet eine Wache auf uns, die es zu besiegen gilt. Wir nehmen den Strahler und klettern wieder zurück.

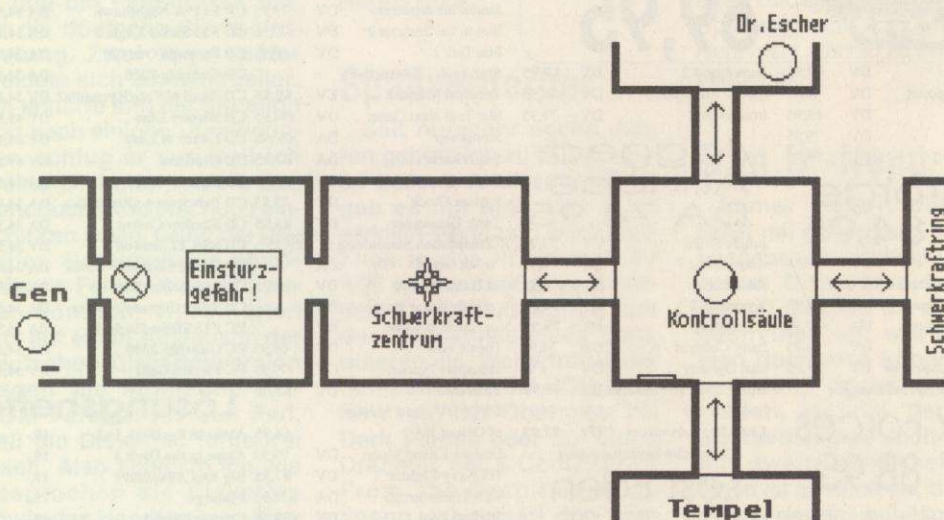
Ebene 3



Außenbereich



U-Bahn-System der Aliens



Nachdem wir uns in den Aufzug geschlichen haben (Schalttafel vor der Nische bedienen, um die Tür zu öffnen) können wir von dort aus mit Hilfe der reflektierenden Wände den Roboter ausschalten.

Das Problem Reaktor

In der ersten Ebene warten schon mehrere Wachroboter vor dem Ausgang, von denen die ersten zwei vom Auszug

aus mit derselben Methode wie auch schon beim letzten Roboter erledigt werden können. Danach bewegt man sich so weit zum Ausgang, bis die Kameraperspektive wechselt und auch die restlichen Roboter gesehen und zerstört werden können. Die Wache aktiviert nach ein paar Schlägen von uns das Hauptgeschütz, mit dem wir das erste Schiff abschießen.

Vorsicht! Es taucht ein zweites Schiff von unten auf, das schnellstens erledigt werden muß. Die feige Wache können wir am Leben lassen. Nun begeben wir uns zur Ebene 3. Auch hier wartet wieder ein Roboter, aber diesmal öffnet sich die gegenüberliegende Aufzugstür und der etwas größere Roboter ist fast sofort schußbereit! Wenn auch er erledigt ist, begeben wir uns in den OP,

wo eine interessante Unterhaltung mit Dr. Mastaba auf uns wartet. Nachdem unser Held wieder aufgestanden ist, heben wir das Heilgerät auf und erlösen Dane von seinen Qualen. Danach gehen wir in den Kontrollraum und schlagen die Wache nieder. Jetzt stellen wir uns unter die Maschine im hinteren Eck, die uns in einen Schutzanzug kleidet. Verlassen wir nun den Kontrollraum, steht vor der Tür eine Wache, die uns dank Schutzanzug für ihren Kameraden hält und ebenfalls ausgeschaltet wird. Jetzt haben wir wieder einen Strahler und fahren mit der Hebebühne (wir benutzen die Bildschirme, die sich bei der Hebebühne befinden) zur Werkstatt. Dort erschießen wir den nächsten Wächter, der ein Funkgerät bei sich hat, das wir mitnehmen.

Dann tauschen wir die Batterie aus dem Icarus (leuchtet blau) mit unserer alten aus, da diese wesentlich stärker ist. Es gibt hier auch ein außerirdisches Artefakt zu finden, das wir ebenfalls einstecken. Nun begeben wir uns nach oben zum Kontrollpult für den Gabelstapler. Diesen lenken wir zum Reaktorraum und stoßen den Wachroboter, der dort den Weg versperrt, in die Tiefe. Bevor wir nun selbst zum Reaktor gehen, notieren wir uns noch den Zugangscode am Reaktormonitor und speichern unbedingt ab!

Beim Reaktor wartet der Phyx-Krieger auf uns, der aus Zelle 2 entflohen ist. Man feuert zwei Schüsse auf ihn ab, um ihn auf die Energiebrücke zu locken (läßt sich mit der Schalttafel aktivieren), rennt zu x zur Schalttafel und deaktiviert die Brücke. Sobald man die Reaktorplattform betritt, hat man nur 30 Sekunden Zeit, um die beiden Schalter an den Pylonen umzulegen und am Kontrollpult den Code einzugeben und den Knopf zu drücken.

Bei der Luftschleuse wartet mal wieder ein Wachroboter darauf, zerstört zu werden. Seine Trägheit macht ihn extrem verwundbar und somit zu einem leichten Gegner (einfach stehenbleiben, warten, bis der Roboter schießt, ausweichen, feuern). Jetzt widmen wir uns dem zweiten Logikpuzzle. Das Ziel dieses Rätsels ist es, daß alle Felder, bis auf das mittlere, aufleuchten. Das wird erreicht, indem man das mittlere Feld hell läßt und ein kreuzförmiges Muster aus leuchtenden Feldern bildet. Nun wird das mittlere Feld gedrückt und die Tür öffnet sich (für weitere Informationen siehe Abb. 1).

Das Monster im Säuresee

Nun befindet man sich außerhalb der Station. Dort sind zahlreiche Roboter, die man aber nicht angreift, sondern nur ihren Schüssen ausweicht. Die Landeplattform sollte man erst gar nicht betreten, da dort ebenfalls nur gefährliche Roboter lauern. Man rennt also den Steg entlang, bis man den Tunnel passiert hat und springt dann auf die schwarzen Steinquader, die nach dem Tunnel kommen, und geht so weit vor wie möglich. Wenn man nun das außerirdische Artefakt benutzt, wird man auf eine andere Plattform teleportiert. Folgen wir jetzt den Plattformen mit Hilfe des Artefakts, gelangt man zum abgestürzten Raumschiff, welches wir vorhin abgeschossen haben. Im Inneren findet man ein weiteres Hangerät im linken Eck (hebt es Euch auf, Ihr braucht es später noch). Geht man nun zum vorderen linken Teil des Schiffes, öffnet sich nach kurzer Zeit eine Tür und Ihr müßt gegen den Kommandanten der Spezialeinheit, die als Verstärkung dienen sollte, kämpfen und ihn besiegen. Der Kommandant hat nicht nur ein äußerst nützliches Tonfa-Gewehr bei sich, er ist auch noch im Besitz eines Sicherheitscode-Senders, mit dem sich die Tür öffnen läßt.

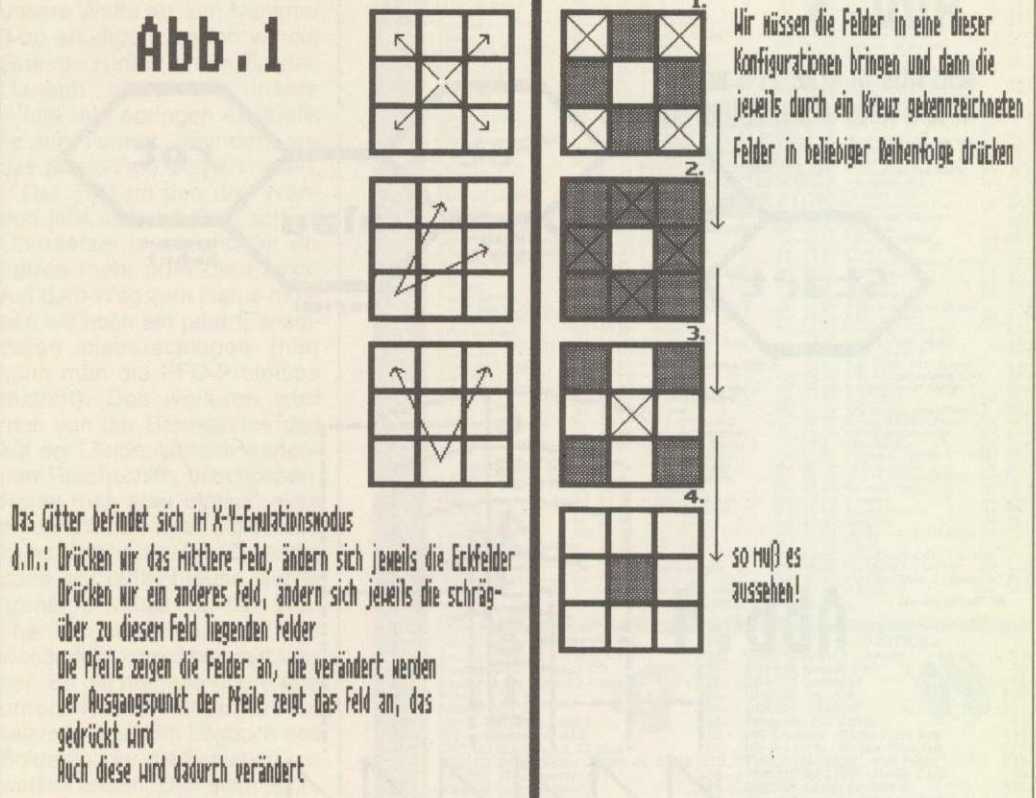
Dahinter finden wir die Feuerleitzentrale des Schiffes. Wir machen eine Rakete scharf und feuern. Das Monster aus dem Säuresee bewegt sich nun zum Einschlagsloch.

Ist es dort angekommen, hebt es seinen Kopf. Das ist für uns das Zeichen, um die nächste Rakete abzufeuern.

Doktor Escher

Vor dem Schiff liegt ein abgerissener Raketenbehälter. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, bei dem wir wieder mal abspeichern sollten, denn wenn wir die Rakete öffnen, stellen wir fest, daß der Sprengkopf mit einem Zeitzünder versehen ist. Vorher sollte man allerdings schon mal das Artefakt in die Hand nehmen. So schnell wie möglich rennen wir an dem vorderen Teil des Schiffes vorbei zu den Plattformen und teleportieren uns hier zu dem Laufsteg, laufen diesen bis zu der verschlossenen Tür, hinter der Dr. Escher liegt entlang, legen den Sprengkopf dort ab und bringen uns in Sicherheit (bevor man die Bombe ablegt, steckt man das Artefakt ins Inventar; danach holen wir das Gewehr wieder).

Abb. 1



Das Gitter befindet sich in X-Y-Emulationsmodus

d.h.: Drücken wir das mittlere Feld, ändern sich jeweils die Eckfelder

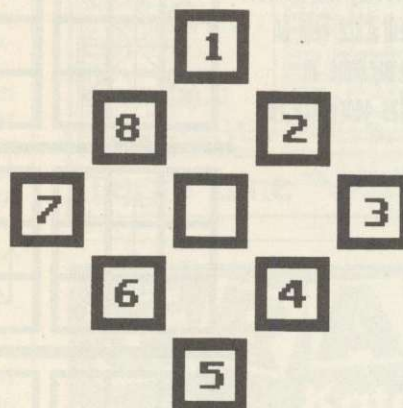
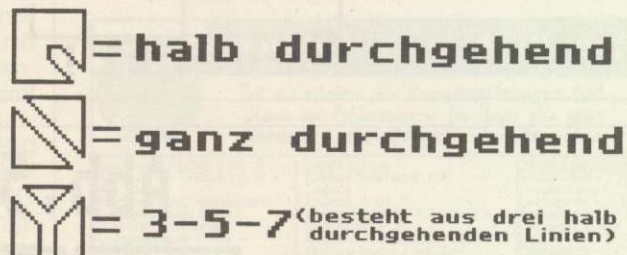
Drücken wir ein anderes Feld, ändern sich jeweils die schräg-über zu diesem Feld liegenden Felder

Die Pfeile zeigen die Felder an, die verändert werden

Der Ausgangspunkt der Pfeile zeigt das Feld an, das gedrückt wird

Auch diese wird dadurch verändert

Abb. 2



Nachdem man bei einer weiteren Schleuse den Schutzanzug ablegt, entdecken wir Dr. Escher und einen außerirdischen Roboter, der uns angreift. Ist das Alien besiegt, versorgen wir Dr. Escher mit unserem Heilgerät. Daraufhin gibt sie uns ihren Übersetzer, mit dem wir die außerirdische Schrift entziffern können.

Im Raum nebenan befinden sich die Schlafkammern der Aliens. Dort taucht auch unser alter Freund aus dem Reaktorraum, der Phyxx-Soldat, wieder auf. Nachdem dieser ein paar Schläge abbekommen hat, flieht er durch den Tunnel. In dem Raum befindet sich außerdem ein Sarkophag, der einen Riß hat. Wir brechen die

Schlafkammer kurzerhand auf und stehen nun dem dritten Logikrätsel gegenüber.

Das obere Quartal stellt den Zustand dar, der im unteren Quartal kopiert werden muß. Das kann man dadurch erreichen, indem man mittels den unteren Knöpfen die Farbpaletten der seitlichen Quartale mischt. Hat man das Rätsel ge-

Abb. 3

Dieses Rätsel ist leichter als es aussieht!
Mit diesem Beispiel sollte es nicht sehr schwer sein
es zu lösen

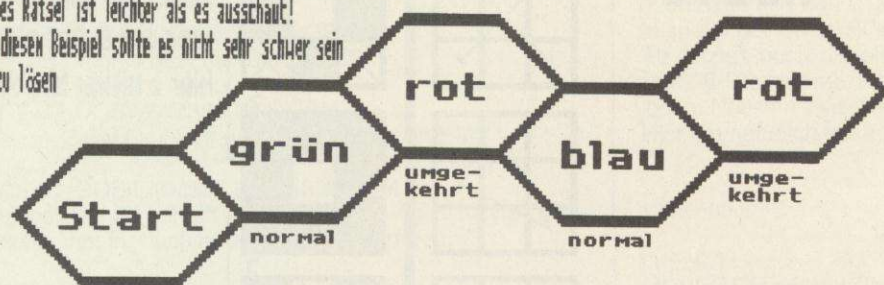
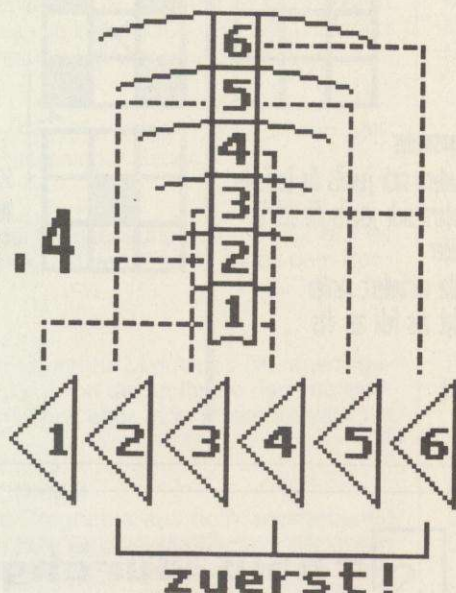


Abb. 4



löst, verschwindet der Schutzschirm, und wir können ein weiteres Artefakt unser eigen nennen.

Gen's Auftrag

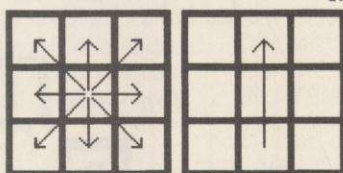
Dieses Artefakt aktiviert den Tunnel, welcher Teil einer Alien U-Bahn ist. Am anderen Ende dieses Tunnels befindet sich in der Mitte des Raums eine (in den Boden gesenkte) Kontrollsäule, die das nächste Puzzle beinhaltet. Die Symbole über den Tunneln stellen die Kombinationen dar, die man über die Alien-Tastatur eingeben muß, um die Tunnel zu aktivieren. Nachdem man ein Symbol zusammengesetzt hat, erscheint es im mittleren Feld, das man dann drücken muß. Will man die unteren Tunnel aktivieren, muß man also folgende Kombinationen eingeben (siehe Abb. 2):

3-5-7
2-5-7
2-7.

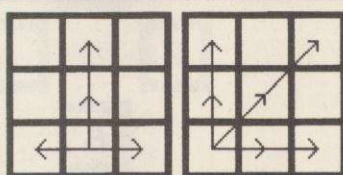
Springt man nun in den linken Tunnel, gelangt man in einen Raum mit einem blinkenden Stern, der das Zentrum der Schwerkraft darstellt. Wir lassen uns zum gegenüberliegenden Ausgang treiben und drehen uns dabei um 180 Grad. Kurz bevor wir den Ausgang erreicht haben, feuern wir unsere Waffe ab.

Abb. 5

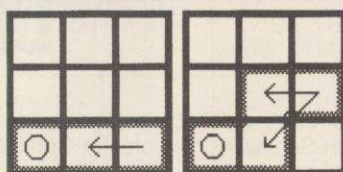
Die Pfeile haben die gleiche Bedeutung wie in Abb. 1
Die Kreise geben das zuletzt gedrückte Feld an
Die eingerahmten Felder geben eine Reihe an
Die Sterne bedeuten, daß nur das gedrückte Feld verändert wird



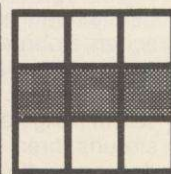
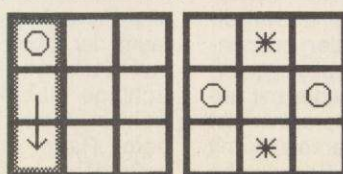
Das Gitter befindet sich in linearen Inversionsmodus d.h.: Drücken wir zu Beginn das mittlere Feld, so ändern sich alle Felder
Drücken wir zu Beginn ein anderes Feld, so ändert sich das gegenüber zu diesem liegende Feld



Drücken wir das gleiche Feld zweimal hintereinander, so ändern sich die linear zu diesem liegenden Felder



Drücken wir zwei verschiedene Felder, so werden die restlichen Felder in der Reihe zwischen den beiden Feldern verändert



so muß es aussehen!

Der Rückstoß befördert uns in einen Raum, dessen Boden in der Mitte einsturzgefährdet ist. Deshalb sollte man lieber außenrum gehen.

Außerdem begegnen wir (schon wieder) dem Phyx-Soldaten, dessen Schicksal wir nun endgültig besiegeln.

Er hat einen Energiestasis-Feldgenerator bei sich, der ihn gegen jeglichen Beschuß schützt! Diesen benutzen wir nun selbst und können jetzt durch das blaue Energiefeld gehen.

Dort wartet auch schon das nächste Puzzle auf uns. Hier müssen die grauen Felder farblich gefüllt werden. Dazu dient das Eingabefeld rechts-unten. Die verschiedenen Farben stellen die Richtung des Feldes dar, das als nächstes gefüllt werden soll. Das blinkende Feld ist die Startposition. Nach jeder Eingabe wechselt die Richtung des Eingabefeldes um 180 Grad, so daß statt der nun eigentlich einzugebenden Farbe die gegenüberliegende anzuklicken ist (siehe auch Abb. 3).

Ist auch diese Aufgabe gelöst, erscheint Gen, der Meisterler und erteilt uns einen Auftrag. Obwohl wir nun eine bessere Batterie besitzen, sollten wir unsere PFD Prototype-Waffe noch nicht laden (erst nach dem Raum mit dem Schwerkraftzentrum). Wir gehen jetzt wieder zurück zur Kontrollsäule, springen diesmal aber in den rechten Tunnel, dem nächsten Logikrätsel entgegen. Es handelt sich um den Schwerkraftring, der geöffnet werden soll. Die durch hellblaue Striche gekennzeichneten Zeichen müssen durch Betreten der blauen Dreiecke in eine Reihe gebracht werden. Dabei bewegen das zweite, vierte und sechste Dreieck gleichzeitig zwei Ringe, was bedeutet, daß diese zuerst eingestellt werden müssen (siehe Abb. 4).

Vorsicht! Die vorbeifliegenden Felsbrocken dienen nicht zur Verzierung!

Die Flucht

Bevor wir jetzt zum Alien-Monitor neben dem blinkenden Tunnel bei der Kontrollsäule gehen, sollten wir wieder mal abspeichern! Auf dem Monitor können wir zwei von Mastaba's Soldaten sehen, die den Tempel bewachen.

Wir drücken das obere Symbol. Nummer 9 beugt sich über das Loch und wir drücken auf das untere Symbol und die Kugel sinkt wieder (zu Nummer

9's Pech) herab. Jetzt öffnen wir das Loch wieder und legen unsere Waffe ab. Um Nummer 3 zu erledigen, werfen wir die Granate zurück in den Tunnel. Danach holen wir unsere Waffe und springen ebenfalls in den Tunnel, nachdem wir das Stasis-Feld aktiviert haben.

Der Text an den drei Wänden läßt sich mit Dr. Eschers Übersetzer lesen und wir erfahren mehr über die Phyx. Auf dem Weg zum Icarus müssen wir noch ein paar Elitesoldaten niederschlagen (hier kann man die PFD-Prototype testen!). Des weiteren wird man von der Bordkanone des auf der Landeplattform wartenden Raumschiffs beschossen. Rennt man aber einfach dicht an der Wand weiter, stellt diese keine Gefahr dar. Der Zugangscode zur Luftschleuse wurde gemeinweise von den Wachen abgeändert und ist nun wesentlich komplexer als vorher. Es gilt nun, die obere und untere Reihe hell zu färben, wie man aus dem Logbuch des Soldaten, der die Schleuse bewachte erfährt. Dort steht auch, daß sich das Gitter nun im linearen Inversionsmodus befindet, was bedeutet, daß die Felder zwischen zwei Punkten verändert werden (siehe auch Abb. 5). Eine Reihe wird durch das zuletzt und das als nächstes gedrückte Feld bestimmt (Tip: Wer hier nicht weiterkommt, sollte einfach ein wenig ausprobieren. Das Rätsel löst sich dann meistens von selbst).

Beim Icarus angelangt, bauen wir unsere neue Batterie in diesen ein und können jetzt endlich von Daedalus flüchten, bevor er endgültig explodiert.

...und das war's dann auch schon. Viel Spaß bei der Schlußsequenz, die auf eine Fortsetzung hoffen läßt, in der wir vielleicht Dr. Escher aus Mastabas Gewalt retten dürfen.

Lost Eden

Thorsten Rall aus Stuttgart erklärt uns wie man Virgins verlorenes Renderparadies siegreich übersteht.

Citadel of Mo

Nach dem Intro erwacht man in der Eingangshalle des Citadel of Mo. Zuerst muß man seinen Vater im Thronsaal aufsuchen. Gehe dazu geradeaus auf den Wächter zu, dann links und fahre mit dem Aufzug, der sich hinter dem Lichtkegel befindet, runter. Bewege dich nun

Okay Soft

AM GRABEN 2 92557 WEIDING
TEL. 09674-1279 FAX -1294

inh. Herbert Wirschofer

Acies of the Deep DV 82.90
- Mission Disk DV 42.90
• Atlas DV 65.90
• Baulöwe DV 81.90
• Bilg DV 73.90
Bundesliga M. Hattrick DV 75.90
- Supporter DV 51.90
Cannon Fodder 2 DV 64.90
Descent DV 75.90
Die Siedler DV 65.90
Discworld DV 71.90
Disneys Aladdin DV 65.90
Doppelkopf DV 72.90
• First Encounters/Elite 2 DV 74.90
Flamingo Tours DV 63.90
Football Total DV 59.90
• Harpoon 2 DV 69.90
Hugo DV 61.90
König der Löwen DV 65.90
Legiones DV 72.90
• Links - Prairie Dune DV 49.90
Lord of the Realm DV 61.90
Lorhar M. Super Soccer DV 65.90
• Mad News Extrablatt DV 39.90
Master of Magic DV 79.90
Nectaris DV 44.90
Oltimer DV 51.90
Panzer General DV 77.90
Pinball Special Edition DV 65.90
• Psycho Pinball DV 62.90
• Pyrotechnica DV 57.90
Sensible World o. Soc. DV 71.90
Sim Tower DV 71.90
Simon the Sorcerer DV 82.90
Star Trek 2 DV 79.90
• Super Street Fighter 2 DV 68.90
System Shock DV 73.90
The Fighter DV 92.90
- Defender of Empire DV 33.90
Warcraft DV 55.90
• X-Com: Terror t.t.Deep DV 86.90

• Bioforge DV 82.90
• Bolo DV 42.90
• Bureau 13 DV 82.90
• Civil War DV 82.90
• Creature Shock DV 94.90
• Cyberia DV 77.90
• Dark Forces DV 95.90
• Das Amt DV 87.90
• Das schwarze Auge 2 DV 72.90
• Dawn Patrol DV 82.90

Lode Runner DV 67.90
• Lord of the Realm DV 69.90
• Lost Eden DV 82.90
• Magic Carpet DV 89.90
• Hidden Worlds DV 41.90
• Magic of Endoria DV 65.90
• Master of Magic DV 79.90
• Menzo Berranzan DV 77.90
• Michael Jordan Classic DV 33.90
• Monty Python-Waste... DV 79.90
• Nascar Racing DV 79.90
• NBA 95 Live DV 87.90
• NHL 95 DV 77.90
• Noctropolis DV 89.90
• Novastorm DV 76.90
• Oldtimer DV 51.90
• One must Fall 2097 DV 75.90
• Panzer General DV 77.90
• Pegasus 1/95 DV 35.90
• Pinball Fantasie Del. DV 67.90
• Privateer Classic DV 33.90
• Prototype DV 75.90
• Psycho Pinball DV 69.90
• Pyrotechnica DV 57.90
• Ravenloft 2-Stone Prophet DV 76.90
• Rebell Assault DV 80.90
• Renegade DV 79.90
• Sam + Max DV 93.90
• Shadow Caster Classic DV 33.90
• Space Quest 6 DV 82.90
• Star Trek: Next Gener. DV 8.90
• Strike Commander Cls. DV 33.90
• Super Street Fighter 2 DV 69.90
• Supercats DV 99.90
• Syndicate plus Classic DV 33.90
• Systems Shock Enhanc. DV 83.90
• Tank Commander DV 84.90
• Thompson DV 73.90
• Transport Tycoon DV 89.90
• World Editor DV 37.90
• UFO - Master of Orion DV 68.90
• US Navy Fighter DV 86.90
• Volgas DV 79.90
• Wheels DV 63.90
• Warcraft DV 75.90
• Wing Commander 3 DV 89.90
• Whizz DV 61.90
• Wing Commander 2 Classic DV 33.90
• Woodruff & t.Schnib... DV 78.90
• X-Com: Terror t.t.Deep DV 86.90
• X-Wing DV 75.90

aktuelle NEUHEITEN

VOLLGAS CD 79.90
GRAVIS UltraSound 179.90
Soundblaster 235.90
16 PRO IDE / MKE 235.90
Wingman EXTREM 85.90
ROLAND SC 15 449.90

Deadalus Encounter DV 92.90
Der Patriarch DV 43.90
Der Reeder DV 75.90
Descent DV 82.90
Die total verr.Rally DV 69.90
Earthsiege DV 82.90
First Encounters/Elite 2 DV 76.90
Flashback DV 58.90
Flight Commander 2 DV 65.90
Flight Unlimited DV 87.90
Frontlines DV 63.90
Full Throttle engl. DV 68.90
Future Dimensions DV 59.90
Great Naval Battles 3 DV 81.90
Höhlewelt-Saga DV 89.90
Inca Collection DV 89.90
Incas Desire DV 82.90
Iron Assault DV 82.90
Jagged Alliance DV 75.90
Jazz Jack Rabbit DV 67.90
Kyandia DV 82.90
Kings Quest 7 DV 82.90
Klick n Play DV 85.90
Kyandia DV 82.90
Last Dynastie DV 75.90
Lemmings 1 Windows DV 63.90
Little Big Adventure DV 89.90

Joystick's DV 53.90
GRAVIS Analog PRO DV 69.90
GRAVIS Gamepad DV 46.90
GRAVIS "Phönix" DV 255.90
GRAVIS "Firebird" DV 117.90
Wingman EXTREME DV 85.90
CH-Products - Flight Stick Pro DV 175.90
CH-Products - Virtual Pilot Pro DV 275.90
THRUSTMASTER - F16 Flight DV 59.90
THRUSTMASTER - Game Card DV 619.90
JAZZ Jakarte MVA-Karte - VLB DV 659.90
JAZZ Port of Entry DV 249.90

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.90
Nachnahme zzgl. 3. Zgeb. DM 8.90
Ausland (Vorauskasse) DM 15.00

Neu: 24 - 48 Stunden Komplett-Liefer-SERVICE preis: 7.-

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 od. 2 *
Alone in the Dark 1 od. 2 *
Al-Qadim
Amberstar od. Ambermoon
Beneath a steel sky *
Betrayer at Kronrod *
Companions of Xanth *
Darkest 1 od. 2 *
Day of the Tentakel *
Dragonsphere *
Elder Scrolls: Arena
Erben der Erde *
Eye of the Beholder 1, 2 od. 3 *
Gabriel Knight *
Goblins 2 od. 3 *
Hexx *
Inca 2 *
Indiana Jones 3 od. 4 *
Innocent until caught *
Ishtar 1, 2 od. 3 *
Kings Quest 5, 6 od. 7 *

Lands of Lore
Leisure Suit Larry 6 *
Legacy
Legend 1 od. 2 *
Leg. of Kyrandia 1, 2 od. 3 *
Lost in Time *
Might and Magic 3, 4 od. 5 *
Monkey Island 1 od. 2 *
Myst *
Police Quest 3 od. 4 *
Quest for Glory 3 od. 4 *
Return to Zork *
Ravenloft
Sam & Max *
Simon the Sorcerer *
Space Quest 4 od. 5 *
Star Trek 1 od. 2 *
Ultima 7 od. 7.2 Teil
Ultima 8
Ultima Underworld 1 od. 2 *
Wizardry 6 od. 7 *

Neue Lösungen im Programm:
Death Gate 2 / Alone in the Dark 3 *
Dragon Lore 2 / Bazooka Sue *
Dreamweb 2 / Big Red Adventure *
Ecstasica 2 / Bureau 13 *
Heimdall 2 / Discworld *
Hell 2 / Guilty *
Höhlenwelt 2 / Woodruff *
Little Big Adventure *
Menzoberranzan
Nietoom, Sage von *
Noctropolis *
Sternenschweif (DSA 2) 24.80 DM
Superheroleague of Hoboken *
Return to Rignworld *
Under a killing Moon *
Universe *

Fordert unsere Gesamtlösung zum Preis von 1 DM an. Diese beinhaltet weit über 100 Lösungen, Pläne und Erläuterungen.

Preise für eine Lösung 20 bzw. 15 DM (*) plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorausk. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Wilhelmshavenstr. 58
10551 Berlin

Telefax: 030/395 85 15

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anruf.

GRATIS Katalog

Musik, Kinofilm-Videos, MULTIMEDIA

Videospiele, CD-I, CD-Rom, CDs, MCs, Maxis, LPs, Singles

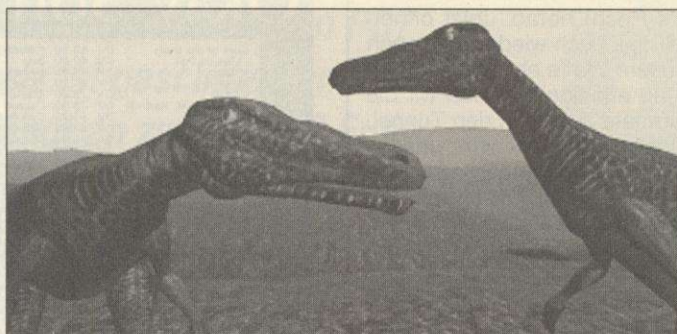
Riesige Auswahl! Bei uns super-günstig wie noch nie!

Kein Club! Keine Mitgliedschaft! Wir liefern auch ins Ausland! Gleich anfordern bei: DISC-CENTER, Abt. SK - D-97987 Weikersheim - FAX (0 79 34) 100-75

immer geradeaus, bis Du im Thronsaal bist, wo sich der Vater und der Flugdinosaurier Eloi aufhalten. Nachdem Du Dich mit ihnen unterhalten hast, teilt Dir Eloi mit, daß er Dich später in deinem Zimmer aufsuchen wird. Verlasse den Thronsaal, wende Dich nach links und betrete das Zimmer vom Kanzler Monk. Unterhalte Dich mit diesem, bis er dir einen Talisman gibt.

Verlasse die Leichenkammer und wende dich nach rechts in Dein Zimmer. Spreche nun mit Eloi so lange, bis Du von ihm einen Stein bekommst. Gehe aus Deinem Zimmer heraus in die steinerne Halle und betrete die rechts von Dir liegende Höhle. Hier triffst Du Dina. Spreche mit ihr. Fliege aus der Höhle heraus, bis Du zu einem Höhleneingang kommst. Gehe hinein und unterhalte Dich mit Dinas Vater. Bevor er stirbt, bekommst Du eine Muschel. Nehme nun den auf dem Tisch liegenden Dolch und kehre zu Mo zurück. Betrete wieder die steinerne Halle und gehe, nachdem Du Dina den Talisman von Monk gegeben hast, durch das linke Tor. Mit dem Scharfrichter reden, bis man einen Zahn bekommt.

Verlasse den Raum und gehe noch einmal zu Monk. Benutze den Zahn mit dem Skelett. Gehe nun immer geradeaus, bis Du vor einem Skelett stehst. Benutze den Zahn wieder mit dem Skelett und betrachte die dahinterliegende Wand. Daraufhin öffnet sich eine Tür. Betrete den nun offenen Raum. Betrachte die links



mit dem Wächter Thugg und verläßt Mo durch das große Eingangstor. Nun blendet man die Übersichtskarte ein und reist nach Chamaar.

Der Bau der Citadels

Ein Tip: Orientiere Dich immer an der rechts oben liegenden Karte. Gehe zuerst in den Wald und sammle alle Pilze und Vogelnester ein. Diese und die nachfolgenden Angaben müssen in jedem Tal wiederholt werden. Suche jetzt die menschlichen Bewohner des Tals (Wald). Unterhalte Dich mit Thugg, woraufhin man einen Apfel erhält. Suche nun auf der Karte die Wasserstellen und werfe dort einen Apfel hinein, wo das Wasser besonders dunkel ist. Daraufhin erscheint ein Masosaurus, der uns verrät, auf welchen Zauber die Tyrannen des jeweiligen Tals besonders empfindlich reagieren. Suche die Brontosaurier und gebe diesen zuerst den kleinen, giftigen Pilz und anschließend den größeren zu fressen. Spiele nun die Flöte. Daraufhin fangen die B. an ein Citadel zu bauen.

kehrt daraufhin sofort nach Uluru zur Citadel zurück. Unterhalte Dich mit den Ulele und gehe zur Wohnhöhle, in der sich der Zaubermeister der Ulele befindet. Von diesem erhält man den Zauber "Eye in the Storm".

Nun kehrt man nach Chamaar zurück und sucht die Velicoraptors. Man besticht sie mit dem Gold, das man in jedem Tal am Wasser findet und gibt ihnen den Zauber.

Danach nach Koto zu den Kobu gehen und die Brontosaurier auf bekannte Art und Weise für sich gewinnen. Nun reist man zurück nach Uluru und übergibt den Ulele die Maske von den Kobus. Man nimmt den Zauber, der durch eine Hand symbolisiert wird an sich und bewegt die Velicoraptors mit Gold und dem "Sky Hammer"-Zauber dazu, für uns zu kämpfen. Nachdem man von den Ulele den 2. Zauber abgeholt hat, reist man wieder nach Koto und gibt dort den Velicoraptors Gold und den "Fire in the Clouds"-Zauber.

Nachdem man seine Aufgabe in Koto erfüllt hat, reist man nach Marim zu den Aquasauriern und überzeugt deren Anführer mit dem Dolch von Dinas Vater von Euren guten Absichten. Nun könnt Ihr über einen Weg nach Tamara gelangen. Sucht dort die Einwohner auf und baut ein Citadel. Um Tamara wieder zu verlassen, muß man der Anführerin Tahloomi den Stein von Eloi geben. Besuche in Cantura die Castra, die auf der Halbinsel wohnen. Nachdem sie Tahloomi gefangen genommen haben, fliegst Du nach Tamara. Suche dort Dina. Wenn Du sie gefunden hast, schaut Du in die Tafel mit Moorkus Rex.

Reise wieder nach Cantura zu den Castra und unterhalte Dich mit diesen. Überzeuge die Brontosaurier und kehre darauf zu den Castra zurück. Als Dankeschön erhält man eine Maske. Begebe Dich nach Uluru zu den Ulele und übergib ihnen die Maske. Nehme den mit

einem Totenschädel symbolisierten Zauber. Bevor Du jedoch wieder nach Tamara reisen kannst, muß man die Triceratops suchen und mit einem leeren Vogelnest füttern. Wieder in Tamara besticht man die Velicoraptors mit Gold und dem "Within and Without"-Zauber. Kehre nach Uluru zurück und nimm den nächsten Zauber an Dich. Reise nach Cantura und engagiere die Velicoraptors mit Gold und dem Zauber. Jetzt mußt du in jedem Tal die Triceratops finden und mit einem leeren Vogelnest bestechen. In Koto bewegst Du Dich in die obere linke Ecke. Du müßtest Dich jetzt in einer Höhle befinden. Nimm dort den sonnenförmigen Stein und betrachte die Höhlenwände. Sobald in jedem Tal mit Hilfe der Triceratops eine Festung gebaut wird, erfährt man vom Tod seines Vaters.

Tod des Vaters

Kehre nun nach Mo zurück und gehe in den Thronsaal und nimm dort die Trompete. Verlasse das Citadel. Du gelangst daraufhin zu Merinda. Rede mit ihr. Kehre in das Citadel zurück und gib Jabber, dem Scharfrichter die Trompete. Gehe wieder zu Merinda. Nach der Zereemonie kehrt man nach Mo zurück. Gehe zu den Mumien. Reise nach einer Gedenkminute nach Shandovra.

Vertreibung der Tyrannen aus Shandovra

Suche Shazia und rede mit ihr. Um das goldene Schwert zu erhalten, muß man ein Citadel erbauen. Reise zu Merinda und zeige ihr das Schwert. Daraufhin erhält man drei magische Instrumente. Begebe Dich nach Shandovra. Verteile die Instrumente so, daß Thugg die Trommel, Monk die Glocke und man selbst die Trompete erhält. In Shandovra muß man insgesamt dreimal gegen Tyrannen kämpfen.

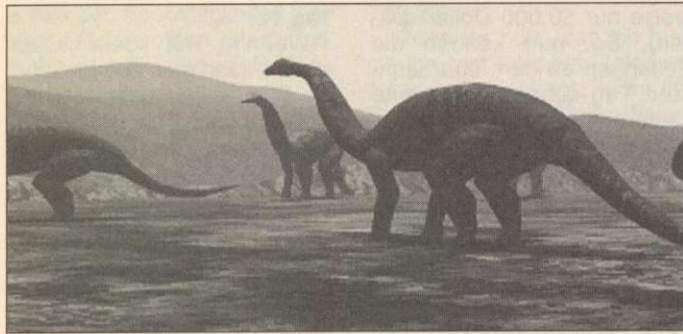
Das Geheimnis der Tafeln

Nach dem Sieg über die Tyrannen weiht Dich Shazia in das Geheimnis des goldenen Schwertes ein. Kehre nach Mo zurück und belege Dich in den Thronsaal. Betrachte das Bild links hinten und benutze das Schwert mit diesem. Gehe durch die Tür und frage Shazia sowohl auf dem Hinweg als auch auf dem Rückweg bei jeder Kreuzung nach dem Weg. Man gelangt in einen Raum, in dem sich ein großes Ei befindet. Übergib es Eloi und reise zur White Arch. Fliege, nach-



von Dir liegenden Knochen und die hintere Höhlenwand, woraufhin nach Drücken der linken Maustaste eine Flöte ertönt. Nehme nun noch den hellblauen pyramidenförmigen Kristall und suche Monk erneut auf. Benutze den Kristall mit der Tafel, die links von Monk steht. Gehe danach wieder zum König und unterhalte Dich mit ihm. Zurück in der Eingangshalle unterhält man sich

Nun kann man in ein anderes Tal reisen. Hierzu muß man die Apatosaurier finden. Jetzt blendet man die Übersichtskarte ein und steuert Uluru an. Hier in Uluru besucht man die Ulele. Nun den obenstehenden Vorgang wiederholen (Citadel bauen + Masosaurus nach Zauber befragen). Ist dies geschehen, geht man nach Koto. Dort unterhält man sich mit den Einwohnern und



dem man von Eloi eine weitere Tafel erhalten hat, nach Cantura. Besuche Dina, woraufhin man von ihr eine Wurzel erhält. Kehre zur White Arch zurück und esse dort die Wurzel. Du stirbst und befindest Dich nun beim Vater der Dinosaurier.

Zeige ihm eine Tafel. Du kannst jetzt wieder unbeschadet in die reale Welt zurückkehren. Gehe zu den Castra, um die 5. Tafel zu erhalten. Um dies zu erreichen, muß man drei von ihnen gestellte Fragen beantworten. Gib ihnen zuerst den sonnenförmigen Stein. Auf die zweite Frage den bogenförmigen Stein und zum Schluß den Sack mit Erde. Gehe zu den Uele und gib ihnen die letzte Maske. Reise nun nach Shandovra, überzeuge die Velicoraptors und suche die Tricerotops. Gehe noch einmal zur White Arch und rede mit Shazia.

Der finale Kampf gegen Moorkus Rex

Von ihr erfährt man den Aufenthaltsort von Moorkus Rex. Begebe Dich dorthin. Gehe in der Höhle von Moorkus Rex nach rechts und nimm die letzte Tafel. Du bist bereit zum großen Showdown. Gehe nun die Treppen nach oben und klicke Moorkus Rex an. Kehre zu Deinen Freunden zurück und zerbreche das Ei. Du hast es geschafft und kannst Dir auf die Schulter klopfen.

NBA Live 95

Von Michael Grieb aus Würzburg erreichte uns eine Liste seiner Traummannschaft. Er hat die besten Spieler der Liga herausgesucht und zu seinem persönlichen "Dreamteam" zusammengebastelt.

NBA live '95

Power Forward	S. Kemp Seattle	K. Malone Utah	D. Coleman New Jersey
Small Forward	S. Pippen Chicago	C. Webber Washington	
Center	H. Olajuwon Houston	P. Ewing New York	S. O'Neal Orlando
Shooting Guard	L. Sprewell Golden State	R. Miller Indiana	
Point Guard	A. Hardaway Orlando	K. Johnson Phoenix	

Welchen man von den Spielern aufstellt, ist egal, sie sind alle gleich gut, solange jeder auf seiner Position spielt (also kein Center als Point Guard).

Noch ein Tip für die Abwehr:

Wenn man einen Ball abwehren will, stellt man sich am besten direkt unter den Korb (auf den Schatten des Korbes). Wenn der Gegner wirft, muß man nur noch hochspringen. So wird der Wurf geblockt. Mit etwas Übung klappt es fast immer.

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

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

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit Spielbibliothek und/oder **Online-Cafe**. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:



DEMNÄCHST !!!
09111 Chemnitz

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

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

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU!
31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11 Tel. 05121-130614

NEU! NEU! NEU!
35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limietenstraße 152 Tel. 02166-43951

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

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221-5505303

52349 DÜREN Online Cafe

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

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459558

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

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

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

• PC • • CD ROM • • AMIGA •

VOKINGER CONSULTING

DER Game-Versand in der SCHWEIZ

• Katalogdiskette für Neukunden gratis!

• Vorbestellung neuer Spiele problemlos, Telefon genügt – denn Neuheiten sind unsere Stärke!!!

• Keine Nachnahme oder Vorauskasse – Lieferung gegen Rechnung.

• Direktkauf auch in unserem Laden-lokal möglich.

Bitte nur Anfragen / Bestellungen aus der Schweiz!

Wir sind schnell und zuverlässig. Testen Sie uns!

Versand:

VOKINGER CONSULTING

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

Ladenlokal:

AMIGA-LAND

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

Mad News

Jens Merkl aus Graben-Neudorf bastelte als Chefredakteur sein persönliches Erfolgsblatt für uns zusammen. Hier sein Erfahrungsbericht als Blattmacher.

Tag 0

Am besten Ihr laßt alles langsam angehen, also zuerst einmal auf Speed 1 stellen. Man sollte immer mit Speed 1 spielen, da man meist viel zu wenig Zeit hat. Ein kurzes Gespräch mit dem Chef und nichts wie raus aus dem Büro des Alten. Dann als erstes zur PR-Abteilung. Zu Beginn sollte man nur die Werbungen nehmen, die keine bestimmte Auflage fordern (z.B. GSG 8, Wafenkamali ...). Als nächstes ist die Comic-Abteilung dran. Normalerweise sollte das Drug-Duck-Comic unter den Auswählenden sein. Es ist ideal für den Anfang, da es viele Folgen zum billigen Preis (3000 Dollar) bietet. Nach den Comics zu den Rezepten. Dort sollte man sich auch das Billigste kaufen, was man bekommen kann (Kaiser-Bokasso, Harld Junke's Lieblingsrezepte...). Der Preis sollte so zwischen 2000 und 5000 Dollar liegen. Das alles sollte bis ca. 19.30 Uhr erledigt sein, da die 2. Seite um 20 Uhr in den Druck geht. Nun also rauf ins Büro, um die 2. Seite mit jeweils zwei Comics und zwei Rezepten zu schmücken. Dies füllt die Seite komplett aus. Comics und Rezepte sollten immer zusammen verwendet werden. Diese Seite sollte also jeden Tag so gestaltet werden. Die 3. Seite füllt man nun am besten mit den erworbenen Werbungen. Nacktfotos, Sport, Wetter, Rätsel und Stors sind ein Luxus, den man zunächst noch nicht leisten sollte. Wenn man im Büro alles erledigt hat, begibt man sich in die News-Abteilung. Sie ist das Herzstück des ganzen Spiels. Dort müßten inzwischen ein paar neue News angekommen sein. Ohne News kann man alles vergessen. Die greift man sich und geht schnell wieder ins Büro, wo man die 4. Seite mit ihm füllt. In den ersten Tagen sollte man immer sehr große Überschriften verwenden, um viel Platz zu verschwenden, damit man nicht soviel kaufen muß, also Geld spart. Auf die Titelseite eine recht teure Nachricht setzen (Preis zwischen 6.000 und 9.000 Dollar), da diese die

Leser meist zum Kauf des Blattes anregt. Die Überschrift sollte riesig groß gemacht werden, denn je größer die Schlagzeile, desto besser kommt sie an (dies gilt nur speziell für die Titelseite!). Außerdem sollte Bea's Kasten auf der Titelseite ganz oben rechts seinen Platz finden. Dieser lockt noch mal einen ganzen Haufen Käufer an. Die letzten beiden Seiten kann man noch mit 3-4 ganz billigen News füllen (1.000-4.000 Dollar). Zum Abschluß des 1. Tages (TAG 0) sollte man noch bei den Japanern vorbeischauchen. Sie können einem so einiges versauen, wenn man Pech hat. Wenn sie die News-Abteilung, PR-Abteilung oder sogar Euer Büro vermessen wollen, sollte man sie immer bestechen. Aber erst so um 0.45 herum. Denn vorher kann es ja sein, daß vielleicht einer der Gegner so blöd ist und die 10.000 Dollar Bestechung hinblättert (außer natürlich, wenn Euer Büro vermessen wird). Also immer Geld bereithalten für die Bestechung. Der Besuch bei den Japanern sollte zum täglichen Tagesablauf gehören.

Tag 1 - 5

Das höchste Prinzip in den ersten Tagen ist sparen! Doch auf was sparen? Ganz einfach! Die Karte im Büro ist der Schlüssel zum Erfolg. Die LKW- und Flugverbindungen. Die Flugverbindungen kann man sich erst viel später leisten (so ca. am 16. Tag, wenn es gut läuft). Sie kosten nämlich 750.000 Dollar. Die LKW-Verbindungen allerdings sollte man so schnell wie möglich errichten. Also immer billige und wenige News (aber eine tolle Titelschlagzeile) kaufen und den Rest des Geldes sparen, bis man ca. 80.000 Dollar gespart hat. Nun kauft man sich für 60.000 Dollar eine LKW-Verbindung zu einer nahegelegenen Stadt, die mindestens 300.000 Einwohner hat. Die restlichen 20.000 Dollar braucht man für die Finanzierung der heutigen Ausgabe. Mit ein bißchen Glück ist eine Stadt ganz nahe, und die Verbindung kostet nur 30.000 Dollar (dann also logischer-

weise nur 50.000 Dollar sparen). So, nun können die Zeitungen ab dem übernächsten Tag schon mehr Leute kaufen.

Tag 6 - 8

In diesen Tagen sollte man sich 50.000 Dollar für die Beauftragung der Nachrichtenagentur Nr. 4 zusammensparen. Dann kommt eine Nachricht nämlich sofort in den Ticker, wenn sie entsteht. Das lästige Warten auf die Nachrichten bei der Nachrichtenagentur Nr. 1 (4 Stunden, nachdem die Nachricht entsteht) ist Euch bestimmt auch schon lästig geworden.

Tag 11

Wenn's mit dem Geld stimmt, kann man nun im Sport die Bundesligaergebnisse und vielleicht noch Tennisergebnisse bestellen. Dies sind die beiden beliebtesten Sportarten unter den Lesern. Die anderen Sportarten können in einigen Tagen folgen. Ein gutes Rätsel wäre auch nicht schlecht (Zahlenrätsel/7.000 Dollar, Bildvergleich/8.000 Dollar).

Tag 12

Nun kann man auch mal ab und zu den Reporter los-schicken, um die brandheißen News zu recherchieren. Den Fotografen sollte man nur mit-



Tag 9

So langsam sollte man einen Wetterbericht bestellen. Natürlich nimmt man zuerst den billigsten. Man kann ihn ja in den nächsten Tagen noch durch Wetterstationen verbessern. Mit der Zeit wären auch einmal ein paar Kommentare angebracht. Außerdem sollte man nun mehr News einsetzen, damit die Zeitung mehr Leser anspricht. Also die Überschriften kleiner machen (außer auf der Titelseite), um mehr Platz zu gewinnen.

Tag 10

Heute könnte man eine billige Nacktfotoserie kaufen (5.000 bis 10.000 Dollar), damit der Bauarbeiter endlich Ruhe gibt (grins) Und natürlich weiterhin auf gute LKW-Verbindungen sparen. Daß man durch die erhöhten Verkaufszahlen inzwischen bessere Werbeverträge schließen kann, dürfte jedem klar sein.

schicken, wenn die Nachricht, die man recherchiert, vorher auch schon ein Bild mit dabei hatte. Auch die eine oder andere Story sollte in die Zeitung eingebaut werden. Wenn das Verhältnis "teurer Preis - wenig Blocks" bei einer Story hoch ist (z.B. Preis: 18.000 Dollar - Blocks: 10 / + Bild ist noch besser), ist sie sogar für die Titelseite!

Tag 13

Man darf natürlich das eigentliche Spielziel nie vergessen, und das ist Bea zu vergaulen. Also kauft man beim Händler einen Stromausfall und läßt ihn ihr schnellstmöglich zukommen. Ab jetzt darf man allerdings Bea's Kasten nicht mehr einsetzen, denn sonst geht der Haß-Balken wieder zurück!

Tag 15

Ab jetzt sollte man ihr alle zwei Tage eine "Freundlichkeit" zukommen lassen (wenn es der Geldbeutel erlaubt). Man sollte ihr auch einmal eine Boshaftigkeit mehrmals antun, also nicht immer gleich eine höher. Aber niemals eine zurückgehen oder nach vorne eine überspringen. Das kann alles zerstören. Man kann natürlich auch größere Pausen zwisch-



schen den Boshaftheiten lassen. Diese sollten allerdings nicht über 5 Tage groß sein.

Tag 16

Inzwischen sollte man genug Geld für eine Flugverbindung zusammengespart haben.

Tag 19

Wenn's gut läuft, sollte man in der Druckerei die Auflagen erhöhen. Am besten (wenn das Geld dafür da ist) "hoch" installieren (750.000 Dollar).

Tag 20

In der PR-Abteilung sollte man öfter mal eine Meinungsumfrage machen und wenn man Geld übrig hat, können Radio- und Fernsehwerbung die Verkaufszahlen sogar beinahe verdoppeln.

21

Gegen die Anschaffung zweier Wettersatelliten (200.000 Dollar) und eines Satellitenbildes (gibt's in der Wetter-Abteilung) wäre nichts einzuwenden. Die Leute werden zufriedener sein und das Satellitenbild macht sich auch gut auf der Titelseite an der Stelle, wo früher Bea's Kasten stand.

Tag 22

Wenn Ihr nun, was ich fest glaube, viel Geld habt (also so 1 bis 2 Milliönchen), könnt Ihr Euren Einkaufsgelüsten freien Lauf lassen: Teure Rezepte, Nacktfotos, Comics usw. Müssen her. Aber nicht vergessen: Nie übertreiben! Immer genug Geld für einen Notfall (z.B. Japaner im Büro) bereithalten.

Tag 23

Lieber 2 oder 3 News mehr, und dafür mal ein Nacktfoto oder Comic weniger in die Zeitung packen. Auf jeden Fall gehören auf die Titelseite nur noch News (9.000 -... Dollar) und Storys (20.000 Dollar - 11 Blöcke/+ Foto) vom Feinsten. Ja da klingelt's in der Kasse. Nun sollte der Grundstein zum Erfolg gelegt sein. Wenn Ihr so weiterspielt wie bisher beschrieben, dürfte Eurem "gnadenlosen" Sieg eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

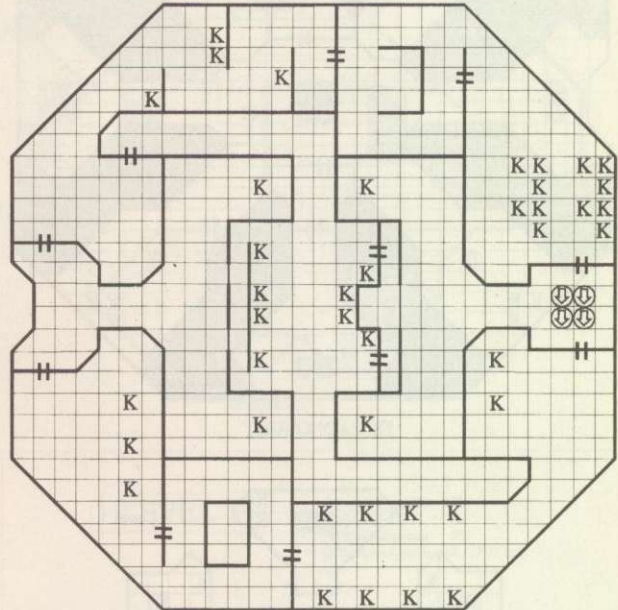
Ach ja, eins hab ich noch vergessen. Abspeichern ist das A und O. Jeden Tag bevor Ihr zum Chef geht und bevor Ihr wichtige Entscheidungen (z.B. den Kauf einer Flugverbindung) trifft, abspeichern, dann könnt Ihr immer wieder laden.

X-COM "Terror from the Deep"

Lars Krug aus Grebenstein/Burguffeln hat seinen Computer-Zeichenstift gespißt und alle U-Boote der

Gegner kartographiert. Auch in den großen Pöten wird sich jetzt keiner Eurer Taucher mehr verlaufen.

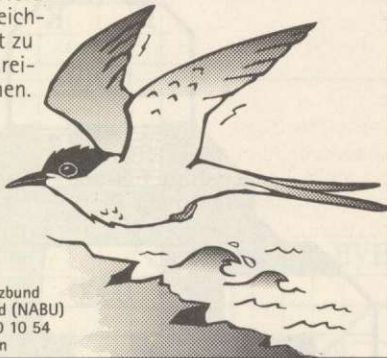
LEVEL 3



DREADNOUGHT

SONNE, WIND UND MEHR

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



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Reinhard Kelterbaum Bergstr. 14 D-88267 Vogt

CompuGame

PC-Spiele Versand

SPIELE	
Across the Rhine *	95,95
Caribbean Disaster *	88,95
Chaos Controll *	85,95
Dark Forces	88,95
Der Reeder *	80,95
Flight Unlimited *	95,95
Prototype	85,95
Sim Town *	??
Star Trek-TNG *	104,95
Vollgas *	75,95

Lösungshefte 19,95

EROTIK CD's

American Sweethearts	85,95
Angel of Passion	85,95
Neuropack	110,95
(Neurodancer & Passion Files)	
Screen Candy	69,95
Spy Club	89,95
Target of Seduction	85,95
Fantasies Vol. 1 Vol. 2	85,95

! Versand nur gegen Altersnachweis !

Hardware
und
Zubehör
anfragen !

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

Tel.15-18 Fax.24Std: 07529 / 2632 Btx: KELTERBAUM#

SOFT STORE

DER SPIELEPROFI 4x in Ihrer Region

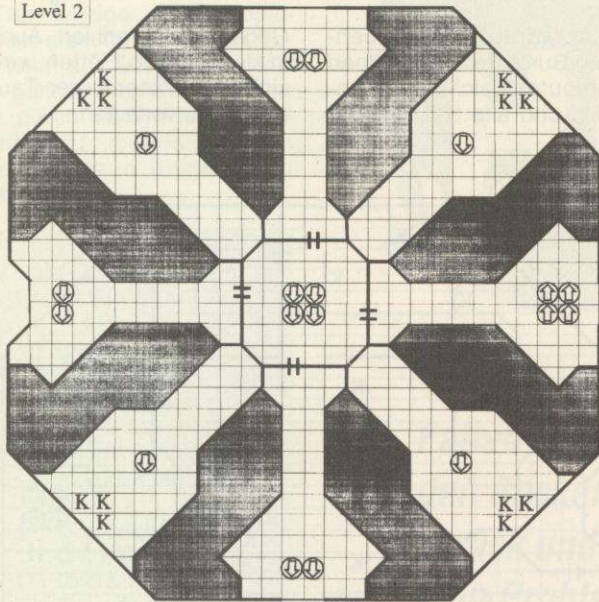
Ferdinandstraße 8
Münster
Tel.: 0251/278515

Schloßhofstraße 1
Bielefeld
Tel.: 0521/138033

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

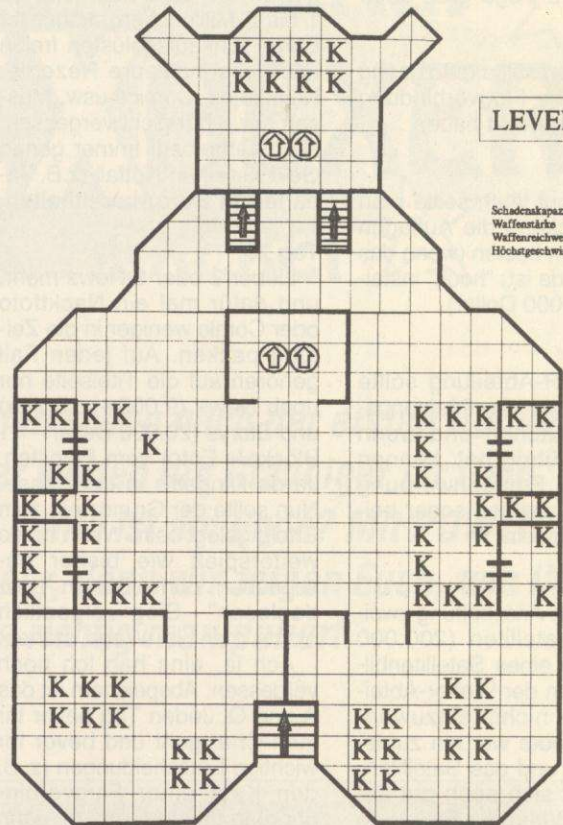
Auf dem Tie 8
Rheine
Tel.: 05971/2219

Level 2



DREADNOUGHT

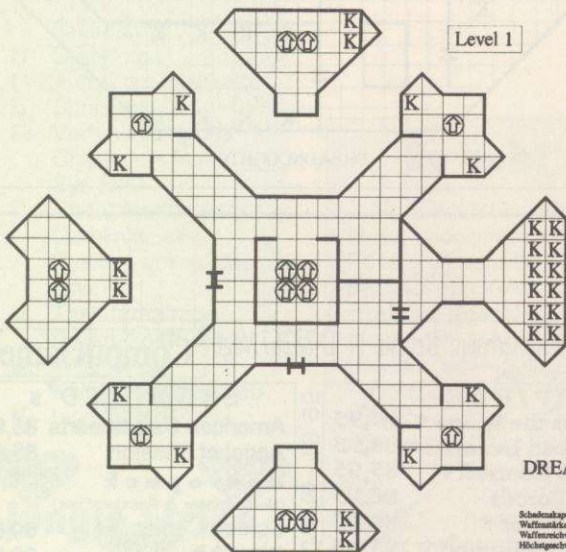
LEVEL 1



Schadenkapazität 1400
Waffenstärke 140
Waffenreichweite 400
Höchstgeschwindigkeit 4200 km

SCHLACHTSCHIFF

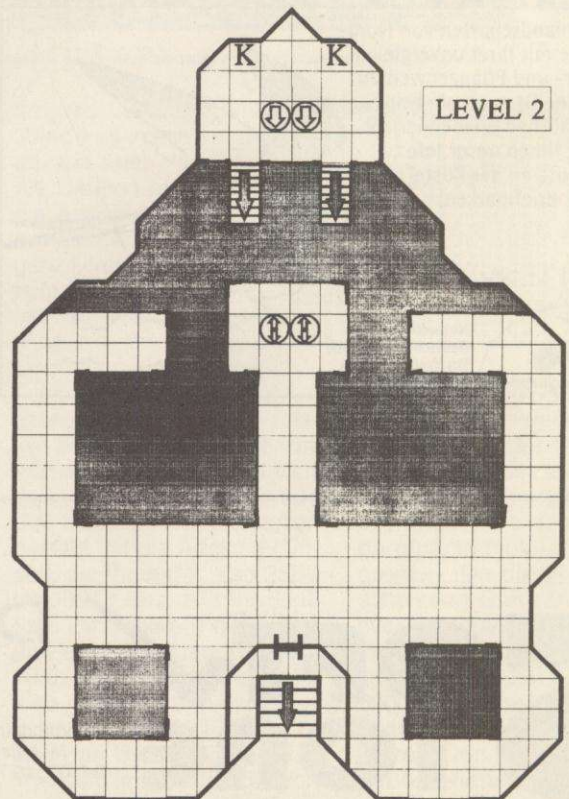
Level 1



DREADNOUGHT

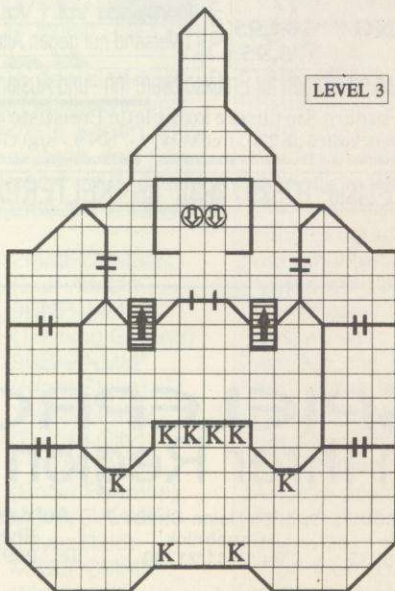
Schadenkapazität 5400
Waffenstärke 120
Waffenreichweite 400
Höchstgeschwindigkeit 4800 km

LEVEL 2

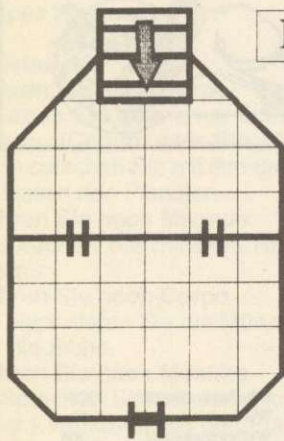


SCHLACHTSCHIFF

LEVEL 3



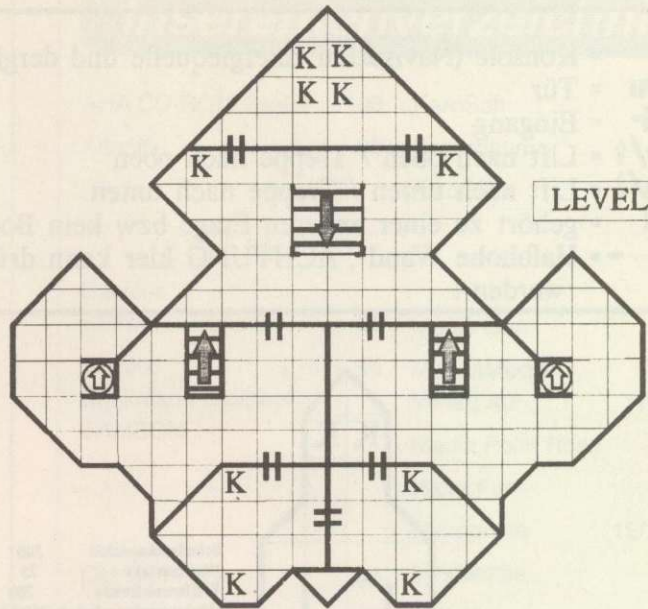
SCHLACHTSCHIFF



LEVEL 1

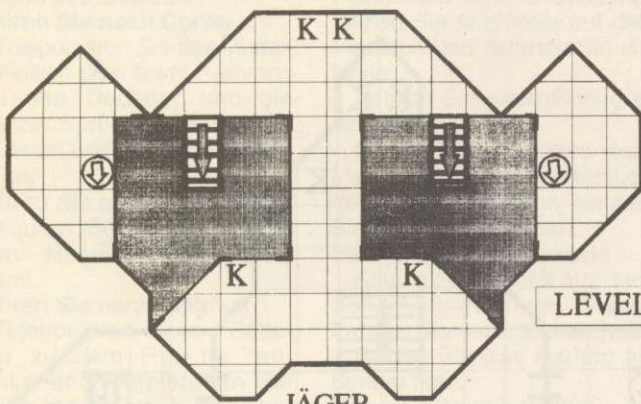
Schadenskapazität 500
Waffenstärke 50
Waffenreichweite 144
Höchstgeschwindigkeit 4500 km

JÄGER



LEVEL 2

JÄGER

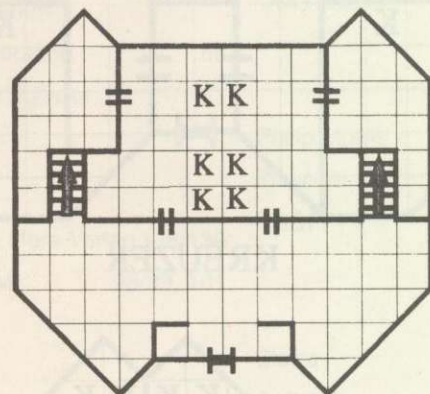


LEVEL 3

JÄGER

LEVEL 1

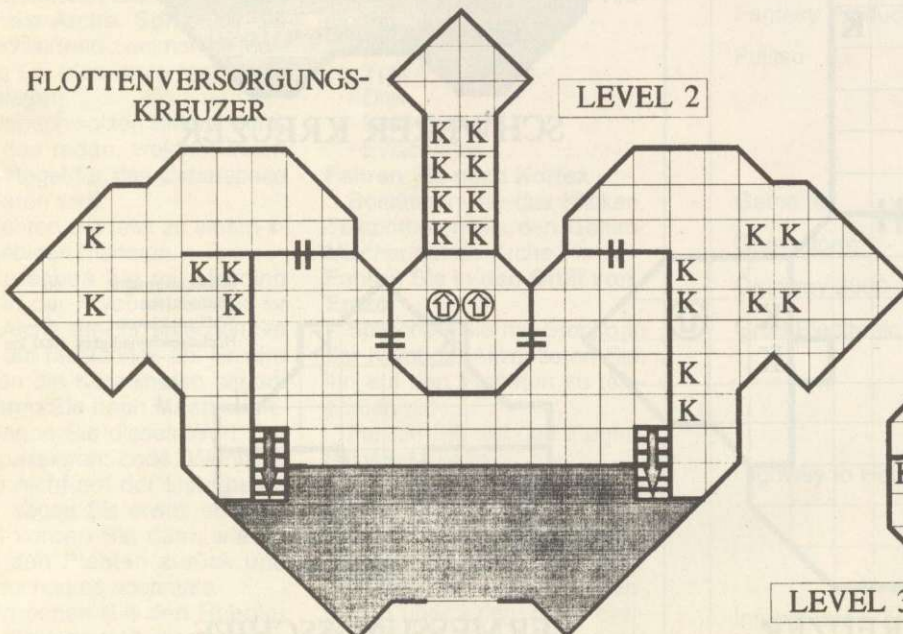
Schadenskapazität 2000
Waffenstärke 70
Waffenreichweite 304
Höchstgeschwindigkeit 3400 km



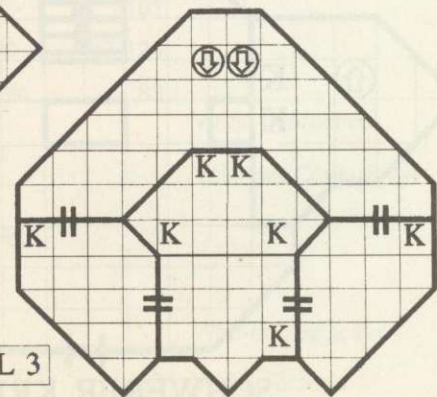
FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER

FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER

LEVEL 2



FLOTTENVERSORGUNGS-
KREUZER

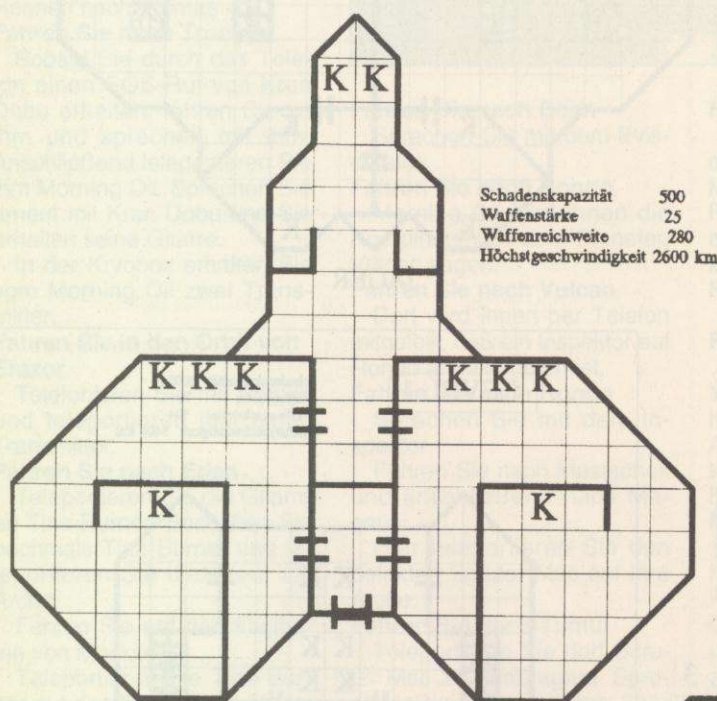


LEVEL 3

- K = Konsole (Navigation Energiequelle und dergleichen)
 = Tür
 = Eingang
 = Lift nach oben / Treppe nach oben
 = Lift nach unten / Treppe nach unten
 = gehört zu einer anderen Etage bzw kein Boden
 - - - Halbhohe Wand , ACHTUNG hier kann drüber geschossen werden !

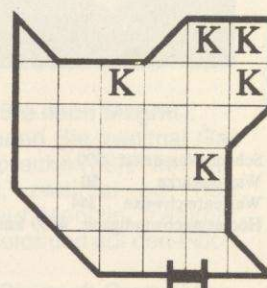
X - COM

TERROR FROM THE DEEP



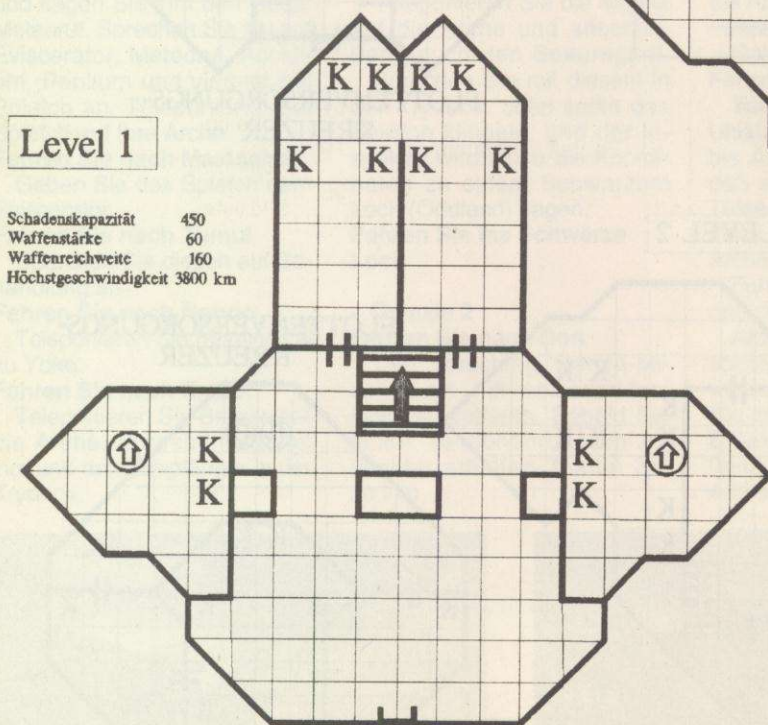
Schadenskapazität 500
 Waffenstärke 25
 Waffenreichweite 280
 Höchstgeschwindigkeit 2600 km

KREUZER



Schadenskapazität 300
 Waffenstärke 30
 Waffenreichweite 104
 Höchstgeschwindigkeit 2800 km

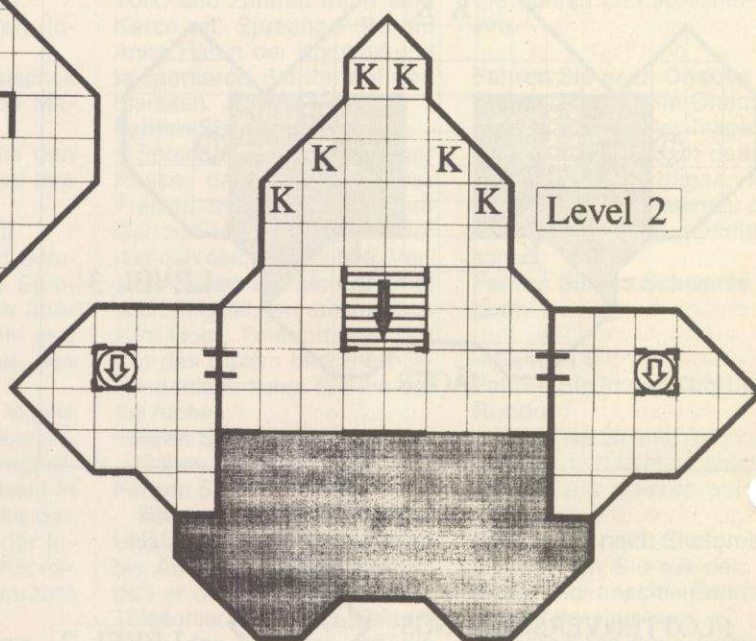
BEGLEITSCHIFF



Level 1

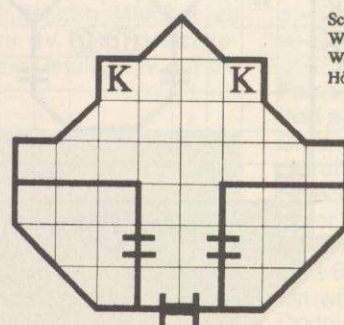
Schadenskapazität 450
 Waffenstärke 60
 Waffenreichweite 160
 Höchstgeschwindigkeit 3800 km

SCHWERER KREUZER



Level 2

SCHWERER KREUZER



Schadenskapazität 60
 Waffenstärke 0
 Waffenreichweite 0
 Höchstgeschwindigkeit 2000 km

VERMESSUNGSSCHIFF

Commander Blood

Mark Krisch schickte uns eine Hyperraum-Nachricht mit allem Wissenswerten zu Mindscapes Weltraumepos.

– Galaxie 1

Fahren Sie nach Corpo

Sagen Sie dem Izwal ihren Namen (Commander Blood), dann sprechen Sie mit ihm und verlassen den Planeten.

Fahren Sie nach Magnus

Sprechen Sie mit dem Roboter.

Fahren Sie nach Corpo

Teleportieren Sie die Münze auf die Arche.

Fahren Sie nach Moskito

(Sprechen Sie mit dem Roboter.) Verlassen Sie den Planeten und kehren Sie dann sofort zurück. Teleportieren Sie die Münze zu dem Metzger, dann nehmen Sie das Fleisch des Murfallos.

Fahren Sie nach Corpo

Teleportieren Sie das Murfal-Fleisch dem Izwal. Nehmen Sie den Decoder und die Münze. Sprechen Sie ihn auf Planeten und dreimal auf Sterne an.

Fahren Sie nach Venusia

Kaufen Sie Batterien aus dem Handwerk (Roboter) Stand.

Fahren Sie nach Magnus

Teleportieren Sie die Batterien zu dem Roboter, anschließend teleportieren Sie diesen auf die Arche. Sprechen Sie zweimal mit Morning Oil in der Kryobox. Schalten Sie ihn dann aus.

Fahren Sie nach Pterra

Sagen Sie dem Code: exxos. Teleportieren Sie den Roboter auf die Arche. Sprechen Sie anschließend zweimal mit Morning Oil (das erste Mal übers Schlafen).

Danach sollten Sie mit Scruter Joe reden, welcher ihnen die Regel für das Cyberspace erklären wird.

Fahren Sie jetzt zu einem beliebigen Planeten.

Sprechen Sie mit Morning Oil in der Kryobox. Sobald er die Arche streicht, sprechen Sie ihn auf Mastachok an. Er wird Ihnen die Koordinaten sagen.

Fahren Sie nach Mastachok

Sagen Sie dieses Wort, um zu passieren: code. Wenn es sich nicht auf der Liste befindet, sagen Sie etwas anderes und kehren Sie dann wieder auf den Planeten zurück und versuchen es nochmals.

Sprechen Sie den Roboter auf Freundschaft, was er mag, Parfums und Glücklichkeit an.

Fahren Sie nach Moskito

Sprechen Sie dort mit Bronko. Verlassen Sie den Planeten und kehren Sie dann wieder sofort zurück. Jetzt sollten Sie Bronko auf die Arche teleportieren. Reisen Sie dann so lange zu anderen Planeten, bis ein neuer Roboter auf Moskito sein wird. Teleportieren Sie dann diesem Bionium.

Fahren Sie nach Corpo

Der Izwal wird Ihnen die Koordinaten zu dem Planeten Rondo nennen.

Fahren Sie nach Rondo

Sprechen Sie mit dem Izwal und Sie erfahren die Koordinaten zu dem Planeten Ekatorb.

Fahren Sie nach Ekatorb

Sprechen Sie über Slim-Gelati und viermal über Behandlung.

Fahren Sie nach Erazor

Sprechen Sie ihn auf Transplantation an. Fahren Sie nochmals auf den Planeten und sagen Sie den Namen des Planeten der Slimers: Ekatorb. Gehen Sie nochmals auf den Planeten und nehmen Sie die Linse.

Fahren Sie nach Rondo in das Observatorium:

Geben Sie die Linse dem Maxxon. Bei erneutem Besuch des Observatoriums können Sie die Münze nehmen.

Fahren Sie nach Venusia

Kaufen Sie Motoröl aus dem Schönheits-(Parfum) Stand.

Fahren Sie nach Mastachok

Geben Sie das Parfum an Scruter Mac.

Fahren Sie nach Kortex

Bestätigen Sie das Klicken.

Fahren Sie nach Ekatorb

(Sprechen Sie mit den Slimers)

Fahren Sie nach Cyberock

Dies sind die richtigen Antworten:

- Pterra
- Yolk
- Drei
- Lord-Krater
- Eviscerator

Fahren Sie nach Kortex

Bestätigen Sie das Klicken. Teleportieren Sie den Gehirn-Mischer auf die Arche.

Fahren Sie in den Orbit von Erazor

Sprechen Sie mit Bronko in der Kryobox. Akzeptieren Sie, ihn auf den Planeten zu teleportieren.

Fahren Sie auf den Flughafen von Moskito:

Sagen Sie Ihren Namen (Commander Blood).

Fahren Sie nach Mastachok

Sagen Sie den Code: Code. Sprechen Sie mit dem Gefangenen über Krieg, dann dreimal über Schätze und dreimal über Geheimnisse.

Inserentenverzeichnis

AHA CD-ROM Spiele	108	KaroSoft	83
Althoff	85	Kelterbaum	69
		KRÖGER	85
Bachler			
Softwareversand	85	Magic Line	65
Bomico	2. US, 45	MagnaMedia	
Brinkmann Niemeyer		Verlag AG	111, 133
SAMSON	7	Media Point Rose	103
		Micro Fun	26
		Microprose	12/13, 49
Call and Play	61	Mindscape	37
Canon	4. US	Mirox	19
CIC Interactive	39	Multimedia Soft	67
Cocktel Vision	20/21	Munich Software Center	19
Disc Center		Okay Soft	65
Musikversand	65		
Douwe Egberts	51		
		Philip Morris	3. US
		Playcom	115
		PROFI	83
EGO & More Verlag	138/139		
ESCOM	98/99, 101		
		Sierra	137
		Soft & Sound	48
Familysoft	107	Softsale	42/43
Fantasy Productions	79	Softstore	69
Fujitsu	95	Starbyte	15
Game It!	27	Traumfabrik	23
Gamestorm	101		
Gateway 2000	117-124		
Groß Electronic	83	Virgin Interactive	9
		Vokinger Consultings	67
Highway to Hell	53		
		Warner Interactive	11
Infogrames	33	WIAL Versand	75

Fahren Sie nach Eden

Sie lernen hier Tina Burner kennen.

Fahren Sie nach Magnus

Teleportieren Sie den Roboter auf die Arche.

Am Telefon wird sich anschließend Kran Dobu melden, welcher Ihnen ein Rennen vorschlagen wird.

Fahren Sie nach Erazor

Sprechen Sie mit Bronko. Treffen Sie sich jetzt mit Kran Dobu (er schlägt Ihnen ein Rennen nach Tromas vor.)

Fahren Sie nach Tromas

Sobald Sie durch das Telefon einen SOS-Ruf von Kran Dobu erhalten, fahren Sie zu ihm und sprechen mit ihm. Anschließend teleportieren Sie ihm Morning Oil. Sprechen Sie erneut mit Kran Dobu und Sie erhalten seine Gitarre.

In der Kryobox erhalten Sie vom Morning Oil zwei Transmitter.

Fahren Sie in den Orbit von Erazor

Telefonieren Sie mit Bronko und teleportieren ihm einen Transmitter.

Fahren Sie nach Eden

Teleportieren Sie die Gitarre an Tina Burner. Besuchen Sie nochmals Tina Burner und teleportieren Sie diese auf die Arche.

Fahren Sie auf den Flughafen von Moskitto:

Teleportieren Sie Tina Burner auf den Flughafen.

Fahren Sie nach Eden

Sagen Sie dem Amigo, daß Sie den Eviscerator kennen und sagen Sie ihm den Code: Meteorut. Sprechen Sie ihn auf Eviscerator, Meteorut, Accidium, Pentium und viermal auf Splash an. Teleportieren Sie Splash auf Ihre Arche.

Fahren Sie nach Mastachok

Geben Sie das Splash dem Eviscerator.

Fahren Sie nach Tumul

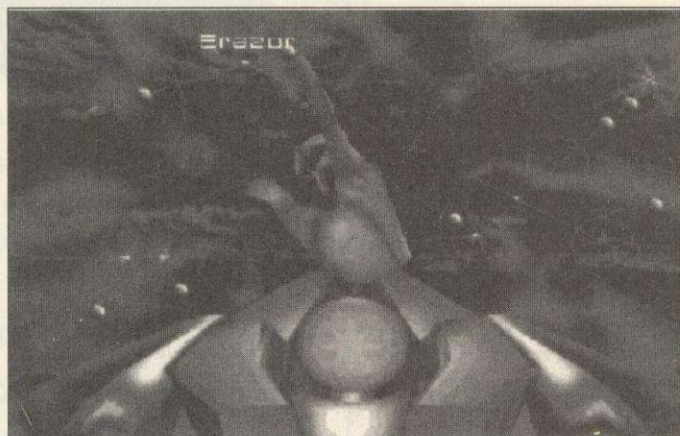
Sprechen Sie diesen auf Behandlung an.

Fahren Sie nach Rondo

Teleportieren Sie Morning Oil zu Yoko.

Fahren Sie nach Erazor

Teleportieren Sie Bronko auf die Arche. Sprechen Sie mit ihm und dem Empfänger in der Kryobox.



Fahren Sie nach Eden

Sprechen Sie mit dem Eviscerator.

Fahren Sie nach Rondo

Morning Oil wird Ihnen die Koordinaten zu dem Planeten Vulcan sagen.

Fahren Sie nach Vulcan

Dort wird Ihnen per Telefon mitgeteilt, daß ein Inspektor auf Rondo angekommen ist.

Fahren Sie nach Rondo

Sprechen Sie mit dem Inspektor.

Fahren Sie nach Mastachok und anschließend nach Magnus:

Hier teleportieren Sie den defekten Scruter Mac auf Ihre Arche.

Fahren Sie nach Tumul

Teleportieren Sie dort Scruter Mac zu Beauregard. Sprechen Sie dann mit ihm über Schätze und Betakam und teleportieren ihm nun das Splash.

Teleportieren Sie die Mumie auf die Arche und anschließend auch den Beauregard.

Sprechen Sie mit diesem in der Kryobox. Jetzt sollte das Telefon klingeln, und der Inspektor wird Ihnen die Koordinaten zu einem Schwarzen Loch (Oddland) sagen.

Fahren Sie ins Schwarze Loch

- Galaxie 2

Fahren Sie nach Ron

Den Vorschlag 'Gehirn-Mischer an Fifi anzuwenden' nicht akzeptieren. Sobald Sie einen Telefonanruf vom Inspektor erhalten, fahren Sie zu ihm.

Fahren Sie nach Magnu

Antworten Sie zweimal Ga, dann sprechen Sie ihn auf Medizin, zweimal auf den Fluch, auf Medizin, zweimal auf Sorceror und auf den Fluch an.

Fahren Sie nach Crazystone

Sprechen Sie über Hoffnung.

Fahren Sie nach Vista

Sprechen Sie fünfmal über Yolk, und zünden dann eine Kerze an. Sprechen Sie mit Anne Haf in der Kryobox und teleportieren Sie ihn auf den Planeten.

Fahren Sie nach Vistar

Sprechen Sie zweimal über Rasse, dann zweimal über Freizeit und über Planeten. Geben Sie ihm den Decoder und nehmen Sie das Bild. Verabschieden Sie sich dreimal und Sie gelangen automatisch zum Hom. Teleportieren Sie ihm das Diplom und anschließend teleportieren Sie ihn auf die Arche.

Fahren Sie nach Ron

Geben Sie Fifi das Bild.

Fahren Sie nach Vista

Telefonieren Sie mit Anna-UHaf. Warten Sie jetzt solange bis AnnaUHaf Ihnen mitteilt, daß er das Bild beschafft hat. Teleportieren Sie das Bild und dann den Roboter auf die Arche.

Fahren Sie nach Crazystone und dann nach Attrox:

Akzeptieren Sie den Vorschlag Beauregard aufzuwecken, und teleportieren Sie den Gehirn Mischer zu Betakam IV und anschließend King Betakam IV auf die Arche.

Fahren Sie nach Ron

Nehmen Sie den Hut vom Fifi.

Fahren Sie nach Magnu

Antworten Sie Ga, und sprechen Sie mit ihm.

Fahren Sie nach Sat

Sprechen Sie mit Betakam in der Kryobox. Teleportieren Sie ihn auf den Planeten.

Fahren Sie nach Crazystone

Teleportieren Sie den Hut an Super Zen.

Fahren Sie nach Masta

Teleportieren Sie dort die Mumie.

Fahren Sie nach Ron

Teleportieren Sie Fifi auf die Arche und beantworten Sie anschließend die zwei Telefonanrufe.

Fahren Sie nach Kuharacha

Teleportieren Sie Yoko und Maxxon auf die Arche. Sprechen Sie mit Fifi in der Kryobox.

Fahren Sie nach Malus

Teleportieren Sie Fifi auf den Planeten. Anschließend gehen Sie dorthin und sprechen mit ihm.

Fahren Sie nach Ondoya

Teleportieren Sie Ondoyant auf die Arche. Der Inspektor sollte Sie jetzt durch das Telefon benachrichtigen, und Ihnen die Koordinaten zu dem Schwarzen Loch (Oddland) sagen.

Fahren Sie ins Schwarze Loch

- Galaxie 1

Fahren Sie in den Orbit vom Rondo

Sprechen Sie mit Yoko in der Kryobox und teleportieren Sie diesen und Maxxon auf den Planeten.

Fahren Sie nach Ekatomb

Sprechen Sie mit den Slimers und anschließend mit Hom in der Kryobox.

Fahren Sie nach Venusia, dann Kortex und schließlich nach Cyberock:

Dies sind die Antworten für das U.R.O.U.T.:

- Yolk
- Yolk
- Rotator
- Attrox
- Fifi

Fahren Sie nach Kortex und anschließend nach Bigbang:

Gehen Sie auf das Schiff. Sprechen Sie mit BobUMorlock in der Kryobox. Gehen Sie jetzt wieder auf das Schiff, wo Sie Tina Burner und Migrator treffen werden. Sprechen Sie mit Ondoyant in der Kryobox, und Sie erhalten einen Ring, welchen Sie jetzt Migrator für die Hochzeit geben sollten.



Wiel

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

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

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	89,90
ALADIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BATTLEWING KOMPL.DT. / WINDOWS	89,90
BATTLEDORE KOMPL.DT. 3,5"	89,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BINGI! KOMPL.DT. 3,5"	89,90
CANNONFOODER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000 /	
CAMPAIGN / HISTORY LINE DT.ANL.	69,90
COMANCHE inkl. MISSIONEN KOMPL.DT.	65,90
DER REEDER KOMPL.DT. 3,5"	79,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH /	
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	54,90
ESBALL DE LUXE 2.0 DT.ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL.DT. VERS. VGA 3,5"	110,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLUGSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL.DT.	79,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GENESIS KNIGHT 3,5"	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	69,90
IRON TROOP II V2.0 3,5"	49,90
JON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET	49,90
LUCK - BL. MANAGER - KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL. 3,5"	54,90
KLIKN'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
KNKS PRO COURSE: PRAIRIE DUNE 3,5"	49,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	69,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINEBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT.ANL.	44,90
PINEBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PROJECT "X" DT.ANL. 3,5"	49,90
PROTECHNICA DT.ANL.	69,90
RUESSLSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5" /	
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STAR CRUSAADER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT.ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	59,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	99,90
THE FIGHTER KOMPL.DT.	39,90
THE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	69,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	64,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RED HELL KOMPL.DT. 3,5"	24,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	29,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SIM EARTH KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	35,90
SPACE QUEST 4 KOMPL.DT. 3,5"	34,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	19,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	39,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TECH DRIVE 3,5"	29,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	34,90
TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) 3,5"	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA - ULTIMA ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	59,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5"	29,90
XENOBOTS 3,5"	29,90
ZEALER AIR COMBAT 5,25" DT.ANL.	9,90
202 DT.ANL. 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10. JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
1942 QUEST DT.ANL.	24,90
ACROSS THE DEEP KOMPL.DT.	39,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	99,90
AEROMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 /	
SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPAEDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	24,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	85,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	45,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	75,90
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ATARI 2600 ACTION PACK	59,90
AUFSCHEUNGST OED DELUXE EDITION K.D.	
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS	59,90
CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
BY TIVING FORTRESS DT.ANL.	59,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHES COLLECTION	69,90
BATTLEDORE KOMPL.DT.	44,90
BATTLESLIDE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLESLIDE 2 SCENERY - ERBE DES TITAN - K.D.	54,90
BEAVIS & BUTT-HEAD SCREENSAVER	39,90
BETRAYAL AT KRONOR (SIERRA)	29,90
BIOFROG KOMPL.DT.	55,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE -	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1-3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB. *	99,90
CINEMA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION /	
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE /	
CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDAL / THUNDER-	
HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	99,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	29,90
CYBERACE KOMPL.DT.	29,90
DAEDALUS KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARKSEED KOMPL.DT.	29,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUG (DSK) KOMPL.DT.	89,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	29,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	29,90
DIE BOX CONTROL inkl. DYNATECH /	
WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERLUSTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DIGGERS	24,90
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCOWORLD DT.ANL. 3 inkl. HISTORY LINE /	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELPASS (ANSTOEF & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNROSCHE (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - K.D.	99,90
DRAGONS LAIR DT.ANL.	29,90
DREAMWEB	29,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	29,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ESTETICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90

CD ROM Programme

ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY 1 - 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON	
HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	89,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	69,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. *	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER /	
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (CD-ROM)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	69,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGLVERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER - THE FINAL - DT.HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FRONTIER - FIRST ENCOUNTERS - KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES	29,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	79,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 - 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	59,90
GADGET	89,90
GENE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	79,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HERBERT GRONMEYER CD ROM / CD AUDIO	89,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HOMENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS I & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	35,90
INFERNO KOMPL.DT.	99,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	79,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	19,90
ISHAR I	19,90
ISHAR 888 inkl. 2 SCENERIES	24,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	24,90
JAGGED ALLIANCE	69,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	79,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	45,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	39,90
KLIKN'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANIA 2 - HAND OF FATE	39,90
KYRANIA 3 - MALCOMS REVENGE - KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY I & 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	89,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	19,90
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	55,90
LEMMINGS 1 & 2	29,90
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FUR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	49,90
LINKS 888 inkl. 2 SCENERIES	69,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLLOPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LOTHAR TITTLHUIS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 /	
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET DT.ANL.	39,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE - K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF MAGIC & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS &	
SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERNANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MICROSOFT	79,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	34,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 - 5 KOMPL.DT.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NOCROTPOUS KOMPL.DT.	85,90
NOVATOR DT.ANL.	89,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	85,90
PERFECT GENERAL II	49,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINEBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINEBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	69,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90

CD ROM Programme

POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 /	
MECHWARRIOR	34,90
POWER UP KOMPL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA	
CANON 3,5 F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	59,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90
PRINCE - SYMBOL INTERACTIVE -	105,90
PRIVATEER - CLASSIC -	29,90
PRIVATEER & STRIKE COMMANDER DT.HANDB.	89,90
PROJECT TODESLADE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHECY -	79,90
REBEL ASSAULT DT.VERS.	65,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUX PINBALL	59,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL.DT.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	29,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCERER KOMPL.DT.	59,90
SLAM CITY	89,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	69,90
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 - 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	35,90
STALINGRAD	79,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERATION TECHN. MANUAL	69,90
STERNENSCHWEIF - DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT.VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	29,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	65,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC)	65,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED. KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPERATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE /	
HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN -	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTION	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	64,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	89,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	89,90
UNIVERSO	29,90
USS TICONDEROGA DT.HANDB.	85,90
VIRTUOSO KOMPL.DT.	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARRIORCRAFT CRKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II - DIE ÜBERMACHT - K.D. *	85,90
WIESEL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-	
BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB nur DM 4,99	
oder gegen DM 8,00 in Briefmarken frei Haus	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	79,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	

Alien Logic

Der witzige *Alien Logic*-Cheat stammt von Stefan Ehrenheim aus Bergkamen-Heil. So geht Ihr vor, um problemlos durch SSI's Pseudo-Adventure zu kommen und um alle Cheats in Anspruch zu nehmen:

1. Spiel starten mit dem Befehl **Alien / j**.
2. Im Spiel werden die Cheatkeys mit der Taste **Pos 1** aktiviert.
3. Cheatkeys (im Seitenansichtsmodus benutzen).

- E** Durchschalten von div. Effekten
- O** God Mode
- T** Transport zur Fähre, die den Charakter nach Ardoth bringt
- R** Heilung des Charakters
- H** Selbstmord
- I** Aufruf der Weltkarte
- L** Springen
- M** Verwandlung des Charakters in ein Eye Evid
- C** Cheat Menü (mehr Gemplinks, alle Dyshas, volles Isho, usw.)
- U** Tastaturabfrage (liefert einen Zahl)
- B** schaltet die Kollisionsabfrage ab
- N** Liefert eine Zahl

Jungle Strike

Die Levelcodes zur *Jungle Strike* PC-Version stammen von Stefan Sedlmayr aus Hofstetten.

Wer jetzt in den elendslangen Missionen hängt und trotzdem die nächste sehen will, nimmt sich einfach das passende Codewort und überspringt das unlösbare Level.

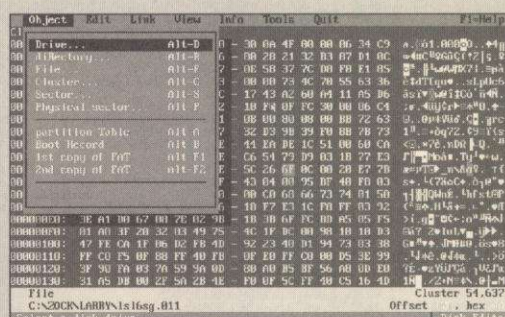
- 2.Mission 2MMFZMMMS (Sub Attack)
- 3.Mission 9BNP4MMMC (Training Ground)
- 4.Mission 9BB4ZNM* (Night Strike)
- 5.Mission YVVS8NMM2 (Puloso City)
- 6.Mission YVCXBVMNN (Snow Fortress)
- 7.Mission MCXV5VMMK (River Raid)
- 8.Mission MCZ8*CMMB (Mountains)
- 9.Mission MCLQMZMMX (Return Home)



Fallen Eure Helden schon nach der ersten Runde von den Socken, oder wollen die Gläubiger Ihr Geld zurück und Euer Konto ist am Ende? Mit POWER PLAY kein Problem mehr, denn wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände richtig manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Shareware-Disk-Editoren sind auch zur Genüge erhältlich. 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 (Angabe: relativer Sektor, Editor: Norton Diskedit) oder Ihr müßt die Angabe der Hexposition in relative Sektoren umwandeln. Bei letzterem sollte bemerkt werden, daß jeder Sektor aus 200 Hex/512 Dezimalstellen besteht. Ist die Adresse (Offset), die Ihr sucht, also 25B0 Hex/9648 Dez, teilt Ihr 9648 (den Dezimalwert) durch 512 und erhaltet einen Wert um 18,8. Euer relativer Sektor ist also Sektor 18 (vorausgesetzt, der erste ist Sektor 0) und das Byte befindet sich irgendwo im hinteren Bereich (da ,8). Nun schaut Ihr Euch den Hexwert noch einmal an



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstand-manipulationen kein Problem mehr

(25B0) und weißt, da alle 200 Hexstellen ein neuer Sektor beginnt, daß der Sektor bei absolut 2400 Hex anfängt und bei 2600 Hex endet (beide Werte sind die nächstgeringere/nächsthöhere Sektorgrenze). Da die Werte zwischen den Grenzen bei relativer Sektorangabe von 0000 bis 01FF durchnummeriert sind, liegt absolut 2400 Hex bei 0000, 2500 Hex bei 0100 Hex und 2600 Hex bei 0200 Hex im realen Sektor 18 Dez. 25B0 befindet sich also bei 01B0 Hex im relativen Sektor 18 Dez.

kn

Menzoberanzan

Niki Burg aus Lützelburg hat sich eingehend mit dem Ravenloft-Nachfolger befaßt und sandte die Aufschlüsselung der Spielstände.

Dazu muß die Save.dat im Verzeichnis SaveXX editiert werden:

(XX steht für Nummer des Savegames, also maximal 10).

Legende:

- ~~ : Bild des Charakters.
- % : Rasse des Charakters
- && : Klasse des Charakters
- ** : aktuelle und normale Anzahl der Hitpoints (auf FF umschreiben).
- .. : entspricht der aktuellen Stufe des Charakters (maximal Stufe 20 d.h. Hexwert 14 möglich.)
- ~ : Stufe der 2. Klasse, wenn Mehrklassencharakter
- \$\$: Stufe der 3. Klasse, wenn Mehrklassencharakter
- 00 : entspricht den Erfahrungspunkten.
- + : Eigenschaften (Stärke, Verfassung, Geschicklichkeit etc.; Immer 2 Hexslots, z.B.: FF FF, entsprechen 1 Eigenschaft. Die Werte sollten jedoch 20 nicht überschreiten, weil sich das auf die Tragkraft auswirkt.)
- : erster Slot des 1. Charakters im Spiel (am besten im Spiel mit einem der unten aufgeführten Gegenstände markieren, abspeichern und dann ab dieser Position anfangen, die gewünschten Gegenstände einzutragen).
- \ : linke bzw. rechte Ringhand des Charakters (nur für Ringe !)
- FF FF : leerer Slot
- ## ## : letzter Slot des 1. Charakters im Spiel (auch markieren, um den Rest der Informationen für das Spiel nicht zu überschreiben. Um z.B. einen leeren Slot mit einem Beutel zu bestücken, muß berücksichtigt werden, daß ein leerer Slot mit 01 00 überschrieben werden muß, statt mit 01 FF).
- : linke bzw. rechte Hand des Charakters (wichtig für Zaubersprüche, die nur mit der Hand angewandt werden können.)

Hier eine Liste aller Gegenstände im Spiel (nicht vergessen, daß ein Gegenstand immer zwei Slots ausfüllt.)

Hexadressen:

```
00000160: 00 65 0D 07 00 00 00 15 00 FF FF 00 00 56 4C 41
00000170: 4B 56 45 52 44 4C 49 4E 47 00 00 00 00 88 00 ~
00000180: 00 % 05 FF FF 00 00 03 && * 00 * 00 . 00 '
00000190: FF $ $ FF ° ° ° ° 00 00 FF FF FF FF FF FF 0C
000001A0: 0C ++ ++ ++ ++ ++ ++ ++ ++ ++ ++ 00 00 - - - \
000001B0: \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \
000001C0: FF FF FF ## ## FF FF FF FF B4 01 FF FF C8 00 AA
```

00 00 = Pouch	56 00 = Empty Parchment Fragment	AB 00 = Chain Helm
01 00 = Sack	57 00 = Empty Parchment Fragment	AC 00 = Elven Chain Helm
02 00 = Chest	58 00 = Empty Parchment Fragment	AD 00 = Bronze Helm
03 00 = Sling Pouch	59 00 = Coin	AE 00 = Banded Helm
04 00 = Ivory Scroll Case	5A 00 = Insignia of House Do'Urden	AF 00 = Plate Helm
05 00 = Key Ring	5B 00 = Empty Letter	B1 00 = Adamnite Plate Helm
06 00 = Quiver	5C 00 = Stone	B2 00 = Drow Adamnite Plate Helm
07 00 = ???	5D 00 = Magical Stone	B3 00 = Ghost Plate Helm
08 00 = Bag of Holding	5E 00 = Yellow Candle (aus)	B4 00 = Blue Robe
09 00 = ???	5F 00 = Yellow Candle (brennt,Licht)	B5 00 = ???
0A 00 = Stone of Winter	60 00 = Black Candle (aus)	B6 00 = White Robe
0B 00 = Borgenar's Stone	61 00 = Black Candle (brennt,Dunkelheit)	B7 00 = ???
0C 00 = Jarlaxels Necklace	62 00 = White Candle (aus)	B8 00 = Green Robe
0D 00 = Galeb Dhurs Necklace	63 00 = White Candle (brennt,?)	B9 00 = ???
0E 00 = Gem	64 00 = Red Candle (aus)	BA 00 = Cloak of Protection
0F 00 = Gem of Infravision	65 00 = Red Candle (brennt,Feuerball)	BB 00 = ???
10 00 = Gem	66 00 = Short red Candle (aus)	BC 00 = Leather Armor
11 00 = Gem of Loth	67 00 = Short red Candle (brennt)	BD 00 = ???
12 00 = Diamond	68 00 = Tiny red Candle (aus)	BE 00 = Padded Armor
13 00 = Blue Gem	69 00 = Tiny red Candle (brennt)	BF 00 = ???
14 00 = Scimitar	6A 00 = Blue Candle (aus)	C1 00 = ???
15 00 = Scimitar "Icingdeath"	6B 00 = Blue Candle (brennt,Blitzstrahl)	C2 00 = Scale Mail
16 00 = Scimitar "Twinkelf"	6C 00 = Short blue Candle (aus)	C3 00 = ???
17 00 = Crossbow Bolt	6D 00 = Short blue Candle (brennt)	C4 00 = Chain Mail
18 00 = Pick Axe	6E 00 = Tiny blue Candle (aus)	C5 00 = ???
19 00 = Crossbow	6F 00 = Tiny blue Candle (brennt)	C6 00 = Chain Mail
1A 00 = Sling of Seeking	70 00 = Music Box of Healing (geschlossen)	C7 00 = ???
1B 00 = Javelin of Lightning	71 00 = Music Box of Healing (geöffnet)	C8 00 = Elven Chain Mail
1C 00 = Dagger of Throwing	72 00 = Empty Bucket	C9 00 = ???
1D 00 = Axe of Hurling	73 00 = Filled Bucket	CA 00 = Bronze Plate Mail
1E 00 = Shield of Lightning Protection	74 00 = Torch (an)	CB 00 = ???
1F 00 = Shield	75 00 = Torch (aus)	CC 00 = Banded Armor
20 00 = Wooden Shield	76 00 = Holy Symbol of Dumathoin	CD 00 = ???
21 00 = Leather Shield	77 00 = Lump of Fungus	CE 00 = Plate Mail
22 00 = Metal Shield	78 00 = Figurine	CF 00 = ???
23 00 = Shield	79 00 = ???	D1 00 = ???
24 00 = Battle Axe	7A 00 = Jade Spider	D2 00 = Adamnite Chain Mail
25 00 = Mace	7B 00 = Zaubersprüche für die Hände	D3 00 = ???
26 00 = Quarterstaff	7C 00 = Zaubersprüche für die Hände	D4 00 = Adamnite Plate Mail
27 00 = Short Sword	7D 00 = Zaubersprüche für die Hände	D5 00 = ???
28 00 = Long Sword	7E 00 = Zaubersprüche für die Hände	D6 00 = ???
29 00 = Broad Sword	7F 00 = Zaubersprüche für die Hände	D7 00 = Elf Ghost Plate Mail
2A 00 = Warhammer	80 00 = Zaubersprüche für die Hände	D8 00 = ???
2B 00 = Dagger	81 00 = Zaubersprüche für die Hände	D9 00 = Rusted Chain Mail
2C 00 = Two-Handed Sword	82 00 = Zaubersprüche für die Hände	DA 00 = ???
2D 00 = Halberd	83 00 = Zaubersprüche für die Hände	DB 00 = Rusted Plate Mail
2E 00 = Spear	84 00 = Zaubersprüche für die Hände	DC 00 = ???
2F 00 = Throwing Knife	85 00 = Zaubersprüche für die Hände	DD 00 = Centaur Armor
30 00 = Composite Bow	86 00 = Zaubersprüche für die Hände	DE 00 = ???
31 00 = Sling	87 00 = Figurine	DF 00 = ???
32 00 = Lock Picks	88 00 = Figurine	E1 00 = Mage Scroll of "Armor"
33 00 = Light Pellet	89 00 = Figurine	E2 00 = Mage Scroll of "Burning Hands"
34 00 = ???	8A 00 = Figurine	E3 00 = Mage Scroll of "Chill Touch"
35 00 = Empty Book	8B 00 = Chalice	E4 00 = Mage Scroll of "Immunity to Adherence"
36 00 = Empty Mage Scroll	8C 00 = Silver Circle Key	E5 00 = Mage Scroll of "Detect Undead"
37 00 = Empty Cleric Scroll	8D 00 = Silver Clover Key	E6 00 = Mage Scroll of "Light"
38 00 = Empty Parchment	8E 00 = Silver Star Key	E7 00 = Mage Scroll of "Magic Missile"
39 00 = Arrow	8F 00 = Silver Moon Key	E8 00 = Mage Scroll of "Shield"
3A 00 = Stone	90 00 = Silver Axe Key	E9 00 = Mage Scroll of "Feather Fall"
3B 00 = Potion of Levitation	91 00 = Golden Circle	EA 00 = Mage Scroll of "Protection from Evil"
3C 00 = Potion of Extra Healing	92 00 = Golden Key with red Gem	EB 00 = Mage Scroll of "Stinking Cloud"
3D 00 = Potion of Fire Resist	93 00 = Golden Key with blue Gem	EC 00 = Mage Scroll of "Spook"
3E 00 = Potion of Giant Strength	94 00 = Golden Key with black Gem (Patron Key)	ED 00 = Mage Scroll of "Agannazer's Scorchers"
3F 00 = Potion of Healing	95 00 = Golden Key with green Gem	EE 00 = Mage Scroll of "Blur"
40 00 = Potion of Speed	96 00 = Iron Circle Key	EF 00 = Mage Scroll of "Improved Identify"
41 00 = Oil of fiery Burning	97 00 = Iron Key	F1 00 = Mage Scroll of "Ice Knife"
42 00 = Keoghtom's Ointment	98 00 = Green Key 1	F2 00 = Mage Scroll of "Darkness"
43 00 = Ring of Feather Fall	99 00 = Green Key 2	F3 00 = Mage Scroll of "Levitate"
44 00 = Ring of Fire Resist	9A 00 = Green Key 3	F4 00 = Mage Scroll of "Melf's Acid Arrow"
45 00 = Ring of Free Action	9B 00 = Green Key 4	F5 00 = Mage Scroll of "Stinking Cloud"
46 00 = Ring of Protection	9C 00 = Green Key 5	F6 00 = Mage Scroll of "Web"
47 00 = Ring of Regeneration	9D 00 = White Circle Key	F7 00 = Mage Scroll of "Dispel Magic"
48 00 = Ring of Wizardry	9E 00 = ???	F8 00 = Mage Scroll of "Fireball"
49 00 = Potion of Flying	9F 00 = ???	F9 00 = Mage Scroll of "Flame Arrow"
4A 00 = Rod of Anti-Levitation	A0 00 = ???	FA 00 = Mage Scroll of "Haste"
4B 00 = Wand of Enemy-Detection	A1 00 = ???	FB 00 = Mage Scroll of "Slow"
4C 00 = Wand of Fireballs	A2 00 = ???	FC 00 = Mage Scroll of "Hold Person"
4D 00 = Wand of Frost	A3 00 = Helm +2	FD 00 = Mage Scroll of "Invisibility 10 Foot"
4E 00 = Wand of Magic Missile	A4 00 = Helm with Spider +2	FE 00 = Mage Scroll of "Lightning Bolt"
4F 00 = Wand of Paralyzation	A5 00 = Helm of Spiders +2	FF 00 = Mage Scroll of "Vampiric Touch"
50 00 = Dwarf Horn	A6 00 = Helm of Disguise +2	
51 00 = Bracers of Protection	A7 00 = Leather Helm	
52 00 = Tricinia's Bracers	A8 00 = Padded Helm	
53 00 = Bracers of Dexterity	A9 00 = Ring Helm	
54 00 = Bracers of Giant Strength	AA 00 = Scale Helm	
55 00 = Empty Parchment Fragment		

Nach FF 00 geht es mit 01 01, 02 01, 03 01... weiter (Spruchrollen sind dann nach Stufen geordnet). Viel Spaß beim Ausprobieren!

XCOM: Terror from the Deep

Sven Weisser aus Moers erklopfte ein paar zusätzliche Hexereien zu denen aus *POWER PLAY 6/95*. Editiert einfach die Datei "BASE.DAT" in dem entsprechenden Save-Verzeichnis, und schon habt Ihr alle Gegenstände auf Lager, die Ihr wollt.

Unten die Tabellen mit den dezimalen absoluten Offsets

der einzelnen Gegenstände. Tragt an diesen Positionen den nötigen Wert ein (z.B. 00 0A für zehn Stk.). Setzt diese Werte allerdings nicht zu hoch, da die Lagerkapazität sonst allzu schnell erschöpft ist. Was will man auch mit 200 I.W.V. Kanonen?

Endlich dürft Ihr mit den Waffen Eurer Wahl losballern, ohne diese vorher produzieren zu müssen



Datei-Offset

Typ

15 + 16	Ajax – Werfer
17 + 18	A.V.P. Sprengkopfwerfer
19 + 20	U-Boot Gaskanone
21 + 22	I.W.V. Kanone
23 + 24	Gauss'sche Kanone
25 + 26	Sonaroszillator
27 + 28	Ajax – Torpedos
29 + 30	A.V.P. Sprengkopftorpedos
31 + 32	Gasmunition (x 50)
33 + 34	I.W.V. Munition
35 + 36	Coelacanth / Gaskanone
37 + 38	Coelacanth / Aqua Jet
39 + 40	Coelacanth / Gauss
41 + 42	Verdränger / Sonar
43 + 44	Verdränger / P.W.T:
45 + 46	Pfeilgewehr
47 + 48	Pfeilladestreifen
49 + 50	Jet Harpune
51 + 52	Harpunenladestreifen
53 + 54	Gaskanone
55 + 56	GK-PB-Bolzen
57 + 58	GK-HE-Bolzen
59 + 60	GK-Phosphorbolzen
61 + 62	Hydro Jetkanone
63 + 64	HJ-PB-Munition
65 + 66	HJ-HE-Munition
67 + 68	HJ-I-Munition
69 + 70	Torpedowerfer
71 + 72	Kleiner Torpedo
73 + 74	Großer Torpedo
75 + 76	Phosphortorpedo
77 + 78	Gauss'sche Pistole
79 + 80	Gauss'sches Gewehr
81 + 82	Schwere Gauss
83 + 84	Magnetstrahl Granate
85 + 86	Farbgranate
87 + 88	Teilchenstörgranate
89 + 90	Magnabündel Sprengstoff
91 + 92	Teilchenstörsensor
93 + 94	Verbandskasten
95 + 96	M.S. Störer
97 + 98	Thermo Taser
99 + 100	Chemische Leuchtrakete
101 + 102	Vibroklänge
103 + 104	Thermische Lanze
105 + 106	Schwere Thermische Lanze
107 + 108	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
109 + 110	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
111 + 112	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Datei-Offset

Typ

113 + 114	Sonarkanone
115 + 116	Kanonenladestreifen
117 + 118	Sonar Blasta Gewehr
119 + 120	Blasta Ladestreifen
121 + 122	Sonarpistole
123 + 124	Pistolenladestreifen
125 + 126	Störimpulswerfer
127 + 128	Störermunition
129 + 130	Thermalschockwerfer
131 + 132	Thermalschockbombe
133 + 134	Sonarimpulsgeber
135 + 136	Zribit
137 + 138	M.S. Lesegerät
139 + 140	Magazin für Gauss'sche Pistole
141 + 142	Magazin für Gauss'sches Gewehr
143 + 144	Magazin für Schwere Gauss
145 + 146	Aquatoiden Leiche
147 + 148	Kiemenmenschen Leiche
149 + 150	Hummermenschen Leiche
151 + 152	Tasoth Leiche
153 + 154	Calciniten Leiche
155 + 156	Ungetüm Leiche
157 + 158	Bio-Drohnenleiche
159 + 160	Tentakulanten Leiche
161 + 162	Triszenen Leiche
163 + 164	Halluzinoiden Leiche
165 + 166	Xintfisch Leiche
167 + 168	Techniker
169 + 170	Truppenführer
171 + 172	Soldat
173 + 174	Terrorist
175 + 176	Ionenstrahlbeschleuniger
177 + 178	Magnetische Navigation
179 + 180	U-Boot Bau der Aliens
181 + 182	Außerirdische Kryogenzellen
183 + 184	Alien Klonapparaturen
185 + 186	Außerirdische Lernmaschinen
187 + 188	Außerirdische Implantierer
189 + 190	Untersuchungsraum
191 + 192	Aqua Kunststoffe
193 + 194	Außerirdische
195 + 196	Re-Animierungszone
197 + 198	Aqua Kunststoff Panzerung
199 + 200	Ionenpanzerung
201 + 202	Magnet Ionenpanzerung
203 + 204	Harpunenbolzen
205 + 206	Aqua Jetgeschosse
207 + 208	P.W. Torpedo
	Munition für Gauss'sche Kanone

FANPRO

SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

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

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

Strategie

IBM DISKETTE:

5th Fleet US	119.00
Aid to Camp US	109.00
Battle of Britain US	99.00
American Civil War I - III US, jeder Teil	74.00
Carriers at War II US (SSG)	99.00
Empire deluxe DV	39.00
Greatest Fleet US	99.00
Night Commander II US	109.00
Harpoon Challenger Pack (enthält Harpoon I, 2 Battlesets & Harpoon-Battlebook) US	79.00
Harpoon II US	99.00
Harpoon II Battleset II US	69.00
High Command US	39.00
Operation Crusader US	109.00
Panzer General US	99.00

Perfect General Bundle (Perfect General & 2 Datadisks) US	99.00
Pure Wargame 1 (QQP) US	89.00
Tigers on the Prowl US	119.00
Warlords II US	99.00
Warlords II Scen. Builder US	89.00
World War II - S. Pacific US	89.00

TOP-KNÜLLER!

SSI Award Winning Wargames
Sammlung mit vier SSI-Topspielen: Carrier Strike, Clash of Steel, War in Russia und Pacific War. Alle Spiele einzeln nicht mehr erhältlich. Disk oder CD-ROM nur 119.00

IBM CD-ROM

1830 US s.o.	99.00
Empire deluxe DV	59.00
Flight Commander II US	109.00
Gettysburg US	119.00
Great Naval Battles II US	59.00
Great Naval Battles III US	99.00
High Command US	69.00
Legions US	89.00
Perfect General US	29.00
Normandy- Crusade US	89.00

Rollenspiel&Adventure

IBM DISKETTE

Cobra Mission US	109.00
Gateway II - Homeworld US	49.00
Lord of the Rings - Bundle (Lord of the Rings I & II) US	69.00
Metal & Lace US	84.00
Shadowcaster DV	59.00
Starlord DV	59.00
Wizardry Trilogy I-III US	99.00
Wizardry Trilogy V-VII US	89.00

BattleTech Pack

Für jeden BattleTechfreak ein Angebot der Spitzenklasse: Alle drei bisher erschienenen BattleTech Computerspiele in einer Box. CD-ROM US -Import nur 79.00

Gold Box

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

Gold Box II

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

Gold Box III

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

Ultramegagoldbox

Kaum zu glauben, aber wahr: Alle drei oben genannten SSI Sammlungen in einer Box. 9 Spiele !!! US-Version, CD-ROM nur 109.00

Das Schwarze Auge

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

DSA-Tools - Die Spielleiterhilfe für

das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Kampfsimulator, Datensammlungen und vieles mehr. Nach dem Stand von Mantel, Schwert und Zauberstab Für Windows. 69.95

IBM CD-ROM

AI Quadim DV	59.00
Alien Logic DA	89.00
Electronic Arts Top Ten Pak (Zehn Spiele inkl. Wing Commander II und Ultima VII, PGA Tour Golf)	109.00
Gabriel Knight US OEM	59.00
Heirs to the Throne US	29.00
Horde US	129.00
Ishar II DA	49.00
Knights of Xenthar US	99.00
Lost Eden DV	89.00
Lost in Time US	69.00
Menzoberranzan DA	99.00
Wizardry VI & VII DV	59.00

AD&D Fantasy Fest (SSI)

Sammlung mit Strongholds, Fantasy Empires, Unlimited Adventures und Dungeon Hack. Nur auf CD-ROM. US-Version 109.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). Engl. Version. Campaign Cartographer 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign cartographer) 49.00

The Goldtree Engine

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

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

SSI-Klassiker!!!

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

Simulation

IBM DISKETTE

Aces of the Deep DV	99.00
Aces of the Deep Mission DV	49.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Subwar 2050 & Missions DV	89.00
TFX DA	59.00

IBM CD-ROM

Dogfight DV	49.00
Falcon Gold US	119.00
Formula 1 Grand Prix DA	49.00
Prototyp DV	89.00
Rebel Assault dt. Untertitel	99.00
Shuttle US	49.00
Subwar 2050 DA	59.00
Syndicate DV	59.00
Tornado DV	29.00

MOUSEPADS

Star Trek:

Alter Ego	29.80
Bird of Prey	29.80
Classic Enterprise	29.80
Deep Space 9	29.80
Next Generation Enterprise	29.80
Next Generation Crew	29.80
Kirk mit Tribbles	29.80
Classic Enterprise groß	29.80

Star Wars:

Luke & Leia	29.80
Darth Vader	29.80
Yoda	29.80
Rebel Assault	29.80
Millenium Falcon	29.80

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

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

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

Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

Fantastic Shop Classic
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen

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

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



Drucker unter Druck

Ich besitze einen i486DX2 66Mhz mit 8MB RAM. Auf meinem Motherboard (VLB- und ISA-Bus) haben neben der Standardkontrollerkarte, ein Modem, eine Soundblaster Pro Karte, eine High-speed-Kontrollerkarte für meinen Streamer und einer Kontrollerkarte für mein Mitsumi Double-Speed CD-ROM-Laufwerk auch eine SpeaV7, 1MB Grafikkarte mit dem Cirrus Logic Prozessor CL-GD5426 (V7-Vega BIOS 4.00v) Platz gefunden.

Nun habe ich mir vor drei Wochen auch noch einen HP DeskJet 560C zugelegt. Ich war natürlich ganz heiß, installierte die Druckertreiber und druckte eine PCX-Grafik aus Paintbrush (Windows) mit der Auflösung 800x600 Punkte 64K Farben aus. Alles klappte perfekt! Zwei Wochen später jedoch bekomme ich anstelle des Ausdrucks nur dauernd die Meldung: "Paintbrush verursacht eine allgemeine Schutzverletzung in Modul DESKJETC.DRV an Adresse 0003:2EAF." Bei einem erneuten Versuch erhalte ich die Meldung: "Drucker ist belegt!". Beide Male benutzte ich den Grafiktreiber "SPEA BIGWIN 800x600 64K colours" von der V7-VEGA Superdisk (rel. 0993.4). Schwarzer Textausdruck klappte weiterhin ohne Probleme.

Ich probierte daraufhin alle mir verfügbaren Drucker- bzw. Grafiktreiber aus, Ergebnis negativ. Ein Anruf bei Hewlett Packard folgte. Das Ergebnis: Der Grafiktreiber

wäre nicht zum Druckertreiber kompatibel. Wenn ich mit Farbe drucken möchte, solle ich den Windows Super-VGA Treiber 00x600 mit 16 Farben benutzen oder mir eine neue Version meines Grafiktreibers besorgen. Auf meine Feststellung, daß der Ausdruck ja schon einmal mit mehr als nur 256 (VGA) bzw. 16 (SVGA) Farben funktioniert habe, war die Antwort: "Zufall!"

Die Techniker der SPEA/V7-Hotline verwiesen mich auf Ihre Mailbox, in der ich die neuesten Grafiktreiber downloaden könnte. Daraufhin gingen sicherlich 20 DM oder mehr an Übertragungskosten drauf. Das Fazit: Die angebotenen Treiber sind älter als die Treiber, die ich schon besitze oder sie liefern erst gar nicht!

Und nun meine Frage: Wie bekomme ich meinen Ducker wieder zum Laufen wenn ich die Bilder nicht von 800 x 600-64K-Colors auf 640 x 480-256-Colors bzw. 800 x 600-16-Colors konvertieren möchte (Qualitätsverlust)? Er lief ja schon einmal mit dem oben erwähnten Grafiktreiber. Gibt es eventuell einen Grafiktreiber, der nicht von SPEA/V7 stammt, aber trotzdem mit dem Cirrus Logic CL-GD5426 Chip arbeitet?

Ich stecke all meine Hoffnung in Dich und Dein Können und hoffe auf eine positive Antwort, aber auch eine negativ ausfallende Antwort würde mich freuen.

Andreas Dyllick-Brenzinger, Freiburg

Als erstes solltest Du Dir über eines klar sein: Die Druckqualität eines Bildes, so gut oder schlecht die Grafik auch sein mag, ist in nicht im Ge-

ringsten vom Windows-Grafiktreiber abhängig. Dieser sorgt lediglich für die Darstellung der Grafik auf Deinem Bildschirm. Für die Druckqualität sind drei Dinge ausschlaggebend: Als erstes natürlich Dein Drucker, als zweites die Qualität des Bildes und als dritter Faktor der installierte Druckertreiber. Sollte es wirklich vorkommen, daß sich Dein Druckertreiber nicht mit dem Grafikkartentreiber verträgt, was ohnehin schon seltsam genug ist, brauchst Du nicht zu verzweifeln, denn für einen guten Druck brauchst Du keinen guten Grafiktreiber. Nutze einfach einen normalen Grafiktreiber, der Dir oben von HP empfohlen wurde (800 x 600 in 16 Farben) und drucke Deine 24-Bit-Grafiken aus. Sie sehen auf dem Monitor zwar scheußlich aus, haben von Ihrer Qualität jedoch NICHTS eingebüßt (die Daten, die an den Drucker gehen, sind die selben) und können genauso gut gedruckt werden, wie mit einem 24-Bit-Grafik-Treiber. Du brauchst Deine Grafiken also nicht herunterrechnen oder konvertieren!

DOSKEY

Ich bin stolzer Besitzer eines 486/DX 33 mit 4 MB RAM. Wenn mein Freund bei seinem Computer im DOS-Prompt etwas reinschreibt und dann die Cursortasten bewegt, kann er frühere Befehle wieder aufrufen und mit dem Cursor die Zeile editieren. Bei mir wird die Zeile immer gelöscht, wenn ich die Links-Cursortaste betätige. Wir haben das gleiche DOS (Version 6.2). Er sagte, da muß man irgendwas mit "DOSKEY" in die Autoexec.bat schreiben. Wie kann man das auch bei mir machen?

Andere Frage: Ich bin beim Kauf von SVGA-Spielen immer sehr verunsichert. Im MSD steht "Video Adapter Type: VGA" und "Display: VGA Colour". Trotzdem kaufte ich mir "Sim City 2000" für Windows, und alles läuft super. Hab ich jetzt SVGA oder nicht?

Da ich nur 4 MByte RAM besitze und meinen Computer nicht aufrüsten kann, lau-

Doc Düse: So geht's

Habt Ihr technische Fragen zu Eurem PC? Dann nichts wie an die Tastatur gesetzt und einen Brief formuliert. Ganz dringende Bitte: Auf dem Briefumschlag und (!) auf dem Brief und (!) auf einer eventuell eingesandten Diskette bitte immer (!) den Absender angeben, da ich im Falle eines Falles nicht reagieren kann. Das Ganze bitte auch möglichst nicht hand-

schriftlich schreiben. So manche vielleicht interessante Frage ist in letzter Zeit unbeantwortet geblieben, weil ich nicht entziffern konnte, was der Absender eigentlich will. Schickt das Ganze an den

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

fen viele Programme quälend langsam. Gibt es ein paar Tricks, mit denen man mehr Speicher bekommt?

Nico Hagen, Wasserburg

1. Um bei Dir "Doskey" zu installieren, benötigst Deine Autoexec.bat eigentlich nur eine Zeile:

C:\DOS\DOSKEY.COM

Editiere einfach Deine AUTOEXEC.BAT (edit c:\autoexec.bat) und hänge diese Zeile an. Wenn Du Deine AUTOEXEC.BAT nicht editieren willst (immerhin belegt auch DOSKEY etwas Speicher), kannst Du auch jederzeit unter DOS "DOSKEY" eintippen, und schon klappt's. Nun bist auch Du in der Lage, mit den Cursorstasten zu spielen und verschiedene Befehle wieder "her zu zaubern". Genauer erfährst Du im DOS-Handbuch.

2. MSD zeigt immer die derzeitige Konfiguration an und ist als Detector für SVGA-Karten nicht unbedingt zu empfehlen. Es reicht schon, wenn Du weißt, wieviel Speicher Deine Karte besitzt (Handbuch der Grafikkarte). Hat sich 512 kByte oder mehr ist es eine SVGA-Karte. Wenn Du Dein Windows in einer Auflösung von 640 x 480 mit mehr als 16 Farben laufen hast (zum Beispiel 256 Farben), ist auch klar, daß eine SVGA-Karte in deinem Rechner steckt. Unter DOS benötigen die meisten SVGA-Spiele einen sogenannten VESA-Treiber, der entweder auf den neueren Grafikkarten on-board installiert ist, oder der vom Hersteller auf Diskette mitgeliefert wurde. Dazu findest Du mehr im Handbuch Deiner Grafikkarte.

Der Sandmann

Ich habe ein kleines Problem. Alles fing so an: Mein Freund erzählte mir von einem Programm unter DOS namens DEFRAG, das zum Beispiel Spiele schneller laufen läßt, wenn man es einmal ausgeführt hat. Als ich dieses Programm ausprobierte, ohne genau zu wissen, was es macht, begannen meine Probleme. Ich versuchte danach Dune 2 zu spielen, aber kaum habe ich das Programm gestartet, kommt die Meldung, ich hätte zu wenig Arbeitsspeicher frei. Das kommt mir ziemlich seltsam vor, denn ich habe 8 MByte RAM und Dune 2 braucht

nicht so viel (steht auf der Packung). Als ich DEFRAG noch nicht ausgeführt hatte lief alles prima. Auch Civilization läuft nicht mehr richtig, denn alle Bilder werden nicht mehr richtig angezeigt.

Wie kann ich DEFRAG rückgängig machen und wofür wird es überhaupt benutzt?

Alexander Wulf, Berlin

DEFRAG ist ein DOS-Programm, daß zerstückelte Daten wieder zusammenfaßt. Durch das tagelange Lesen, Schreiben, Löschen und Kopieren auf der Festplatte werden die in Blöcke eingeteilten Dateien fragmentiert – die Daten werden also aufgesplittet und befinden sich auf verschiedenen Positionen auf der Festplatte, obwohl sie zu einer Datei gehören. Du kannst Dir das so vorstellen, daß Dich jemand beauftragt, einen Eimer Sand zu holen und der Sand in kleinen Häufchen in der Gegend herumliegt, die Du alle einzeln einsammelst, bis Dein Eimer voll ist. Dieser Sand ist also fragmentiert, er liegt in kleinen Fragmenten herum. Würde dieser Sand nicht fragmentiert sein, würde statt der Häufchen nur ein einziger Haufen herumliegen, den Du einmalig in Deinen Eimer kippst und zurück bringst. Dieses geht natürlich schneller. DEFRAG macht nun folgendes: Es schaut, aus wie vielen Daten-Haufen eine Datei besteht, und, sind es mehrere, nimmt sich DEFRAG eine Schippe und schippt die Häufchen zu einem einzigen zusammen. So braucht die Festplatte logischerweise weniger Zeit, einen Haufen ins RAM zu kopieren, als sich alle Häufchen einzeln zu suchen. Übrigens kannst Du DEFRAG nicht rückgängig machen.

Soweit zur Vorgehensweise von DEFRAG. Daß DEFRAG dabei Daten zerstört, ist eigentlich kaum möglich, allerdings sollte vor jedem DEFRAG-Vorgang einmal SCANDISK oder CHKDSK /F aufgerufen werden, um eventuelle "verlorene Ketten" zu finden und die Festplatte etwas "gröber" aufzuräumen.

So kann es auch sein, daß einige Files aus Deinem Civilization-Verzeichnis nicht mehr da sind, die sie mal waren. Dies ist jedoch sehr unwahrscheinlich, aber trotzdem solltest Du das Spiel löschen (kopier Dir vorher die Savegames) und es einfach noch einmal installieren.

Bei Dune 2 sieht die Sache

schon anders aus. Mit Speicherproblemen hat DEFRAG eigentlich nichts zu tun, so daß die Ursache in Deiner Systemkonfiguration liegt.

Checke einfach Deine Config.sys und Autoexec.bat. Zu

den genaueren Systemanforderungen des Spiels und eventuellen Änderungen der Config.sys oder Autoexec.bat schaust Du im Handbuch, das eigentlich jeder Spielepackung beiliegt, nach.

Das große Rätsel um die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT

Besonders für Neueinsteiger und Umsteiger ist es ein großes Problem: Spiele wollen nicht laufen, denn irgendwie fehlt immer etwas Speicher, aber wir haben doch 8 MByte im Rechner. Nun zeigen die Handbücher mit dem Zeigefinger immer auf die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT, doch was ist das eigentlich, wozu braucht der Computer diese Dateien und was steht da drin?

Um Euch hier ein wenig weiterzuhelfen, geben wir Euch ein paar Tips und entwirren die Rätsel um die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT.

Die CONFIG.SYS ist eine Textdatei, die zum Konfigurieren der Hardwarekomponenten Eures Systems dient und beim Booten immer aufgerufen wird.

Die AUTOEXEC.BAT ist eine BATCH-Datei, also eine Stapelverarbeitungsdatei, die nach der CONFIG.SYS aufgerufen wird und deren Befehle nach dem Starten des PC's automatisch aufgerufen werden.

Grundsätzlich kommen PC-Anwender nie umhin, diese Dateien irgendwann einmal zu editieren. Dazu tippt im DOS-Prompt einfach "edit c:\autoexec.bat" beziehungsweise "edit c:\config.sys" ein.

Was enthalten diese Dateien nun im einzelnen?

CONFIG.SYS

DEVICE C:\DOS\HIMEM.SYS

Dieser Befehl steht eigentlich immer in der CONFIG.SYS und verwaltet die Verwendung des Erweiterungsspeicher (Extended Memory/XMS), also alles, was nach den sagenhaft wenigen 640 KByte kommt.

DOS=HIGH

Bedeutet hier, daß MS-DOS den oberen Speicherbereich nutzt. Wer genügend Arbeitsspeicher will, muß diesen Befehl verwenden.

FILES=40

Legt fest, daß in diesem Fall 40 Dateien gleichzeitig geöffnet sein können. Benötigen Spiele etwas anderes, steht dies im Handbuch. Mit 40 fahrt Ihr aber recht gut.

BUFFERS=20

Legt fest, wieviele Datenpuffer MS-DOS reserviert, die zu oder von einem Datenträger übertragen werden. Benötigen Spiele etwas anderes, steht dies im Handbuch. Diese Minimal-Ausstattung der CONFIG.SYS genügt zum Beispiel schon, um Windows optimal laufen zu lassen.

DEVICE=???

Mit DEVICE ladet Ihr Gerätetreiber, zum Beispiel einen Maus-treiber, Euren CD-ROM-Treiber oder andere Speicher-verwaltungsprogramme, die einige Spiele unbedingt benötigen. Die meisten Geräte, die Ihr installiert (CD-ROMs, MPEG-Karten, etc.), schreiben bei der Installation diese Zeilen selbsttätig in die CONFIG.SYS.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Simuliert den Expanded Memory (EMS), der von vielen Spielen verlangt wird. Mit diesem Befehl ermöglicht Ihr auch den Zugriff auf den hohen Speicherbereich (UMB). Mit diesem Befehl könnt Ihr an das DOS=HIGH ein UMB anhängen (DOS=HIGH,UMB).

Nun ist der DOS-Zugriff auf den hohen Speicherbereich (Upper Memory Blocks = UMB, die 384 KByte oberhalb des konventionellen 640 KByte-Speichers) möglich.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
Mit diesem Befehle habt Ihr keinen EMS.

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
Mit diesem Befehl habt Ihr den größtmöglichen EMS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096 RAM
Mit diesem Befehl schafft Ihr Euch exakt 4095 KByte EMS. Natürlich könnt Ihr auch andere Werte eintragen.

DEVICEHIGH=????
Benutzt diesen Befehl, statt DEVICE, um Eure Gerätetreiber in den Hohen Speicherbereich zu laden (CD-ROM, etc.). Es wird Euch mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung gestellt.

AUTOEXEC.BAT

Hier lauern die meisten "Speicher"-Killer, die Euch den nötigen konventionellen Arbeitsspeicher klauen.

PROMPT\$P\$g
Bestimmt das Aussehen der Eingabeaufforderung. Hier gibt es Euch das aktuelle Laufwerk und den Pfad an (nach dem Booten meist "C:\>").

PATH C:\;C:\DOS;...
Legt die Pfade fest. Hier könnt Ihr Directories eintragen (getrennt von einem Symkolo), von denen Ihr die darin befindlichen Programme starten könnt, egal, in welchem Verzeichnis Ihr Euch auch befindet.

C:\VERZEICHNIS\PROGRAMM
Startet das angegebene Programm aus dem angegebenen Verzeichnis. Hier stehen zum Beispiel die Maustreiber, wenn sie nicht in der CONFIG.SYS eingerichtet wurden (z.B. C:\DOS\MOUSE.COM).

LOADHIGH C:\VERZEICHNIS\PROGRAMM
Das Programm wird, wenn möglich, in den hohen Speicherbereich geladen. Das schafft meistens viel Speicherplatz.

REM
Dieses REM schreibt Ihr immer vor eine Zeile, wenn Ihr sie nicht benötigt, aber nicht löschen wollt. REM bewirkt, daß das DOS diese Zeile nur als Kommentar beachtet und nicht ausführt. Benötigt Ihr das darauffolgende Programm wieder, nehmt Ihr das REM einfach wieder raus.

C:\DOS\SMARTDRV.EXE
Der Festplatten-Cache von Microsoft beschleunigt zwar alles, nimmt jedoch Speicherplatz in Anspruch. Habt Ihr Speicherprobleme, muß Smartdrv meißt gehen.

C:\DOS\MSCDEX.EXE /X:CD_NAME /M:X /E
MSCDEX initialisiert Euer CD-ROM und muß immer in der Autoexec.bat stehen, wenn Ihr auf das CD-Laufwerk zugreifen wollt. Der CD-NAME nach /X wird in der CONFIG.SYS von dem Treiber festgelegt. Das /M gibt an wieviele Sektoren-Puffer generiert werden sollen und das /E legt diese Sektoren-Puffer in den hohen Speicherbereich, wenn möglich.

C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
Lädt den Tastatur-Treiber. Wenn Ihr nicht unbedingt die deutsche Tastatur braucht, kann dieser Treiber, der natürlich auch Speicher benötigt, für Spiele rausgeworfen werden. Natürlich werden alle Änderungen erst wirksam, wenn Ihr Euren Computer neu bootet. Wer sich zudem noch den nötigen Speicherplatz schaufeln will, ohne groß herumzutippen, nutzt das Programm MEMMAKER unter DOS. Dieses Programm schreibt Eure CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT so um, daß maximale Leistung erzielt wird. Als letzte Alternative könnt Ihr

immer noch auf die sichere Methode einer Bootdiskette zurückgreifen, die meist von den Installationsprogrammen der Spiele erzeugt werden kann. Denkt aber daran, Eure Maustreiber und eventuell auch den CD-ROM-Treiber in die Konfigurationsdateien auf der Bootdisk einzutragen, wenn Ihr sie benötigt. Als letztes noch die eleganteste Lösung von allen: Das MS-DOS 6-Startmenü. Mit diesem Menü ist es möglich, nach jedem Neustart zwischen mehreren Konfigurationen zu wählen. Hier ein natürlich frei editierbares Beispiel:

CONFIG.SYS

[MENU]
MENUITEM=WIN, WINDOWS
MENUITEM=EMM, EMM
MENUITEM=HIM, HIMEM
MENUEFAULT=EMM, 10

Hier legt Ihr die Menü-Punkte fest. Das erste Wort gibt den Sprungpunkt an, das zweite die Erläuterung. Als Default-Menüpunkt wird EMM gewählt, der nach 10 Sekunden autom. startet.

[common]

Gibt an, was immer, egal welche Konfiguration Ihr wählt, geladen wird.

DOS=HIGH
FILES=40
BUFFERS=20

[WIN]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE= CD_ROM TREIBER

WINDOWS-START

[EMM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=UMB
DEVICEHIGH= CD_ROM TREIBER

EMM mit allem.

[HIM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

HIMEM ohne alles.

AUTOEXEC.BAT

SET BLASTER=A220 I5 D1 T2 Das [Common]-Äquivalent.
PROMPT[%config%] \$P\$g Mit Soundkarten-Initialisierung und der Prom
ECHO OFF
SET TEMP=c:\TIME
goto %config% Definierung.

:WIN
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\BAT;...
C:\DOS\SMARTDRV
C:\DOS\MSCDEX.EXE /E /D:CD_NAME /M:10
WIN
goto Ende

:emm
PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\BAT;...
LOADHIGH C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:mscd001 /M:10 /E
LOADHIGH C:\MAUSTREIBER
LOADHIGH SMARTDRV.EXE
Goto ENDE

:him
PATH C:\DOS;C:\BAT;...
C:\DOS\keyb gr,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
REM LOADHIGH C:\MAUSTREIBER
REM LOADHIGH SMARTDRV.EXE
goto Ende

KEINE Maus
KEIN Smartdrv

:Ende



**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

AMIGA

**MEGA
DRIVE**

SNES

**Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke**

**Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

**ACHTUNG!
Neue Adresse**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99

Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

3,5" CD-ROM		3,5" CD-ROM	
Lion King	DA 59,90	Das Amt	DV 89,90
Lost Eden	DV 79,90	Das große Lexikon	DV 39,90
NBA Live 95	DA 89,90	Descent	DV 87,60
Noctropolis	DV 89,90	Full Throttle (Vollgas)*EV	DV 89,90
PC-Hardware Lexikon	DV 39,90	Hugo	DV 47,90
Phantasmagoria*	DV 89,90	Island Inside	DV 85,90
Sim Tower*	DV 89,90	King's Quest 7	DV 89,90
Star Trek - Next Gen.*	DV 94,90		
Weit der Biere	DV 68,00		
WIN Shopping Direkt	DV 29,90		
Wing Commander III	DV 95,00		
X-Com (Terror from...)	DV 89,90		

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

Profi Vertriebs GmbH
Metzgerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 80
Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preisliste gegen
3,- DM in Briefmarken

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

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+ 97,50	Prototype, komplett deutsch	79,90
1942 Pacific Air War Gold, Handbuch dt.	72,50	Psycho Pinball, Anleitung deutsch	69,90
Aces of the Deep, komplett deutsch	89,00	Rebel Assault, deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Aces of the Deep Mission Disk 3.5"	47,50	Red Baron, & Railroad Tycoon, Hdb. dt.	39,90
Across the Rhine, komplett deutsch	97,00	Renegade, Anleitung deutsch	86,50
Alien Breed: Tower Assault, Anlgt. deutsch	64,00	Retribution, Anleitung deutsch	76,50
Alien Logic, komplett deutsch	82,50	Ring der Nibelungen, komplett deutsch + a.A.	92,50
Alone in the Dark 3, komplett deutsch	93,50	Sim City 2000 incl. Data, kpl. deutsch	+ 89,90
Apache Longbow, Handbuch deutsch	+ 59,90	Sim Tower, deutsche Version	+ 89,90
ATARI 2600 Action Pack, dt. Version	134,50	Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch + 95,00	
A.T.P. incl. USA-West und East	52,50	Space Quest I-V, deutsche Anleitung	92,50
Battle Bugs, komplett deutsch	89,00	Space Quest 6, deutsche Version	+ 93,50
Battle Isle II, komplett deutsch	55,00	SSN 21 Seawolf, komplett deutsch	37,50
Battle Isle Scenery „Das Erbe des Titan“	+ 89,00	Star Trek Tech Manual	105,00
Bazooka Sue, komplett deutsch	74,50	Star Trek: Next Generation, dt. Version	103,50
Blind, komplett deutsch	97,50	Stonephorpe (Ravenloft II), Handb. deutsch	82,50
Bio Forge, komplett deutsch	69,00	Strike Commander, Handb. deutsch	37,50
Burning Steel I + Miss. dt. Vers. + Gravis Gamepad	89,00	Super Karts, Anleitung deutsch	89,90
Chaos Control, Handbuch deutsch	82,50	Super Streetfighter 2 Turbo, kpl. deutsch	69,50
Colonisation, komplett deutsch	97,00	Syndicate plus, komplett deutsch	37,50
Comanche incl. Miss. + Gravis Analog pro, kpl. dt.	93,50	System Shock, komplett deutsch	89,00
Command & Conquer, Anleitung deutsch + 95,00		Tank Commander, komplett deutsch	89,90
Creature Shock, deutsche Version	84,50	Temptation (7 Guest, Indy Car m. Zusatzkursen, L of Lore u. Hand of Fate), Anleit. deutsch	97,00
Cyberia, komplett deutsch	93,50	Theme Park, komplett deutsch	89,00
Cybermage, deutsche Version	99,00	Transport Tycoon, komplett deutsch	92,50
Dark Forces, komplett deutsch	82,50	Transp. Tycoon World Editor, kpl. dt. (nur 3,5")	39,90
Dark Sun II, Handbuch deutsch	95,00	UFO u. Master of Orion, deutsche Version	72,50
Das Amt, komplett deutsch	44,00	Under a Killing Moon, Texte dt., Speech engl.	99,00
Das Schwarze Auge I, komplett deutsch	89,00	US Navy Fighters, komplett deutsch	97,50
Das Schwarze Auge II, „Sternenschweif“	89,00	USS Ticonderoga, Handbuch deutsch	82,50
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00	Vollgas, deutsche Version	+ 95,00
Der Reeder, komplett deutsch	79,50	Vollgas, engl. Vers., Anlgt. dt. m. Update-Opt.	72,50
Descent, Handbuch deutsch	89,00	Warcraft, Handbuch deutsch	89,00
Discworld, deutsche Untertitel	89,00	Wing Commander I u. II De Luxe Edit., Hdb. dt.	72,50
Die verrückte Rallye, komplett deutsch	79,50	Wing Commander II, Handbuch deutsch	37,50
Doom II Utilities (2 CD's f. Doom I u. II)	39,95	Wing Commander III, komplett deutsch	112,50
Doppelpass, Anstoß u. World Cup Ed., kpl. dt.	64,00	Wings of Glory, komplett deutsch	86,50
Dune II, komplett deutsch	42,50	Wolf, komplett deutsch	72,50
Dungeon Master 2, komplett deutsch	89,90	Woodruff, Schnibbel von Azimut, kpl. deutsch	89,00
Earthsiege, komplett deutsch	93,50	World Cup Golf, komplett deutsch	82,50
Earthsiege, Erweiterungs-CD, kompl. dt.	59,50	X-COM (UFO 2), deutsche Version	97,00
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	72,50	X-Wing incl. aller Missions, komplett deutsch	76,50
Flamingo Tours, komplett deutsch	67,50		
Flashback, komplett deutsch	59,00		
Flight of the Amazon Queen, dt. Version	79,50		
Flight Unlimited, komplett deutsch	87,00		
Flight 5 u. ATP-Scenery München, deutsch	59,00		
Flight 5 Scenery „Las Vegas“, Anlgt. dt.	69,90		
Flight 5 Scenery „British Isles“, Anlgt. dt.	54,00		
Front Lines, komplett deutsch	69,00		
Front Page Sports-Football 95	89,00		
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt. Vers.	86,50		
Gabriel Knight, Sprache engl./Texte deutsch	74,50		
Great Naval Battles III, Handbuch deutsch	82,50		
Hammer of the Gods, komplett deutsch	79,50		
Hand of Fate, deutsche Version	42,50		
Hatrick, komplett deutsch	93,50		
Heroes of Might & Magic, kpl. deutsch	95,00		
High Seas Traders, komplett deutsch	69,90		
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch	89,00		
Inca I, II u. + Audio CD, kompl. deutsch	69,90		
Inferno, komplett deutsch	49,00		
International Tennis Open, kpl. deutsch	86,50		
Iron Assault, deutsche Version	82,50		
Jagged Alliance, komplett deutsch	+ 95,00		
Joy of Sex, Anleitung deutsch	76,50		
Kings Quest 7, komplett deutsch	93,50		
Klick'n Play, komplett deutsch	93,50		
Kolumbus, komplett deutsch	89,00		
Kyandia I, deutsche Version	29,95		
Lands of Lore, deutsche Version	42,50		
Larry II, III u. V u. VI, deutsche Anleitung	92,50		
Last Dynasty, deutsche Version	84,50		
Legend of Kyandia III, Spr. engl., Texte dt.	89,00		
Lemmings III, Anleitung deutsch	89,00		
Links pro Super Pack, incl. Harbour Town & Belfry	72,50		
Links Course „Prairie Dunes“	49,00		
Little Big Adventure, komplett deutsch	97,50		
Lode Runner, komplett deutsch	86,50		
Lords of Midnight, kompl. deutsch	89,00		
Lost Eden, deutsche Untertitel	84,50		
Lucas Arts Classics, komplett deutsch	105,00		
Mad News, komplett deutsch	93,50		
Mad News Extrablatt, komplett dt. 3,5"	39,90		
Magic Carpet, komplett deutsch	97,50		
Magic Carpet Data-CD „Hidden Worlds“, kpl. dt.	43,50		
Marco Polo, Handbuch deutsch	75,90		
Master of Magic, komplett deutsch	79,00		
Menzoberranzan, Handbuch deutsch	82,50		
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90		
Nascar Racing, Handbuch deutsch	86,50		
Navy Strike, deutsche Version	94,50		
NBA Live 95, Anleitung deutsch	89,90		
NHL 95, Handbuch deutsch	86,50		
Noctropolis, deutsch	97,50		
Novastorm, Handbuch deutsch	79,50		
Oldtimer II incl. Mousepad, kpl. deutsch	52,50		
Orion Conspiracy, deutsche Version	+ 82,50		
Panzer-General, Handbuch deutsch	99,00		
PGA-Tour Golf, Anleitung deutsch	+ a.A.		
Phantasmagoria, deutsche Version	77,50		
Pinball Dreams De Luxe, Handb. deutsch	64,00		
Pinball Fantasies De Luxe, Anleit. deutsch	37,50		
Populous II u. Powermonger, Anlgt. dt.	37,50		
Privateer incl. Mission, Handb. deutsch	37,50		

3,5"

Aces of the Deep, komplett deutsch	86,50
Aladdin, Anleitung deutsch	67,50
Battle Bugs, komplett deutsch	64,00
Bling, komplett deutsch	76,50
Burning Steel II, komplett deutsch	89,00
Hatrick (Bl-Manager Gold) kpl. deutsch	86,50
Colonisation, komplett deutsch	97,00
Comanche, incl. Mission Disks, kpl. deutsch	69,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00
Death or Glory, komplett deutsch	86,50
Der Baulöwe, komplett deutsch	86,50
Die Siedler, komplett deutsch	69,00
Dungeon Master 2, deutsche Version	+ 89,90
FIFA Intern. Soccer, komplett deutsch	69,50
Scenery Europe 1 f. FS 5, Handb. deutsch	64,00
FS 5 Scenery „Japan“ und „Caribbean“, je	54,00
FS 5 Scen. „San Francisco“ u. „Washington“, je	49,00
FS 4 u. 5 Scen. „Salz/Wien/Tyrol/Kärnt.“, je	64,00
Frontlines, komplett deutsch	72,50
Harpoon II 2.0	72,50
Harpoon Battleset „Coldwar“	47,50
Harpoon Battleset „Westpac“	47,50
HUGO, komplett deutsch	64,00
Indiana Jones 4, komplett deutsch	55,00
König der Löwen, Anleitung deutsch	67,50
Lemmings III, Handbuch deutsch	64,00
LinksCou „CastlePines/BigHorn/PrairieDunes“, je	49,00
Lode Runner, komplett deutsch (WINDOWS)	64,00
Might & Magic 5, komplett deutsch	39,90
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90
Nascar Racing, Handbuch deutsch	79,50
Panzer General, Handbuch deutsch	82,50
Psycho Pinball, komplett deutsch	64,00
ran Trainer, komplett deutsch	89,90
Sim City 2000, komplett deutsch	95,00
Sim City 2000 Datadisk, komplett deutsch	39,90
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	+ 86,50
Space Simulator, 1.0 engl./kpl. dt.	99,00/134,50
Theme Park, komplett deutsch	79,50
Tie Fighter, deutsch + Gravis Analog pro	93,50
Tie Fighter Mission Disk, kpl. deutsch	+ 39,90
Tornado u. Falcon 3.0, Handbuch deutsch	72,50
Transport Tycoon, komplett deutsch	92,50
Transp. Tycoon World Editor, kompl. dt.	39,90
Wolf, komplett deutsch	72,50
Soundbl. 16 Value, Handbuch deutsch	175,00
Soundblaster 16 Multi-CD, Handb. dt.	235,00
Soundblaster 16 ASP Multi-CD, Handb. dt.	289,00
Soundblaster AWE 32, Value Edit., Handb. dt.	339,00
Soundblaster AWE 32, Handbuch deutsch	459,00
Duales Joystickkabel f. Soundblaster	29,00
SBS Aktivboxen, Creative/Yamaha	219,00
Gravis Gamepad	47,50
Gravis Joystick Analog pro	54,50
CH-Flight Stick pro	149,95
CH-Virtual Pilot pro	189,50
CH-Pro-Rudder-Pedals	189,50
CH-Gamecard Automatic 3	84,50
Phoenix-Flugjoystick	209,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

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

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

☎ 02103 - 3 10 41
ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Auch schon mal mit dem Gedanken gespielt, Ordnung in die ständig wachsende Spielesammlung zu bringen? Warum nicht einfach den ganzen Gigamüll auf einer CD-ROM archivieren? Technisch kein Problem. Bevor Ihr jetzt aber losrennt und einen CD-Recorder ranschafft, riskiert lieber erst einen Blick auf Stefans Brief "CD-Brennerei".

Eure Ull.

Hersteller-Service

Vor einigen Wochen hatte ich Probleme mit dem Sierra-Spiel "The Dagger of Amon Ra". An einer bestimmten Stelle im Spiel erhielt ich jedesmal eine Fehlermeldung von SCI, die zum Spielabbruch führte. Nachdem ich das Spiel bei Freunden installiert und festgestellt hatte, daß der Fehler auch auf ihren Rechnern auftrat, wandte ich mich mit einem Brief, in dem ich meine Probleme schilderte und um Patch-Disks bat, an die deutsche Sierra-Vertretung. Zwei Tage später meldete sich ein Mitarbeiter. Ich erklärte ihm die Situation und nach einigen Überlegungen schlug er vor, daß ich meine Disketten sowie das Handbuch (Kopierschutz) einschicken sollte, damit die Disketten auf eventuelle physikalische Fehler überprüft werden könnten. Wir einigten uns auf einen Austausch der deutschen Diskettenversion gegen die englische CD-ROM-Version für den Fall, daß die Disketten fehlerfrei seien. Also schickte ich wie besprochen die Disketten sowie das Handbuch an Sierra und erhielt prompt zwei Tage später die CD-ROM-Version und das neue Handbuch. Von diesem schnellen und guten Service war ich überrascht. Der Mitarbeiter am Telefon war freundlich, um eine Lösung meines Problems bemüht und nahm sich für mich Zeit. Auch die schnelle Abwicklung der ganzen Angelegenheit hat mich sehr gefreut. Sierra macht keine leeren Werbeversprechungen!

Gerald Müller-Bruhnke

Nur so erhält man treue Kunden! Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, daß ein perfekter Hotline-Support sehr aufwendig und teuer ist. Ein kleinerer Hersteller muß sich schon ganz schön krummlegen, um da mitzuziehen. Außerdem schlagen sich die Kosten für den Support natürlich in den Spielepreisen nieder. Letztendlich gilt aber auch für Spielesoftware, was für viele Hardwareanbieter gilt: Lieber ein paar Mark mehr bezahlen und im Ernstfall nicht alleine mit dem Problem im Regen stehen.

Spaßverderber

Seit nunmehr sechs Jahren gehöre ich zu Euren treuen Lesern. In diesen Jahren gab es nur eins, das mich wirklich störte und worauf ich auch in der **POWER PLAY** 5/95 wieder stieß: Das Abbilden der Schlußgegner oder des Abspannes eines Computerspiels. War's früher der Schlußdrache bei EOB 2, so ist's nun der Obermottz bei Dark Forces oder der Great Dreamer bei X-Com, Terror From The Deep nebst Abspann. Ihr nehmt den Leuten ja den ganzen Überraschungseffekt und die ganze Vorfreude aufs Finale! Ich möchte nicht, noch ehe ich mir ein Computerspiel kaufe, bereits wissen, wie die Schlußszene oder der Endgegner des Spieles aussehen wird! Ist ja verständlich, daß Ihr mächtig stolz seid, wenn Ihr diese Testspiele durchgespielt habt, aber gönnt doch auch uns das Vergnügen und die Überraschung!

Thomas Klingsbigl, Salzburg



Jaja, wir geben es zu. Da geht ein wenig der Anspruch mit uns durch, wichtige Titel schon vor der Bewertung ganz durchgespielt zu haben. Das erste jungfräuliche Zielphoto hat natürlich auch für uns einen ganz besonderen Reiz. Natürlich geben wir Dir recht. Wir werden in Zukunft eher Bilder aus dem letzten Spielabschnitt zeigen, aber nicht mehr ständig aus der Endsequenz.

O.m.U.-Nepp

Immer wieder, wenn ein Spiel mit englischer Sprachausgabe und schlappen deutschen Untertiteln herauskommt, stimmt Ihr eine Lobeshymne an, wie erfreut man doch sein könne, die englische Sprache zu genießen, da die deutsche Übersetzung ja doch immer nur zweite Wahl sei. Zum einen ist es doch so, daß derjenige, der das englische Original haben will, es jederzeit bekommen kann, gleichgültig, ob es nun eine komplett deutsche Version gibt oder nicht. Zum anderen halte ich es schlicht für eine unglaubliche Unverschämtheit, dem deutschsprachigen User für ein englisches Spiel mit deutschen Untertiteln genauso viel (oder vielleicht sogar mehr) Geld abzuknöpfen wie dem englischsprachigen, obwohl dieser ja wohl eindeutig mehr von dem Spiel hat.

Was mich angeht, so werde ich künftig jedes Spiel, das mich nur mit Untertiteln abspeisen will, boykottieren. Star Trek – The Next Generation wird wohl das nächste sein, das ich nicht kaufen werde! Mal ehrlich, würdet Ihr Euch eine Fernsehfolge von "The Next Generation" im englischen Original anschauen oder sogar kaufen, weil die Stimmen so toll sind und die deutsche Übersetzung nur zweite Wahl ist? Wenn ja, gehört Ihr sicher zu einer verschwindend kleinen Minderheit!

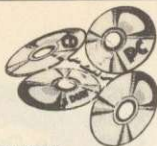
Ralf Wilgalis, Weilheim

Ganz ehrlich, die englischen Originale – egal ob Film oder Spiel – stehen bei uns in der Regel wesentlich höher im Kurs als die eingedeutschten Versionen. Arnolds österreichischer Akzent z. B. kommt im US-Original zehnmal cooler als das synchronisierte "ich komme wieder". Aber, und das geben wir ja zu, das ist wirklich Geschmackssache. Wäre es jedoch wirklich so, daß sich englische Versionen überhaupt nicht verkaufen ließen, müßten die Hersteller gezwungenermaßen viel mehr Wert auf gute deutsche Übersetzungen legen – einfach um zu überleben.

Absturzangst

Ich habe in einer Fachzeitschrift gelesen, daß "...die Spielehersteller in dem Bemühen, das letzte Quentchen an Spiel- und Grafikgeschwindigkeit aus den Maschinen herauszuholen, die Spiele sehr hardwarenah programmieren. Das führt dazu, daß

Lutz Althoff
Computerspiele
Markter Breite 38
34497 Korbach



BTX: ALTHOFF#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

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

		3,5	CD
Aces of the Deep	D	76,90	82,90
A.o.t. Deep Mission Disk	D	42,90	
Asterix*	D	66,90	
Bling!	D	73,90	66,90*
Bioforge	D	84,90	
Dark Forces	D	89,90	
Das Amt	D	76,90	84,90
Der Reeder	D	75,90	
Descent	H	75,90	74,90
Discworld	D	69,90	79,90
Earthsiege Exp. Disk	D	48,90	48,90
EA Classics (z.B. WC2, Privater)	je	32,90	
Elite 3 - First Encounters	D	75,90	78,90
Flight Unlimited	D	83,90*	
Full Throttle - Vollgas	H	66,90	
High Seas Traders	D	61,90	62,90
Jagged Alliance	H	74,90	
Magic Carpet	D	86,90	
Magic Carpet - H. Worlds	D	39,90	
Master of Magic	D	82,90	83,90
NBA Basketball Live 95	H	85,90	
One must fall	H	49,90	69,90
Psycho Pinball	H	59,90	69,90
Panzer General	H	75,90	77,90
Prisoner of Ice*	D	82,90	
Sam Tower	H	72,90	69,90
Star Trek - Next Generation D		95,90*	
Super Street Fighter 2 Turb. D		66,90	79,90
Tie Fighter Mission Disk	D	29,90	
The Lost Eden	D	78,90	
US Navy Fighters	D	83,90	
Warcraft: Orcs & Humans	H	77,90	77,90
X-Com: Terror f.a. Deep	D	83,90	84,90
Doom 2 Super Magic	H	39,90	
Rise of the Triad Utilities	VV	19,90	

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
F englisch H deutsches Handbuch D deutsche Version
Nachnahme: + 9,90 (+ 3,- Zahllkarte)
Vorkasse: + 6,90
auf Rechnung: + 7,50 (ab 2. Bestellung)
Annahmeverweigerung bestellter Ware: 15,- DM Unkostenentstattung

Erotic

EXTREME HOT

Erotische
erotische Bilder
nicht suspendiert
Realitätsgetreue

Interactive
mit Sound

EXTREME HOT EROTIK
Der neueste interaktive Erotik Hit!!! Zahlreiche
Bilder in 16,7 Mio Farben mit komfortabler
Oberfläche und toller Musik. Spitzenklasse!!!

1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE
Brillante Bilder im Photo-CD Format
Format (16,7 Mio. einzeln - nur 39,95
Farben). Heiße 2 CD's - nur 69,95
Mädchen zeigen alles. Alle 4 - nur 129,95

Erotic Games - Part 1
Videos in Superqualität - im
Quicktime-Format. Deutsch 49,95
Visual Hot Girls
Zahlreiche wunderschöne Mädchen
zeigen alles. Ein Top-Hit. 49,95

Erotic Collection Vol. 2
Nach dem Riesenerfolg wird's
jetzt noch heißer. Mit 4 neuen
Erotik-Paketen:
- Shaved Pussies 2, Sexy Teenys,
Men who loves Women und
Erotic & Animation. 16 HD's.
nur 89,95 (einzeln: 114,80)
Shaved Pussies 1, 2 o. 3
Scharfste erotische Girls zeigen alles.
5 HD-Disketten mit heißen Bildern.
Ein Muß! Je 34,95/alle 89,95

Kröger
S. Kröger - Software Vertrieb
FAX 05732/74401
Tel. 05732/74401
Postfach 4117
32571 Löhne
Diskrete Lieferung wird garantiert!

NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen
Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (bar/Beck): + 5 DM
Ausland (nur VK): + 8 DM
GRATIS-INFO anfordern!
(Liegt jeder Bestellung bei)

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

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

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

MEGA - HITS

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

ZUBEHÖR

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

Sonder-Angebote:

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

So
kann 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

Spiele, die für den 486er geschrieben wurden, zum Teil auf Hardware-Routinen zugreifen, die im Pentium an einer anderen Stelle liegen. Ein solcher Zugriff führt zu Systemabstürzen." Ich hatte eigentlich vor, mir einen Pentium 5/75 zuzulegen. Nun bin ich verunsichert. Als PC-Neuling kann ich diese Aussage nicht so ganz bewerten. Ich lese seit der Ausgabe 3/95 Ihr Magazin und habe festgestellt, daß Sie Spieltests fast immer mit einem Gateway P5-90 durchführen. Haben Sie hier Erfahrungswerte mit diesen "Abstürzen"?

Stefan Himmelmann, Nottuln

In der Tat gab es anfangs mit Pentium-Rechnern massive Probleme, die aber mittlerweile immer seltener werden. Grundsätzlich ist es nie verkehrt, sich stets den modernsten Rechner zu kaufen, den das persönliche Budget zuläßt. Das Hardwarekarussell dreht sich ohnehin so schnell, daß man kaum mit Aufrüsten nachkommt. Wie bereits richtig bemerkt, treten hardwarebedingte Probleme vor allem dann auf, wenn ein altes Programm auf einem neueren System laufen soll. Mit "alt" sind dabei Titel gemeint, die mindestens ein Jahr oder länger auf dem Markt sind. Von zehn Titeln sind dann aber mindestens acht veraltet und längst in der Versenkung verschwunden. Bei wirklich wichtigen und erfolgreichen Spielen, die auch noch nach einem Jahr stark gefragt sind, gibt es im Fall echter Kompatibilitätsprobleme Patches (in Mailboxen oder Spieleforen) oder Updates (vom Hersteller), die Hardwareprobleme umgehen oder beheben. Ohnehin entstehen Hardwareprobleme meist nicht durch einen neuen CPU-Typen bzw. maschinen-nahe Programmierung, sondern durch fehlerhafte Rechner-Konfiguration bzw. Probleme im Zusammenspiel der Hardwarekomponenten CD-ROM, Soundkarte, Grafikkarte und Motherboard.

Falscher Fehler

Mit Erstaunen habe ich den Leserbrief von Uwe Semlow in Ausgabe 6/95 gelesen. Den von ihm beschriebenen Fehler im Programm Aces of the Deep kann ich leider nicht ganz nachvollziehen. Selbst nach mehrmaligem Probieren gelang es mir nicht, ein auf der Heckseite des U-Bootes

befindliches Schiff mit einem Burgtorpedo zu beschießen. Es kam immer die Nachricht, daß das Torpedogroßrohr nicht auf diesen Winkel eingestellt werden kann. Was aber sehr wohl geht, ist aus einem beliebigen Torpedorohr zu feuern, wenn kein Ziel ausgewählt wurde. Nur würde sich bei dieser Variante ein aus einem Bugtorpedorohr abgefeuerter Torpedo vom zu versenkenden Schiff wegbewegen, es ist also unmöglich, das Schiff so zu treffen. Ohne Zieleingabe wird wohl keiner auf ein Schiff feuern, wenn er es treffen will und das Problem von Uwe erübrigt sich – ebenso die heftige Kritik am Programm!

Jens Trawinski, Berlin

Löschen möglich?

Es ist mir zwar bekannt, daß man auf derzeit herkömmlichen CD-ROM-Laufwerken nicht speichern kann. Nicht bekannt ist mir aber, wie das mit dem Löschen von Daten von einer CD-ROM aussieht? Ausprobieren wollte ich das natürlich nicht, denn das gäbe nur Probleme.

Ivan Cloesen, Leonberg

Löschen, zumindest kontrolliertes Löschen, ist bei einem CD-ROM genauso unmöglich wie Beschreiben. Technisch gesehen ist kontrolliertes Löschen auch ein Schreibvorgang. Wie aber schon der Name verrät, ist eine CD ein Nur-Lese-Speicher (ROM=Read Only Memory), läßt also keine Schreibzugriffe zu. Informationen auf einer CD werden nicht (wie auf einer Diskette oder Festplatte) durch eine magnetische Beschichtung festgehalten, sondern mechanisch – banal gesagt, durch ebene Flächen (die gold- oder silberglänzende Beschichtung) und Löcher drin, die sich je nach den binären Informationen Null und Eins abwechseln. Der Laserstrahl macht nichts anderes, als die Spur abzutasten: Wo er durch die veränderte Lichtbrechung Löcher in der Beschichtung findet, interpretiert er eine Eins, die unberührte CD-Oberfläche ist die digitale Null. Bei einer CDA, der schon erwähnten beschreibbaren CD, läßt sich ein Schreibvorgang nur ein einziges Mal ausführen. Er ist irreversibel, läßt sich also nicht mehr rückgängig machen. Bei industriell hergestellten Massen-CDs werden die Informationen erst gar

nicht mehr einzeln geschrieben, sondern mechanisch in die Beschichtung gepreßt. Als Vorlage dient eine gläserne Master-CD. Die "durchlöchernde" CD-Beschichtung wird auf ihrer Oberseite mit Lack überzogen und ist damit versiegelt. Gelesen werden die Informationen durch die millimeterstarke glasklare Kunststoff-Unterseite der CD. Deshalb ist ein Kratzer auf der Unterseite zwar ärgerlich, weil durch die veränderte Lichtbrechung Lesefehler auftreten können, aber nicht irreparabel: Kratzer lassen sich mit entsprechendem Geschick heraus schleifen (z. B. mit 1000er Naßschleifpapier). Die CD funktioniert dann wie neu. Wird dagegen die dünn lackbeschichtete CD-Oberseite verkratzt, ist meist auch die Trägerschicht beschädigt und der Datenträger damit unwiederbringlich zerstört.

CD-Brennerei

Da ich die Fehlermeldungen in Zusammenhang mit Disketten satt habe und mich nicht mehr als Diskjockey betätigen möchte, wenn ich ein Spiel installieren will, würde ich gerne wissen, wo ich meine Diskettenspiele (möglichst im Raum Köln) auf CD-ROM brennen lassen kann, so daß sie mit meinem normalen CD-ROM (ISO 9660) gelesen werden können. Ich möchte mir nicht gleich ein MO-Laufwerk zu diesem Zweck kaufen, weil sich sowieso schon alle neuen Programme auf CD befinden. Ich wäre sehr dankbar, wenn Ihr mir diese Fragen beantworten könntet.

Stefan Denes, Köln

Technisch ist das mittlerweile überhaupt kein Problem mehr. Zur Herstellung einer solchen CD brauchst Du lediglich eine sog. CD-R, eine beschreibbare CD (Compact Disc Recordable). Die Dinger erkennt man an ihrer grünlich-goldfarbenen Beschichtung, sie kosten etwa 30 Mark pro Stück. Bespielt wird eine CD-R mit einem CD-Brenner bzw. CD-Recorder. Diese Geräte kosteten noch vor kurzem mindestens fünfstelligen Summen, mittlerweile gibt es schon sehr brauchbare Geräte ab etwa vier- bis fünftausend Mark. In schätzungsweise ein bis zwei Jahren dürften diese Recorder auch für den privaten Gebrauch interessant werden. Ein CD-Recorder wird so einfach bedient wie ein

zusätzliches Laufwerk: Man kopiert über die SCSI-Schnittstelle alle Dateien drauf. Je nach Gerät ist die CD nach einer halben bis zwei Stunden fertig. Auf diese Weise lassen sich auch eigene Audio-CDs (mit eigenen Soundtracks) und sogar Laserdisks (z. B. mit eigenen Animationssequenzen) herstellen. Firmen, die entsprechende Geräte einsetzen, schießen derzeit überall wie Pilze aus dem Boden. Der Haken daran ist, daß sie meist kein großes Interesse daran haben, Einzelstücke zu bearbeiten. Einzelaufträge werden also entsprechend teuer (schätzungsweise mehrere Hundert Mark). Im Kölner Raum ist uns kein Service-Anbieter namentlich bekannt, ein Kleinanzeigen-Inserat oder ein Blick ins Branchenbuch dürfte aber fix Hilfe schaffen. Wer sich über Preise und CD-Recorder informieren will: z. B. über Point Computer, Tel. 089/686460, Fax 089/507271. Bleibt nur noch die Aufgabe, den Brenn-Service davon zu überzeugen, daß da auch wirklich keine Raubkopien entstehen...

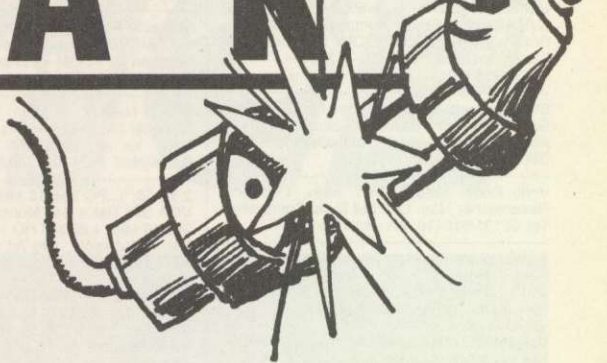
Kastenproblem

Der Wertungskasten in der POWER PLAY hat mir bis jetzt immer die Information gegeben, die ich benötige, aber jetzt, wo die CD die Laufwerke langsam erobert, weiß ich bei Eurer Wertungskastentechnik nicht, ob das Spiel nur auf CD oder auch auf Diskette laufen wird. Ich schlage vor, wenn das Spiel auf Diskette geliefert wird, ein "Disk" und bei einem CD-ROM-Spiel ein "CD-ROM" unter das "MS-DOS" im Wertungskasten zu schreiben. Bei einem Spiel, das auf CD-ROM und auf Diskette herauskommt, schreibt man eben beides in den Wertungskasten. Ich hoffe, daß Ihr diesen Vorschlag annehmt oder daß Ihr eine andere Lösung findet.

Philip Copony, Gammertingen

Wir werden unser Layout und die Wertungskästen in den nächsten Wochen gründlich überdenken beziehungsweise überarbeiten. Verbesserungsvorschläge, die wir von den Lesern erhalten, sind wichtig und werden berücksichtigt. Grundsätzlich läßt sich bemerken, daß sich das Problem demnächst von selbst erledigt, da nur noch Spiele auf CD erscheinen werden.

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 Computernutzer 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 09/95** (erscheint am 16. August '95): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis 11. Juli '95 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Ausgabe 10/1995** (erscheint am 13. September 1995) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verkaufe C 64 komplett mit Laufwerk, 2 Joysticks, Spielen (u.a. Archon), Leerdisketten, Tastatur, Monitor und Netzteil für 120,- DM. VHB Tel. 08333/3598

C 128D, Farbmonitor, Module, Joysticks, sehr viel Software und Literatur, Preis VHS, Tel. 07641/43428 (Florian) ab 17 Uhr

Achtung Sammler! Verkäufe Klassiker für C 64, Amiga und ST: Mule, Kampfgruppe, EOS, Decathlon, Moonpatrol, Infocom, etc. Liste: Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk. Ultima 1, Sentinel, Pole Position, S. Icehockey, Perry Mason, Paradox, PSI 5, Archon, Seven Cities of Gold & einige Infocoms, zum Neupreis. Tel. 0721/31748

C 64 + Laufwerk, Final Cartridge III, über 120 Disketten + 2 Joysticks für nur 235,- DM. Verhandlung möglich. Tel. 0531/894459 (Brendel) BS

Amiga

Verk. Amiga 500 + Zubehör (299,-); Monitor 1084S (250,-); Speicher, (30,-); TV-Modulator (40,-). Tel. 0521/895658, R. Uffmann, Leihkamp 23, 33619 Bielefeld

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. 05731/96596, 05731/49451

A2000 mit Turbokarte 040 9 MB RAM Festplatte 80 MB SCSI und A500 mit Commodore Controller + HD Gehäuse + 1 MB RAM, alles zusammen für 1500,-. Tel. 07141/25048

Biete: Ultima 5 (+ Stoffkarte + Beilage), Eishockey Manager (+Video), Pools of Darkness je 35,-; Lemmings Double Pack 45,- + NN; Suche Ultima 1-4 (auch für C 64); 02327/73161

Verk. A500 1 MB + neue Maus + TV-Modulator: nur 200 DM. Tel. 039054/246 Mo-Fr 16.00-16.30 Uhr (nach F. Folkens fragen)

Verk. A500, 1 MB Farbmon., 85 Leerdisk., Maus, 2 Joysticks + 8 Orig. Games (z.B. Chaos Engine); VB 400 DM; Tel. 07021/46407 Daniel

Verk. Amiga 500 + A1000 HD 60 MB je 2,5 MB RAM Monitor 40-50 Originale uvm. für VB 2000,- DM. Tel. Ingo 07181/82381 auch Anrufbeantworter, ruft mal an!

CD-32: Verk. mit 2 Joys und 8 Spielen (Rise of the Robots, WC1, Alienbreed, Special Edition...) Michael Dittrich, Öbergweg 6c, 82205 Gliching für 300 DM

Verk. A500, 2,5 MB, 2. Laufwerk, Monitor 1084S, incl. ca. 50 Orig. Spiele, VB 750 DM. Tel. 0234/520663

Verk. Amiga 500, 1 MB, 3 Joyst., 7 Kaufspiele (Monkey II, Mad TV, Indy 4, Hero-Q, Power M., Night S., Populous), 120 Disks + 1e Box NP ca. 1800,- VB 550,-. Tel. 05326/3073

Verkaufe A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. Laufwerk, Star LC-10 Farbdrucker, Buch, 2 Diskettenboxen, Abdeckhauben für 700,- DM. Telefon 08638/73457

Verkaufe A2000 Zentraleinheit mit 12 Originalspielen, 6 Programmen, 100 Leerdisketten und 4 Joysticks. Alles auch Einzel zu verkaufen! Tel. 0251/3111142

Verk. Dennis/Oscar AA je 20,-. Software Manager 30,-, Beckertext 2 40,-, ARexx-Buch + Disk 30,-, Amiga Intern-Buch 50,-, Wordworth AGA 60,-. Tel. 02166/38028

Verk. A500, 1 MB, 2 Laufwerk, 1 Maus, 100 Spiele auf CD-ROM, 13 Originalspiele, CD-ROM, 2 Joysticks, Preis VB 750 DM; Tel. 08582/555 ab 18.00 Uhr (Michael)

Verk. M & M 2, Overrun, Space Rogue, Traders, Windwalker, Moebius, Populous, Space Quest 1-3, Ultima V, Chaos S. back, Pirates, Monkey I, Infocom. Tel. 0721/31748

Je Spiel 20,-: Pirates, Street Fighter 2, Ishar, Lotus 3, Wizkid, Lionheart, Legend of Fearghil, für PC Zool, B17, Sensible Soccer 93. Tel. 04361/1238

Verkaufe ca. 40 Amiga-Originale für 5-50,- DM, z.B. Ambermoon, Beholder 1+2, Universe, List & Info anfordern bei: Michael Bachmann, Quellenweg 17a, 65520 Bad Camberg

Suche div. Originale: Pool of Radiance, Champions of Krynn, Pools of Darkness, Dark Queen of Krynn, Verkäufe: Streetfighter (20 DM). Tel. 04757/306 (ab 19.00 h)

Verk. 9 Spiele: Elvira 1+2; Silent Service 2; Mad-TV; Dune II; Thunderhawk; Pent. HN; Flames of Freed. zus. nur 60 DM, einzeln 10 DM. Der 1. der anruft bek. 1 Demomaker + and. Tools kostenlos. 06261/37517

Verkaufe Amiga 500 + 1,8 MB Speichererweiterung + zweites Laufwerk + Monitor und 21 Originalspiele (Historyline, Battle Isle, usw.) VB 700. Tel. 069/359901

Verkaufe 20 Top-Original-Spiele für DM 650, nur komplett mit Anleitung und Verpackung. Tel. 0711/799416 Andil

MS-DOS

Verk. 286, 16 MHz (Highscreen) 1 MB, 33 MB FP, Tastatur, 3,5" + 5,25" Floppy, VGA, Gameport, Joystick, Maus, DOS 5, Works, WVF, VHB 550 DM, Tel. 0651/57985, Manuel Longen

Verk. Defender of the Empire, Populous 2, Alles Original ca. 1 Wo. alt. Tel. 02173/53249 ab 17 Uhr

Verk. CD: WC3 60 DM, Sim City 2000 35 DM, Syndicate 40 DM, Rebel Assault us. 35 DM, Disk: Earthsiege 40 DM. Tel. 0711/618629, Björn

Tausche DSA2 + Warlord 2 + Warlord 2 Szenar. gegen Sys. Shock CD/Verk. 486-DX2-66 (J) + Mainb. ASUS + HQ-Contr. 450 DM/0611-603788 ab 18h Mo-Fr, Call Nuno

Tausche XCOM gegen Bioforce oder Dark Forces. Tel. 1: 06303/6375 14.00 bis 16.30, Tel. 2: 06352/6299 ab 17.00 Erreichbar

Verkaufe Cyberia (CD-ROM) 60,- DM. Tel. 06261/377753 (Mo-Mi, ab 18.00)

Verk. CD-ROM Inca 2 60 DM, Goblins 3 60 DM, Lost in Time 50 DM, The 7th Guest 50 DM, Theme Park 50 DM u. Dracula Unleashed 40 DM, Tel. 07478/8477 ab 18.00

Biete aktuelle Software für den PC & Amiga!! Tel. 05731/96596, Tel. 05731/49451

Verkaufe 486/66, 8 MB RAM, 3,5" + 5,25" LW, VGA 1 MB, CD-ROM, Soundk., 2 FP (250 + 400 MB), Farbhandscanner, HP-DeskJet 560C, Joystick Gravis A-Pro, 14" Farbmon., div. Softw., 3500,- DM. Tel. 0271/22911, T. Schwarzer

Verkaufe Sim Ant Original ungebraucht für 25,- DM. Tel. 0511/413230, Sascha verlangen

Verkaufe Gabriel Knight (30), Hand of Fate (20), Strike C. Speech (10), Soundwave 32 von Orchid für 300 VHB, SW-Monitor für 100 VHB, Tel. 07731/72382 Abends

Biete: Amberstar, Beholder 2, Jetfighter, Manhunter 1+2, Planet's Edge, Summoning, Tornado je 30,-; Dark Sun, Wizardry 7, Shadowgate, Hurra D., Lemmings je 35,- + NN; 02327/73161

PC-Originale: Siedler, Tie Fighter, DSA, Bloodnet, X-Wing, Elite 2, Colonization, BMH, Comanche, Monkey 2, etc.; Liste gg. RP Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Verk. CD: Creature Shock, Inferno, DSA2, WC3; Disk: Alien Legacy und Soundkarte (OPL4-Chip) für 100 DM, Spiele für 65 DM. 07821/31719 Florian

Verk. XWing + Mis. Disk 1; Privateer; Die Siedler; Terminator Rampage je 40 DM. Bitte erst nach 18 Uhr Tel. 08167/8563 Fax. 08167/9092

Verkaufe: KQ 6&7 CD, Return to Zork, Rex Nebular, SQ 1 VGA, Utopia + DataDisk, Spellcasting 301, Les Manley 2, Special Forces, WC3 deutsch, Tel. 030/8016526 ab 15 Uhr

Verk. Orig. Spiele Ultima Pagan, Sim City 2000, Theme Park, Syndicate je 35,- DM u. Kyandia 3 55,- DM. Tel. 06241/74726

Verk. (CD-ROM): TFX (39), Killing Moon (40), (Disk): Hanse (39), Patrizier (19), Indycar + Tracks (39), Pizza (35), Pirates Gold (20), Window Works (29). Tel. 02842/41698

Verk./Tausche: Orig. CD Aces of the Deep, System S., Warcraft, Rebel A. Orig. Disk 3,5" Sim City 200 (engl.), Indycar Rac., Caos Engine, Flashback, Tel. 03762/46295

Austria: Verk. Orig.-Software für OS 100 bzw. DM 15: Monkey Isl. 2, Night Shift, A-Train, Windows 3.1, After Dark 2, PC Tools 8. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig.-Software für OS 100 bzw. DM 15: Star Wars Screen Entertainment, Steel Sky, Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für OS 100 bzw. DM 15: Loom, SWOTL, Monkey Island, Return to Zork, Star Wars Chess, Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für OS 200 bzw. DM 30: LucasArts Classic Adventures, Pirates! Gold, X-Wing, Colonization, Ultima 8. Tel. A-05512/3173 (Mi-So)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für OS 200 bzw. DM 30: LucasArts Air Combat Classics, System Shock, Tie Fighter, Sim City 2000. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für OS 200 bzw. DM 30: Day of the Tentacle, Fate of Atlantis, Rebel Assault, Gabriel Knight, Myst. Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel)

Austria: Verk. Orig. CD-ROMs für OS 200 bzw. DM 30: Sam & Max, Star Trek 25th Anniversary, Discworld, Tel. A-05512/3173 (Mi-So, Daniel verlangen)

Verkaufe Dark Forces 60 DM, Myst. 45 DM, Nascar Racing 45 DM, Pinball Fantasies 25 DM + VK -Originale- Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 55411 Bingen, Tel. 06721/42786

Suche Vollversion für PC: OMF und Christoph Kolumbus oder Tausche gegen Outpost, Rebel Assault und Pacific Strike. Tel. 034496/60520 (Heiko)

Verkaufe: Outpost CD, für 55,- DM. Star Trek „The Technical Manual“ für 85,- DM, Nitro CD, für 20,- DM. Tel. 06190/6999

Verkaufe CD-ROM Laufwerk Mitsumi Double-Speed incl. 2 Spiele CD's (Little Big Adventure, Novastorm für 200,- auch einzeln. Tel. 07251/62781

CD (à 60): Wings of Glory, Dawn Patrol; Disk (à 40): Privateer, P. Strike, SCTO1, NWDOS 7.0; Thrustmaster: Flight- und Weapon Control 250 zus. Tel. 09771/97942

Tausche Magic Carpet, Theme Park, Colonization, Battle Isle 2, Arbus 320 gegen LBA, Discworld, System Shock, U8; möglichst nur DV und CD-ROM. Tel. 04141/900024

Verk. PC-Originale AOD 40,- DM, Earthsiege 50 DM; BMH + Supporter 60,- DM; DSA 2 + Speechpack 60 DM; Tel. ab 18.00 Uhr 030/5422305

Verk./Tausche: Frontier (45), Battle Isle II (45), Mu. M3/4 (20), Special Forces (30), Ultima 7/1 (40), Suche: Simulation, Rollenspiele, Action 07558/1286 ab 19 Uhr

Verk. KQ7 60; Larry 50; DotT 40; Simon 45; Star Trek 2 50; Pagan & Speech 50; 7th G. 35; Dark Seed (CD) 35; Lands of Lore 40; Sage v. Nietoom 40; Laurabow 2 35; 06131/331542

Suche: NBA Live 95, Lost Treasures, Discworld, Death Gate, Full Throttle, UFO2, Psycho Pinball, Bureau 13; Kauf & Tausch gegen: siehe oben, 08671/20252

Tausche/verk. Ran Trainer (Disk, dt.) DM 45, Fleet Defender (Disk) DM 40, CD-ROM: Armored Fist (dt.) DM 60, Wing Com. Armada (dt.) DM 50, Tel. 08333/3598 uva

Verk. WWF 3,5". Suche: Das Amt; Die total verrückte Rally, Sim Tower, Sam & Max, Transp. Tycoon + World Editor, DSA 1+2; Klaus Allgäuer, Am Werkbach 15, 92685 Floß

Verk. SIMMS 1 MB, 2 Stück 100 DM oder einzeln für 50 DM. Suche Dune II. Tel. Leipzig 4416853

Verk. 486DX2/66 VLB mit 4 MB RAM, VLB-Controller, 261 MB HDD, Grafik 1 MB, 5,25 u. 3,5 Lw., Software (DOS ...) - ohne Monitor, 1000,-. Tel. 05924/480

MS-DOS

Multimedia-PC: Pentium-60 mit 8 MB RAM, SVGA-Grafik, SB-16 Komp. Soundkarte, + Boxen, 2 x Speed CD-ROM, Erweiterbares Tower-Gehäuse, VHB 3750,-. Tel. 06838/7567

Suche zuverläss. Tauschpartner für CD-ROM-Spiele. Bevorz. Genres: Action, Sport u. Adventure. Habe haupts. aktuelle Spiele! Tel. 02561/67743 Nico

Verk. Rebel Assault, Iron, Helix, THB und Rasenmäher Man. Und auf Disk, Comanche. Tel. 02131/519416 Jan verlangen!

PC-Originale: System Shock CD 60,-, US-Navy-Fighters CD 50,-, Amoured Fist CD 45,-, Overlord 40,-, Microsoft Dinosaurier 50,- u.v.m. Tel/Fax 09922/60224

Verkaufe Nascar-CD 45 DM; Suche PGA486-CD, Wing Commander 3. Tel. 05323/78954

Verkaufe meine PC-Games-Sammlung: Liste anfordern! z.B. Nascar Racing: Kyrandia 3; Battle Isle 2 u.a.; Kerstin Lochner, 97762 Hammelburg, Am Rod 71. 09732/6693

Verk./tau. CD: Rebel Ass., Empire Del., Warcraft, UFO, Fila S., Disk: SC 2000, System Shock, Tie, X-Wing, Colonization, Eish. Man., W. Gretzky 3, HQ, 07461/76393

Verk./Tausch CD: WC3, L.B.A., Oldtimer, Magic Carpet; Disk: Lands of Lore, Battle Bugs; Suche: Warcraft, Creature Shock, NBA Live, X-Com, BI 2 Scenery CD; 05653/1373

Verk. X-Wing, Tie Fighter, Panzer General, System Shock, DSA2, Menzobanzan, Inca 2, Armored Fist, NHL, U8, Strike C., Indy Car u.a. für 40-60 DM. Tel. 0561/23462, GJ 28362

386DX40 mit CoPro, 8 MB RAM, 50 MB Platte, 1,44 + 1,2 MB DiskLW, Grafikarte: ET 4000 mit 1 MB RAM, VHB 990,- DM. Tel. 06734/1058

Verkaufe/tausche PC-CD-ROM: Aces of the Deep (DV), Angebote an: C. Feuerstein, Lange Horst 83a, 45527 Hattingen, Fax 02324/61467 (nur Originale!)

Verk. A500 + guterh. 1 MB, 1084-Monitor, Zweitlaufwerk, 1 Maus, 1 Joystick + 40 Disks + div. Bücher VB 500 DM. Tel. 02383/8413 (Philip) ab 18 Uhr

Verk. CD's: Wing Commander III, System Shock, Dark Forces, Szenery FS, Space Quest, Taskforce, Subway 2050 u.v.m. ab DM 30,-. Tel. 07761/58128 ab 19.00h

Verk. BMH, Krondor, Anstoss, Alien Legacy, Darklands, Ambush, Rom Gold, DSA 1+2, Bat. Bugs, Theatre of War, Colonization, Space Hulk, UFO, Warcraft. Tel. 08591/1664

Verk.: Tie Fighter + Missions, Terminator Ramp., Stunt Island, TFX, North + South, Dyna Blaster, X-Wing-Upgrade-Kit, Outpost (CD), Battle Isle 2, Sim City 2000, Comanche mit allen Zusatzdisks, Syndicate + Mission D. Einfach anrufen; Echte Spottpreise!!! Tel. 02951/5981 - ab 14 Uhr

286 AT System, 1 MB Speicher, VGA-Grafikk., Monitor, Floppydisk 3,5", I/O-Karte, 150 W-Netzgerät, Desktop-Geh., DOS 6.2 Disk., DM 199,-. Tel. 08106/22539

Armored Fist von Nova Logic auf 3,5" Disketten für nur 50 DM inkl. Handbuch. Tel. 08166/1230, Adresse: Julian Riesch, Sonnenstr. 46, 85402 Kranzberg

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Civilization + Colonization 60,- DM; Wizardry 6+7, 60,- DM; Tel. 02256/1319

Suche Komplettlösungen zu Ultima 7, Wizardry 6+7, Alone i. t. Dark 1+2, Amberstar, Dungeon Master 1, DSA 1 u.a., Bernd 030/4621571

Suche Power Play-Hefte Jahre 92-94, div. Spiele u. Lösungshilfen (Tausch/K). Biete div. Spiele (Tausch/Vk.). Tel. 030/4621571

Atari 2600 Action Pack für 35,- DM zu verkaufen. Tel. 02505/94048 (Christian)

Transport Tycoon für 35,- DM zu verkaufen. Tel. 02505/94048 (Christian)

Verk. 386er 33 MHz 4 RAM 125 MB 2 Laufwerke CD-ROM, Soundblaster VGA-Karte, Monitor, Joystick, Mouse, Programme usw. 1200,-. Ingo Stein 02263/80929

Motherboard 386 SX 16 mit Coprozessor DM 75, Super-VGA-Karte 512 KB DM 50, 4 MB SIMM 30 P. DM 120, Pirates Gold DM 40, Tel. 02151/602037

Ecstasia, Colonization, LBA, Alone 3 á 65,-, Cyberia 50,-, Alone 1, Lands Battle Isle 2, Battle Bugs 45,-, Battlchess, Inc. Mach, 3D Kit, Tankplat 25,-, NN + 15,-, 0832182571

Verkaufe PC-Originale (3,5" Disk), Falcon 3 (35 DM), 1869, Special Forces je (30 DM), zusammen für 80 DM + Porto, fragt nach Rainer Tel. 02435/1784 20 Uhr

Verk.: Nascar, System Shock, Rampart, Datamat littl, Designworks (Disk) mit Anl. u. Verp. für zus. 100 DMI Nils Westerboer, Bahnhofstr. 4, 74405 Gaildorf

2 x 286; 1. PC 256 12 MHz + 200 MB HD + VGA 300 DM + 14" Monitor 600 DM; 2. PC 256 16 MHz + 60 MB HD + VGA + 14" M. 500 DM, Witschieber, Jörg Tel. 05066/61254 nach 17 Uhr

Verk. Madnews, Fila-Soccer, Anstoss, RAN-Trainer für 40 DM, Software-Manager (50 DM), Der Planer CD-Version (30 DM), Jonathan, Hexuma (je 15 DM), Tel. 07255/6761 (Jens)

Verk. Novastorm, Inferno, Rebel Assault, Simon the Sorcerer, Raptor, D Generation, Elvira 2, Burntime, Streetfighter 2 Turbo, Sam & Max-Syndicate. Tel. 05961/5966

Verk. Bloodnet (Disk) 40 DM, Space Quest 1 (CD) 20 DM, Space Quest +5 (Disk) 25 DM, Larry 6 (Disk) 30 DM. Alle Preise VB Tel. 030/9728040. Suche „Hell“ Lösung (zahle auch)

Die Computerklassiker Colonization und Tie-Fighter für ungebremsten Spielspaß. Beide Spiele zusammen: 90,-, Einzeln: 50,-. Tel. 06351/6869 Daniel

Verk./Tausche: Little Big Adv., Strike Com. CD, Kyrandia 3, Xanth, Ecstasia je 60 DM. Suche neue Adv./Rollenspiele, Cyberia, Descent, System Shock etc. 030/8555909

Suche Warcraft CD für 40 bis 60 DM und Dark Forces CD für 40 bis 60 DM. Tel. 05131/93473, fragt nach Florian

Verk.: Battle Isle 2 (Disk), Dawn Patrol, Battle Isle 2, Scenery CD, SSN-21, Burning Steel CD-ROM Edition. Tel. 0201/270434

PC-Orig.: Woodruff, Warcraft, Tie-Fighter, Fila Soccer, Goblins 3, Steel Sky, Dune 2, Chaos Engine, Indy 4; (20-50 DM); Tausche gegen: NBA Live'95, Lost Treasures u.a.; 08671/20252

Verk. CD: Nascar, Death Gate, Mad-Dog 2 je 60; 3,5": F-14 Flt. Def. 60, Krondor 50; 5,25": WC2, M1A1, Falcon 3.0 je 30 und Cyberia CD 60, Tel. (nach 18 Uhr) 02292/1291 & 1002

Verkaufe MS-Encarta '95 für 60 DM; Batman Returns für 20 DM. Hardware: Orig. AdLib Music Synthesizer Card für 30 DM inkl. Diskette. Suche: Power Basic; 0041/614219174

Verk.: 486DX4/100, Big Tower, 540 MB HDD, Spea V7, 8 MB RAM, Quadro-Speed-CD-ROM, 16 Bit-Soundk., SVGA-Monitor, Tast., Maus + Joystick, usw. VB Tel. 06422/3740

Verk. V7 Media FX, 16 Bit Wavetable Soundcard (mit Software). Ab 18 Uhr! Tel. 08341/67883

Ravenloft 40 DM, Summoning 30 DM, Burntime 30 DM, Dark Sun 40 DM, QFG 3 20 DM, Tel. 07041/83477

Suche Tauschpartner für PC-Spiele (nur Originale). Habe hauptsächlich Adv. Listen an: Kathrin Martinek, Krichwiesstr. 41, 66851 Bann. Suche PC-Joker 6/91.

Verk. Master O Magic CD + Panzer General DM 70,-; Battle Bugs + DSA 2 + Subwar 2050 DM 50,-. Tel. 089/348730 (Jan)

PC Orig. + N. N. Mega Race CD 50,-, Shadow Caster 50,-, PGA Tour Golf 40,-, Word Perf. f. Window 100,-, MS DOS 5.0 50,-, MS DOS 6.0 60,-, FS 5 Designer 70,- u.a. 02822/52415

Verk. 7th Guest, Dune I CD zus. 60 DM, Kings Quest 7 60 DM, Cyberwar 60 DM mit 4 CD, Tausch mit Kyrandia 3 mögl., Data Becker CD-Speed NP 69 DM für 35 DM. 0341/4415517 nach Alex fragen

Verkaufe PC und Amiga Orig.: Siedler, BMH, Tie Fighter, Colonization, DSA, Maniac Ma. 2, Comanche, Syndicate, Starlord, Bloodnet, etc., Ole Brandenburg, Heerstr. 83, 14055 Berlin

Cyberia CD-ROM kpl. dt. 45 DM, Wings of Glory CD-ROM 50 DM. SVGA-Grafikkarte-PCI-Bus DM 80,-. Tel. 06751/7540 ab 20.00 Uhr

Verk. 486DX2/66, 8 MB, 210 HD, 2 x Speed CD-R: Soundbl., Mon., fast neu! + Softw. Wing Com. 3, Lands of Lore, Under a K. Moon, altes orig. für nur 1899 DM. C. Janko, Rosenthalstr. 16, 39124 Magdeburg

Verk. PC-Player Hefte v. 1/93-12/94 f. 70,- o. einzl. 4,- mind. 5 Stck! Burning Steel 30,- DM, Banff Springs 20,- DM, H. Senger, Hardstr. 25, 78239 Rielasingen 2

Verk. Magic Carpet für 60,- (Nagelneu) System Shock für 40,-, Colonization für 40,-! Tel. 08456/1588 (Christoph) ab 15 Uhr!

Verk.: X-Com 90,-, CD incl. Porto u. Verp. Wing Commander 3 90,-, Battle Isle 2 50,-, Disk. Tel. 02924/384, Fax -/2941

Verk. Seagate 540 MB Enh. IDE HD 380,- (neu, unbenutzt), Sim Tower (CD) 90,-, Sting (CD) 85,-, X-Com (CD) 1,-, Mad Burger 70,-, Fax 02924/2941, Tel. 02924/384 ab 16h

CD: Nascar, Lukas Arts Classic Adv., Raptor, Beneath Steel Sky, Dark Forces, Creature Shock, Foxy Clips, Disk: Fila Soccer je 50,-, frei Haus, 0240220752 o. 5339

Suche NBA Live '95!!! Zahle bis 55 DM oder Tausche gegen Battle Isle 2 oder Battle Isle 1 + F19 St. Fighter oder XXXX1 + Data on CD!!! 07232/70023

Suche PC-Originale: Spell Jammer, Siege, Ambush AT Sorinor, When 2 Worlds War, Empire Del., Millionen. Angebote an Karsten, Tel. 03461/214358

Verkaufe: CD-ROM: Comanche, Syndicate+, Rebel Assault, Corridor 7, Indy 4, Patriot, 3,5": Sim City 2000 50 DM; Corel Draw 4 + Buch 250, Rise or Triad 70, 0751/32981

Verk. PC-Originale: Ultima 6, Wizardry 7, Might & Magic 3, Pools of Darkness, Theme Park, je 30,- DM; CD-ROM: Spellcasting Pack 50,- DM. Tel. 06185/2925

Verkaufe Peacock 486DX2/66, 4 MB, 270 MB HDD, CD-ROM Mitsumi FX400, Cirrus Logic 5428 1 MB S-VGA, Soundblaster 16, Monitor, Mouse, Software VK 1750, Tel. 09195/50558

Zu Verkaufen CD-ROM Dept 4 Dwellers Hocus Pocus, Inspektor Zebok, Creature Shock. Tel. 08459/2376

CD: System Sh., LBA, Cyberia, Rebel A., Dreamweb, Kyrandia 3 VHB 50-80 DM, Disk: Strongh., Comanche, SQ 1-4, Wizardry 7 VHB 20-45 DM. Tel. 07685/439 Matthias

CD: Inferno (60), Ecstat. (50), Reb. Ass. (40), Disk: Sam + Max, Str. Com., Syndicate (je 40), Priv. + Miss. (60) o. Tausch gegen: Dark For., LBA, Sys. Sh. CD, Biofor. 036766/3943 Axel

486 DX 33, 8 MB RAM, 14" Monitor, 1 MB Grafikk., CD-ROM, Soundkarte, div. Softwae, Boxen, VB 1600,- DM. Sebastian Lendowski, Tel. 02234/64102

Verk. PC 486 DX 80/2-VLB, 14" Col. Mon., 1 MB-VLB Grafik, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5" Lw + Zubehör: Mouse, Handbücher, etc., Umfang. Software ist orig. vorinst. 1680,-, 0351/4123299

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 3,5 Zoll Floppy, 250 MB HD, Double-Speed CD-ROM, Seikosha Farbdrucker, 14" Monitor, Soundkarte, Orig. Software 2100 DM, 05384/1722 ab 18 Uhr

Verk. 486DX33 8 MB RAM 250 MB HD Mitsumi-FX001D SB-Pro, 14" Monitor, 2 Aktivboxen (25w) SVGA-Karte, 1 Flightstick, 3,5 + 5,25" Lw, Tower Preis: 2000,-, 034204/62867 Tom 18h

Verk. BMP 2.0 (35), Theme Park Cd (65), Der Planer + Extra CD (55), WC1 (24), WC1 (30), X-Wing (38). Alex Hübner, Breite Str. 6 88214 Ravensburg

Verkaufe viele PC-Spiele. Liste anfordern! Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg, Fax: 0751/61396 !!! Spitzenpreise!!!

386 SX 40, 50 MB HDD, 3,5" 1,44 MB FDD, SP-CD-ROM LW, 5,25" 640 KB FDD, mit Maus, Tastatur und s/w Monitor. VB 900,- DM. Tel. 06441/211202

Suche auf CD: Hell, Bioforge, Bureau 13, Creature Shock, Diskworld, Cyberia, Dawn Patrol, Gone Fishin. Nur mit Anl. und Verp.; Zahle bis 50 DM. Tel. 0201/313402

Verkaufe Dawn-Patrol-CD + kompletter Anl., Fila-CD, beide DM 60,-, 3,5" F14-Flt. Def., Micro Machines, Rise of the Robots, alle DM 140,-. Tel. 05753/4259 (Tobias)

Verk.: Mainboard 486DX-40 mit original Verpackung und Soundkarte 8 Bit Sound Galaxy NXII, Preis nach VB. Tel. 089/3164711 nach 16 Uhr, Ferdinand

Verk. CD: Kyrandia 3 75, Al Quadim 60, Mag Carpet 80, DSA 2 60, Disc-PC-Love 50, Motherb. Intel 486DX33 256 Cach. VL 300,-, Tel. 0711/33204

Verk.: Syndi 50, DOT 60, Sherl. Holm. 60, GOB 3 60, Privateer 40, Lands of Lore 40, Term. Ramp 30, Nascar 60, WC2 40, Blackhawk 60, Battle Bugs 50, AOD 50, Tel. 0711/333204

Verkaufe 20 Spiele (10-45 DM) z.B. Lands of Lore; Die Kathedrale; Obitus; Ishar 1+2; Außerdem CD-Controller Cyberman + Mega-Race 150 DM. Tel. 09721/25183

CD: (50) Cyberwar, Dream Web, Betrayal at K. Beneath S. Sky, Kings Q. 6, Larry 6, Doom ivi CD1, Simon the S., (40) System Shock, Ravenloft, Cannon Fodders, ... 0711/807955

Verkaufe SAM und MAX e (3,5") 30,-; Shadow Caster d (3,5") 30,-; Nascar Racing d (CD) 50,-; Intel 486 SX25-CPU für 99,-. Tel. 08134/1532 Markus

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 Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verk. PC-Prgrm ab 20,- DM z.B. Ween 20,-, Darkseed 40,- DM etc., Peter Tessmann, Johannesstr. 27, 41061 Mönchengladbach

Verk./Tau: Sam+Max CD=50,-, Dott CD=50,-, System Sh. 3,5=50,-, Theme P. 3,5=50,-, Ultima 8 CD=70,-, M. Carpet CD=70,-, Sim City 2000 3,5=50,-, Wing Com 3 CD=90,-, 07158/65318

Verk. PC 3,5 Orig.: Panzer General (50 DM), Master of Magic (55 DM), Grandest Fleet (40 DM), Ultima 7 Teil 2 (50 DM), und Wizardry 7 (30 DM) Preise + NN 06034/4395 (Marco)

Suche dringend für PC: Red Baron und oder Red Baron Data Disk 3,5". Angebote an: 05751/74428 (Marco)

Suche Strip Poker 3 Datadisk. Zahle 15 DM. Zuschriften unter: Aaron Krutzsch, Am Riese 2, 58791 Werdohl

Verkaufe Inferno (DV) 60,-, Siedler 45,-, ECO-Quest 30,-, Stronghold 35,-, Sim City 2000 + Fm u. Berlin 40,-, 1869 20,-, Suche Zeppelin, Kyrandia 3 u.U. tausch. 069/5074735

Verk.: WC 3 CD 65 DM; Dark Forces CD 60 DM; Panzer General 50 DM; Tie Fighter 40 DM; Sam+Max 40 DM; Monkey Island 1+2 50 DM; Indy 3 30 DM und Andere. 040/5221362

V: Ultima 7+8, Star Control 1+2 (CD), Pizza Connection, Freddy Pharkas, Strategem, Space-Max, Burn Steel, SQ4, Winzer, Muds, Valhalla, Global Dilemma. Tel. 08331/2722

Verk.: Humans, Fields o. Glory, Jurassic P., Mad TV, WC 1, WC 2, Data, Epic, Privateer, Comanche, Stronghold, Burntime, Tie F., Syndicate + Data. Tel. 02251/65760

Verk.: 486SX25 Board m. CPU 100 DM, Cirrus Logic 5422 1 MB ISA 50 DM, Taxan GTS VLB Winboost Mach 64 2 MB (ATI Xpression) 250 DM, Epson LQ 400 150 DM. 02251/65760

Verk. TopColor SVGA Grafikkarte 65,- DM, Flight Simulator 5, 50,- DM, Wacky Whills 40,- DM, Buch Flugsimulator 4 mit Disk. 15,- DM. Tel. 06406/4240

Verk. folgende Originale: Alone I. t. D. 2 (55 DM), B-Wing (45 DM), Leathal Weapon (30 DM), Lothar Matth. (30 DM). Thomas Reuter, Tel. 02404/81925 (Aldorf)

Verk. 19" SVGA Monitor VB 990,- DM, gut erhalten, ca. 35 Spiele komplett oder einzeln abzugeben ab 17.00 Uhr, Erik Tel. 08165/3100

3,5". Tower of Fear, African Trail Simulator, Hot Shot, Grand Prix Master je 15,-, CD-ROM: Flamingotours 50,-, Der Planer 55,- usw. Tel. 09191/4451

Verk. Mainboard VLB mit CPU i486/DX 33, 256 KB, 3,3 Volt, PS/2 + SIMM Module, Zifi Sockel (250 DM); 4 1 MB SIMM H. (225 DM) Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Verk. günstig auf CD: Rebel Assault, Panzer General, Death from A50VE (8 Luftlandungen in II. Weltkrieg). Tel. 05931/14383 ab 16 Uhr

Verk. CD-ROM je DM 50: Dark Forces, Magic Carpet, Ecstasica. Suche X-COM & Panzer General: Peter Reher, Tel. 04342/5083 ab 19 Uhr

Verkaufe 3,5"-Spiele: Steel Sky 30,-, Inca 1 40,-, Der Clou 40,-, Zak MacKraken 25,-, Schatz I. Silbersee 30,-, Zoom 25,-, Dragon Lore 60,-, 09188/3186

Verk./Tausche: Under a Killing Moon, BMH, SC 2000, Dawn Patrol Dott; nur Originale; Tel. 0841/69899, 85053 Ingolstadt, Küferinstr. 6

Verkaufe: Links 486 Pro 50,- DM und Kurse für 30,- DM. Telefon 02362/43797

Verk. i486DX5 VESA2, 8 MB RAM, 450 MB HD, 15" Monitor, 2xSpeed CD-ROM, SB16, True-Color-Karte, Joystick, Infrarotmaus..., NP 5300 DM, VB 2900 DM. Tel. 07154/4386

Verk. Orig.: Disk: System Shock, CD: Boom II; Nascar Racing; Ecstasica; Rise of the Triad je 50 DM; ab 19 Uhr, Tel. 089/404831

Verkaufe 4 Mon. alten 486DX 4; 100 MHz; 8 MB RAM, 3xSpeed CD-ROM; 720 MB; VL Bus; P64 Grafikkarte; 2 MB VRAM; Big Tower; SB 16; 15" Mon., Boxen; Spiele; Mouse, Joystick 2000,-, 02362/26132

Wer löst seine Software Sammlung auf? Suche günstig kompl. Sammlungen zu kaufen. Wenn ihr euch den Stress ersparen wollt, alles einzeln zu verkaufen, schickt oder faxt mir eure Listen. Bitte nur kompl. PC-Orig. (nur Spiele und Anwend., keine Bundle Softw. wie z.B. Indy 500 aus dem SB pro Paket, keine PD od. Sharew.). Bitte keine Angebote die drei Mark unter dem akt. Neupreis liegen, ich bezahle zwischen DM 5,- und DM 20,-, je nach Zustand und Aktualität, für ein Spiel. Werner Schwellinger, Gartenstadtstr. 85, 81825 München, Fax. 089/4395328

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Fremdwährungen mehr angenommen.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer vollständig ausgefüllt ist (z.B. Unterschrift).

Verk., Tausche WC3, S. Shock, Strike CD, BMH, Soundblaster 2.5. Suche Magic Carpet, Killing Moon, NBA 95, Kyrandia 3, 08671/5572

Verk. CD-ROM-Spiele: WC 3 50,-, Wings o. Gl. 40,-, Rebel Ass. 30,-, Theme P. 40,-, Dark Forces 60,-, Disk-Spiele: System Shock 40,-, D.O.T. 30,-, AITS2 30,-, 0251/315316

Lothar Matthäus Super Soccer 50,-; Ultima 8-Panzer CD 70,-; Lands of Lore 40,-; Sensible Soccer 20,-; Wacky Wheels CD 45,-, 05303/5435

Verk. Originale für PC TFX Disk 30,-, Doom CD 20,-, System Shock CD 35,-, Aces of the Deep CD 35,-, Battle Isle 2, Erbe des Titan CD 30,-, Tel. 02163/58286

Verkaufe Pentium 90 PCI, 8 MB RAM, Intel PCI-Grafikkarte, Mitsumi FX300 Triple-Speed-LW, 14" SVGA-Color-Monitor, I/O on Board, teilweise neu VB 2500 DM. 03751/24432

Verk. auf CD, M. Carpet, Transp. Tycoon, Aegis je 50 DM, K. Quest VI, Rebel Assault, I. Helix je 40 DM; 3,5: S. City 2000, 40 DM, HL14-18 30 DM. Wolfgang, Tel. 0841/87997

Verk. PC-Spiele (alt und neu) für 10-45 DM. z.B. Ecstasica (CD), System Shock..., Verk. auch S-NES, MD u. GB Spiele. GG mit Spielen nach VB. Tel. 09082/1588

Verk. Road from Sumter of Appomattox u. Storm Across Europe - Suche World War 2 Death from Above, Third Reich, Across the Rhine, Blitzkrieg. Tel. 06691/23839

Verk.: Warcraft: Land of Lore: Colonization; Transport Tycoon. Tel. 05448/8345 (Lorenz)

Tausche jede Menge Spiele gegen neue Rollensp. u. Jump and Run, fast alle in Deutsch. Suche außerdem Final-Fantasy 3 f. SNES, 02947/1574 ab 18.00 Uhr

Verk. Opal-Mainb. + 4 MB (SLC/66-CPU) + CoProcessor, sowie Elite 2, Fifa Soccer, Inferno, Mad News, MOD, Term R., NHL, Mad News, Syndicate, Transp. Ty. Tel. 036921/92351

PC Orig. + N. N. Free D.C. 40,-, Mario Andr. RC Challenge 40,-, Waterloo 50,-, Bane o. t. Cosmic Forge 50,-, Shadow Caster 50,-, Reb. Assault 50,-, X-Wing 50,- u.a. 02822/52415

Verk. 4 Spiele; BMH; SC 2000; Karl May; Special Forces + 5 weitere Spiele zu für 100 DM, einzeln jedes 40. Tel. 06261/37517. Der erste der anruft bekommt noch 20 HD Disketten kostenlos

MADS, Magic of Endoria, Burning Steel 2, Battle Bugs, Subaru 2050, System Shock, Stronghold, POP 2, Ch. Kolumbus auf CD Crea. Shock, 4TPost, ab 20,-, 07147/13086

Verk/Tausche PC-Spiele nur Originale. Suche alte und neue Linksource. Suche auch neue CD Title. (zahle gut) Tel. 08742/1758 ab 16.00 Uhr

Verk/Tausche: Wing Commander 3 (60,-), MS-FS5 (50,-), CPU AMD 486/40 (100,-). Suche: Magic Carpet, U.S. Navy Fighter. Tel. 05542/2194, Fax: 771465

Verkaufe PC-Originale: Magic Carpet (CD), Panzer General (CD) für je 60,- DM, Syndicate, Rebel Assault, Monkey Island für je 30,- DM. *Tel. 089/6515810*

Verkaufe: Aces of Deep, Armored Fist, Anstoss WM; Cyberia, Cannon Fodder, Dawn Patrol, Hohlenwelt; Die Siedler, Ween, Dreamweb, Goblins 3; Horde; Inca 2; je 50,-. Tel. 07231/266636

Bioforce, System Shock CD je DM 65,-, uvm. Tel. 030/8518591

Verkaufe: Hercules Dynamite Pro, VLB, 2 MB, 150 DM; Panasonic CR562B, 2-fach, 80 DM; Tel. 04943/630, 17-21 Uhr anrufen

Verk./Tausche CD-ROM wie Space Hulk, Under a K. Moon, Jazz Jr., Mega Race, Gremlin Compilation etc.. Meldet euch bei: Matthias 05923/3047

Verkaufe Doublespeed CD-ROM (Sony, CDU33A-81) und Highscreen Modem (14.400), Extern für je 130 DM. Tel. 05251/59410 Mo-Fr

Verkaufe: CD Dragon Lore DM 60, Hohlenwelt S. DM 60, DSA2 DM 60, Col.&Civ. DM 60, Golden 7 DM 50, K. Moon DM 60, Pagan DM 60, Lukas Art Cl. Adv. DM 50 u.m. Tel. 05205/22163

Tausche: Will NBA Live CD, NHL 95 CD, Fifa Soccer CD, Gebe dafür Bioforce CD, PGA 486 CD, LBA CD. Tel. 0711/799416, Andi!

Verkaufe DOS-formatierte, 100% fehlerfreie Disketten je 10er Box DM 8,- DM, ab 5 Boxen je DM 7,50, ab 10 Boxen je 6,50. Tel. 02482/7385, ab 18.00 Uhr "Mario"

Verk. 486DX2/66, 8 MB RAM, 256 KB Cache, 5,25 3,5 Disk. Laufw., 210-50 MB Festpl., 2xCD-ROM Laufwerk, Soundkarte, Maus, Tastatur, Joystick, 14" Mon., SVGA-K. f. 2500 DM. Tel. 06165/2651 ab 18h

Suche PC CD-ROM Spiele: Magic Carpet, Little Big Adventure, Creature Shock, AITD 3, DSA2, Hohlenwelt Saga, Woodruff, zahle gut; nur CD-ROM sw; 06053/9303

Atari ST

Verk. Atari 520 ST, 1 MB, SW-Mon., OKI-Farbd., Maus, Joys., 9 Orig. Sp. u.a. Civilization, Frontier, Populous, 3 Disk, LW, VB 500,- + viele Fachb., Tel. 08153/92011

Verk.: 50 Atari-Spiele wie z.B. Sim City für zusammen VHB 250 DM, Tel. 07835/1554

Verk. Atari 1040 STE, 1 MB RAM, Joystick, 3 Bücher, 240 Disketten, Preis VB 680,- DM; 03943/21849, Mathias

Game Gear

Achtung Billig!! Verkaufe Game Gear Komplett + Netzteil und Fernsehadapter für nur 100 DM. Tel. 07195/67610

Mega Drive

Verk. Megadrive mit 3 Spielen, Fifa Soccer, NHL PA Hockey '93, Gunstar Heroes, inkl. 2 Joypads sowie ein Tips- und Tricks-Buch. Tel. 0211/227311

Verk. Sega Mega Drive + 3 Spiele + 2 Joypads 220 DM. Tel. 089/5237667

Verk. PC Orig. z.B. US-Navy Fighter (neu) CD 70,-, WC3 (CD) 50,-, Masters of M (neu) CD 70,-, Earthsiege (3,5) 35,-, Privateer (3,5) 30,-, TFX (CD) 45,-, 09664/651 (Klaus)

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen.

PC Engine

Verkaufe Monitor: 14" VGA-Color Monitor! Strahlungsarm; TÜV; 1024 x 768; 0,28 Lochmaske; 1 Jahr alt; guter Zustand; 300,- DM. Tel. 02981/1341 (ab 17.00 Uhr)

SNES

Verk. SNES + 7 Spiele (z.B. Fifa, J. Connors, T. Toons usw.) Angebote bitte nur schriftlich an Jens Bleidt, Auf der Bing 2, 56566 Neuwied (VB: 500,-)

Suche günstig SNES-Spiele, alt oder neu! Bitte meldet Euch bei: Maik Wieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hungen 3

Diverses

Kaufe SNES & Mega Drive Spieleneinheiten bis max. 60,- DM; aber auch ältere bis 30,- DM, Schreibt an Claudia Fischer, Eosander-Str. 2, 10587 Berlin, Also bis bald!

Tausche Mega Drive mit 6 Spielen (Hulk, Eternal Champions...) gegen 3DO oder Jaguar oder Amiga-CD32 oder ähnliches! Tel. 07744/5187

Kaufe Star Wars Figuren und Fahrzeuge auch komplette Sammlungen. Lohnt sich. Cosic Ivan, Tel. 08158/8690, bin nur von 9.00-15.00 Uhr erreichbar.

Dringend!!!! Suche Star Wars Figuren und Raumschiffe. Möglichst mit Zubehör. Norman Bos, Hauptstr. 15, 27446 Selsingen

Achtung!! Sucht ihr Tips & Cheats dann aufgepasst und Lösungen auch dann seht ihr richtig, also ruft an unter 0931/409514 und fragt nach Sebastian

Kaufe, tausche Trading Cards (Magic, Star Trek, Basketball, Football, Baseball), Iwan Tan, Helmstedter Straße 25, 38102 Braunschweig

Star Wars Figuren u. Raumschiffe gesucht. Gerne auch Tausch oder Kauf komp. Sammlungen. Tel. 0228/747372 Fax: BN 747331, A. Kraemer, Messdorferstr. 215, 53123 Bonn

Verk. Sound-Blaster 2.0 Deluxe + SW. für 60 DM. Tel. 06395/1773 (Michael)

Suche jedliches Text-to-Speech Soft. Die Texte in Sprache umwandelt + Flachbettscanner u. OCR u. John Sinclair Hefte u. alle CD-ROM Soft u. TP. Tel/Fax 05652/2965

Suche John Sinclair Hefte von Jason Dark. Alle CD-ROM Software u. Programme Runs mit Turbo Pascal, alles von Star Wars u. Scanner u. Text-to-Speech. T/F 05652/2965

Verkaufe Komplettlösungen zu Rollen- + Adventures. Liste geg. 1 DM bei: Patrik Badent, Goethestr. 2, 88281 Schlier. Info Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Brain-Box BBS, Die neue Multiline-Box in Münster. Tel. 0251/246232 8N1 14400 Ansl-BBS, 0251/161583 8N1 14400 Ansl-BBS

Stop suche dringend Star Wars Figuren und Raumschiffe, nichts ist mir zu schlecht. Andreas Wolff, Ringstr. 26, Tel. 08137/8632, 85293 Oberpaindorf ab 17 Uhr

Verk. Komplettlösungen zu Games von Lucas Arts, Origin, Sierra. z.B. DSA 1+2, Ultima komplett, M&M 2-5, Goblins 1-3 ..., Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

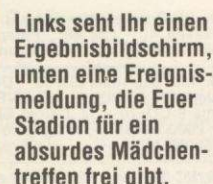
Kontakte

Brain-Box BBS, Die neue Multiline-Box in Münster. Tel. 0251/246232 8N1 14400 Ansl-BBS, 0251/161583 8N1 14400 Ansl-BBS

>>> Schlumpf-Box-Stade 04141 600724 <<<>>> 24h Online mit über 6000 Files <<<, >>> Netzanschluß und großer Erotik. <<<, >>> Bereich 04141 600724!!!! <<<

Computer-Club Hannover sucht noch Mitglieder. Vereinszeitung. Mailbox. Infos von Computer-Club Hannover, Heusingerstr. 16, 30419 Hannover

Hattrick!

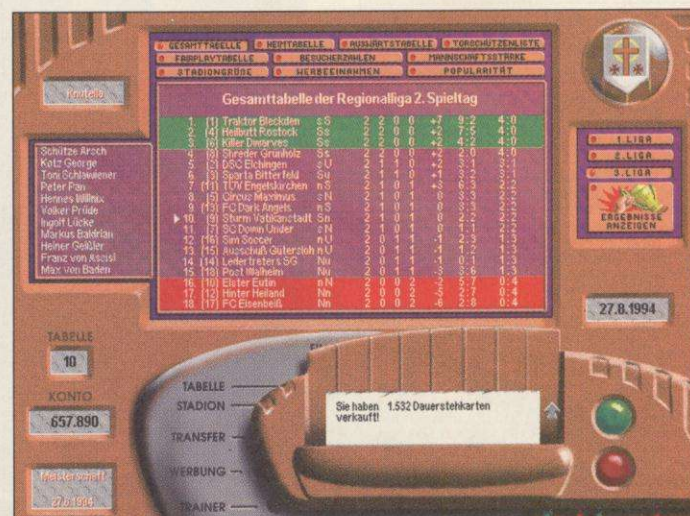


Niedlich: Während der fetzigsten Spielszenen wird bei Bedarf eine Animation gezeigt

"Der Verein zur Rettung gefallener Mädchen" plant eine Festveranstaltung in ihrem Stadion. Dafür würden Sie eine Mieteinnahme in Höhe von 50.000 erhalten. Sind Sie damit einverstanden?

[illegible]

Im Aufstellungs-Screen stellt entweder Ihr oder Euer Trainer die Elf nach Belieben auf

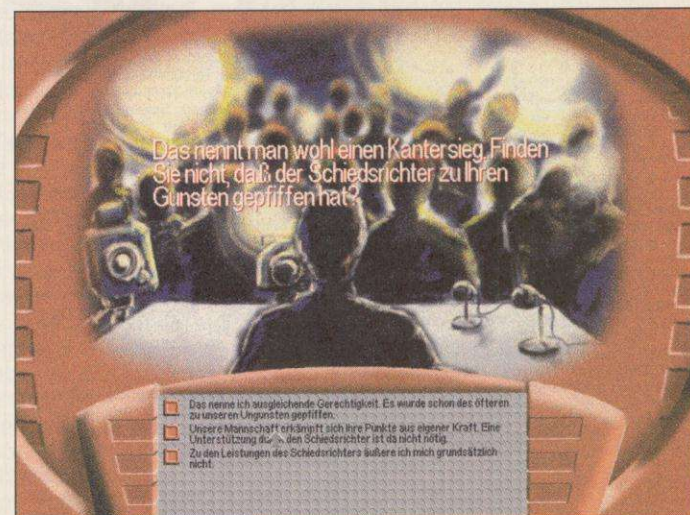


Die Tabelle des Grauens: Wer vom Abstieg bedroht ist, wird diesen Bildschirm hassen, Aufsteiger könne sich gar nicht satt genug an ihrer Platzierung sehen.



Super

 in Sachen Grafik der Spitzenplatz. Endlich müssen wir unsere Mannen nicht mehr trainieren (sondern können dem Trainer die Schuld geben), endlich klicken wir uns durch verflucht übersichtliche Menüs und springen nicht von einem Screen zum nächsten, um nachher nicht mehr nach Hause zu finden, und endlich setzen wir uns vor einen Manager und spielen drauflos, ohne vorher das (dicke!) Handbuch zu lesen. Zugegebenermaßen könnte "Hatrick" das eine oder andere Feature mehr vertragen. So vermisste ich einen ausgedehnteren Wirtschaftspart (z.B. Immobilien oder Aktien) oder andere kleine Intermezzi, wie zum Beispiel eine Sportärzte-Transferliste oder ein Doping-Einkaufszentrum. Alles in allem ist "Hatrick" einer der besten, wenn nicht der beste, Fußballmanager, der jedoch auf Dauer nicht so viel "Neuentdeckungen" bietet, wie die Eutiner Konkurrenz, und der auch eine Idee zu spät kommt. Mittlerweile kann ich Fußball-Manager nicht mehr sehen, und ich denke, der Nation geht es nicht anders – kauft Euch "Hatrick" und laßt es dann gut sein.



Die leidige Presse: Je nach den gegebenen Antworten beurteilen die Journalisten Euer Managerkönnen



Das Trainermenü

Ihr verwaltet auf diesem Screen Eure Mannschaft, wechselt bei Bedarf den Trainer oder schickt angeschlagene Spieler ins Trainingslager.



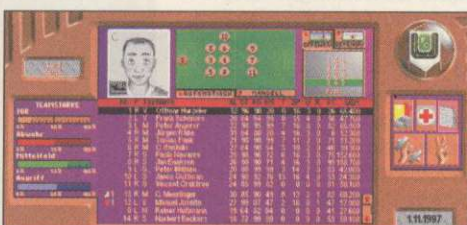
Das Finanzmenü

Hier verschafft Ihr Euch günstige Kredite bei der Bank oder bei Mitspielern, bittet die Sponsoren an oder sichert Euch eine TV-Übertragung.



Das Werbemenü

Wie nicht anders zu erwarten, sucht Ihr Euch in diesem Menü die Sponsoren für Trikot-, Banden- und Plakatwerbung.



Das Aufstellungsmenü

Natürlich stellt Ihr oder wahlweise auch Euer Trainer die eigene Elf vor jedem Spiel auf. Dies geschieht auf diesem Bildschirm.



Das Transfermenü

Hier setzt Ihr eigene Spieler auf die Transferliste, engagiert einen Talentsucher oder kauft/leiht Spieler von anderen Vereinen.



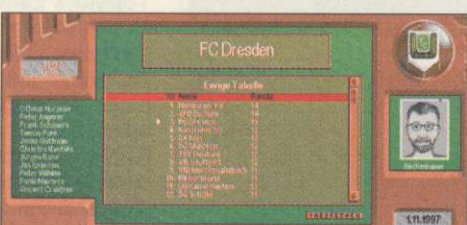
Das Vereinssitzungsmenü

Hier setzt Ihr Boni für Tore bzw. Geldstrafen fest, gebt Geld für Jugendarbeit und organisiert Freundschaftsspiele mit anderen Clubs.



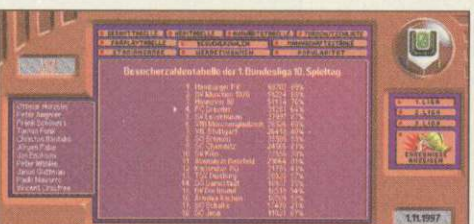
Das Stadionmenü

Hier wird das eigene Stadion ausgebaut, für andere Veranstaltungen freigegeben oder der Preis für die Karten festgelegt.



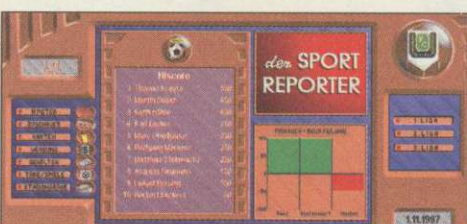
Das Vereinsinfomenü

... zeigt Euch allzeit die jeweils interessantesten Daten Eures derzeitigen Erfolges, wie Besucherrekorde, höchste Siege, etc.



Das Tabellenmenü

Natürlich schaut Ihr Euch unter diesem Punkt den aktuellen Tabellenstand und die Ergebnisse an oder laßt Euch die Mannschaften nach Stärke, Popularität, etc. sortieren.



Das Statistikmenü

Wie der Name schon sagt, finden Fanatiker in diesem Menü vor allem eines: Statistiken! Ob Zuschauerzahlen oder anderes – wer will, bekommt hier Auskunft.

Euer Trainer, der, nebenbei erwähnt, jederzeit gefeuert werden darf. Habt Ihr Euch auch um die geldgebenden Sponsoren und ein fetziges Stadion nebst galaktischen Eintrittspreisen gekümmert, kann es schon fast losgehen. Auf Knopfdruck schaut Ihr Euch den nächsten Gegner an, stellt Eure Mannen selbst auf oder verlagert diese Last der Verantwortung auf die Schultern Eures Trainers. Natürlich lassen sich während der Spiele Szenen einblenden, von denen einige Hundert existieren oder per Tastendruck die Strategie und Aufstellung verändern. Nach besonders deftigen Spielen gibt's eine Pressekonferenz, in der Ihr die Fragen der Journalisten beantworten müßt. Habt Ihr eine halbe Saison überstanden, wird im Verein über Euch abgestimmt und der weitere Kurs festgelegt. Bei Geldproblemen wird entweder der beste Spieler via Transfermarkt verkauft oder es wird wieder die Bank oder dieses Mal auch ein Mitspieler angepömpelt. Habt Ihr zuviel Geld, kauft Ihr Euch geile Trainer oder Spitzenspieler aus dem Ausland. Statistiker erfreuen sich wie immer an dutzenden Aufstellungen, Bilanzen und Tabellenauswertungen. Speicherfanatiker dürfen jederzeit kräftig Spielstände schreiben. *kn*

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Ikarion

Genre:

Strategie

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

integr. CD-Player, 4-Spieler

Zirkus-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA
Sound: Ultrasound,
Soundblaster
Festplatte: 4 – 30 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 70%
Sound: 61%

84%

Hellzapoppin

Hollywood Pictures

Filme drehen macht Spaß, ist cool und bringt jede Menge Geld? Dann fragt einmal solche Regisseure wie John Waters oder Roger Corman, was große Studios und Banken sagen, wenn es darum geht, einen neuen Film zu drehen – besonders wenn man die künstlerischen Ansprüche des deutschen Films in Betracht zieht. Denn Kunst ist Gift für die Kasse. Wer's nicht glauben will, der sollte *Hollywood Pictures* spielen.

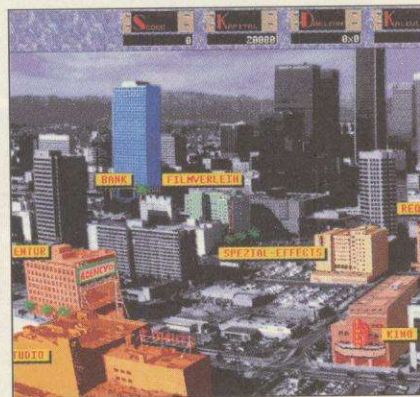
Als stolzer Besitzer eines Kinos strebt Ihr natürlich Höherem entgegen: Weg vom einfachen Vorfrühen geliehener Filme, hin zur Filmproduktion à la David O. Selznick.

Doch sie haben alle einmal klein angefangen. Mit dem richtigen Riecher in der Auswahl der Filme und deren Platzierung in Eurem 5-Saal-Kino könnt Ihr, zusammen mit generösen Banken, Euren ersten eigenen Streifen drehen. Dazu

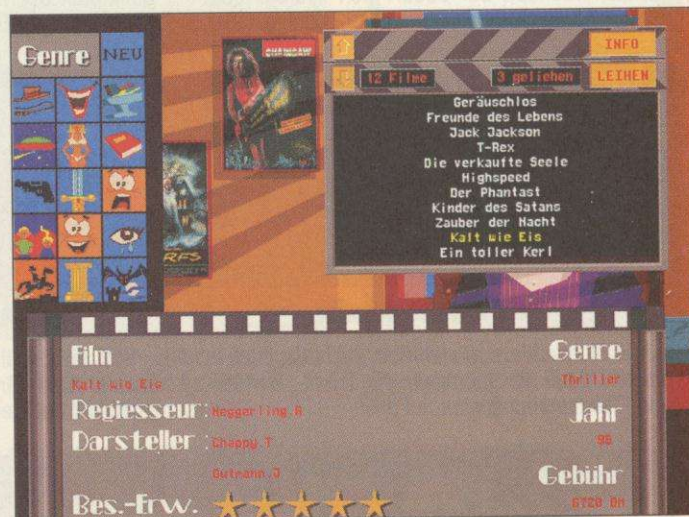
müßt Ihr natürlich wissen, wann welcher Film am besten läuft. Kinderfilme werden zum Beispiel am besten Nachmittags (vor allen Dingen Samstags) besucht, die harten Actionreißer aber erst gegen 20.00 Uhr.

Zur eigenen Filmproduktion gehört aber mehr. Da muß zuerst einmal ein Drehbuch erstellt werden. Über eine Art Satzomaten, der nach dem Strickmuster Adjektiv + Substantiv + Verb + Adjektiv + Substantiv den roten Faden der Handlung grob skizziert. Heraus kommen so sinnige Phrasen, wie "Tollwütige Sekretärin rettet seekranken Cocker".

Ist der Stoff einmal gefunden, fehlt der Regisseur, der die tollwütige Sekretärin zum Leben erweckt. Auch ein Produzent könnte in diesem Zu-



Links: Hollywood auf einen Blick. Von der Bank zum Studio ist es nicht weit, doch brauchen wir ein wenig Eigenkapital zum Start. Unser 5-Saal-Kino verschafft uns die nötige Bonität. Die Filme gibt es beim Verleih unten.



Oben und rechts:
Ob Kostüme
oder Kulissen,
Qualität hat
seinen Preis.
Das gilt übrigens
auch für
den Regisseur



sammenhang nicht schaden. Beide haben aber nun einmal den Nachteil, daß sie kosten, und zwar nicht zu knapp. Deswegen könnt Ihr Euch zu Beginn auch nur irgendwelche B-Filmer leisten, die außer einem gewissen Ehrgeiz nicht viel zu bieten haben. Erst nach und nach schenken Euch die Topstars zumindest ein Ohr. Nun habt Ihr Euch also entschlossen, einen Horrorfilm zu machen. Dazu braucht Ihr nicht nur zugkräftige Schauspieler (auch hier gilt: Jeder Name hat seinen Preis), sondern auch eine ansprechende Komparserie, gut geschneiderte Kostüme und professionelle Special Effects-Leute. Schließlich könnt Ihr auch noch die Epoche wählen, in der Euer Monster auf Menschenjagd gehen soll.

Damit die ganze Geschichte nicht zu einseitig wird, können auch noch die Parameter der unterschiedlichen Attribute eingestellt werden. Das heißt, daß Ihr den Anteil an Erotik, Spannung, Humor usw. selber eingeben könnt, um diesen Film einem breiteren Publikum näher zu bringen.

Drückt Ihr schließlich den Drehstart-Schalter, wird es ernst. Normalerweise werden auch die kalkulierten Drehtage eingehalten, aber Streik, Unwetter und andere Unbilden können das Unternehmen ver-

zögern. Am Freitag nach Drehende gibt es eine Premiere, deren darauffolgende Filmkritik viel zum Erfolg des Streifens beiträgt. Wird's ein Mega-Erfolg, steht dem nächsten Kinoreißer nichts mehr im Wege. ps

MS-DOS

Hersteller:

Starbyte

Genre:

Management

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 7 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 64%

Sound: 62%

74%



Showbusiness ist ein hartes Brot. Heute gefeiert, morgen gefeuert. Auch wenn der Weg zum Filmmogul über das eigene Kino recht ungewöhnlich anmutet, als erste Sprosse auf der Erfolgsleiter ist er in diesem Spiel wohl unentbehrlich. Tatsache ist jedenfalls, daß *Hollywood Pictures* ein nettes kleines Managementspiel ist, witzig, komplex, nicht unbedingt suchtfördernd, aber solide in der Machart. Keiner erwartet, daß man nach einer Runde dieses Spiels das Hollywood-Gefüge durchschaut. Als kleine Übung im logischen Denken, gemeinsam mit einer Portion Strategie und Glück ist es aber ein durchaus gelungenes Exemplar der Gattung Wirtschaftsspiel.

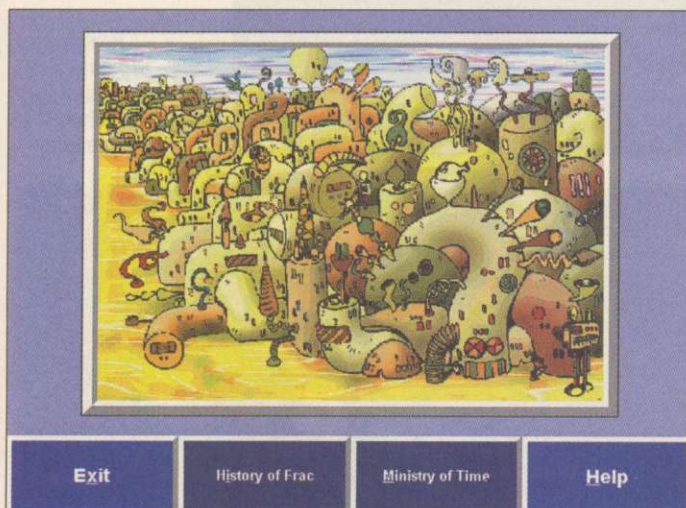
Gut

Star Trek

Gazillionaire



Links: Eines von sechs Schiffen, die wir zu Beginn auswählen dürfen



Wir schauen uns die Sehenswürdigkeiten der Planeten an

Windeln von Style nach Mira, Schlagsahne von Vexx nach Loro: Weltraumhändler haben zuweilen die merkwürdigsten Güter zu transportieren. Bis zu sechs Spieler können im Kampf um Geld, Gold, einem sorgenfreien Leben mitmischen, wobei der Spacetrader auch zwischen sechs zum Teil sehr unterschiedlichen Raumschiffen wählen darf. Bekommt man keine sechs Mitspieler zusammen, springt der Computer ein und bastelt einen Konkurrenten.

Dabei ist *Gazillionaire* genau das richtige für alle, die es hasen, ständig zentimeterdicke Handbücher zu wälzen. Im Tutorial schalten sich nämlich nach und nach alle zusätzlichen Funktionen zu.

Zu Beginn fliegt Ihr einfach von Planet zu Planet und müßt versuchen, billig eingekaufte Waren mit möglichst hohem Profit wieder zu veräußern.

Gewinner ist, wer als erstes einen Gewinn von 1.000.000 Kubars anscheffelt. So weit so gut. Im Verlauf des Spiels gewinnt der Warentausch aber immer mehr an Komplexität. Da müssen Kredite zurückbezahlt und die Crew entlohnt werden. Planeten werden erforscht und bieten sich im weiteren Verlauf als Anlaufstation für Geldgeschäfte und Ausbauarbeiten am eigenen Raumschiff an. Nach jedem Zug erscheint entweder ein Balken-, Torten- oder Kurvendigramm, mit dem Ihr den Verlauf Eurer Bonität seit Zug eins kontrollieren könnt. Damit der galaktische Kaufmannsladen aber nicht zu einfach wird, lauern Piraten auf Euch, bricht die Wirtschaft ganzer Planeten zusammen oder Euer Pilot stümpert ein wenig herum. Außerdem ist es ratsam, sich so bald wie möglich das Raumschiff frisieren zu lassen, da die Konkurrenz, so sie

Fast verschämt führt Microprose dieses Spiel in seinem Programm, doch dafür gibt es eigentlich keinen Anlaß. Wenn der größte Teil aller Managementspiele so klug durchdacht wäre wie dieses Kleinod aus dem Hause Spectrum Holobyte – die Freude wäre grenzenlos.

Gut, die Grafik kann natürlich nicht mit irgendwelchen SVGA-Giganten mithalten, doch die Ideen, sowohl zeichnerisch wie auch akustischer Art sind wirklich allerliebst und sprühen vor Einfallsreichtum. Besonders die Kommentierung der käuflichen Erwerbungen sind ein echter Brüller.

Beinahe genial ist die Tutorialfunktion zu nennen. Hier wird haarklein und leichtverständlich selbst dem größten Spielermuffel erklärt, welche Funktion jetzt hinzugefügt wird, sofern man die gesteigerte Komplexität überhaupt möchte. Und damit dürfte *Gazillionaire* fast schon einzigartig sein.



Gut

schneller ist, gnadenlos den Markt leerkauft – zumindest was die attraktivsten Güter angeht. Irgendwann muß dann auch einmal getankt werden. Ihr werdet sehr schnell feststellen, daß die Spritpreise gewaltig variieren können. In der Regel ist der lebenswichtige Saft dennoch erschwinglich. Aber in finanziell engen Zeiten bleibt nur der Weg zur Händlervereinigung, die Euch das fehlende Geld pumpt.

Wer ganz gierig ist, sollte getrost ins Passagiergeschäft einsteigen und fleißig Werbung betreiben. Raum ist im kleinsten Schiff, auch wenn es nur für sechs Reisende ausreicht. Kleinvieh macht bekanntlich auch Mist.

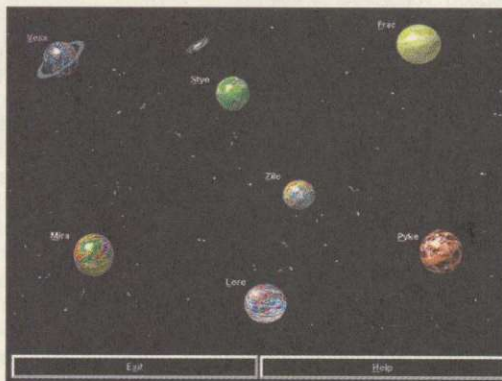
Interessant wird das Spiel besonders ab dem Punkt, wo der Herrscher Konzessionen und industrielle Einrichtungen auf verschiedenen Planeten versteigert. Diese kosten zwar ein Heidengeld, werfen aber

auch entsprechend Kubars ab, denn jeder Feindhändler, der auf dem entsprechenden Himmelskörper landet, muß einen nicht unerheblichen Obulus entrichten. Auf die Vorschläge verschiedener Reisender, denen man unterwegs begegnet, sollte man nicht eingehen, da Ihr in den seltensten Fällen von solchen Geschäften profitiert.

ps

Commodity Supply (Goods on Vexx)							
Cargo on Ship: 923 (93 tons)				Cash: 81.393		Profit: 0	
The distance from VEXX to STYE is 1 million kufars.							
	 Vexx	Pyke	Mira	 Stye	Loro	Zile	Frac
Cantaloupe	57%	96%	51%	56%	77%	53%	→ 6%
Jelly Beans	92%	76%	→ 1%	86%	50%	30%	26%
Moon Ferns	74%	63%	41%	92%	→ 1%	29%	28%
Frog Legs	59%	58%	78%	100%	46%	54%	→ 25%
Babel Seeds	→ 4%	86%	50%	30%	94%	8%	78%
Umbrellas	66%	70%	20%	43%	91%	26%	→ 4%
Oxygen	41%	52%	→ 5%	78%	96%	36%	25%
Kryptoons	36%	21%	58%	14%	24%	40%	→ 13%
X Fuels	61%	19%	74%	35%	→ 14%	55%	61%
Gems	→ 37%	41%	40%	75%	60%	66%	91%

Exit	Marketplace	Goods on Ship	Help
------	-------------	---------------	------



Wo verkauft sich was am besten:
alle Informationen auf einen Blick

Unser Handelsuniversum:
Was der eine hat, fehlt dem anderen

WINDOWS CD-ROM

Hersteller:

Spectrum Holobyte

Genre:

Managementspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Sprachausgabe

Zirka-Preis:

90 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 1,5 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 47%
Sound: 72%

78%

Descent DeLuxe Terminal Velocity

An 3D-Action-Spielen für PCs herrscht zur Zeit wahrlich kein Mangel. Im Fahrwasser diverser in Deutschland indizierter Spiele buhlt eine unübersichtliche Masse an Ballereien um die Gunst der Spieler. Apogee, der Pionier dieses Genres, schickt sich nun an, mit Terminal Velocity die Herzen der Shoot'em'up-Fans zu erobern. Die Story ist genretypisch kurz und stereotyp: In ferner Zukunft schließt sich die Menschheit mit allen bekannten Alien-Rassen zu einer Föderation zusammen. Es wird kräftig abgerüstet, und siebzig Jahre lang herrschen Love, Peace und Happiness in der Galaxis. Aber schließlich überlegen es sich die Außerirdischen dann doch anders und greifen die Erde mit einer riesigen Armada an. Da bleibt der Menschheit natürlich nichts

anderes übrig, als ihren besten Piloten in den „TV 202“-Raumjäger zu stopfen und den Aggressoren entgegenzuschicken.

Im Alleingang müßt Ihr das Überleben des blauen Planeten sichern und die Hintergründe des Verrats aufdecken. Das Spiel teilt sich in neun Welten, die jeweils aus drei verschiedenen Leveln bestehen; in der von uns getesteten Sharewareversion waren allerdings nur die ersten drei Planeten enthalten. Im Briefing erfahrt Ihr, welche Gegner Euch in der aktuellen Welt erwarten und welche Missionsziele erfüllt werden müssen, bevor Ihr Euch zum Mutterschiff zurückbeamen lassen dürft. Per Knopfdruck geht es dann ab ins Cockpit des TV 202, wo den Spieler eine „Magic Carpet“ ähnliche Perspektive erwartet. Im Vergleich zu Bullfrogs 3D-Knaller jedoch, könnt Ihr Euch hier freier im Raum bewegen: Loopings zum Beispiel sind eine der leichtesten Übungen für Euren Gleiter. Der übermächtigen Gegnerschar erwehrt Ihr Euch an-



Eve of Destruction!
Der beinamputierte
Mech-Obermotz
wartet schon.

Preisfrage!
Wo haben wir
diesen Raumjäger
bloß schon mal
gesehen?



fangs nur mit einer simplen Plasmakanone. In jeder Welt jedoch findet Ihr weitere Waffen, an die Ihr gelangt, indem Ihr Versorgungszentren oder feindliche Gleiter terminiert. Neben der Standardkanone könnt Ihr so einen Laser, Luft/Luft- und Luft/Boden-Raketen an Euer Schiff anklippen. Jede (Strahlen-)Waffe dürft Ihr außerdem in zwei Stufen ausbauen. Durch Einsammeln von Energiesphären, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem altbekannten Magic Carpet-Manna haben, regeneriert Ihr Euer Schild und verhindert so Euren vorzeitigen Exitus; mehr als ein Leben habt Ihr nämlich nicht.

Ihr müßt nicht nur auf der Oberfläche der Planeten mit der Alien-Plage aufräumen, sondern auch im Untergrund. In jeder Welt finden sich Eingänge zu unterirdischen Tunnels. Fliegt Ihr durch solch ein Tor, befindet Ihr Euch in einer „Total Eclipse“-ähnlichen Umgebung. Hier finden sich besonders viele der heißbegehrten Extras. Habt Ihr alle Missionsziele erfüllt, kann es ab nach Hause gehen. Im Debriefing erfahrt Ihr dann noch schnell, wie Ihr Euch geschlagen habt, und schon geht es ab zur nächsten Mission. Im dritten Level einer jeden Welt wartet – wie üblich – ein besonders fieser Obermotz, der nach alter Ballerspiel-Tradition solange beharkt wird, bis seine Lebensenergie auf Null

gesunken ist. Mit der zwei-Spieler-Modem-Option und der Netzwerk-Unterstützung sind Dogfights mit bis zu acht Piloten gleichzeitig möglich. Die stolzen Besitzer eines „Fünfer“-PCs sitzen bei Terminal Velocity in der ersten Reihe: Ein spezieller Pentium-Modus sorgt für exzellente Grafik und rasantes Gameplay. sg



Im Anflug auf
eine feindliche
Flakbatterie

Missionsziel
voraus! In der
Eiswelt müßt Ihr
Radarstationen
ausschalten.



Magic Carpet meets Descent meets Star Wars – so in etwa läßt sich die „Konzeption“ von Terminal Velocity beschreiben. Aber besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht. Doch aufgepaßt! Denn auch wenn sich der Vergleich mit Bullfrogs Teppich-Simulator aufdrängt, liegt der Schwerpunkt bei Terminal Velocity eindeutig im Bereich Action. Erwartet Ihr ein strategisch ähnlich forderndes Spiel wie Magic Carpet, werdet Ihr enttäuscht. Vermißt Ihr habe ich eigentlich nur zwei Dinge: mehr Waffen und die für die Vollversion angekündigten

Grafik-Features wie SVGA-Modus und detailliertere Textures. Was mir besonders gut gefiel, war die schier grenzenlose Bewegungsfreiheit, die der Spieler in seinem Raumer genießt: Es macht wirklich Spaß, die großartig angelegten Welten zu erkunden und herauszufinden, was man hier so alles kaputtmachen kann. Die 3D-Action-Freaks unter Euch dürfen also bedenkenlos zugreifen, wenn Ende Juni die Vollversion erscheint. Spieler, die Wert auf einen gewissen Tiefgang legen, sollten allerdings einige Probeflüge absolvieren.

Super

MS-DOS

Hersteller:

Apogee

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Shareware-Version

Zirka-Preis:

100 DM (Vollversion)

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: Pro Audio 8/16

Soundblaster/Pro/16

Festplatte: 11 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur

Grafik: 74%

Sound: 70%

77%

Die Macht sei mit dir **Machiavelli**

Im Ränkespiel um Dogen, Päpste und Handelsrouten werden vor allen Dingen die Machtneurotiker unter uns feuchte Hände bekommen, denn bei *Machiavelli* wird betrogen, bestochen und gemordet, wo es nur geht.

Zu Beginn steht Euch wie immer nur ein bescheidenes Kapital zur Verfügung und Ihr müßt wie jeder andere auch erst einmal versuchen, durch Handel und Erforschen neuer Routen zu einem gesunden Grundkapital zu kommen. Erst

dann könnt Ihr Euch daran machen, Papst- und Dogenstuhl zu erklimmen. Sind schließlich feste Handelsrouten nach Asien und Afrika eingerichtet, steht dem beruflichen Aufstieg so gut wie nichts mehr im Wege.

Der Handel vollzieht sich zu Lande und zu Wasser, wobei natürlich jede Region ihre eigenen Spezialitäten hervorbringt. Glas ist in Venedig der Produktionsschlag schlechthin, während es der Norden eher mit Pelzen hat. Und was der eine zuviel hat, hat der andere logischerweise zuwenig. So pendeln also Eure Karawanen, Eseltrucks und Kauffahrerschiffe zwischen den

Auf dem Weg ins Unbekannte: Ähnlich wie bei *Civilization* enthüllen sich beim Ziehen die Landschaften und Städte



Ein Besuch auf dem Markt:
Gut gekauft ist halb gewonnen

einzelnen Bestimmungsorten auf diversen Kontinenten hin und her, auf daß jeder von den Produkten des anderen profitiere, und die Goldstücke in Eurem Säcklein gar munter klingeln.

Bewegt werden die Transporteinheiten im Zugsystem, wobei kleine Einmaster schneller vorankommen als die behäbigen Dreimaster, die allerdings mehr laden können. Damit sich die ganze Fahrerei auch lohnt, kann man Schiffe zu ganzen Konvois zusammenfassen. Doch sollte man dabei auch das Warenangebot des Zielhafens im Auge halten. Schließlich nutzt es niemandem, wenn Eure Schiffe in Ermangelung von Gütern leer durch die Weltgeschichte schippern.

ps



MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Microprose

Genre:

Managementspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 5 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 65%

Sound: 64%

74%

FUJITSU ICL



Infotainment-Power bis zur Hirnschmelze.

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

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

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



Rear Windows

SimTower

Das vertikale Imperium

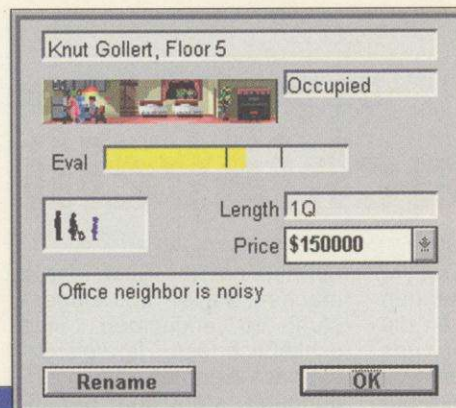
Es gibt Zeitgenossen, die nur mit vorgehaltener Pistole einen Lift besteigen würden und lieber 1000 Treppenstufen bewältigen, als sich den mysteriösen Kästen anzuvertrauen. Einschlägige Katastrophenfilme zeigen immer wieder überdeutlich, daß Fahrstühle höchst unsichere Vehikel sind und es nur dem Action-Geschick eines Bruce Willis oder Paul Newman zu verdanken ist, daß nicht ganze Liftladungen von kreischenden Amis dem sicheren Tod entgegenstürzen.

Kurzum, der Fahrstuhl an sich gehört zu den technischen Mythen der Neuzeit und es wurde deshalb höchste Zeit, daß jemand diesem Geheimnis auf den Grund geht. Pionierarbeit leistete hier der japanische Programmierer Yoot Saito. Der stieß bei der Firmen-Recherche zu seinem "Tower"-Programm auf eine asiatische Mauer des Schweigens und entwickelte deshalb flugs ein eigenes funktionsfähiges Fahrstuhl-Management-Modell. Dieses Programm fuhr den Ideen-Scouts von Maxis über den Weg und wurde kurzerhand von den Kaliforniern, zur wohlgefälligen Integration in deren Sim-Linie eingekauft. Dem Anfangs recht spröden

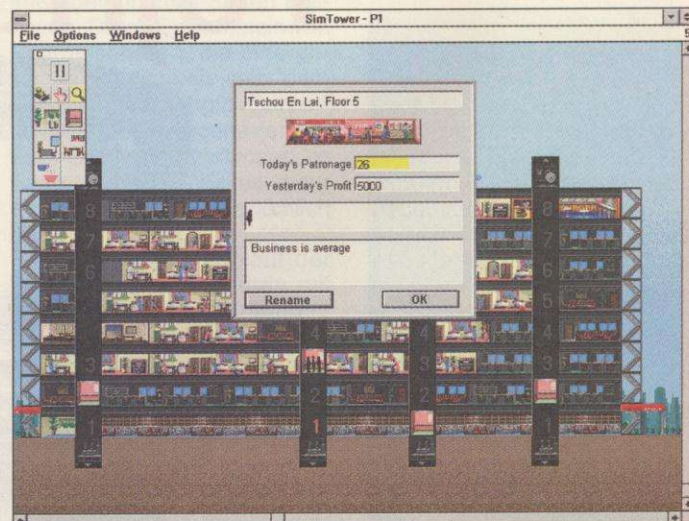


Fenster zum Hof: Unser Bauwerk gewährt umfassenden Einblick.

Baumenü: Mit diesen Tools wird der Tower konstruiert



Neulich in Neuperlach: Familie Gollert bekommt Nachwuchs



Zum Glück ist "Sim Tower" dann doch nicht ganz so verwirrend, wie es die unstrukturierte und wenig erhellende Anleitung vermuten läßt. Das Spiel erklärt sich nach einigem Herumprobieren von selbst. Trotzdem muß der

Baumeister schon eine gehörige Ausdauer an den Tag legen, wenn er sich im bald ausufernden Beziehungsgeflecht von Aufzügen, wuselnden "Sims" und Arbeitsstätten zurechtfinden will. In diesem Programm findet sich, trotz Schönheitskorrektur durch die Maxis-Crew,

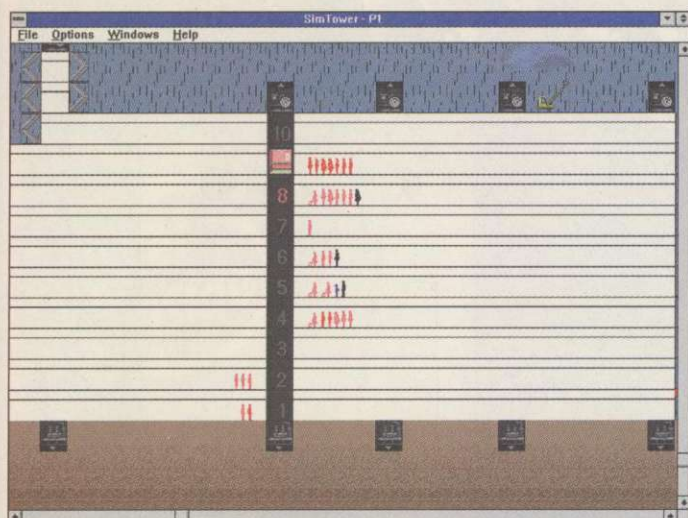
wenig von der eleganten Klarheit der anderen Sim-Programme. Dem eifrigen Baumeister laufen plötzlich die Leute weg, und keiner weiß warum. Dann hilft nur noch aufwendige Klick-Recherche in allen Stockwerken, um etwaige Problemzonen auszumachen. Mein zweit-schönstes Gesicht vergeblich deshalb nur an die abstruse Idee. Wie verrückt oder japanisch muß man sein, um einen Aufzug-simulator zu programmieren? Nur für Leute, die schon alles haben.

Programm wurde ein neues Menüsystem gegönnt und den allseits bekannten und beliebten ComputerSims zur Seite gestellt. Sim Sala Bim – Fertig ist "SimTower".

Unsere primäre Aufgabe besteht hier im Entwurf und Bau eines funktionierenden Hochhauses, wobei das Hauptaugenmerk natürlich auf der formschönen Integration

der Transportwege, sprich Fahrstühle, liegt. Ausgestattet mit einem recht üppigen Grundkapital geht's ans Werk. Mit der Maus ziehen wir die ersten Stockwerke hoch, integrieren Büros und bauen Wohnungen ein. Sobald die ersten Rolltreppen und Lifte funktionieren, beginnt das Gewusel: Die Sims ziehen ein und starten ihr Tagewerk. Das heißt,

Gut

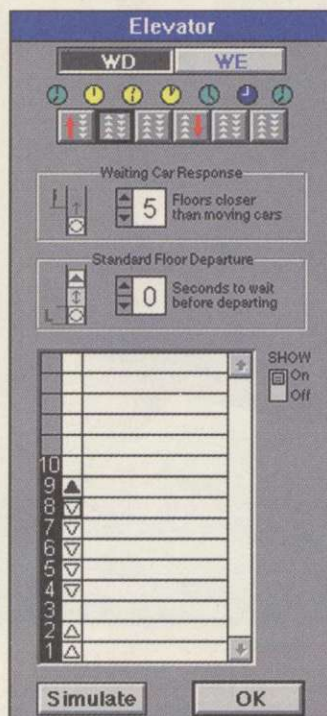


sie kommen Morgens zur Arbeit, besuchen Mittags die Kantine und flitzen am Abend schnell nach Hause. Wehe, wenn sie dann zu lange vor dem Lift Schlange stehen müssen oder in einen Verkehrsstau kommen. Das Problem ist nämlich, daß unsere Sims nur dann Miete zahlen, wenn sie mit den Zuständen im Haus zufrieden sind, andernfalls ziehen sie einfach wieder aus. Stimmt die Infrastruktur dagegen, dann überschreitet unser Punktekonto bald eine magische Marke und wir dürfen neue Elemente in unseren Wolkenkratzer einbauen. So stehen dann etwa Kinos, Hotels, Geschäfte, Diskos oder Eigentumswohnungen zu Verfügung.

Je komplexer die Struktur unseres Hauses wird, desto verwirrender werden auch die Wege der Sims im Tagesablauf. Am Wochenende geht's z.B. zum Tanzen, während ein paar übereifrige Computer-People vielleicht Überstunden machen. Die Öffnungszeiten der Geschäfte wollen ebenso berücksichtigt werden, wie ein

Bitte abzählen: Wie viele Mieter warten vor der Lifttür?

Fahrplan: Mit diesem Menü werden die Lifte gesteuert.



Nein, ein richtiges Sim-Spiel ist SimTower nicht. Da hat man von Maxis schon Besseres gesehen. Und es sind gleich mehrere Sachen, die etwas sauer aufstoßen: SimTower läuft viel zu langsam. Selbst wenn auf die schnelle Spielstufe (es gibt nur zwei!)

umgeschaltet wird und man alle Animationen und Soundeffekte ausschaltet, geht ein 486er in die Knie. Das Umschalten in fünf Geschwindigkeitsstufen wie etwa bei SimFarm habe ich mehr als schmerzlich vermißt. Den größten Zuzug erreicht man durch den Bau von Apartments. Diese muß man aber über die ganze Breite des Spielfeldes ziehen, sonst bekommt man noch nicht einmal sein zweites Sternchen. Man stelle sich jetzt dreißig Stockwerke, zusätzlich mit Cafés und Büros vor! Das Durcheinander ist riesengroß und man verliert – trotz "Suche nach"-Funktion – verdammt schnell den Überblick. Der Spieler bekommt kein Gefühl für die verschiedenen Wechselwirkungen. Anständige Untermenüs mit Statistiken, wie man sie zum Beispiel bei SimCity kennt, fehlen hier fast ganz.

Geht so



funktionierendes Rettungssystem oder die Abfallbeseitigung durch teures Hauspersonal. Dann ist es nicht mehr damit getan, die Fahrstühle einfach auf und ab tuckern zu lassen. – Ein professioneller Fahrplan muß her. Auf einem speziellen Menüfenster legen wir fest, wie lange die einzelnen Fahrstühle in welchem Stockwerk warten. Ob Expresslifte nur in jedem 15 Stock halten und wo Versorgungslifte zu welchen Zeiten am nötigsten gebraucht werden.

Gebaut wird im wesentlichen in einem großen Konstruktionsfenster, das brav in alle Richtungen scrollt. Zur besseren Übersicht hält ein kleines Kartenfenster den ganzen Turmbau im Blick. Für jeden Bereich im Haus, ob Geschäft, Büro oder Privatwohnung, kann man ein kleines Informationsfenster aufrufen und erfährt so haut-

nah, ob die Mieter noch mit uns zufrieden sind oder bereits die Koffer packen. Befriedigte Mieter erscheinen dabei in gesetztem Schwarz, den anderen schwillt wutentbrannt der rote Kamm. Wer tatsächlich alles richtig machen sollte, die Chancen sind allerdings sehr gering, der kann seinen Palast bis zu 100 Stockwerke hochziehen und in mehrere Bildschirmbreiten gehen. Als Belohnung wird eine Kapelle gebaut. Auch Tiefbauer müssen übrigens nicht verzweifeln. Maulwürfe können bis zu sechs Kellergeschosse anlegen und dort so wichtige Einrichtungen wie U-Bahn-Anschlüsse, Tiefgaragen und Nachtclubs unterbringen. vw



Unser China-Restaurant schreibt schwarze Zahlen, während bei Pete der Gerichtsvollzieher anklopft

WINDOWS CD-ROM

Hersteller:

Maxis

Genre:

Management

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

Zirka-Preis:

130 DM

Grafik: SVGA

Sound: Windows kompatibel

Festplatte: 5 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 62 %
Sound: 40 %

68%

ESCOM Tower P90

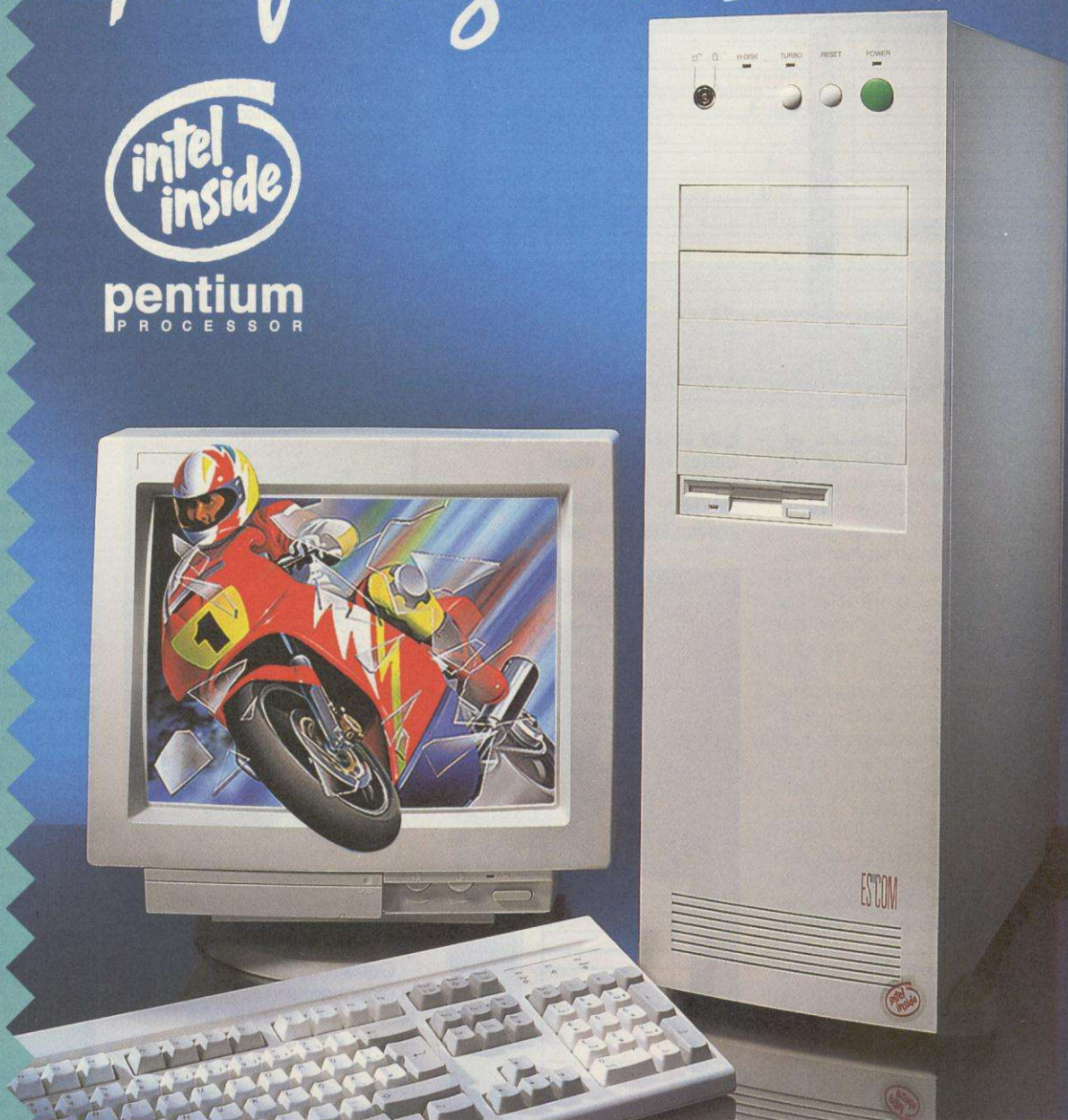
Go for gold!

ESCOM

**intel
inside**
pentium
PROCESSOR

**ESCOM
Big Tower P90 -
der
Leistungsstarke**

Ideal für anspruchsvolle Poweruser wie auch Business-Anwendungen. Der Tower P 90 ist vielseitig erweiterbar - zum Beispiel mit Soundkarte, PCMCIA(...), Modem oder Video. Und für alle, die noch mehr wollen: Der Tower P 90 läßt sich bis auf 128 MB RAM aufrüsten.



STECKBRIEF

PROZESSOR PENTIUM®

90 MHz

FESTPLATTE

850 MB

ARBEITSSPEICHER

8 MB RAM

GARANTIE

1 JAHR

FEATURES

Prozessor	Intel Pentium®
Taktfrequenz	90 MHz
Board	Intel mit PCI Bus
Speicher	8 MB RAM
Festplatte	850 MB enh. IDE
Grafikkarte	1 MB DRAM PCI
Tastatur	ESCOM Standard
Monitor	14" / 40 kHz, flimmerfrei, 33,5 cm msB, strahlungsarm
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Supersoftware incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups (vorinstalliert mit Doku); Corel Draw 4.0 CD, MS Works CD, MS Scenes Undersea CD, MS Entertainment Pack 4 CD (CD ROM Laufwerk erforderlich, Doku gegen Aufpreis); Mitsubishi Hotelführer, Micrografix, Scout Wings f. Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe (vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.)

90 MHz

**KOMPLETTPREIS P90
PENTIUM® PROZESSOR P 90**

2898.-

**INCL.: Monitor, Tastatur,
850 MB Festplatte
AUFPREIS auf 1 Gigabyte
Festplatte: 149.-**

**RECHNEREINZELPREIS P90
ohne Monitor**

2499.-

**AUFPREIS auf 1 Gigabyte
Festplatte: 149.-**

MICROSOFT PROFI-PACK 1

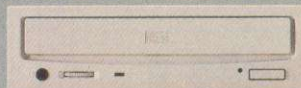
Microsoft **WORD** Microsoft **ACCESS** Microsoft **ENCARTA'95**

Mit Double Speed CD-ROM LW

299.-*

Mit Quad Speed CD-ROM LW

399.-*



* Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC. Doku gegen Aufpreis.

MICROSOFT PROFI-PACK 2

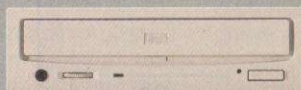
Microsoft **EXCEL** Microsoft **ACCESS** Microsoft **ENCARTA'95**

Mit Double Speed CD-ROM LW

299.-*

Mit Quad Speed CD-ROM LW

399.-*



* Angebot gilt nur in Verbindung mit Neukauf eines ESCOM PC. Doku gegen Aufpreis.

Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Notebook DX4/100

Für den mobilen User.



REPARATUR
72 Std.
SERVICE

PC-SHOPPING

Fazit PC Shopping 3/95:
Das Notebook DX4/100 überzeugt durch ...ausgesprochen gutes Preis-Leistungsverhältnis...sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich...zahlreiche Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte...



ESCOM Notebooks-
die optimale
Lösung für den
mobilen Anwender

Mit Leichtigkeit immer dabei und zugleich mit zahlreichen Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte. Besonders das abgebildete DX4/100 besticht außerdem durch die sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich. Und auch das gute Preis-Leistungs-Verhältnis spricht für den DX4/100 - siehe auch Fazit PC Shopping 3/95! Ein zusätzliches Argument ist der ESCOM-Service: Reparatur innerhalb von 72 Stunden

STECKBRIEF

PROZESSOR 486 DX4
100 MHz
FESTPLATTE
340/510 MB
ARBEITSSPEICHER
4 MB RAM
GARANTIE
1 JAHR

Dockingstation für DX 4



passende Lösung für die Arbeit zu Hause, mit allen erforderlichen Anschlüssen

599.-*

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" Monochrom Display
ohne Abbildung

2499.-
und 340 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" DSTN Color Display

3699.-
und 510 MB Festplatte

NOTEBOOK DX4/100 MHz
mit 9,5" TFT Color Display

4999.-
und 510 MB Festplatte

PCMCIA Ethernet Adapter



249.-*

TEXAS INSTRUMENTS PCMCIA FaxModem 14.4



max. 14.400 bps Datenübertragung,
postzugelassen,
incl. Delrina Fax- und
Modemsoftware

279.-*

ESCOM Notebooktaschen



Notebook-
tasche 1
Comfort Case

49.-*
149.-*

Notebook-
tasche 5

99.-*

Notebook Zubehör

4 MB RAM für DX2	479.-*
4 MB RAM für DX4	479.-*
16 MB RAM für DX2	1349.-*
16 MB RAM für DX4	1349.-*
Autoadapter für DX2	69.-*
Autoadapter für DX4	179.-*
Batterie für DX2 (auch in Weiß erhältlich)	149.-*
Batterie für DX4	179.-*

*Aufpreis zum Rechner

FEATURES

Prozessor	Intel 486®
Taktfrequenz	100 MHz
Speicher	4 MB RAM
Festplatte	Mono = 340 MB Color = 510 MB
Grafikkarte	1 MB DRAM
Schnittst.	seriell u. parallel
Steckplätze	PCMCIA 2 x Typ II oder 1 x Typ III
Display	9,5" (24,13 cm) Mono, DSTN Col., TFT Color
Garantie	1 Jahr
Software	ESCOM Supersoftware incl.: MS DOS 6.22, MS Windows für Workgroups (vorinstalliert mit Doku); Corel Draw 4.0 CD (CD ROM Laufwerk erforderlich, Doku gegen Aufpreis); Mitsubishi Hotelführer, Micrograf, Scout Wings I, Windows, DataEase, Giant Secu, CompuServe (vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.)

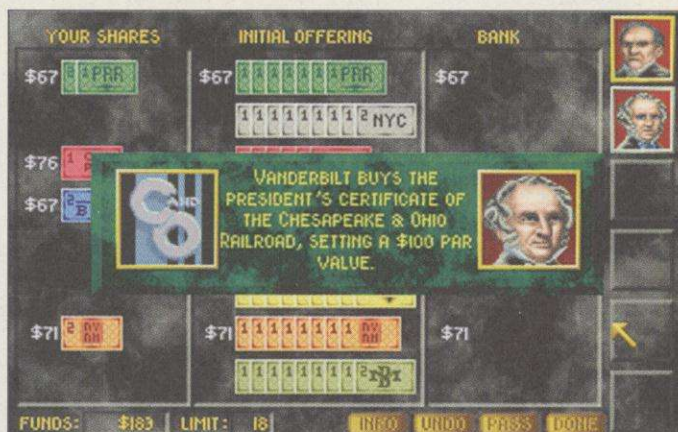
Fast alles zum Mitnehmen! Aufgrund erhöhter Nachfrage ist nicht immer alles sofort lieferbar! Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Vorsicht an der Bahnsteigkante

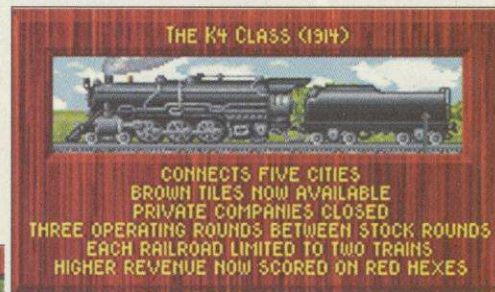
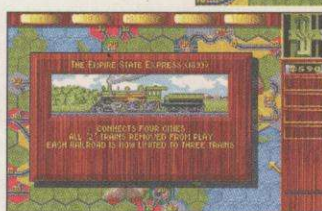
1830

Am Gelde hängt, zum Gelde drängt doch alles. Als in der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts einflußreiche Männer sich daran machten, die USA mit einem dichten Eisenbahnnetz zu überziehen, wußten sie, welches finanzielle Potential in diesem Unterfangen steckte. Avalon Hill, Spezialist für Strategiespiele, denkt genauso und präsentiert uns mit 1830 die PC-Umwandlung des gleichnamigen Brettspiels.

Es gibt zwei Arten, wie in diesem Spiel Geld verdient werden kann. Einerseits könnt Ihr Euren sauer verdienten Mammon an der Börse riskieren, oder Ihr steckt es in den Ausbau Eurer eigenen Gesellschaft. An der Börse gilt es, zwei Strategien zu verfolgen. Durch das geschickte Investieren in andere Gesellschaften bzw. das Abstoßen der Aktien im richtigen Moment, laßt Ihr den Rubel rollen. Habt Ihr an einer Gesellschaft aber die Mehrheit erworben, werdet Ihr automatisch deren Präsident und könnt so direkten Einfluß auf die Firmengeschicke nehmen. Dazu braucht Ihr den Hauptbildschirm. Auf ihm seht Ihr in einem Ausschnitt den Nordosten der USA und angrenzende Teile Kanadas. Aufgeteilt ist diese Karte in kleine Hexfelder. Gleise werden in der Regel von einer Stadt zur anderen gelegt. Da das Terrain aber von unterschiedlicher Beschaffenheit ist, kann es hier zu enormen Kostenschwankungen kommen. So haben bebaubare Bergregionen eine kleine rote Zahl, die Euch genau Aufschluß über die zu erwartenden Baukosten geben. Zu Beginn werdet Ihr feststellen, daß die Karte recht



Oben: Wichtig sind die Besuche an der Börse, damit man sich später eine Lokomotive wie unten leisten kann.



Links: Der Traum eines jeden Eisenbahners. Unten: Unser Spielfeld ist ein wenig unübersichtlich.

einen weiteren Bahnhof zu errichten. Die wichtigste Tätigkeit ist, wie Ihr schon bemerkt habt, das geschickte Verlegen von Gleisen. Hexfelder, die bebaut werden können, haben ein rötlichen Schimmer. Mit der linken Maustaste könnt Ihr dabei die Richtung festlegen, die Eure Strecke einschlagen soll. Eure wichtigste Waffe im Kampf gegen die Konkurrenz ist das Bauen von Bahnhöfen. Dadurch verhindert Ihr, daß Konkurrenzgesellschaften an dieser Stadt vorbeibauen. Sie müssen einen Anschluß schaffen. Euer Gewinn berechnet sich aus der Summe der Gewinnwerte, die jeder Stadt, in der Ihr einen Bahnhof habt, beigestellt ist, plus der Art der eingesetzten Züge. Deswegen wird Euer oberstes Ziel stets sein, nicht nur so viele Bahnhöfe wie möglich miteinander zu verbinden, sondern auch Euren Fuhrpark immer auf dem neuesten Stand zu halten, auf daß Eure Gesellschaft(en) wachsen und gedeihen.

ps



bunt ist. Das hat damit zu tun, daß die verschiedenen Hexfelder auch unterschiedliche Bebauungswerte haben. Gelbe Felder zeigen an, daß hier nur Gleise der ersten Generation gelgt werden können. Weichen (grüne Felder) oder gar Knotenpunkte (braune Felder) sind erst im weiteren Verlauf des Spiels erhältlich, wenn der technische Fortschritt auch vor den Zügen keinen Halt gemacht hat.

Zu Beginn steht Euch nur ein Bahnhof in einer Stadt zur Verfügung, wobei Euch eine kleine Zahl den Gewinnwert dieses Hexfeldes anzeigt. Hier startet Ihr Euer Unternehmen, in dem Ihr versucht, die nächste Stadt zu erreichen und dort



Geht so

Ich kenne zwar die Brettspielvorlage nicht. Aber wenn sie so kompliziert wie dieses Computerspiel ist, dann könnte ich verstehen, wenn man danach lieber eine zünftige Partie Mau-Mau spielen will. Ein genauestes Studium des Handbuchs ist oberste Pflicht, und auch danach ist man sich nicht sicher, ob vielleicht doch ein Punkt übersehen wurde. Leute, die bei neuen Spielen gerne drauflos probieren, werden enttäuscht sein, denn sie werden nicht verstehen, was da vor sich geht.

Als Strategiespiel ist 1830 ein echter Rohrkrepierer, da nur Hardcore-Tüftler die Geduld haben, sich durch das undurchsichtige Regelwerk zu kämpfen. Auch die schauderlich-antiquierte Grafik tut ein übriges, die Lust an 1830 zu vermiesen.

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Avalon Hill

Genre:

Strategie

Schwierigkeitsgrad:

Einstellbar

Besonderheiten:

-

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 9 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 45 %
Sound: 39 %

49%

One Minute to
Touchdown:
vor uns Edwards Air
Force Base



Runter kommen sie immer

Precision Approach

Nach dem Motto "Du hast nur einen Versuch" stellt Amtex dem angehenden Shuttle-Piloten die Aufgabe, ein Gefährt mit den Flugeigenschaften einer Bleiente möglichst unfallfrei auf einer Piste zu landen, die aus großer Höhe betrachtet erschreckend klein wirkt. Wer jetzt mehr von diesem Spiel erwartet hat, der wird bitterlich enttäuscht. Wie eine Art *Lunar Lander '95* hat Amtex so etwas wie einen flügelhahnen Flugsimulator gebastelt, dem man den Antrieb geklaut hat. Und damit beim unwiederbringlichen Sinkflug

eine Steuerbewegung (besagtes Rollen, Gieren oder Stampfen) kümmert. Der Rest bleibt dem mehr oder weniger kundigen Piloten überlassen.

Es ist offensichtlich, daß man versuchte, mangelhaftes Spieledesign durch eine falschverstandene Realitätsnähe auszugleichen. Wer an solch kryptischen Anzeigen wie PRI KSC 15 3* G&N R OVHD 6 seine Freude hat, der soll sich ruhig in dieses fliegerische Abenteuer stürzen, spätestens nach der zehnten Landung läßt die Motivation aber merklich nach. ps



Gleich kracht's: Wir haben den Bremsfallschirm vergessen

auch alles mit rechten Dingen zugeht, habt Ihr ein Display mit den wichtigsten Funktionen vor Euch. Hier könnt Ihr sehen, ob der Anflugwinkel stimmt, die Geschwindigkeit angemessen ist, ob Ihr auch nicht giert, rollt und stampft (damit sind die Bewegungen um die drei Achsen gemeint).

Wichtigste Orientierungshilfe ist das Head Up Display. Hier habt Ihr alle wichtigen Daten auf einen Blick und dabei die Landebahn dennoch im Visier. Netterweise kann ein Autopilot zugeschaltet werden, der merkwürdigerweise nicht nur den kompletten Landeanflug übernehmen kann, sondern sich auch wahlweise nur um

MS-DOS

Hersteller:

Amtex

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

englische Sprachausgabe

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 3 MByte

Prozessor: 386er/33 Mhz

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,
Tastatur, Maus

Grafik: 47%

Sound: 53%

49%

Gamestorm

Software-Versand

Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee

Mo. - Fr. 9.00 - 18.00

Tel.: 04154 / 6483 Fax: 04154 / 6483

AI Quadrim	DV 75,50	DV 73,70
Aladdin	--	DV 63,70
Alone in the Dark 3	DV 89,90	--
Armored Fist	DA 81,90	DA 81,90
Big Red Adventure	DA 78,50	DA 77,90
Bioforge	DV 95,90	--
Cyberia	DA 85,90	--
Dark Forces	DV 95,90	--
Das Amt	DV 89,90	DV 83,90
Das schwarze Auge 2	DV 78,90	DV 78,90
Day of Tentacle	DV 89,90	DV 89,90
Descent	DV 79,90	DV 79,90
Discworld	DA 84,50	DA 73,90
Doom 2	DA 81,90	--
Earth Siege	DV 89,90	DA 84,90
Elite - First Encounter	DV 85,90	--
Klick & Play	DV 82,90	DV 82,90
Kyandia 3	DV 87,90	--
Little Big Adventure	DV 88,90	--
Lode Runner	--	DA 68,90
Magic Carpet	DV 88,90	--
Menzoberranzan	DA 79,90	--
Myst	DA 80,90	--
Simon the Sorcerer	DV 64,90	DV 89,90
Simon the Sorcerer 2	DV *	--
System Shock	DV 82,90	DV 79,50
Wacky Wheels	DA 68,90	--
Wing Commander 3	DV 89,90	--
Woodruff	DV 77,90	--

Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,- Versandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-

* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Wir führen auch Zubehör. Fordern Sie unsere Preislise mit DM 3,- frankierten Rückumschlag an.

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse" anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

ES.COM OFFICE

Immer in
Ihrer Nähe.

Aachen • Augsburg • Bayreuth • Berlin • Bielefeld • Böhlingen • Bochum • Bonn • Brandenburg • Braunschweig • Bremen • Bremerhaven • Chemnitz • Coburg • Cottbus • Darmstadt • Dessau • Dortmund • Dresden • Duisburg • Erlangen • Essen • Esslingen • Frankfurt/Main • Frankfurt/Oder • Freiburg • Fulda • Fürth • Giessen • Göttingen • Hagen • Halle • Hamburg • Hannover • Heidelberg • Heilbronn • Heppenheim • Hildesheim • Ingolstadt • Kaiserslautern • Karlsruhe • Kassel • Kempten • Kiel • Koblenz • Köln • Krefeld • Lauchhammer • Leipzig • Lörrach • Lübeck • Ludwigshafen • Lüneburg • Magdeburg • Mainz • Mannheim • Marburg • Mönchengladbach • Mülheim/Ruhr • München • Münster • Neuß • Nürnberg • Oberhausen • Offenbach • Oldenburg • Osnabrück • Paderborn • Passau • Pforzheim • Potsdam • Recklinghausen • Regensburg • Remscheid • Reutlingen • Rosenheim • Rostock • Saarbrücken • Schwerin • Siegen • Stralsund • Stuttgart • Trier • Ulm • Vill.-Schwenningen • Worms • Wuppertal • Würzburg • Zwickau

ES.COM MegaSTORE

Bochum

ES.COM MegaOFFICE

Berlin • Dresden • Düsseldorf • Flensburg • Frankfurt • Hamburg • Köln • Mannheim • Stuttgart • Wiesbaden

ES.COM FUNDGRUBE

Karlsruhe

MEGaware Computer

Chemnitz • Dresden • Erfurt • Freiburg • Gera • Hof • Ilmenau • Jena • Leipzig • Mittweida • Pleiße • Zschopau

ASSCARFI

HÖRT SICH GUT AN.

Bayreuth • Berlin • Erfurt • Frankfurt/Main • Hamburg • Köln • Sulzbach • Wiesbaden

HERTIE

GUT IST UNS NICHT GUT GENUG

Berlin • Frankfurt/Main • Hamburg • Karlsruhe • Konstanz • Landshut • München • Viernheim • Wiesbaden • Wolfsburg

Quelle Verkaufshaus

Aachen • Alzey ab 20.7. • Amberg ab 13.7. • Aschaffenburg ab 20.7. • Bad Kreuznach • Bautzen • Berlin • Berlin/Eiche • Bielefeld • Bochum • Bremen • Bremerhaven • Chemnitz • Röhrsdorf • Coburg/Dörfles-Esbach • Cottbus/Groß Glogow • Darmstadt • Dortmund • Dresden/Goritz • Duisburg • Düsseldorf • Erfurt • Erlangen • Flensburg ab 20.7. • Frankfurt/Main • Freiberg • Freiburg • Fulda • Gelsenkirchen • Gera • Gießen • Görlitz • Greifswald/Neuenkirchen ab 6.7. • Hagen • Halle/Peissen • Hamburg • Hamburg/Harburg • Hamm • Hannover ab 27.7. • Hannover/Laatz ab 27.7. • Heidelberg ab 6.7. • Jena • Kiel/Raisdorf • Köln • Landshut • Leipzig • Leipzig/Günthersdorf • Lörrach • Ludwigshafen ab 20.7. • Lübeck ab 6.7. • Mönchengladbach • Magdeburg • Mainz • Mannheim • Marburg • Minden • Mülheim-Kärlich • Mülheim/Ruhr • München • Münster • Neckarsulm ab 20.7. • Neumünster ab 20.7. • Neuss • Nürnberg • Offenbach • Offenbach ab 6.7. • Osnabrück • Passau ab 13.7. • Plauen • Raunheim • Regensburg ab 13.7. • Remscheid • Rendsburg • Riesa • Rostock • Saarbrücken • Solingen • St. Augustin • Stralsund • Stuttgart • Uelzen • Weiden ab 13.7. • Wiesbaden • Wittenberg • Zwickau/Steinpleis

Geronimo Perfect General II

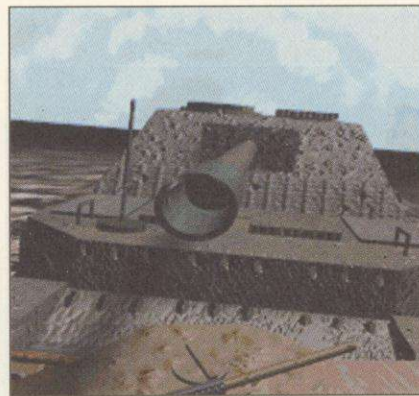
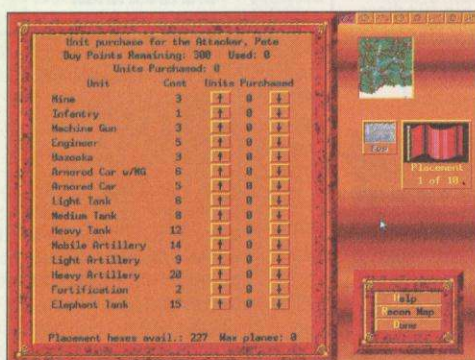
Drei Jahre ist es mittlerweile her, daß Quantum Quality Productions seinen *Perfect General* in die Schlacht schickte. Damals war das Panzerspektakel eher ein Geheimtip, der dem deutschen Publikum erst nahegebracht werden mußte. Heute sieht die Sache schon ein wenig anders aus. *Perfect General* war lange Zeit eines der State-of-the-Art-Spiele des Genres, auf die Fortsetzung wartete man voller Spannung, und die liegt jetzt endlich vor.

Bei den Scenario Options geht die Qual der Wahl allerdings schon los. Stellen wir auf Balanced, dürfen wir unser Können gleich zweimal unter Beweis stellen. Einmal als Angreifer und anschließend als Verteidiger. Natürlich könnt Ihr auch auf entweder/oder schalten, was aber dann in der Schlußbewertung wenig über Eure strategischen Fähigkeiten aussagt. Auch die verschiedenen "Styles" lassen eine Anpassung an die eigenen Fähigkeiten zu. Im "Hit Style" könnt Ihr nämlich einstellen, ob Ihr Eurem Können vertrauen wollt und den realistischeren Zu-

fallsmodus einstellt. Vielleicht wollt Ihr aber lieber auf Nummer Sicher gehen und immer einen Treffer landen. Dasselbe gilt übrigens auch für den "Kill Style", der sich von 100%igen Full Kill auf Partial Kill umstellen läßt. Am einfachsten macht Ihr es Euch aber, wenn Ihr im "Sighting Style" auf Full View stellt, gibt es so doch keine unliebsamen Überraschungen mehr. Hier seht Ihr sofort, wo der Feind lauert und stolpert nicht in der nächsten Biegung über einen Elephant Tank, der Eure kleine Infanterieeinheit gnadenlos zerbröselt. Habt Ihr diese Einstellungen zu Eurer Zufriedenheit hinter Euch gebracht, dürft Ihr einkaufen gehen. Über das Auswahlfenster für die diversen Einheiten dürft Euch zulegen, was Euer Kaufpunkte-Konto erlaubt. Ganz am Anfang juckt es dem nicht ganz so perfekten General in den Fingern, gleich die Elephant Tanks in die Schlacht zu werfen, weil diese eine so schöne Durchlagskraft haben. Andere Einheiten sind in bestimmten Geländeformationen den ganz dicken Dingen überlegen. Der Kauf der einzelnen

Gefährte sollte sich also streng nach der Missionaufgabe richten. Im mittleren Teil des Handbuchs findet Ihr

Der kleine Kaufmannsladen: Von der fahrenden Artillerie bis zum schweren Panzer ist alles da.



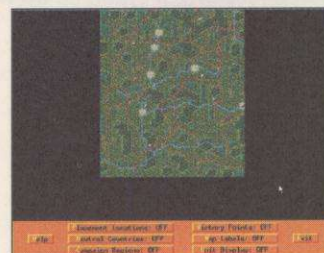
Ein feiner Zug: Panzerschlachten verlangen nicht nur Raffinesse und Tücke, sondern auch die richtige Hardware.



eine umfangreiche Liste aller Waffen und Geländetypen sowie deren Eigenschaften. Sind alle Einheiten gekauft, müssen sie noch plziert werden. Das kann nur in Hexfeldern geschehen, die Eure Farbe haben. Schließlich wird der Reihe nach gezogen, gezielt und gefeuert. Gibt es Eurer Meinung nach nichts mehr zu ziehen, könnt Ihr über das Befehlsmenü die Taste Phase Complete drücken.

Neben einer Reihe Einzelmisionen gibt es insgesamt vier Campaigns: Battle of the Bulge, Desert Fox, Eclipse of

the Rising Sun und die immer wieder beliebte Schlacht um Kursk. Zwei umfangreiche Mapbooks geben Euch jedenfalls vorab schon einen Einblick in das, was da auf Euch wartet. *ps*



Unser Einsatzgebiet: Unten sehen wir die Aufmarschzonen

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

QQP

Genre:

Strategiespiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Modemfunktion

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA

Sound: General Midi, Soundblaster

Festplatte: 26 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 52 %

Sound: 54 %

78%



Gut

Auch wenn sich bis auf ein paar Waffen, einem neuen Wertungssystem und verbesserten Computergegnern nicht viel im Vergleich zum Vorgänger geändert hat – in Zeiten wie diesen ist man dankbar für jedes anständig gestrickte Strategiespiel. Und *Perfect General II* läßt wirklich kaum Wünsche offen. Selbst die Auswahl zwischen 98 Szenarios dürfte den überzeugten Freizeit-General länger beschäftigen. Einziges Manko dieses ansonsten gelungenen Angriffs auf unsere Festplatten ist die schauerlich lange Zeit, die der PC braucht, um die Züge des Gegners zu berechnen. Selbst auf einem Pentium verstrich da ein gutes Weilchen. Bei einem 386er, wie er als Mindestanforderung genannt wird, dürftet Ihr mittendrin getrost einmal auf Toilette gehen.

jetzt 4x in Berlin

Neukölln - Jonasstraße 28/29
Steglitz - Bismarckstraße 63
Friedrichsh. - Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau - Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Battle Bugs

Eines der besten und originellsten
Strategiespiele des letzten Jahres
- jetzt ganz neu auf CD-ROM zum
absoluten Knallerpreis!

CD-ROM **39,95**

IndyCar Racing

Das Kultspiel unter den
Autorennspielen!
Jetzt neu auf CD-ROM zum
"Ich schmelz' mich weg"-Preis

19,95

Oldtimer

Erleben Sie mit Max Design's
herausragender Wirtschafts-
simulation die Anfänge der
Automobilindustrie - jetzt zum
absoluten Hammerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats

Full Throttle

- Vollgas -

Lucas Arts präsentiert sein
neuestes Adventure mit einer
packenden Story, kombiniert mit
spannenden Actionszenen!
nur auf CD-ROM (e.d.a.)

69,95

Nur Fliegen
ist schöner!

Flight Unlimited

DER Flugsimulator schlechthin!
- nur auf CD-ROM -

89,95

Jetzt oder nie! Wing Commander Armada

- solange Vorrat reicht -

PC-Disk
29,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!

Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer
je **29,95**

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95*	
1942 - Pacific Air War Gold	69,95	
1944 - Across the Rhine	99,95*	99,95*
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin	69,95	69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95*	79,95*
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	59,95	59,95
Aufschwung Ost	79,95*	79,95
Battle Bugs (dt.)	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95*	89,95*
Blind! (dt.)	79,95	79,95
Blorgo	99,95	
Blackhawk	AKTIONSPREIS	49,95
Bob Dylan: Highway 61 Interact.	99,95	
Bolo	59,95	
Bureau 13	79,95	79,95
Cannon Fodder 2	69,95	69,95
Caribbean Desaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95*	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader - No Remorse	99,95*	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	89,95
Das Amt	99,95	
Death Gate	99,95	
Der Reeder (dt.)	79,95*	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler	89,95	89,95
Die total verrückte Rallye	79,95	
Dime City	89,95*	89,95*
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore - Chapter One (dt.)	89,95	69,95*
Dungeon Master 2	79,95*	79,95*
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95*	49,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95*	89,95*
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	69,95*	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95*	89,95*
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95*	89,95*
High Seas Trader	69,95*	69,95*
Hokum KA 50	AKTIONSPREIS	59,95
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95*	
Incredible Machine 2	89,95*	79,95*
Inferno (dt.)	AKTIONSPREIS	39,95
Innocent until Caught 2	69,95*	69,95*
Jagged Alliance	79,95	
Joy of Sex	79,95	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95*	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	99,95*	
Larry 1-6 Collection	komplett	89,95
Last Dynasty	89,95*	
Legend of Kyandia 3 (k.d.t.)	89,95	
Legionen		69,95*
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals	89,95	
Lothar Matthäus Super Soccer	i.V.	69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic of Endoria	79,95*	89,95
Magic the Gathering	99,95*	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95*	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
Metal Marines		69,95
MS-Golf		119,95*
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95*	
Navy Strike (dt.)	99,95*	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95*	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95*	89,95*
Pinball Mania		69,95*
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 - Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95*
Sensible World of Soccer	69,95*	69,95*
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95*	89,95*
Sim Town	89,95*	89,95*
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek - Next Generation	99,95*	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95*	
S.U.B.		79,95*
SuperKarts	99,95	99,95*
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	79,95	
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95*	
U.F.O. & Master of Orion	komplett	79,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95*	
Volgas - Full Throttle (e.d.a.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95*	
Wings of Glory (dt.)	79,95	
Woodruff & Schnibbe of Azimuth	79,95	
X-COM - Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits

	CD	Disk
7th Guest	AKTIONSPREIS	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	AKTIONSPREIS	29,95
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.)	SONDERPOSTEN	59,95
Dark Legions (engl.)		39,95
Der Clou	AKTIONSPREIS	29,95
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender		29,95
F-14 Fleet Defender Gold	59,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	29,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hannibal & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95*	
Ishtar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishtar 2 (dt.)	29,95	29,95
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)	39,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyandia 1	19,95*	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29,95	
Lemmings 1+2	kompl.	29,95
Lothar Matthäus		29,95
Megarace	AKTIONSPREIS	29,95

PC-Preishits

	CD	Disk
Mega-Lo-Mania		29,95
Microcosm		29,95
Michael Jordan	29,95	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	AKTIONSPREIS	39,95
Pirates Gold (dt.)	29,95	29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95*	
Privateer		29,95
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster		29,95*
Sil.Serv.2 & Red Storm Ris. kompl.		19,95
Space Quest 5 (dt.)	29,95	
SSN 21 Sealoff	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	29,95	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942 (dt.)	39,95	39,95
Transcendia		19,95
U.F.O. - Enemy Unknown	49,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	149,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM - Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,- DM

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung:
Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Bestellannahme

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

Neue Versandanschrift!

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

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

Rebel Yell

Amerika 1861-1865

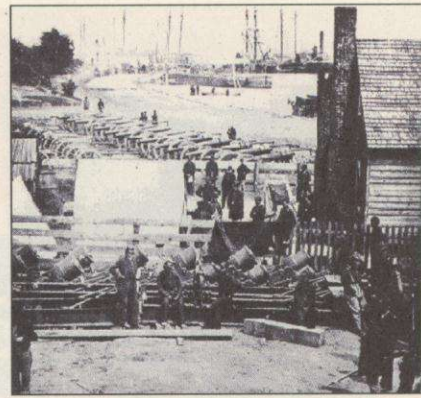
Eigentlich sind die Amerikaner ja ein glückliches Völkchen, hatten sie in den letzten 200 Jahren keinen Krieg auf heimischem Boden erlebt – mit einer Ausnahme: den Sezessionskrieg der Jahre 1861 – 1865. Dieser Bruderkrieg hat bis heute seine Spuren hinterlassen. Empire hat sich jetzt dieser wenig ruhmvollen Epoche angenommen und daraus ein höchst komplexes Strategiespiel gemacht.

Zu Beginn stellt Euch *Amerika 1861 – 1865* vor die Wahl: Schlagt Ihr nun eine einzelne Schlacht, oder wagt Ihr Euch gleich an den ganzen Krieg? Im Battlemodus bewegt Ihr Eure Einheiten in Echtzeit, wobei Ihr jedem Trupp überaus differenzierte Befehle über eine Iconleiste erteilt, die sich am rechten Bildrand befindet. Hier könnt Ihr Euch auch umfassend über den Status Eurer Truppenteile informieren. Wie ist die Moral, wie die Kampferfahrung? Ist jetzt eine Rast angesagt, oder kann man sich diese in Hinsicht auf feindliche Aktivitäten im Moment

nicht leisten? Mit Hilfe mehrerer Zoomfaktoren könnt Ihr dann sehen, wie sich eure Brigaden mit dem Feind ein Gefecht liefern, oder im großen Überblick sämtliche Truppenbewegungen verfolgen. Damit die zu knackende Nuß nicht zu hart ist, könnt Ihr den Realitätsgrad Euren Fähigkeiten gemäß anpassen.

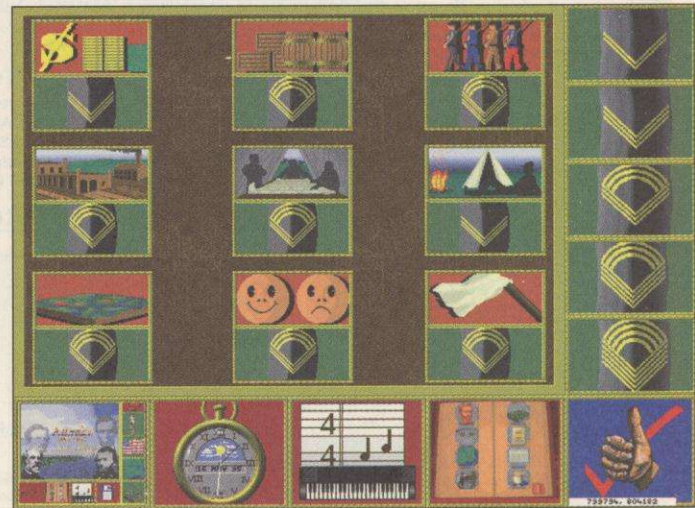
Das gleiche gilt auch für den Campaignmodus, obwohl dieser eine ganze Ecke diffiziler ist als eine einfache Schlacht. Erste Änderung ist die Einführung von Tag und Nacht. Im Dunkeln läßt sich nämlich nicht nur gut munkeln, sondern auch am besten Befehle erteilen und die Wirtschaft durch den Bau von Industrieanlagen ankurbeln. Der Managementteil spielt in *Amerika 1861 – 1865* also eine nicht zu unterschätzende Rolle, wobei man hier ein Zug-Element in dem ansonsten in Echtzeit gespielten Bürgerkrieg einführt.

Wichtig sind in diesem Zusammenhang die Städte. Jede gehört zu einem Staat, und nur wenn dieser zumindest neutral ist, können hier Industrieanla-



Links: Neben dem eigentlichen Spiel wird zusätzlich eine umfangreiche Bilddokumentation mitgeliefert

Unten: Auch hier ist der Sieg mitunter Einstellungssache



gen errichtet werden. Durch Besetzung feindlicher Städte könnt Ihr verhindern, daß hier Güter für den Feind produziert werden. Kein Krieg ohne Soldaten, und diese wachsen nun mal nicht auf Bäumen.

Vom einfachen Milizionär bis zum Blockadebrecher (einen Seekrieg gab es schließlich auch) stehen Euch im höchsten Realitätslevel so ziemlich alle militärischen Einheiten zur Verfügung, die es zu dieser Zeit gab. Über eine Infobox könnt Ihr dann genau sehen, wie es um Stärke, Moral, Versorgung, Erfahrung bestellt ist.

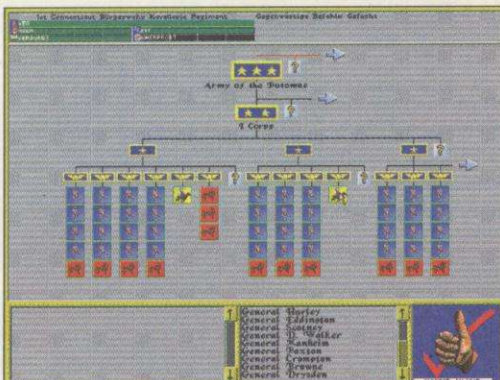
Wer aber nach all dem Kriegführen selber ein wenig müde und erschöpft geworden ist, der kann sich in einem Untermenü in allen Einzelheiten über den Bürgerkrieg informie-

ren. Und für ganz Besessene gibt es noch ein Buch von Paddy Griffith, das alle restlichen Wissenslücken füllt, die der Nachschlageteil im Spiel eventuell noch hinterlassen haben sollte. ps

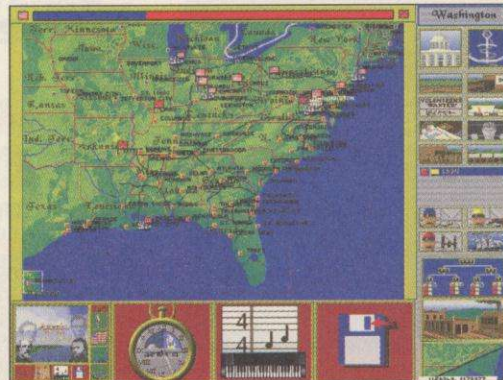


Geht so

Fünf Jahre dauerte der amerikanische Bürgerkrieg, und ähnlich lange braucht man auch, bis man alle Feinheiten dieses Strategiespiels bis ins kleinste ergründet hat. In mancher Beziehung hätte man hier auf die Bremse treten müssen. Realitätsgrad hin oder her, hier haben sich die Entwickler selber ein Bein gestellt und das eigentliche Spielziel ein wenig aus den Augen verloren. Besonders was die Bedienbarkeit und das Aufrufen aller Informationen angeht, ist *Amerika 1861-1865* Puzzlekram. Unübersichtlichkeit ist eines der ganz großen Probleme dieses Spiels. Die innere Gliederung, besonders im Campaignmodus, erschließt sich einem erst nach längerer Zeit. Doch ob da die Lust zum Weiterspielen noch vorhanden ist, dürfte bezweifelt werden.



Unsere Armeen im Überblick: Hier erfahren wir alles über Stärke und Moral unserer Soldaten



Willkommen im Campaign-Modus: Der Managementteil ist nicht zu unterschätzen

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Empire

Genre:

Strategie

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

keine

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: 18 MByte
Prozessor: 486er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 61 %
Sound: 29 %

58%

Radar und Sonar
inklusive.
Das erste „echte“
Unterseeboot der Welt;
ein trauriger Meilen-
stein deutscher
Ingenieurskunst.

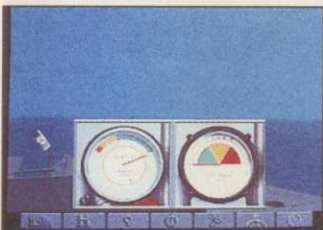


Data Disk

Aces of the Deep

Die Feierlichkeiten für den 8. Mai '45 sind vorbei, der zweite Weltkrieg ist wieder aus der Tagespresse verschwunden. Für PC-U-Boot-Kommandanten, die nicht genug von dem Thema bekommen können, bringt Dynamix jetzt die unvermeidliche Erweiterung für die Referenz-Simulation *Aces of the Deep*. Nach Installation der Scenery-Disk darf der am-

Preßluftvorrat und den Wasserlevel im Boot ablesen dürft. Schade eigentlich, daß die Mannen von Dynamix ihrer Vorzeigesimulation nicht mehr gönnt haben. Zwar dürft ihr sechs historische Missionen im Mittelmeer durchspielen, aber warum beordert der BdU uns nie in Karrieren dorthin? Schließlich operierten U-Boote hier tatsächlich im Krieg. Solche Lieblosigkeiten hätte ich gerade von Dynamix nicht erwartet. Das Handbuch hingegen ist erstaunlich umfangreich geraten und trotz mit geschichtlichen Hintergrundinfos. Die grauen Wölfe unter Euch müssen also zuschlagen, allen anderen rate ich zu einem Probetauchgang. sg



Information total: Preßluft- und Wasserniveau auf einen Blick.

bitionierte Nachwuchs-Kaleun jetzt auch mediterrane Gewässer unsicher machen, allerdings nur im Alleingang, der BdU schickt Euch auch weiterhin nur in den Atlantik. Nach dem Motto „Was wäre gewesen, wenn ...“ dürft Ihr für Eure Kaperfahrten das XXI-Boot benutzen, eine deutsche Konstruktion, die nicht mehr rechtzeitig vor Kriegsende an die Front geworfen werden konnte. Komplettiert wird das erweiterte Arsenal durch den „LUT“- und den „Gnat II“-Torpedo. Als kleine Orientierungshilfe für gestreßte Tonnagekiller haben die Programmierer den Booten zwei neue Instrumente gegönnt, auf denen Ihr Euren

MS-DOS

Hersteller:

Dynamix

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Datendiskette

Zirka-Preis:

50 DM

Grafik: VGA

Sound: Gen MIDI,

Soundblaster/Pro/16

Roland MT-32, Pro Audio

Festplatte: 4 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

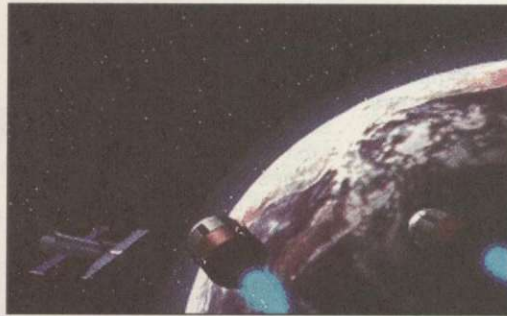
Grafik: 69%
Sound: 74%

80%

POWER
PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Expansion Disk

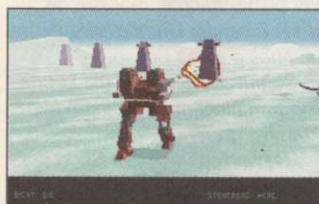
Earthsiege



Alles Gute
kommt von
oben:
Die Cybrid-
Armada nähert
sich der Erde.

Nach zwanzig Jahren Krieg gegen die Maschinen gelang es der Menschheit endlich, den letzten Cybriden ins Battletech-Nirvana zu schicken. Die Siegesfeier dauerte jedoch nicht lange: Als die Techniker die geostationären Überwachungssatelliten reaktivierten, erschienen hunderte von Cybrid-Schiffen mit Kurs Richtung Erde auf den Schirmen. In über zwanzig neuen

Gegner bei der Entwicklung neuer Mechs nicht untätig geblieben und werfen den „Diabolo und den „Headhunter“ in die Schlacht. Earthsiege-Veteranen dürfen ihre Karrieren aus dem Originalprogramm selbstverständlich übernehmen. Herc-Piloten, die unter akutem Missionsmangel leiden, können aufatmen. Das neue Szenario motiviert dank neuer Waffen und Gegner nachhaltig. Der Schwierigkeitsgrad hat zwar um einiges angezogen, läßt sich aber nach alter Dynamix-Tradition problemlos an die Fähigkeiten des Spielers anpassen. Allen passionierten Cybriden-Vernichtern lege ich diese Datendiskette wärmstens ans Herz. sg



Bad to the Bone: Der Apocalypse macht einfach Spaß.

Missionen müßt Ihr zunächst die Landung der Mech-Armada verzögern und tretet schließlich gegen den Cybriden-Obermottz „Prometheus“ an, um die Bedrohung durch die Maschinen ein für allemal zu beenden. Neben neuen Missionen spendierte Dynamix dem Spieler verbesserte Hercs und fiesere Waffen.

Als neuer State-of-the-art-Mech der Menschen präsentiert sich der „Apocalypse“. Zur leichteren Cybriden-Terminierung dürft Ihr den neuen Plasma-Werfer an Eure Hercs schrauben, der allerdings so rigoros zur Sache geht, daß von Euren Opfern nicht viel verwertbarer Schrott übrigbleibt. Natürlich sind auch Eure

MS-DOS

Hersteller:

Dynamix

Genre:

Simulation

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Datendiskette

Zirka-Preis:

50 DM

Grafik: VGA

Sound: Pro Audio, Roland,

Soundblaster/Pro/AWE

Festplatte: 6 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur, Maus

Grafik: 76%
Sound: 64%

86%



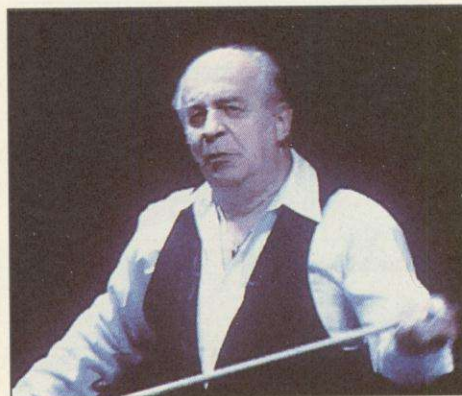
Gib dir die Kugel

Virtual Pool

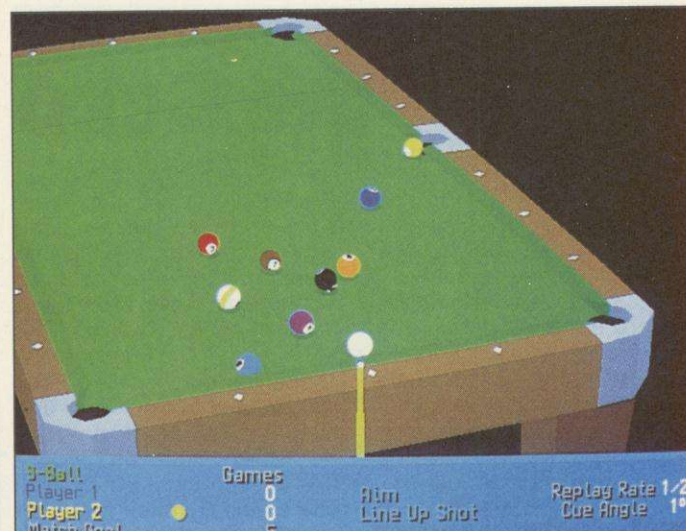
Seit „Steve Whites Whirlwind Snooker“ von Virgin sitzt der Billard-Fan computer-technisch auf dem Trockenen. Daß sich das jetzt auf beeindruckende Art ändert, dafür sorgt Interplay mit „Virtual Pool“. Hier bietet man uns nicht nur einen ausgereiften Simulator des Kugelsports, sondern als Dreingabe auf der CD-ROM mehrere Tutorials und Hintergrundberichte. So konnte etwa die Billard-Legende Lou „Machine Gun“ Butera für einen sehr kompetent gemachten Einführungskurs in Technik und Taktik des Pool-Billards gewonnen werden. Die animierte Geschichte des Billards begleitet uns durch meh-

rere Jahrhunderte Billard-Historie, und ein abgefilmtes Trickstoß-Tutorial belehrt über die hohe Schule der Queue-Beherrschung. Auch für den, der keine Lust hat das Manual zu lesen, ist gesorgt. Alle Spielfunktion werden in einem Film Tutorial genauestens erklärt.

Herzstück von „Virtual Pool“ bleibt aber der Simulator, auf dem wir neben dem klassischen „Straight“ mit allen Kugeln, auch die Regelvarianten „8-Ball“, „9-Ball“ und „Rotation“ spielen können. Selbstredend, daß uns der Computer alle Rechenarbeit abnimmt und jeweils die nächste passende Kugel vorlegt. Wer, bevor er gegen den Computer oder

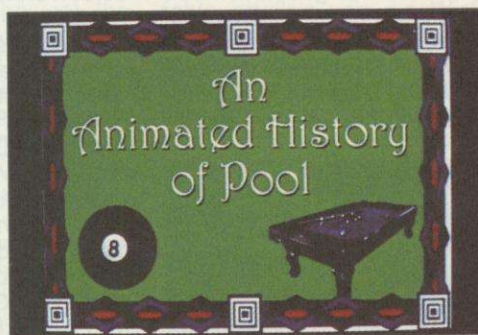


„Machine Gun“ Lou legt los: Per Digi-Film in die Geheimnisse des Pool-Billard



„127cm x 254 cm“: Unser Tisch scrollt im Turniermaß

Historisch: Wie alles vor dreihundert Jahren begann



Hui, das macht Spaß. Wer bisher dachte, realistische Billard-Simulationen sind ein Ding der Unmöglichkeit, der wird von „Virtual Pool“ nachhaltig eines Besseren belehrt. Interplay füllt den Begriff „Multimedia“ mit Leben und beglückt den Fan nicht nur mit einem technisch ausgereiften Programm, sondern zusätzlich mit viel Wissenswerten über den Sport der Könige. Allein wer sich alle Filme ansehen will, ist schon mal eine Stunde beschäftigt. Erste

Super

Sahne ist der eingebaute Simulator: Die Kugeln laufen wunderbar weich und natürlich über den Bildschirmfilm, das Stoßen mit der Maus erlaubt viel Fingerspitzengefühl und Taktik. Alle zusätzlichen Funktion, wie kippen des Queue, Effet-Spiel und Variationen der Stoßkraft sind übersichtlich auf der Tastatur untergebracht. Nach kurzer Einspielfase beherrscht man das Programm. Wer nicht jeden Abend in die verqualmte Billard-Halle rennen möchte, der kann mit „Virtual Pool“ sehr gut auf dem Trockenen üben.

einen menschlichen Spieler antreten will, noch etwas üben möchte, der wählt den Trainingsmodus. Hier darf man die Kugeln ganz nach Belieben auflegen und anspielen. Per Hilfslinie kann man sich die Laufbahnen der einzelnen Kugeln anzeigen lassen und so erfolgsversprechende Spielvarianten einüben.

Um immer die Orientierung zu behalten, scrollt und rotiert der Tisch auf Mausbefehl in jede gewünschte Position. Zur völligen Übersicht wechseln wir in die Vogelperspektive. Für Effetstöße erweist sich eine Zoom-Funktion als segensreich. Die Queue-Spitze wird dann millimeterweise über die Kugel geführt und erlaubt so exakte Stöße. Natürlich hat

man auch an eine Modem-Option gedacht. Per Kabel oder Telefon kann man so gegen einen entfernten Gegner antreten. **vw**

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Interplay

Genre:

Sportspiel

Schwierigkeitsgrad:

leicht

Besonderheiten:

Tutorial auf CD

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: Soundblaster/kompatible

Festplatte: 2 MByte

Prozessor: 386er

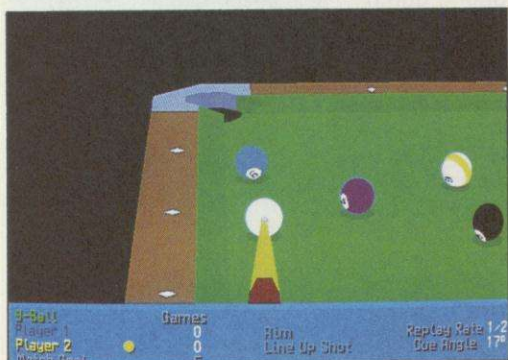
RAM-Bedarf: 2 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

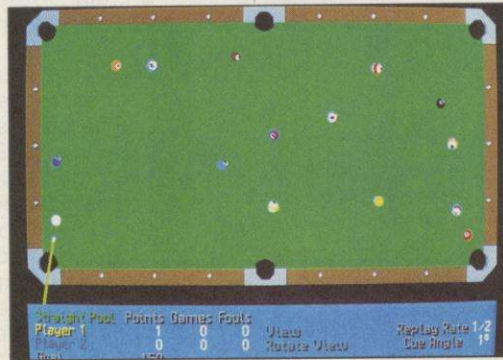
Grafik: 77%

Sound: 73%

86%



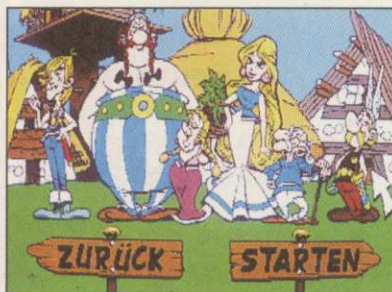
Mit viel Gefühl zum Sieg: Kugel Sechs in die linke Außentasche



Übersicht: Auf Wunsch wird uns das Geschehen von Oben angeboten

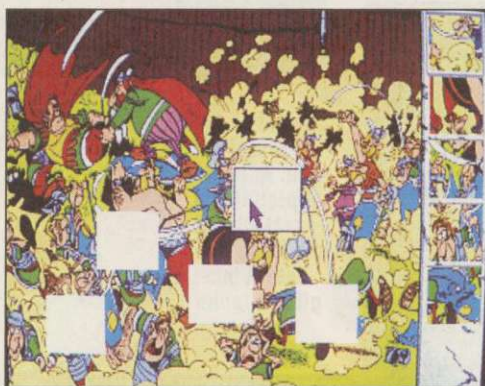
Alea iacta est!

Asterix – Die große Reise



Himmel auf den Kopf:
Sechs mutige Gallier
stehen zur Auswahl

Obwohl Urfranzose Asterix seit dem Heimgang seines Autors Goscinny in den bunten Comixhimmel viel von seinem Siebziger-Jahre-Charme verloren hat, kann er hierzulande noch immer auf eine eingeschworene Fangemeinde zurückblicken. Die Alben finden nach wie vor ihre Käufer, und eine neue Geschichte wird gerade von Zeichner Uderzo vorbereitet. Was lag also näher, als den quirligen Gallier auch elektronisch aufzubereiten und auf CD-ROM zu brennen. Anders als in den Asterix Videospiel-Lizenzen produzierte Infogrames diesmal kein Jump'n'Run, sondern peilt die Klientel mit einem Brettspiel an. Die jungen Fans begeben sich auf eine Reise quer durch Europa und sammeln dabei



Wer die Rätsel löst gewinnt eine Sesterze

Spezialitäten aller besuchten Länder. Bis zu sechs Nachwuchsfranzosen können an dem Rennen teilnehmen, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen unsere wackeren Recken drei, fünf, sieben oder neun Souvenirs einsammeln.

Das eigentliche Spielbrett besteht aus 54 Feldern, die unsere Mitspieler vor jeweils andere Geschicklichkeits- und Denksport-Aufgaben stellen. Unter anderem müssen wir mit

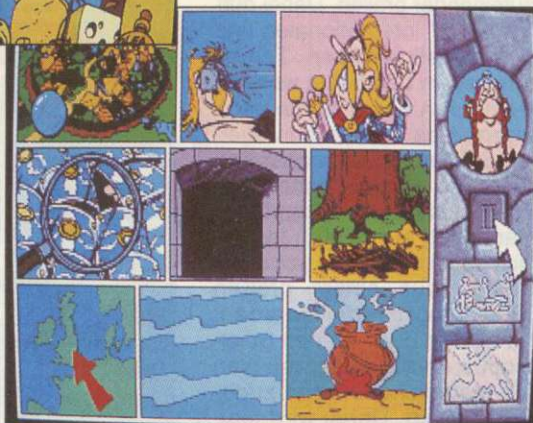
der Tastatur Römer oder Piraten vertrimmen, den fliegenden Fischen von Verleihnix ausweichen und den Briten Teefax sicher in seinem Bötchen durch das Eismeer steuern. Ist eine Aufgabe gemeistert, gibt's entweder eine Sesterze als Belohnung, oder wir dürfen einen Zaubertrank in unserem Reisekoffer verstauen. Der erweist sich spätestens dann als nützlich, wenn wir auf einem Kerkerfeld landen. Wer mit Miraculixens Wundermedizin die Tür aufbricht, darf gleich weiterwürfeln, ohne Trank heißt es eine Runde aussetzen und die Konkurrenz vorbeiziehen lassen. Wer genug Sesterzen angesammelt hat, kann für jeweils drei derselben beim phönizischen Händler Epide-mais ein Souvenir kaufen.



Computerbrett: Auf 54 Feldern in die Antike



Würfel-glück: Der Spielplan in der Vergrößerung



Herzallerliebste, was die Franzosen da für alle Asterix-Nachwuchsfans angerichtet haben. Für die kleinsten Computerfreunde wird tatsächlich allerhand geboten: Da rumst und kracht es auf dem Spielfeld, die Rätselaufgaben sind zwar nicht neu, aber trotzdem nett, und die Geschicklichkeitseinlagen stellen auch die Jüngsten vor keine Probleme. Diverse Schwierigkeitsabstufungen machen das Programm sehr flexibel. "Asterix - Die große Reise" ist deshalb das ideale Familienspiel,

zumal man sich sehr viel Mühe mit der deutschen Übersetzung und Synchronisation gemacht hat. Natürlich stellt sich aber auch hier wieder die leidige Frage, ob es überhaupt sinnvoll ist, ein Brettspielkonzept für den Computer umzusetzen. Eine fröhliche Würfelrunde am Küchentisch ist mir trotz "Multimedia-Power" allemal lieber.

Gut

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Infogrames

Genre:

Brettspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

deutsch synchronisiert

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA

Sound: Soundblaster/
kompatibel

Festplatte: -

Prozessor: 386/33 MHz

RAM-Bedarf: 2 MByte

Steuerung: Tastatur, Maus

Grafik: 73%
Sound: 80%

63%

FAMILYSOFT
Postfach 1709 67655 Kaiserslautern
Tel. 0631-15010 Fax -15019

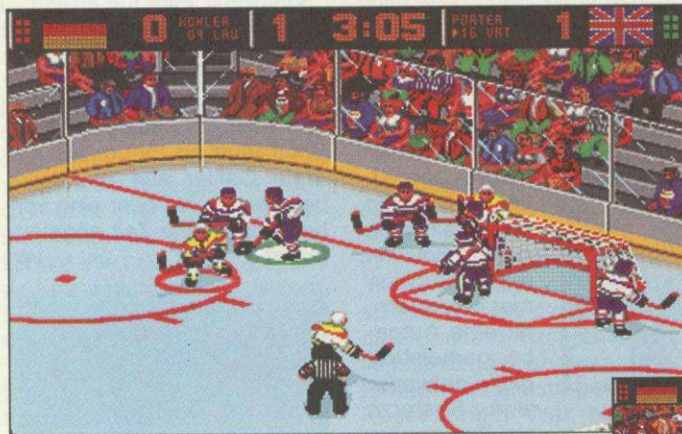
Dies ist ein kleiner Auszug aus unserem CD-ROM-Programm!
Fordern Sie bitte unsere kostenlose Komplettpreisliste an.

11th Hour	dA 89.95	MagicGarp. data	dV 37.95
Across t. Rhine	dV 89.95	Navy Strike	dV 89.95
Chaos Controll	dA 79.95	Phantasmagoria	dV 89.95
Com. & Conquer	dA 89.95	Prototype	dA 79.95
Elite3-First Enc.	dV 84.95	StarTrek: Next G.	dV 99.95
Flight Unlimited	dV 89.95	Stone Prophet	dA 79.95
Heretic	dA 89.95	The Lost Eden	dA 79.95
Jagged Alliance	dA 74.95	Vollgas	dA 69.95

Zzgl. 10.-DM Versandkosten (NN). Ab 250.-DM Warenwert Versandkostenfrei!
Besuchen Sie unseren Laden Königstr. 24
(Versand- und Ladenpreise sind nicht identisch!)

Festgefroren

Alex Dampier Pro Hockey 95



Nein das ist nicht Alex Dampier, sondern der Kommentator Bob Connors, dessen FMV-Szenen das einzig Erbauliche an Merits Eisschlacht ist

Niedlich bis unübersichtlich: Auf dem Spielfeld ist mal wieder die Hölle los. Tote Winkel gibt es leider genug.



Ex Eishockey-Star und mittlerweile Trainer der englischen Nationalmannschaft Alex Dampier stand den Merit Studios bei der Entwicklung ihres Eishockey-Simulators zur Seite. Dabei befaßt sich Alex

Dampier Pro Hockey 95 ausnahmsweise nicht mit der nordamerikanischen Pro-Liga NHL, sondern vereinigt lediglich Nationalmannschaf-



Es ist kaum zu glauben, aber neben „Alex Dampier Pro Hockey 95“ nimmt sich das in dieser Ausgabe getestete „Brett Hull Hockey“ wie eine Eishockey-Sternstunde aus. Der gute Alex hinkt dabei in fast allen Belangen Brett hinterher, der wiederum an NHL Hockey scheiterte. Die Grafik ist trotz CD „äußerst“ unspektakulär und teils sogar genreungewöhnlich niedlich, das Intro ist ein Witz und augenscheinlich an einem Tag gebastelt, die Steuerung seltsamerweise verdammt träge, was realistisch sein mag, aber letztendlich

nervt und allein die seltenen FMV-Kommentare von Bob Connor erinnern daran, vor einem PC mit VGA-Karte zu sitzen. Als Nettigkeit halte ich Alex zugute, daß er sich nicht auf die NHL stürzt, sondern endlich das aufregende WM-Geschehen auf unsere Monitore bannt, aber das ist dann auch schon das einzige. Bezugnehmend auf den Fakt, daß unsere gesamte Fußballer-Elite für Merit die deutsche Eishockey-Mannschaft bildet, ist es kein Wunder, daß sich „Alex Dampier Pro Hockey 95“ so schlecht spielt.

na ja

NEU NEU – UND NUR FÜR DIE SCHWEIZ – NEU NEU

CD-ROM
Spiele

DOS/Windows

Tausch

Ankauf

Verkauf

AHA ein Versand, der Computerspiele zurückkauft und tauscht!!!

- CD-ROM-Spiele tauschen
- Seine eigenen CD-ROM-Spiele zum Kauf anbieten
- Original Occasion-CD-ROM-Spiele kaufen
- Neue CD-ROM-Spiele kaufen

Nur Qualitätsware! Nur Spiele mit hohem U-Wert! Handel einfach, günstig, unbürokratisch!

Informiere Dich! Am schnellsten mit frankiertem Rückantwortkuvert oder höre unser «Tag und Nacht Band» ab.

AHA CD-ROM-Spiele
Postfach
CH-3662 Seftigen
Telefon/Telefax 033 45 70 01

CD-ROM-Spiele nach Lust und Laune günstig tauschen!

ten in sich, die entweder in einer Meisterschaft, in einer zünftigen Liga oder im obligatorischen Freundschaftsspiel aufeinander prallen. Dabei dürfen die 27 internationalen und 8 frei definierbaren Teams rundherum bearbeitet werden, womit sich natürlich die ganz eigene Liga mit den individuellen Spielern zusammenstellen läßt. Die Eigenschaften der 700 Spieler (wie kommt das Handbuch auf 3200?) lassen sich dabei einstellen, wobei die Punkte aus einem großen „Punktetopf“ verteilt werden.

Habt Ihr Euch für den Spielmodus entschieden, müssen die Mannschaften erst zugeteilt werden. Dabei wird jede entweder vom Computer oder von Euch bzw. von einem der bis zu sieben Mitspielern gesteuert oder gecocht. Als Coach legt Ihr lediglich die Aufstellungen fest. Die Eisfläche und dazugehörige Spieler seht Ihr aus einer isometrischen Perspektive, wobei immer der Puck-nächste Spieler gesteuert wird, was besonders in der Defensive für viel Verwirrung sorgt. Auf Knopfdruck paßt oder schießt Ihr in Blickrichtung, egal ob jemand (oder das eigene Tor) vor Euch steht.

kn



Alle Turniere werden bei Alex Dampier im K.O.-System ausgetragen

**MS-DOS
CD-ROM**

Hersteller:

Merit

Genre:

Sportspiel

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Zwei-Spieler-Modus

Zirka-Preis:

120 DM

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

Grafik: 52%
Sound: 47%

40%

POWER PLAY

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

[illegible]

Datum : _____ Ort : _____
(Absender unseilig, bitte nicht vergessen)

Unterschrift _____

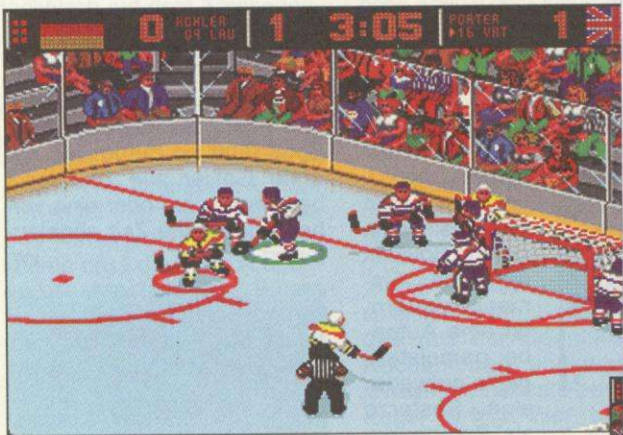
Unterschrift

Lebenssache der Welt, egal, ob
 y bietet Monat für Monat geballte
 ielszene, kompetente und
 grund-
 e in

100%^x PC DAS COMPUTERSPIELE- UND MUL
POWER



Festgefroren Alex Dampier Pro Hockey 95



Ex Eishockey-Star und mittlerweile Trainer der englischen Nationalmannschaft Alex Dampier stand den Merit Studios bei der Entwicklung ihres Eishockey-Simulators zur Seite. Dabei befaßt sich Alex

Dampier Pro Hockey 95 ausnahmsweise nicht mit der nordamerikanischen Profi-Liga NHL, sondern vereinigt lediglich Nationalmannschaf-

Es ist kaum zu glauben, aber neben „Alex Dampier Hockey 95“ nimmt sich das in dieser Ausgabe gete „Brett Hull Hockey“ wie eine Eishockey-Sternstunde. Der gute Alex hinkt dabei in fast allen Belangen hinterher, der wiederum an NHL Hockey terte. Die Grafik ist trotz CD „äußerst“ un- takulär und teils sogar genreungewöhnlich niedrig, das Intro ist ein Witz und augenscheinlich an einem Tag gebastelt, Steuerung seltsamerweise verdammt träge, was realistisch sein mag, aber letztendlich

nervt und allein die seltenen FMV-Kommentare von Bob Conn erinnern daran, vor einem PC mit VGA-Karte zu sitzen. Als Ne halte ich Alex zugute, daß er sich nicht auf die NHL stürzt, sondern endlich das aufregende WM-Geschehen auf unsere Monitore i aber das ist dann auch schon das einzige. Bezugnehmend auf Fakt, daß unsere gesamte Fußballer-Elite für Merit die deutsch hockey-Mannschaft bildet, ist es kein Wunder, daß sich „Alex i pier Pro Hockey 95“ so schlecht spielt.

na ja

NEU NEU - UND NUR FÜR DIE SCHWEIZ - NEU

CD-ROM Spiele

DOS/Windows

Tausch

Ankauf

Verkauf

AHA ein Versand, der Computerspiele zurückkauft und tauscht!!!

- CD-ROM-Spiele tauschen
- Seine eigenen CD-ROM-Spiele zum Kauf anbieten
- Original Occasion-CD-ROM-Spiele kaufen
- Neue CD-ROM-Spiele kaufen

Nur Qualitätsware! Nur Spiele mit hohem U-Wert! Handel einfach, günstig, unbürokratisch!

Informiere Dich! Am schnellsten mit frankiertem Rückantwortkuvert oder höre unser «Tag und Nacht Bo

AHA CD-ROM-Spiele

Postfach
CH-3662 Seftigen
Telefon/Telefax 033 45 70 01

CD-ROM-Spiele nach Lust und Laune günstig tauschen

Power Play Abo-Karte

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

Name / Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Datum

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequemen durch Banküberweisung ☐ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer Geldinstitut

PDH 795
Vertragsantrag / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Auslieferung dieser Beilage schriftlich bei **Power Play Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm** widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Antwort - Postkarte

Power Play

Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

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

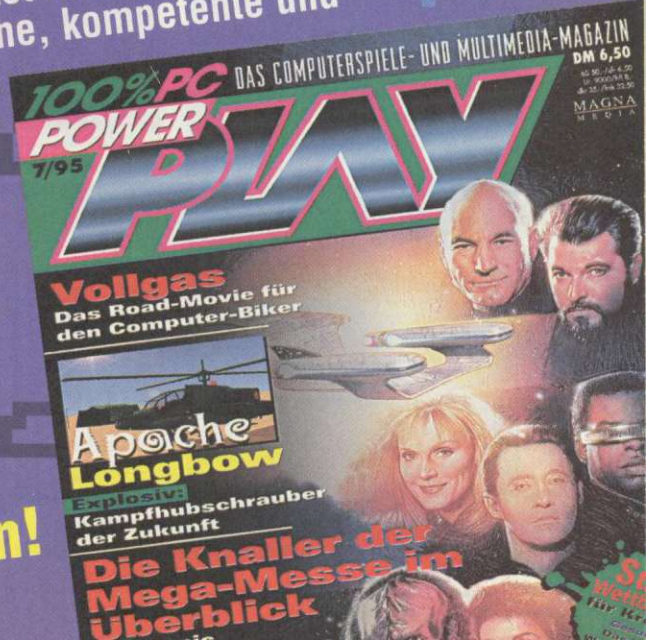
Bitte im
Kuvert
verschicken!

Power Play

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

Power Play
von Insidern für Insider.

**Preisvorteil
genießen,
Karte absenden!**



Go Hullie, Go!

Brett Hull Hockey 95



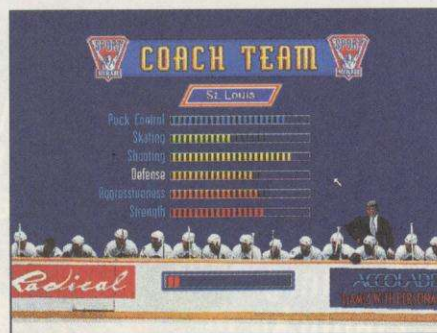
Hau drauf: Die Animationen der Spieler sind Accolade geglükt

Brett Hull, seines Zeichens NHL-Star der St. Louis Blues, ist einer der herausragenden NHL-Spieler der 90iger Jahre. Grund genug für American-Sport-Spezialist Accolade, den Namen zu kaufen und um den Superstar eine Eishockey-Simulation zu basteln, die Electronic Arts' *NHL Hockey* das Fürchten lehren soll.

So bietet *Brett Hull Hockey 95* auch ungefähr den gleichen Spielinhalt des Vorzeige-Eishockeys. Zwar fehlt Accolades Simulation die NHL-Lizenz, so daß die 26 Team-Namen nur die Herkunftsstädte bezeichnen, dafür gibt's dank der NHL-Players-Association alle Original-Spieleramen und Leistungsmerkmale.

Zu Beginn wählt Ihr mal wieder zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga mit 11, 42 sowie 84 Spielen, oder Ihr steigt sofort in die Play-Offs ein. Wie immer sucht Ihr Euch das passende Team aus, schaut Euch bei Bedarf die

Statistik der Saison 93-94 an und fummelt Euch die gewünschten Optionen zurecht. Ob Länge der Perioden, Ausschalten verschiedener Regeln (Offsides, Penalties, Icing) oder die Aufstellung der Lines der eigenen Mannschaft – alles will vor Spielbeginn eingestellt sein. Zudem könnt Ihr Euer Team „coachen“, wobei Ihr sechs verschiedene Team-Eigenschaften auf sechs Skalen einstellen könnt. Hier darf eine festgesetzte Punktzahl beliebig auf diese sechs Bal-



Wenn Ihr Euer Team coachen wollt, könnt Ihr die Eigenschaften der Mannschaft aus einem Pool neu verteilen.



Glanzparade: Unser Tormann hat wieder seine besten Minuten und läßt nichts in sein Tor



Nach dem Bully setzt der gegnerische Spieler zum Fernschuß an und scheitert hoffentlich am Torwart



Er hat was von Bryan Adams: Brett Hull ist der Star in Accolades NHL-Hockey-Konkurrent.

Das hat dann wohl doch nichts so ganz mit der Thronfolge geklappt: Trotz Brett Hull als Unterstützung gelingt es Accolade nicht, Electronic Arts zu überflügeln und hängt in schier allen Belangen hinterher. So wird weder in Sachen Präsentation noch beim eigentlichen Spielinhalt wesentlich Neues geboten. Nette SVGA-Menüs, eine schick scrollende Eisarena, die im Gegensatz zu Hardball gute Kommentatorstimme von Al Michael und eine komplexere

Steuerung als in EAs *NHL Hockey*, erregen einen guten Gesamteindruck. Doch wozu braucht man Brett Hull Hockey 95, wenn es *NHL Hockey 95* gibt, das ersteren in allen Belangen schlägt? Accolades Mühe in allen Ehren, aber wir raten von Brett Hull Hockey 95 ab. Es ist ganz gut, Freaks werden's mögen und auch eine Zeit lang spielen, aber keiner, der sich *NHL Hockey* kaufen kann, braucht die Brett-Hull-Variante wirklich.

Geht so

den die Lines gewechselt und frische Jungens kommen ins Spiel. Natürlich darf auch jederzeit die Instant-Replay-Funktion hochgefahren werden, die via obligatorischer Video-Recorder-Leiste bedient wird. Nach jedem Spiel gibt es bei Bedarf Statistiken aller Art zuhauf, und der Spielstand darf auf Fesplatte gebannt werden. kn

MS-DOS

Hersteller:

Accolade

Genre:

Sportspiel

Schwierigkeitsgrad:

mittel

Besonderheiten:

Zwei-Spieler-Modus

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, Super VGA

Sound: Soundblaster

Festplatte: 15 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur

Grafik: 61 %

Sound: 59 %

69%

Schlag mich, beiß mich, kratz mich!

Warriors

Gute Prügelspiele für PCs fand man bis vor kurzem in etwa so schwer, wie anspruchsvolle Dialoge in einem Van-Damme-Film. Liebhaber des Genres mußten sich mit indiskutablen Umsetzungen zufriedengeben oder gleich auf Videospielekonsolen zurückgreifen, um ihrem blutigen Hobby zu fröhnen. Seit kurzer Zeit jedoch müssen PC-Freaks ihrem System nicht mehr untreu werden: Nach Gameteks hervorragender *Super Streetfighter 2 Turbo*-Umsetzung schickt sich nun Mindscape mit *Warriors* an, die Herzen der Knochenbrecher-Gemeinde zu erobern. Die (Alibi)Story ist mal wieder ziemlich dünn: Nach einer alten Legende gibt es auf dieser unserer Erde eine allumfassende Macht, von der das Schicksal aller Lebewesen beeinflusst wird (Obi Wan, bist Du das?). Diese Macht kontrolliert vor allem Menschen, deren Beruf es ist, andere ins Jenseits zu befördern. Ein Krieger nun soll herausgefunden haben, wie man diese Macht für sich selbst nutzt und wurde so zu einer unbezwingbaren Kampfmaschine. Das Leben als absoluter Obermott ist scheinbar ziemlich langweilig. Unser Freund hat daher nichts Besseres zu tun, als sich von jetzt an "Master" zu nennen und die zehn härtesten Kämpfer aus allen Epochen der Menschheitsgeschichte auf seine abgelegene



Rumble on the beach: Am Strand prügelt's sich besonders nett



Carceres gegen Fergus: in SVGA (oben)... und in VGA (links)

Insel zu verfrachten. Dort sollen sie sich gegenseitig die Köpfe einschlagen.

Selbstverständlich müßt Ihr nun dafür sorgen, daß Euer Krieger zum Champion gekürt wird und im unvermeidlichen Endkampf gegen den "Master" antreten darf. Aus einer Art Ahnengalerie wählt Ihr Euren Lieblingskämpfer aus und bekommt noch eine kurze Charakterbeschreibung mit auf den Weg. Durch die verschiedenen Zeitebenen, aus denen die Charaktere kommen, ergeben sich ziemlich abgefahrene Paarungen: Da kämpft z.B. der

fette Bronx-Schläger "Meatball" gegen die altägyptische Magierin "Neftis" oder ein Zulukrieger namens "Osinkira" gegen einen keltischen Berserker.

Noch schnell den Schwierigkeitsgrad gewählt, und schon landet Ihr auf dem ersten Schlachtfeld. Eine Besonderheit an Warriors sind die während des Spiels wählbaren Blickwinkel und Auflösungen. Ihr dürft Euch zunächst für VGA oder SVGA entscheiden und könnt dann noch zwischen der Standard Streetfighter-Ansicht und einer leicht schrägen Vogelperspektive wählen. Die Kämpfer werden in einer Art Mischform aus Digi- und Comic-Grafik dargestellt, mich erinnern sie ein wenig an Knetgummifiguren. Die Steuerung ist, trotz Tastatursteuerung, recht simpel gehalten, nur zwei Angriffstasten stehen uns zur Verfügung: Treten und Schlagen. Die sehr stimmige Musik, die Euer blutiges Treiben passend zum jeweiligen Gegner untermalt, kommt übrigens direkt von der CD.

Kein Prügler ohne Special-Moves. Bei Warriors hat jeder Charakter derer drei, wobei es sich bei jeweils einem um einen "Secret Move" handelt, den der Spieler sich durch wildes Tastaturgeklack selbst erarbeiten muß. Habt Ihr Euren Gegner windelweich



Welches Schweinderl hätten's gern? Wir wählen unseren Kämpfer.



geklöppt, bricht der ziemlich unspektakulär zusammen, und Ihr begeben Euch zum nächsten Schauplatz. Ziel Eurer Reise ist natürlich das Schloß des "Master", wo er Euch schließlich als Endgegner in der Kampfarena erwartet.

Selbstverständlich dürft Ihr Euch auch an einem Zweispiel-Modus erfreuen, wenn Ihr Eure Freunde mal wieder virtuell vertrimmen wollt. sg

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Mindscape

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

VGA/SVGA wählbar

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA, SVGA

Sound: Adlib, Soundblaster/AWE32, MT32, GUS

Festplatte: 5 - 28 MByte

Prozessor: 486er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick, Tastatur, Maus

Grafik: 68%
Sound: 65%

50%

Anhand von Warriors bestätigt sich die alte Binsenweisheit, daß schöne Grafik und eine nette Präsentation alleine noch kein Klassespiel ausmachen. Dabei hätte alles so schön werden können: Endlich ein Prügelspiel für

PCs, das komplett neu entwickelt wurde, unverbrauchte Charaktere und eine ansprechende Aufmachung. Aber leider haben die Programmierer vergessen, dem Spiel ein vernünftiges Kampfsystem zu spendieren. Mit nur zwei

Geht so

Tasten zum Schlagen und Treten (wozu gibt es eigentlich 4-Button Joypads?) ist die Prügelei ungefähr so unterhaltsam wie die deutsche Videofassung eines John Woo-Films. Außerdem gestalten sich die Kämpfe äußerst abwechslungsreich: Ihr lauft auf Euren Gegner zu, fangt blind zu prügeln an und hofft, daß er mehr abkriegt als Ihr; sehr spannend! Nette Gimmicks, wie der eingebaute "Missionsrekorder" reißen es dann auch nicht mehr raus. Ich jedenfalls bleibe weiterhin "Streetfighter"-treu und hoffe für die Zukunft auf eine PC-Version von Segas "Virtua Fighter".

Seefahrt tut not

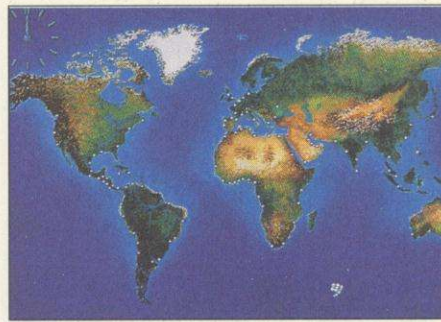
Der Reeder

Freiheit, Abenteuer und in jedem Hafen eine Braut. Werden heute Anekdoten aus den Gefilden der christlichen Seefahrt zum besten gegeben, bekommen Landratten das große Fernweh, während verdienten Leichtmatrosen die Tränen in die Augen steigen. Denn so wie es mal war, so wird es nie wieder sein. War ein Job bei der Handelsmarine noch vor hundert Jahren echte Knochenarbeit mit viel Romantik, sitzen heute waschechte Betriebswirte hinter dem Ruder. Auch hier gilt mittlerweile: Die Welt ist ein Dorf und man muß sein Auskommen mit dem Einkommen haben.

Martin Wölk, Entwickler dieses maritimen Spiels, macht uns hier mit der buchhalterischen Seite der Seefahrt bekannt.

Wer als Reeder ins Frachtgeschäft einsteigen will, der muß natürlich erst einmal ein Schiff haben. Großzügigerweise läuft in der ersten Runde ein Frachter oder Containerschiff für Euch vom Stapel. Nachdem Ihr bereits im Einstellungs Menü angegeben

habt, wo Euer Heimathafen liegen soll, macht Ihr Euch nun daran, die Konkurrenz auszubooten. Nach dem beliebten Motto "Billig einkaufen – teuer verkaufen" schippert ihr um die ganze Welt, nehmt Ware an Bord oder – das aber erst, wenn ihr genug Geld durch andere Aktivitäten angehäuft habt – Ihr brecht mit einem schicken Luxusliner zur Kreuzfahrt inklusive buntem Abend auf. Doch Handel treiben ist nicht alles. Heutzutage muß sich der Kapitän um Liegebühnen, Versicherungen und anderen Verwaltungskram kümmern. Auch beim Reeder ist das nicht anders. Im Hafen wird sich erst einmal entscheiden, ob Ihr ein Termin- oder ein Frachtgeschäft übernehmt. Bei Frachtgeschäften braucht Ihr Euch um die Beschaffung der Ware nicht zu kümmern, da diese direkt nach Vertragsabschluß auf Euer Schiff geladen werden. Termingeschäfte wiederum sind riskanter, kön-



Links: Die ganze Welt steht uns offen – solange keine Embargos verhängt werden

Unten: Im Einstellungs Menü stellen wir die Weichen für den weiteren Verlauf



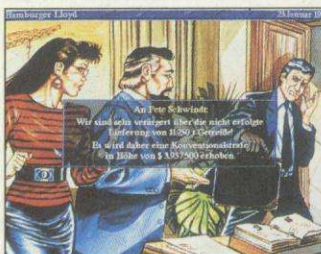
nen aber bei pünktlicher Lieferung um einiges lukrativer sein.

Doch auch der Zufall hat seine Hand im Spiel. Da streiken zuweilen Hafenarbeiter oder ein Feuer bricht aus. Auch UN-Embargos sind in diesem Spiel Ereignisse, mit denen Ihr rechnen müßt.

Nach Ankunft im Zielhafen solltet Ihr volltanken und das Schiff nach möglichen Schäden untersuchen lassen. In den ersten Runden dürfte es noch keine Schwierigkeiten mit Reparaturen geben, dazu ist der Frachter noch nicht alt genug. Doch mit der Zeit sollte man schon das eine oder andere Auge auf den Zustand des Schiffes werfen.

Über das Funktelefon-Icon habt Ihr direkten Zugang zur Bank, der Aktienbörse, der Versicherung, der Werft, dem Schiffsmakler und dem eigenen Büro. Die Bank stellt Euch – natürlich nur in einem gewissen Rahmen – das nötige Kleingeld bei finanziellen Engpässen zur Verfügung, an der Aktienbörse dürft Ihr fleißig spekulieren und so vorhandene Reichtümer eventuell mehr. Bei der Versicherung ist es genau wie in der Realität: Man weiß nie, was man braucht und was zuviel ist. Vorsichtiger Naturen sollten jedenfalls öfters mal vorbeischaun. In der Werft könnt Ihr eigene Schiffe in Auftrag geben, während der Schiffsmakler zuweilen recht interessante Angebote unter der

Rubrik "Gebraucht" führt. Netterweise gibt es im Handbuch einen umfangreichen Anhang, in dem Ihr nachschauen könnt, welche Waren in den unterschiedlichen Häfen erworben werden können bzw. welches Schiff was transportieren kann. So erspart Ihr Euch lästiges Herumklicken im Spiel. ps



Oben:
Hoppla, da ist ein Termingeschäft in die Hose gegangen

Rechts:
Ohne Diesel fährt auch das schönste Schiff nicht



Weniger ist manchmal mehr. Das war der erste Gedanke, der mir kam, als ich den Reeder das erste Mal anspielte. Doch wer sich erst in dieses Spiel verhasst hat, wird die verschiedenen Managementfunktionen zu schätzen lernen, da sie sich, nachdem man sich ins Spielprinzip eingelebt hat, zum Salz in der Suppe entwickeln. Einziger Haken an diesem Spiel ist die etwas animationslose Präsentation. Außer einem oder mehrer Pünktchen, die sich auf einer Weltkarte bewegen, passiert leider nicht viel. Zahlenjongleuren und Buchhalternaturen sei der Reeder jedenfalls wärmstens ans Herz gelegt.

Gut

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:
Software 2000

Genre:
Managementspiel

Schwierigkeitsgrad:
einstellbar

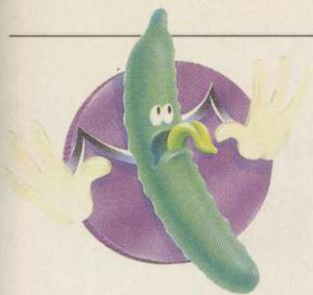
Besonderheiten:
keine

Zirka-Preis:
120 DM

Grafik: SVGA
Sound: Soundblaster
Festplatte: min. 2 MByte
Prozessor: 386 SX
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Maus

Grafik: 57 %
Sound: 64 %

78%



Western von gestern **Zorro**

Lange bevor Bruce Wayne als Fledermaus in Strumpfhosen durch das nächtliche Gotham schlich, gab es in Amerika einen anderen, schwarzgekleideten Beschützer von Witwen und Waisen: Zorro. Im 18. Jahrhundert wurde das heutige Kalifornien von mordlustigen Banden heimgesucht, deren liebste Freizeitbeschäftigung es war, den armen Bauern ihr letztes Hemd zu stehlen. Der spanische Edelmann Diego Vega beschließt, ob dieser Ungeerechtigkeit den Unterdrückten gegen das Unrecht beizustehen.



hen. Seitdem wird aus dem (scheinbar) verweichlichten Wurstbrot Diego bei Nacht der peitschenschwingende Held Zorro.

In Capstones PC-Adaption der Ereignisse übernehmen natürlich wir die Rolle des flinken Hispaniers. Im digitalisierten Film-Vorspann werden wir auf unsere Aufgabe eingestimmt. Der Obermönch einer Mission rief unseren maskierten Helden zu Hilfe, damit der ihm seine geraubte Kollekte wiederbeschafft. Durch fünf vertikal und horizontal scrollende Level müssen wir den Bösewicht Cortez verfolgen. Um die Schurken aus dem Weg zu räumen, stehen uns wahlweise Degen und die Bullenpeitsche zur Verfügung. Unterwegs

Isser nich' schön? Unser Held in seiner ganzen pixeligen Pracht.



sollten wir natürlich nicht veressen, herumliegendes Gold einzusammeln, die verhungerten Dorfbewohner (und der Papst) werden es uns danken. Dieses von Capstone vollmundig als "Cinematic Action Adventure" angepriesene Machwerk erinnert stark an ein 64er Spiel gleichen Titels, an dem ich mich vor 10 Jahren erfreute. Die Grafik bewegt sich auf CGA-Niveau, der Sound nervt und die Steuerung macht ein genaues Dirigieren der Spielfigur unmöglich. Um den Spieler nicht vollends zu langweilen, haben die Programmierer wenigstens einige lustige Grafikfehler eingebaut. Schaut Euch also lieber die alten Zorro-Filme im Fernsehen an und vergeßt ganz schnell dieses traurige Kapitel der PC-Programmierkunst.
sg

Huch! Wo sind denn meine Beine hin?

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:
Capstone

Genre:
Geschicklichkeit

Schwierigkeitsgrad:
schwer

Besonderheiten:
Digi-Filmchen

Zirka-Preis:
100 DM

Grafik: VGA
Sound: Soundblaster/ Pro/ 16, Adlib/Gold, Pro Audio,
Festplatte: 3 MByte
Prozessor: 386er
RAM-Bedarf: 4 MByte
Steuerung: Joystick,
Tastatur

Grafik: 17%
Sound: 25%

15%

0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Acts of the Deep	DV	85,00
Aladdin	DA	59,00
Armored Fist	EV	59,00
Aufschuß Ost	DV	67,00
Award Winners Platinum	DA	69,00
Battle	DV	69,00
Bible	DV	79,00

Blue Planet 2000	DV	79,00
Bundesliga Manager 3	DA	79,00
Bureau 13	DA	79,00
Canon Fodder 2	DA	59,00
Colonization	DV	88,00
CyCrones	DA	79,00
Dark Sun 2	DA	79,00
Death of Glory	DA	79,00
Descent	DA	79,00
Dungeon Master 2	DV	95,00
Earth Siege	DV	85,00
Earth Siege Datadisk	DA	55,00
Elbe 2	DA	39,00
Elbe 3 (1st Encounters)	DA	79,00
Farway to Heaven	DV	69,00
Fifa Soccer	DV	69,00
Fighters Wing	DA	66,00
Flight Simulator 5.1	EV	74,00
Flight Simulator 5.1	DV	129,00
Flight of the Amazon Queen	DV	79,00
Grand Prix	DA	39,00
Gunship 2000	DA	69,00
HUGO	DA	79,00
Hardball 4	DV	79,00
Hattrick!	DV	79,00
Indiana Jones 4	EV	49,00
Jagged Alliance	EV	59,00
Kick and Play	DA	89,00
Legions (Win)	EV	59,00
Lost King	DV	64,00
Simon the Sorcerer 2	DV	79,00
Magik of Eosoria	DV	85,00
Master of Magic	EV	89,00
Menziesberozon	DA	79,00
Metal Marines (Win)	DV	59,00
Monkey Island 2	DV	49,00
Navy Strike	DV	89,00
Sensible Golf	DA	74,00
Sensible World a Soccer	DV	59,00
Sidler	DV	69,00
Sim City 2000	DV	85,00
Sim City 2000 Urban Renewal K.	DA	44,00
Sim Tower (Win)	DA	79,00
Sim Tower (Win)	DV	79,00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149,00
Aerospaced Aktivboxen SV-720	DV	74,00
Aerospaced Aktivboxen SV-721	DV	109,00
Commander Joystick SV-707	DV	45,00
Greivis Analog Pro	DV	69,00
Greivis Gamepad	DA	44,00
Greivis Joystick schwarz	DV	54,00
High Speed Gamecard SV-211	DV	36,00
Optix Joystick SV-205	DV	69,00
Optix Joystick SV-208	DV	89,00
Raiders Joystick SV-206	DV	32,00
Top Star Joystick SV-227	DV	36,00
Trackstick Joystick SV-204	DV	69,00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	94,00
3D Atlas (Win)	EV	119,00
7th Guest	DA	24,00
Networks	DV	79,00
Acts of the Deep	DV	84,00
Across the Rhine	DV	89,00
Action Soccer	DV	69,00
All linear Jr's Racing (Win)	DA	69,00
Alone in the Dark 1 & 2	DV	84,00
Alone in the Dark 3	DV	89,00
Armored Fist	DA	89,00
Armored Assault	DA	89,00
Asterix - Ein großer Reize	DV	69,00
Award Winners Platinum	DA	69,00

Boldie DV 69,00

Battle Bugs	DV	49,00
Battle 2 & Data 1	DV	119,00
Battleframe	DV	49,00
Beneath Steel Sky	DA	24,00
Bling	DV	69,00
Biotope	DV	89,00
Bitmaps Compilation	DV	59,00

Blue Planet 2000

Bola (Breakout)+4 Audio Tracks	DA	49,00
Braut Huck 95	DA	79,00
Bureau 13	DA	79,00
Burning Steel 3	DA	79,00
Caribbean Disaster	DV	89,00
Chaos Control	DV	79,00
Chaos Engine	DA	59,00
Comanche & Mission 1+2	DV	59,00

Blue Planet 2000 DV 79,00

Bola (Breakout)+4 Audio Tracks	DA	49,00
Braut Huck 95	DA	79,00
Bureau 13	DA	79,00
Burning Steel 3	DA	79,00
Caribbean Disaster	DV	89,00
Chaos Control	DV	79,00
Chaos Engine	DA	59,00
Comanche & Mission 1+2	DV	59,00

Command & Conquer DV 94,00

Commander Blood	DV	39,00
Conspiracy	DV	24,00
Crashout Shock	DV	89,00
CyCrones	DA	75,00
Cyberia	DV	79,00
Cybermage-Darklight Awakening	DV	99,00
Danial's Encounter	DV	94,00
Dark Forces	DV	94,00
Dark Sun 2	DA	79,00
Des Am	DV	99,00
Des Schwarze Auge 1	DV	49,00
Des Schwarze Auge 2	DV	79,00
Der Reader	DV	79,00
Descent	DA	85,00
Digital Dreamware	DV	44,00
Dragon Lore	DV	49,00
Dragon's Lair 1	DV	39,00
Dungeon Master 2	DV	95,00
Earth Siege	DV	85,00
Earth Siege Datadisk	DV	59,00
Elbe 3 (1st Encounters)	DA	79,00
Farway to Heaven	DV	69,00

Fields of Glory	DV	39,00
Fifa Soccer	DV	69,00
Flight Simulator 5.1	EV	74,00
Flight Unlimited	DV	93,00
Flight of the Amazon Queen	DV	79,00
Full Throttle (Volgus)	DV	89,00
Full Throttle (Volgus)	DA	74,00
Future Dimensions	DV	62,00
Great Naval Battles 3	EV	79,00
Hammer of Gods	DV	79,00
Hand of Fate-Kyrrada 2	DV	39,00
Hattrick!	DV	79,00
Hell	DV	79,00
Inco 1 & 2 + Music CD	DV	69,00
Incredible Machine 2	DV	69,00
Indy Car Racing	DA	24,00
Inferno	DV	39,00
Iron Assault	DA	84,00
Jagged Alliance	EV	69,00
Jorane: Alien Logic	DA	79,00
Journeymen Project	DV	39,00
Jay of Spies	EV	74,00
Kowalski Super Bikes	DA	79,00
Kings on Site	EV	65,00
Kings Quest 7 kompl. ab	DV	89,00
Kiyoko und die Nacht der Däbe	DV	69,00
Kyrrada 1	DV	79,00
Lands of Lore	DV	39,00
Larry Collection	DA	85,00
Last Dynasty	DV	79,00
Links 386 Pro + 2 Course	DA	69,00
Little Big Adventure	DV	89,00
Live Action Football	DA	79,00
Last Eden	DV	79,00
Mad News	DV	79,00
Magik Carpet	DV	89,00
Magik Carpet Data	DV	45,00
Marzo Pale	DV	79,00
Master of Magic	DV	89,00
Menziesberozon	DA	79,00
Megaphone Genius 2.0	DV	89,00
Metal Marines (Win)	EV	69,00
Monkey Island 2	DV	39,00

Ladenverkauf, KEIN Versand,

Preise variieren

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

Monty Python's - Waste of Time	EV	84,00
Mythic Midway	DA	89,00
NBA Live 95	DA	89,00
NHL Hockey 95	DA	79,00
Nascar Racing Truck Pack	DA	44,00
Nascar Racing	DA	79,00
Navy Strike	DV	89,00
Noctropolis	DV	89,00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89,00
Panzergeneral	DA	74,00
Paths of Fury - Brutal	DV	45,00
Phantasmagoria (Win)	DV	89,00
Pinball Fantasies Deluxe	DA	75,00
Pinball Wizard 2000	DV	69,00
Pirates Gold	DV	39,00
Populous 2 & Powermancer	DA	29,00
Prisoner of Ice	DV	79,00
Privatier Classic	DA	29,00
Prototype	DV	79,00
Quest for Knowledge	DA	39,00
Rally Champions	DV	65,00
Raid Menally World (Win)	EV	49,00
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	79,00
Ranegate	DA	75,00
SSN-21 Seawolf Classic	DV	29,00
Sensible Golf	DA	64,00
Sensible World a Soccer	DV	65,00
Shadow Caster Classic	DA	29,00
Shanghai Great Moments	DV	95,00
Silent Hunter	DA	79,00
Sim City 2000 Deluxe (win)	DV	119,00
Sim City 2000 incl. Data	DV	89,00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119,00
Sim Tower (win)	DV	89,00
Slom City	EV	65,00
Slostream 5000	DV	69,00
Spore Academy	DV	69,00
Spore Pirates	EV	69,00
Spore Quest 4 (Win)	DV	89,00
Star Crusader	DV	74,00
Star Trek: Next Generation	DV	89,00

Steel Panthers DA 79,00

Strike Commander Classic	DA	29,00
Super Streetfighter 2 Turbo	DA	95,00
Syndicate Plus Classic	DV	29,00
System Shock Ent.	DV	84,00
Take your Best Shot	EV	68,00
Tank Commander	DA	79,00
Tempest (Sampler)	DA	99,00
Theme Park	DV	79,00
Three Worlds (Sammlung)	DA	79,00
Thundercape	EV	79,00
Toni verrückte Rallye	DV	69,00
Toni verrückte Rallye/Joypad	DV	79,00
Tower Assault (Allen Breed 3)	DA	62,00

Transport Tycoon	DV	89,00
Turbo 2	DA	65,00
US Navy Fighters	DV	89,00
USS Ticonderoga	DV	79,00
Unnecessary Roughness 95	DA	79,00
Virtual Chess	DA	79,00
Virtual Pool	DV	74,00
Warrior: Quantum Gate II	DV	79,00
Warcraft	DA	79,00
Warriors	DA	69,00
Whole's Voyage 2	DV	79,00
Wing Commander Armada	DA	79,00
Wing Commander 3	DV	99,00
Wing Cam. Armada (Win)	DA	69,00
Wing Commander 2 Classic	DA	29,00
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	DA	79,00
Wings of Glory Ent.	DV	79,00
Woodruff (Goldies 4)	DV	79,00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89,00
X-Wing - Alle Missionen	DA	69,00

Amiga

Woodruff	DV	59,00
Woodruff (A1200)	DV	69,00
Bureau 13	DA	59,00
Down Patrol	DV	69,00
Doglight	DA	39,00
Dream Web	DV	69,00
Dungeon Master 2 (A1200)	DV	69,00
Elbe 3 (A1200)	DA	59,00
Fields of Glory (A1200)	DV	69,00
Flight of the Amazon Queen	DV	64,00
Hattrick!	DV	69,00
Hattrick! (A1200)	DV	69,00
Lawmings 3	DA	59,00
Lion King (A1200)	DA	64,00
Overlord (A500+A1200)	DA	59,00
S.U.B.	DV	55,00
Sensible Golf	DV	59,00
Sensible World a Soccer	DV	59,00
Star Crusader	DV	59,00
Star Crusader Data	DV	45,00
Ulla	DV	69,00
Zappelli	DV	67,00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 3 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 12, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

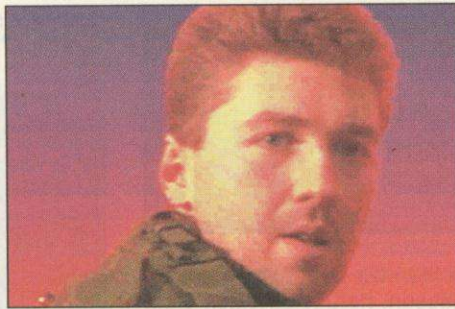
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich: • Kostenlose Gesamtpreise.
• Wir verkaufen auch: Amiga, SNES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

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

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/626 026
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Geschafft!
Unser Held flieht
am Ende in die
Morgenröte. Diese
CD-Filme sind der
einzige Unterschied
zur Disketten-
Variante



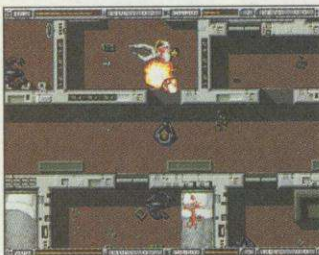
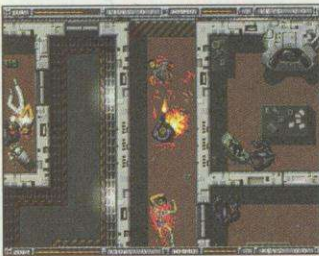
Alien Breed

Tower Assault

Schon einige Jahre ist es her, seit die Amiga-Gemeinde ein Spiel des britischen Newcomers Team 17 umjubelte. Nach diversen Umsetzungen und einem zweiten Teil gibt's den letzten Schrei, *Alien Breed: Tower Assault*, nun auch für CD-ROM-bestückte PCs. Dieses Mal wird

spektive, die teils spannend, teils jedoch auch tierisch langweilig und frustrierend unfair sein kann. Wieder ballert Ihr Euch durch die Gegend, sammelt Geld und Munition ein und kauft Euch an Terminals neue Waffen oder andere nette Tools. Grafisch und musikalisch wird Durchschnittliches geboten, wobei das Intro und Outro positiv aus der Reihe fallen und in Sachen Qualität Maßstäbe setzen.

Hartgesottene Alien Breeder werden nichts Besseres finden, Einsteiger sollten dank des Schwierigkeitsgrades jedoch Abstand nehmen. *Alien Breed: Tower Assault* ist nichts wirklich Neues. *kn*



Schreck laß nach: In den Gängen liegt die Stationsmannschaft

ein Forschungs- und Förderkomplex der Menschheit von der „Alien Brut“ in Beschlag genommen und Ihr macht Euch nun, wahlweise mit einem Kumpel an der Seite, auf, in und um der Station aufzuräumen.

Gegenüber den Vorgängern gibt es jedoch nur wenige Änderungen. Jetzt dürft Ihr auch rückwärts laufen und schießen, einige neue Aliens begeistern das Auge und sämtliche Levels sind nicht mehr linear aufgebaut. So könnt Ihr die Levels in selbst ausgewählter Reihenfolge lösen. Ansonsten bietet *Tower Assault* gewohnte *Alien Breed*-Ballerkost aus der Vogelperspektive, die teils spannend, teils jedoch auch tierisch langweilig und frustrierend unfair sein kann.

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Team 17

Genre:

Action

Schwierigkeitsgrad:

schwer

Besonderheiten:

Zwei-Spieler-Modus

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Oro Audio, Sound-

blaster, Gravis Ultrasound

Festplatte: 200 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 4 MByte

Steuerung: Joystick,

Tastatur

Grafik: 67%

Sound: 70%

69%

Blutbank

Blood Bowl

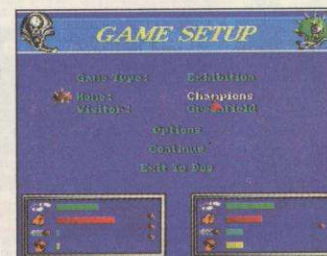


Grafisch abstoßend:
Während des Spiels
zieht Ihr Eure Mannen
rundenweise über das
steinerne Spielfeld

Umsetzungen von Games-Workshop-Spielen gibt es einige, doch jetzt dürft Ihr das wohl erste Sportstrategiespiel mit großem Vorbild auf Eurem Monitor bewundern. In *Blood Bowl* liefert Ihr Euch ein Fantasy-Football-Duell mit Orks und Zauberern, wobei die normalen American-Football-Regeln

im Endeffekt die Mannschaft, die am meisten Punkte, sprich Touchdowns, erzielt hat. Während einer Meisterschaft kasziert Ihr für Siege zudem Kohle, welche in bessere und noch bössere Spieler angelegt werden kann.

So gut sich dies alles anhört, so schlecht wurde das ansich gute Strategiespiel konvertiert. Die Grafik ist bis auf einige Portraits ein Witz, der Sound lächerlich, der Spielfluß stockt von einem Zug zum anderen und auch die Zweispieler-Option entbehrt jeglicher Spannung. Games-Workshop-Fans und Footballfreunde könnten sich warmspielen, alle anderen nehmen Abstand. *kn*



Das Auswahlmenü gibt sich genauso schlicht, wie das Spiel

arg strapaziert werden. Wie es sich für ein Sportspiel gehört, wählt Ihr anfangs zwischen einer Meisterschaft und eventuellen Trainingsspielen. Nun sucht Ihr Euch die passende Mannschaft aus, baut Euch bei Bedarf eine individuelle Liga und legt los.

Auf dem Spielfeld angekommen, sucht Ihr Euch die Grundaufstellung aus und Ihr seht Eure Leute aus der Vogelperspektive. Nun verteilt Ihr deren Bewegungspunkte ähnlich strategisch wie in *U.F.O.* und wechselt Euch zugeweise mit dem Gegner oder einem Mitspieler ab. Eure Mannen dürfen nun laufen, rempeln, das Ei aufnehmen oder passen. Gesiegt hat

MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Microleague

Genre:

Strategie

Schwierigkeitsgrad:

einstellbar

Besonderheiten:

Zwei-Spieler-Modus

Zirka-Preis:

100 DM

Grafik: VGA

Sound: Pro Audio,

Soundblaster/Pro

Gen Midi, Roland

Festplatte: 6 MByte

Prozessor: 386er

RAM-Bedarf: 8 MByte

Steuerung: Maus

Grafik: 34%

Sound: 40%

39%

Nähern wir uns doch mal einer der wichtigsten Fragen im PC-Markt:



Was steckt wirklich drin?

Es gibt viele PCs, die anfangs noch ganz ordentlich erscheinen, bei intensiverer Betrachtung jedoch stark nachlassen.

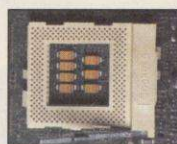
Den Unterschied zwischen billig und preiswert erkennt man oft erst auf den zweiten Blick, aber zum Glück gibt es ja immer mehr Anwender, die darüber hinaus noch den dritten und vierten Blick wagen – und sich dann für Qualität entscheiden. Und das ist wahrscheinlich auch der Grund, warum Gateway 2000® heute der größte Direktversender für PCs in den USA ist und von den deutschen „PC Direkt“-Lesern zum 'Versender des Jahres 1994' gewählt wurde (PC Direkt, Ausgabe 4/94).



Denn Gateway 2000 hat sich bedingungslos dem Kundenwunsch verpflichtet. Der da heißt: Qualität in den Komponenten – Qualität bei der Beratung – Qualität bei Garantie und Service. Wir nennen dies einfach „Value for Money“ – prüfen Sie uns bis ins Detail und Sie werden erkennen: Gateway PCs bieten Ihnen Power-Ausstattung und hervorragenden Service zu Super-Preisen!

Das Spitzenmodell unserer Pentium-Reihe: Der P5-120 Elite!

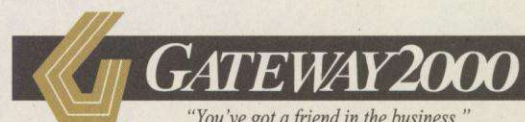
Der neue Pentium® mit 120MHz ist ein wahres Meisterstück der Pentium-Reihe: 16MB EDO RAM mit der neuesten Cache-Technologie, Quad-Speed CD-ROM mit einem dreifach CD-Wechsler, die riesige 1GB Enhanced IDE Festplatte mit PCI, die superschnelle ATI® Mach 64 Grafikkarte mit 2MB VRAM, die zur Zeit leistungsstärksten Lautsprecher auf dem Markt und ein 17 Zoll Vivitron-



Monitor! Mit all diesen Komponenten setzt der P5-120 Elite wieder einmal den neuesten Standard der heutigen PC-Technologie!

Übrigens: Da wir Ihren PC vollkommen individuell für Sie zusammenstellen, benötigen wir keine große Lagerhaltung, denn wir beziehen alle Komponenten Just-in-Time. Das bedeutet: Ihr PC ist neu und mit aktuellen Treibern und Software ausgestattet.

Natürlich wollen wir dabei nicht die anderen Pentium-Systeme vergessen: P5-75, P5-90, P5-100 und P5-120 sind ebenso Glanzstücke. Allesamt unglaublich schnell und leistungsfähig. Für welchen man sich da jetzt am besten entscheidet, können Ihnen unsere Fachberater sagen! Rufen Sie uns an.



"You've got a friend in the business."

01 30 - 82 08 53

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



Bei uns brauchen Sie keine Lupe für's Kleingedruckte – bei uns wird Service großgeschrieben!

Was den Service betrifft, da sollten Sie es im eigenen Interesse sehr genau nehmen und sich bis ins kleinste Detail informieren. Bei uns sind Sie richtig, denn wie gesagt, unser Motto heißt „Value for Money“. Von vorn bis hinten: PCs, Beratung, Service – alles im Preis inbegriffen. Ja, man kann eigentlich sagen, daß der gesamte Service, auf den Sie bei einem Gateway PC Anspruch haben, ein Extra-Feature Ihres PCs ist. Und das wäre doch schade, wenn wir das kleinschreiben würden, oder?

30-Tage-Geld-zurück-Garantie!

Sie haben 30 Tage Zeit, sich von Ihrem Gateway System zu überzeugen. Sollten Sie nicht hundertprozentig zufrieden sein, erhalten Sie selbstverständlich Ihren Kaufpreis zurück.*

Kostenlose Technical-Support-Hotline!

Vom ersten Tag an können Sie unseren kostenlosen technischen Hotline-Service nutzen, der Ihnen bei jedem Software- und Hardware-Problem gerne weiterhilft. Sie zahlen dafür keinen Pfennig, denn selbst Ihr Anruf ist gebührenfrei. Übrigens: Dieser Service steht Ihnen offen, solange Sie Ihr Gateway System besitzen (und das kann ewig sein...).

1 Jahr Vor-Ort-Service – kostenlos!

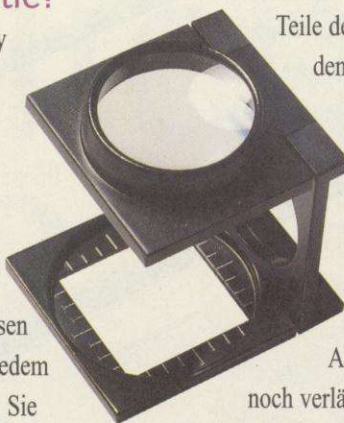
Wenn unser Support-Team feststellt, daß ein Problem auch telefonisch nicht aus der Welt zu schaffen ist, kommen ausgebildete Techniker zu Ihnen nach Hause oder ins Büro – von Montag bis Freitag innerhalb von 48 Stunden. Ihr Problem wird spätestens dann gehen müssen... Dieser Service gilt für alle Desktop- und Tower-Geräte.

GARANTIEOPTIONEN für Vor-Ort-Service (Aufpreis)

	1 Jahr	2 Jahre	3 Jahre
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 48 Stunden	kostenlos	285,- DM	565,- DM
Vorortreparatur Mo.-Fr. innerhalb von 24 Stunden	145,- DM	395,- DM	800,- DM

3-Jahres-Garantie/1-Jahres-Garantie

Wir vertrauen unseren Rechnern, und daher geben wir auf alle Teile der Zentraleinheit eine volle 3-Jahres-Garantie und auf den Liberty eine 1-Jahres-Garantie d.h. wir übernehmen die Reparatur gemäß den Garantiebedingungen, die Sie gerne vorab erhalten. (Die gesetzliche Gewährleistung ist selbstverständlich eingeschlossen.)



Noch mehr Sicherheit!

Auf Wunsch können Sie die Gateway-Garantien auch noch verlängern. Rufen Sie uns einfach an (gebührenfrei). Wir beraten Sie gerne hinsichtlich der Konditionen.

Bestellen Sie doch, wann Sie wollen!

Unter der gebührenfreien 0130-Nummer erreichen Sie uns von Montag bis Freitag 12 Stunden am Tag von 9.00 Uhr bis 21.00 Uhr und Samstag von 9.00 Uhr bis 18.00 Uhr.

Bequeme Zahlungs-Modalitäten!

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, bei Gateway zu zahlen: Entweder per Nachnahme, per Vorausscheck, per Voraus-Überweisung oder mit Kreditkarte (EuroCard, VISA, American Express). Großkunden, Behörden und Institutionen haben die Möglichkeit, gesonderte Zahlungs-Modalitäten zu erfragen.

Unsere Gateway 2000 Ausstellungsräume

Natürlich können Sie sich unsere Gateway Systeme auch persönlich anschauen. Unsere Ausstellungsräume befinden sich in der Kaiserstr. 28 in 60311 Frankfurt/Main.

*Bei Inanspruchnahme dieser Garantie haben Sie die Versandkosten zu tragen.

VIVITRON

Von Einzelheiten und wichtigen Details...

Software

Auf allen Gateway 2000® Systemen ist Microsoft® DOS® 6.22 – jetzt mit DriveSpace-Plattenkomprimierung – und Windows für Workgroups 3.11 bereits vorinstalliert. Software wird zusammen mit Master-Disketten und Dokumentation (gedruckt oder auf CD-ROM) ausgeliefert. Sämtliche Software ist getestet und Ihrem System entsprechend konfiguriert, um Installations- und Setup-Fehler auszuschließen.

■ Microsoft® Works für Windows

Works ist ein Programmpaket, das eine Textverarbeitung, Tabellenkalkulation und eine Datenbank enthält.

■ Microsoft Office Professional

Dieses Softwarepaket enthält die beliebten Microsoft-Anwendungen Word, Excel, Powerpoint, Access und eine Arbeitsplatzlizenz zu MS-Mail.

■ Familien PC-Softwarepaket

Die Gateway 2000 Familien PCs bietet für jeden etwas: Microsoft Works, Money, Golf, Publisher und Beethoven.

Zubehör

■ Basic Audio Multimedia Kit

Creative Labs 16-Bit Sound Blaster, Sound-Karte mit CD-Qualität, mit MIDI/Game Port, Mic in, Stereo Line in/out; 2 Altec Lansing ACS 5 Lautsprecher – 229,- DM

■ Wavetable Audio Multimedia Kit

Ensoniq Soundscape 16-Bit Wavetable Sound-Karte, OPL-3 Chip-satz, kompatibel mit MT-32 und FM Mode, mit General MIDI Sound Blaster, AdLib, Roland MPU 401; Altec Lansing ACS31 Lautsprecher-System – 459,- DM

■ Flightstick

Optisch wie ein echter Jet-Joystick. Mit zwei Feuerknöpfen und 2,10 m Kabel. Unempfindlich und ergonomisch geformt. – 79,- DM

■ Sportster II Fax/Modem

Internes Fax/Modem: 14,400bps-Modem, V.32 bis, 14,400bps Modem plus Software – 369,- DM

■ Netzwerkkarten

Zu unserem Angebot an Ethernet- und Token Ring-Adaptern geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft.

■ Vivitron-Monitoroptionen

Rufen Sie uns an, wir nennen Ihnen gern die Aufpreise für 15", 17" oder 20"- Monitore.

■ Hewlett-Packard DeskJet 540

Ein echter Qualitäts-Drucker! Mit 600 x 300 dpi druckt er bis zu 3 Seiten pro Minute im s/w-Druck. Eine Farboption ist vorhanden. – 699,- DM

■ Hewlett-Packard 660C Drucker

Schnell und mit hervorragender Qualität im s/w-Druck bei einer Auflösung von 600 x 600dpi und 600 x 300dpi im Farbdruck – das ist unser Hewlett-Packard 660C Drucker. – 999,- DM

■ Hewlett-Packard LaserJet 4L

Der LaserJet 4L ist als persönlicher Laser-Drucker ideal. Er druckt bei 300dpi 4 Seiten pro Minute. Zusätzlich hat er 1MB-Speicher mit Memory Enhancement Technology. – 1.199,- DM

■ 2GB SCSI-Paket

Der Kit beinhaltet das 2GB SCSI2-Festplatten-Laufwerk und den Adaptec AHA-2940 PCI SCSI Controller – 1.708,- DM

■ Colorado Memory Systems®

SCSI DAT-Bandlaufwerk und AHA-1510A Controller

Dieses Laufwerk speichert bis zu 4GB (komprimiert) auf einem 90 m DAT-Band. – 1.719,- DM.

■ Jumbo 1400 Bandsicherungseinheit

Interne Bandsicherungseinheit mit 680MB (komprimiert 1,36GB). Die automatische Sicherung gewährleistet das Speichern der Daten in von Ihnen vorgegebenen Intervallen. – 379,- DM

Zu Einzelheiten unserer Garantie- und Service-Bedingungen geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft – gebührenfrei! Auf Wunsch schicken wir Ihnen die Unterlagen auch zu.

Für Informationen zu unseren Portable-Optionen rufen Sie uns an.

Die hier aufgeführten Angebote sind im Aufpreis zu jedem Gateway PC. Zu Einzelheiten geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft



01 30 - 82 08 53

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



Eines der schnellsten Notebooks
der Welt: der Liberty von

Gateway 2000



Um ganz genau zu sein – und wir wollen ja alles auf den Punkt bringen – ist der Gateway 2000® Liberty das erste Notebook der Welt, das ein 10,4 Zoll Dual-Scan STN Farbdisplay besitzt und dabei nur 1,9 kg wiegt. Aber was ihn noch viel interessanter macht, sind seine herausragenden Leistungen: Ein Intel® 100MHz DX4 Prozessor, bis zu 24MB RAM, die 720MB Festplatte (austauschbar), ein ausgezeichnetes Energie-Management und eine ergonomisch geformte Tastatur mit eingebauter Maus und einer Auflagefläche für die Hände. Das ganze ist nicht größer als ein ordentliches Buch (25,4 x 20,3 x 4,1 cm), so daß Sie mit dem Liberty genau das erleben, was sein Name verspricht: Freiheit...



Freiheit in jeder Hinsicht – Infrarot, PCMCIA und mehr!

Wir befreien Sie von allen unnötigen Kabeln! Mit der neuen Infrarot-Technologie (IRDA) können Sie Dateien mit anderen Rechnern austauschen oder ausdrucken. Mit den zwei



PCMCIA-Typ II-Einschieben (oder einem Typ III-Einschieb)

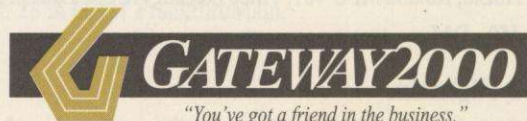
machen Sie einmal 'Klick' – und schon haben Sie eine

Modem- oder Netzwerkkarte eingesteckt. Ganz zu schweigen von der seriellen, der parallelen, der PS/2®- und der VGA-Schnittstelle für eine zusätzliche Tastatur, Maus oder einen externen Monitor. Und das Beste kommt wie immer zum Schluß: Dank dem „Hot-Key“ haben Sie die Wahl zwischen dem Liberty-Display, einem Extra-Monitor oder einfach beiden zusammen!

Gestern noch ein Statussymbol – heute ein Symbol für Freiheit!

Es ist noch gar nicht lange her, da galt ein Notebook als schickes Accessoire für bestimmte Personen. Mit dem neuen Gateway 2000 Liberty wird sich das ändern. Genauso leistungsfähig wie ein 100MHz-Desktop-Rechner, kann der Liberty gut und gern als komplett ausgestattetes mobiles Büro eingesetzt werden. Und er bietet ein Preis-/Leistungsverhältnis, das ihn eher zum Symbol für Intelligenz und Weisheit seines Besitzers macht, als zum Statussymbol für bestimmte Berufsgruppen...

Der Liberty kommt mit einer deutschen Tastatur und deutscher Software.



01 30 - 82 08 53
Rufen Sie uns an: gebührenfrei

Prüfen Sie unsere Multimedia-PCs auf Herz und Nieren!

Unsere Multimedia-PCs sind eine hervorragende Gelegenheit, darauf hinzuweisen, daß jeder hier vorgestellte PC nur ein Konfigurations-Vorschlag ist. Denn Sie können sich Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenstellen lassen, ganz wie es Ihren



Bedürfnissen entspricht. Ach ja, und noch eins: Sie können uns einfach anrufen, wenn Sie sich zuerst einmal „nur“ beraten lassen wollen. Unsere Kundenberater sagen Ihnen genau, was für Sie am besten ist. Wir vertrauen eben auch auf unsere Beratungsqualität...



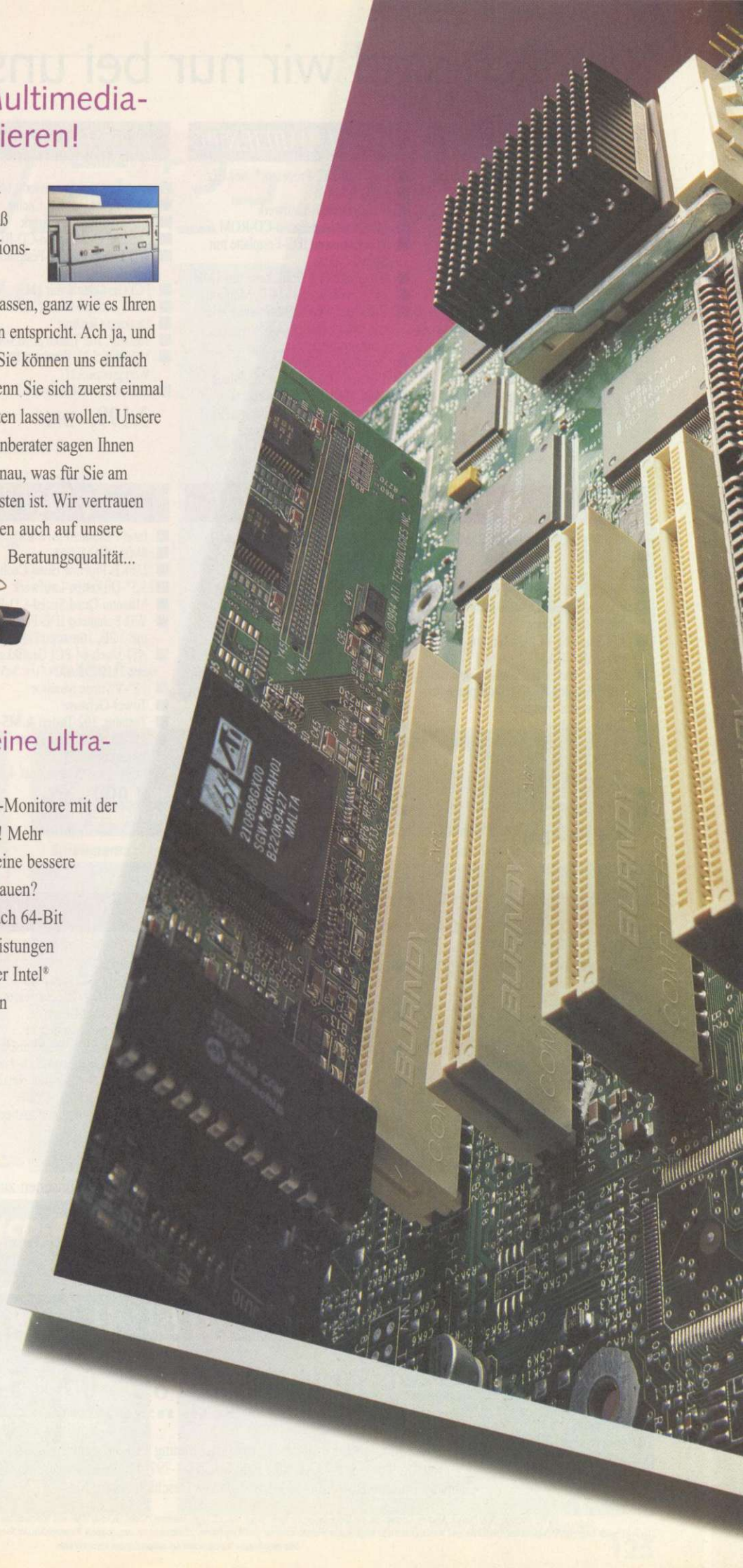
Dieses System bieten wir jetzt im Tower-Gehäuse an.

Da freut sich das Auge: Vivitron-Monitore und eine ultraschnelle Grafikkarte!

Exzellentes für Ihre Augen: Die Vivitron-Monitore mit der hochwertigen Sony® Trinitron®-Technologie! Mehr Brillanz, mehr Kontrast, mehr Schärfe und eine bessere Farbdarstellung. Wer kann da schon wegschauen? Besonders, wenn die superschnelle ATI® Mach 64-Bit Grafikkarte mit 2MB für sichtbare Höchstleistungen sorgt! Übrigens, für Qualität sorgt auch unser Intel® Motherboard, das charakteristisch ist, für den P5-75 Multimedia und den P5-120 Elite.

Vergleichen Sie selbst: Unsere Top-Software!

MS DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11 und MS Works für Windows (Textverarbeitung, Datenbank, Tabellenkalkulation) stecken in jedem Gateway PC. Alle unsere Multimedia Systeme beinhalten jetzt zusätzlich MS Encarta '95 (eine leistungsstarke Enzyklopädie).



Kleinlich sind wir nur bei unseren Preisen

P4D-66I

- Intel® 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 4MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi® Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan® 1024NI, Monitor
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS® 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Works für Windows 3.0

2.499,- DM

P4D-66I FAMILIEN PC

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- Integrierte PCI Grafikkarte mit 1MB
- 14"-CrystalScan 1024NI, Monitor
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit Altec Lansing ACS5 Lautsprechern
- Desktop-Minigehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11, MS Encarta '95
- Familien PC Software-Paket

2.999,- DM

P4D-66

- Intel 486DX2-Prozessor*, 66MHz
- 8MB RAM, 128KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 540MB, 11ms
- PCI Grafikkarte mit 1MB
- 15"-Vivitron Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

3.199,- DM

P5-75

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI® Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

P5-75 . 3.999,- DM

P5-100 . 4.299,- DM

P5-75 MULTIMEDIA

- Intel Pentium-Prozessor*, 75MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

4.499,- DM

P5-90 PREMIUM

- Intel Pentium-Prozessor*, 90MHz
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 730MB
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.499,- DM

P5-120

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 8MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Mitsumi Quad Speed-CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB DRAM
- 15"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- Tastatur, 102 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

4.999,- DM

P5-100 EXECUTIVE

- Intel Pentium-Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse
- AnyKey®-Tastatur, 125 Tasten & MS-Maus
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

5.999,- DM

P5-120 ELITE

- Intel Pentium-Prozessor*, 120MHz
- 16MB EDO RAM (Extended Data Output)
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Quad Speed-CD-ROM Laufwerk mit CD-Wechsler (3fach)
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,5GB, 10ms
- ATI Mach 64 PCI Grafikkarte mit 2MB VRAM
- Ensoniq Wavetable Sound-Karte mit Altec Lansing ACS31 Lautsprechern
- 17"-Vivitron Monitor
- Tower-Gehäuse mit 300 Watt Netzteil
- AnyKey-Tastatur, 125 Tasten und MS-Maus
- MS-DOS 6.22, WFW 3.11
- MS Office Professional 4.3
- MS Encarta '95

6.999,- DM

NEU

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechsel-Festplatte
- 10,4" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NiMH Batterie und Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2 PCMCIA-Steckplätze, Typ II oder 1 PCMCIA-Steckplatz, Typ III
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Paralleler, Serieller VGA und PS/2®-Mausanschluß
- MS-DOS 6.22, Windows für Workgroups 3.11
- MS Office Professional 4.3

7.199,- DM

NEU

Nicht vergessen! Die meisten Gateway Computer können nach Ihren persönlichen Wünschen zusammengestellt werden. Rufen Sie uns an.

Unsere Gateway-Services:

- 1 Jahr Vor-Ort-Service
- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie
- 1-Jahres-Garantie auf Portables
- 3-Jahres-Garantie auf Rechner
- Kostenlose Technical-Support-Hotline
- Gebührenfrei anrufen



*Intel-geprüft
für einen Pentium
OverDrive-Prozessor



0660-5881
Gebührenfrei anrufen –
aus Österreich



0 1 3 0 - 8 2 0 8 5 3
Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842
Gebührenfrei anrufen –
aus der Schweiz



Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise verstehen sich
zuzüglich Versandkosten.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonsbaugh Industrial Estate • Dublin 17 • Irland
Telefon: 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Ausweichfax: 00-353-1-867-0400
Gateway Bulletin Board: 00-353-1-867-0433 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr. 9 – 21 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

©1995 Gateway 2000 Europe. AnyKey, CrystalScan, das Black-and-white Spot-Design, das „G“ Logo, Familien PC und Gateway 2000 sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.

Das Intel Inside Logo, Intel, Pentium und OverDrive sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. Trinitron ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Alle anderen Marken- und Produktbezeichnungen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen des entsprechenden Unternehmens.

POWER-DATA

Leserhitparade Top 10

Platz	Vormonat	Name
1.	(neu)	Bioforge
2.	(3.)	Tie Fighter
3.	(2.)	Wing Commander 3
4.	(1.)	UFO - Enemy Unknown
5.	(5.)	Panzer General
6.	(4.)	System Shock
7.	(neu)	Dark Forces
8.	(10.)	Descent
9.	(9.)	Little Big Adventure
10.	(neu)	X-Com: Terror From The Deep

Die Gewinner der Ausgabe 6 / 95

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Die glücklichen Gewinner lauten:

Ausgabe 6/95:

Martin Hollube	Eichenau	DISCWORLD
Peter Breyer	Würzburg	STONE PROPHET
Tobias Ceffinato	Heilbronn	MAGIC CARPET
Peter Schmelling	Köln	JAGGED ALLIANCE
Nils Jonas	Wiesbaden	PANZER GENERAL

Die Gewinne werden uns freundlicherweise jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun, Schillerstr. 22,
80336 München,
Tel.: 089/591269

PC FUN



Diesen Monat von 0 auf Platz 1:
Origins Cyber Adventure "Bioforge"

USK-Freigabe

Hier steht, welches Spiel von der USK (Unterhaltungs-Software Selbstkontrolle) für welches Alter freigegeben ist. Wir aktualisieren diese Liste jeden Monat neu.

Spielname	Hersteller/Distributor	Altersfreigabe
Front Lines	Impressions	geeignet ab 12 Jahren
X-Com: Terror From The Deep	Microprose	geeignet ab 12 Jahren
One Must Fall 2097	Romware/Epic Megagames	geeignet ab 12 Jahren
Tank Commander	Domark	nicht unter 18 Jahren
Pyrotechnica	Sony/Psygnosis	geeignet ab 6 Jahren
Star Trek-Next Generation	Microprose	geeignet ab 6 Jahren
Warriors	Mindscape	geeignet ab 12 Jahren
Full Throttle	Softgold	geeignet ab 16 Jahren
Daedalus Encounter	Virgin	geeignet ab 12 Jahren
Lost Eden	Virgin	geeignet ab 6 Jahren
MTV Club Dead	CIC	geeignet ab 16 Jahren
Amerika 1861-1865	Bomico	geeignet ab 6 Jahren
Super Streetfighter	Gametek	geeignet ab 12 Jahren
Magic Carpet Data Disk	Electronic Arts	geeignet ab 6 Jahren
Slipstream 5000	Softgold	geeignet ab 12 Jahren

Media Control Top 10 (CD-ROM)

Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Wing Commander 3
2.	(neu)	NBA Live 95
3.	(neu)	Bioforge
4.	(3.)	Panzer General
5.	(14.)	US Navy Fighters
6.	(2.)	King's Quest 7
7.	(11.)	Woodruff and the Schnibble...
8.	(8.)	System Shock
9.	(6.)	Rebel Assault
10.	(neu)	X-Com: Terror from the Deep

Media Control Top 10 (Floppy)

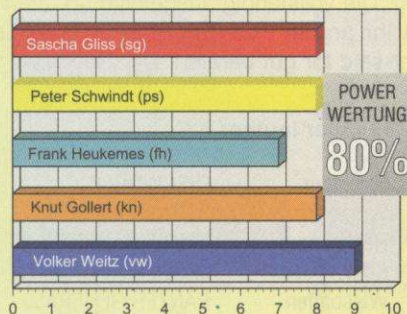
Platz	Vormonat	Name
1.	(1.)	Hugo
2.	(3.)	Bundesliga Manager Hattrick
3.	(2.)	Der König der Löwen
4.	(20.)	Masters Of Magic
5.	(6.)	Panzer General
6.	(7.)	Aladdin
7.	(5.)	Hanse - Die Expedition
8.	(4.)	Sim City 2000
9.	(12.)	Die Siedler
10.	(8.)	Aces Of The Deep

ermittelt von media control Baden-Baden: Erhebungszeitraum April'95

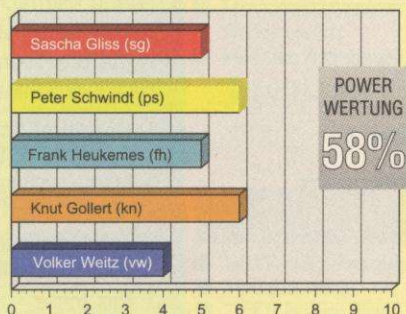
Fünf Stühle, eine Meinung?

Die Balkendiagramme rechts neben den getesteten Spielen dieses Monats zeigen Euch die persönlichen Vorlieben unserer Redakteure an. Auf einer Skala von eins bis zehn tun wir unsere ganz individuellen und oft sehr subjektiven Meinungen kund. In der Spalte ganz rechts seht Ihr zum Vergleich die demokratische POWER-Wertung, bei der wir von persönlichen Neigungen absehen und versuchen, so objektiv wie möglich zu bewerten.

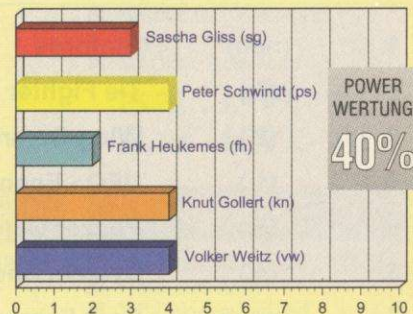
Aces Of The Scenery



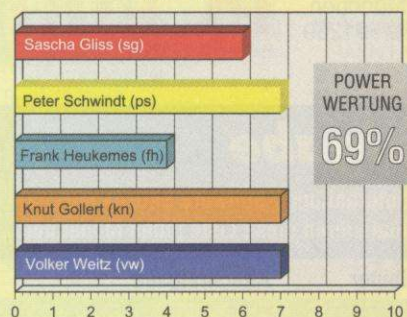
Amerika



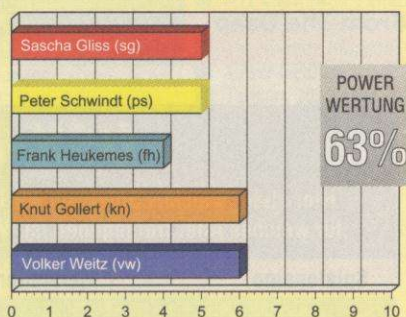
Alex Dampier



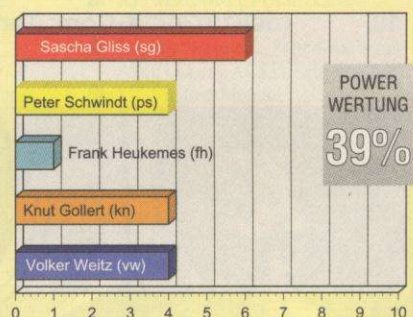
Alien Breed



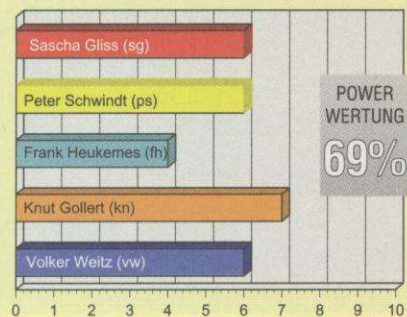
Asterix



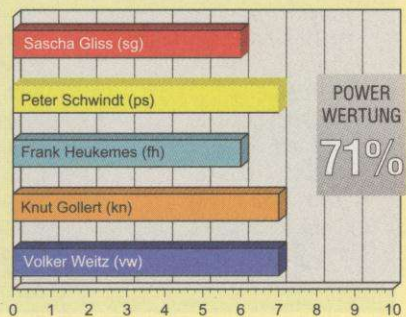
Blood Bowl



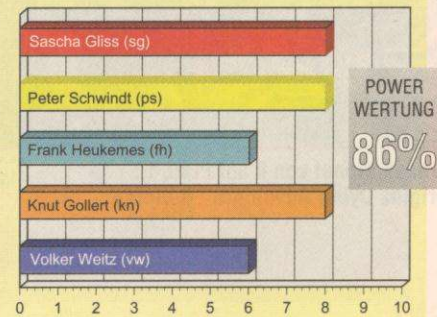
Brett Hull Hockey



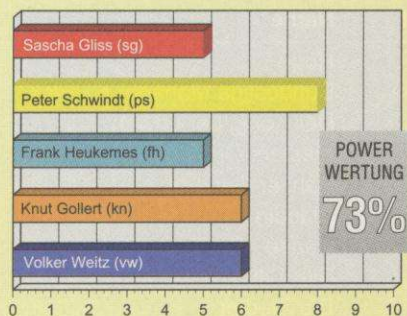
Daedalus Encounter



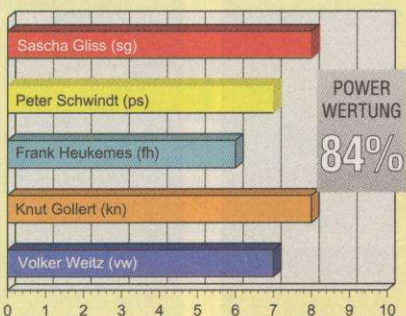
Earthsiege Scenery



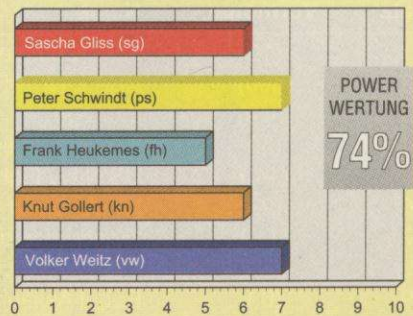
Gazillionaire



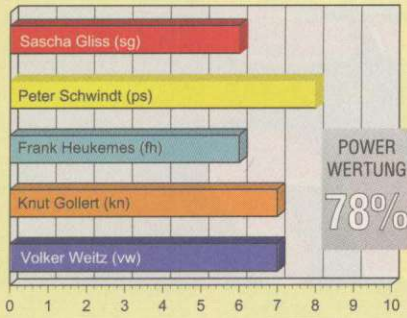
Hattrick



Hollywood Manager



Macciavelli



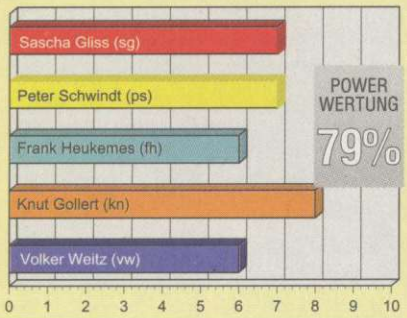
Perfect General 2



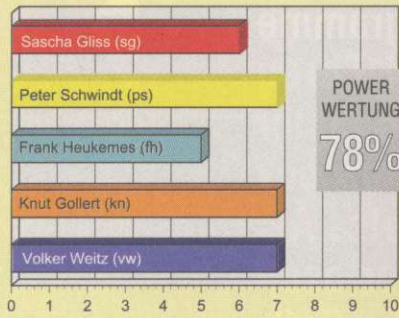
Precision Approach



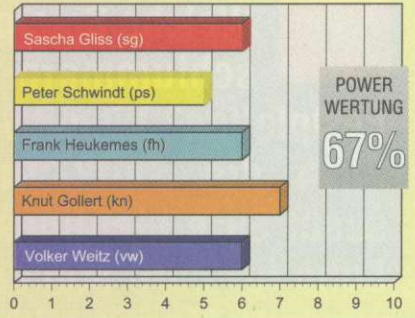
Prisoner Of Ice



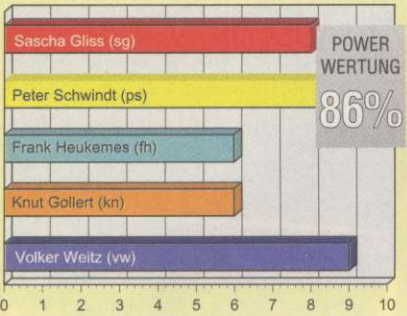
Der Reeder



Sim Tower

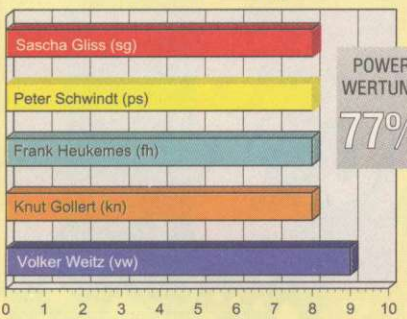


Star Trek

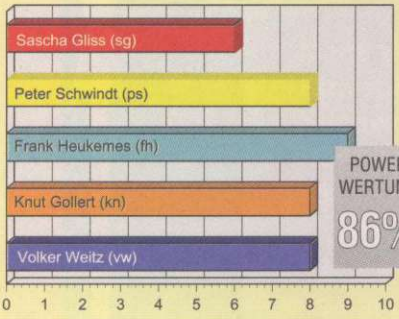


"Over the Top" und "Bat out Of Hell": Lucas Arts "Vollgas" startet durch!

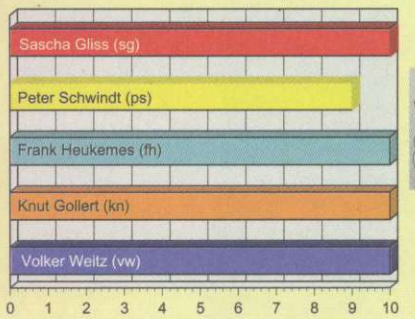
Terminal Velocity



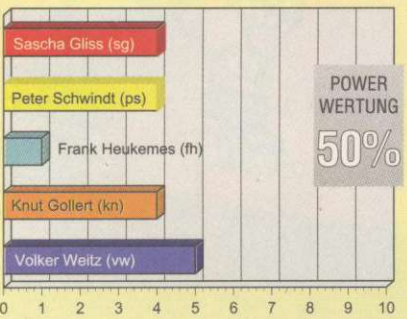
Virtual Pool



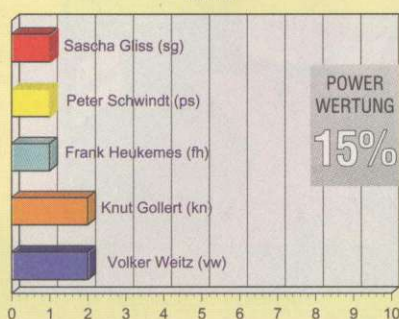
Vollgas



Warriors



Zorro



1830

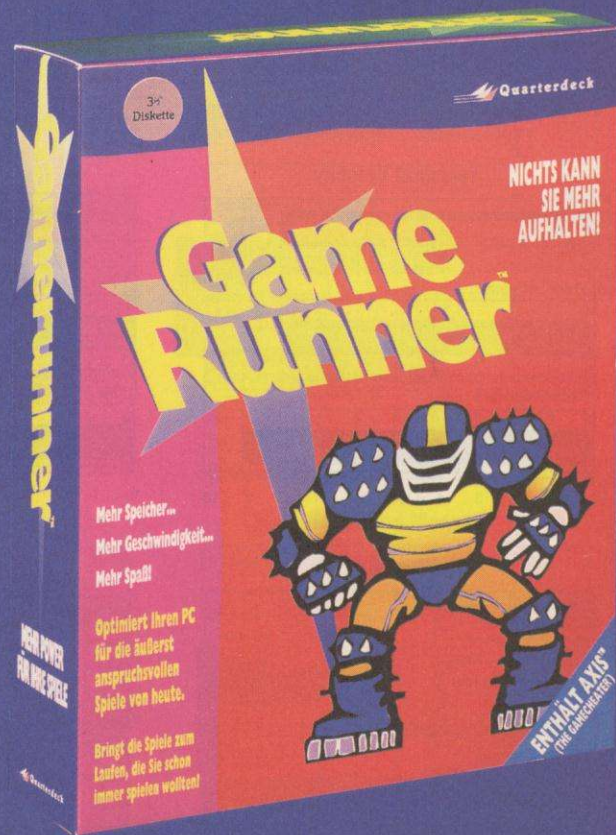
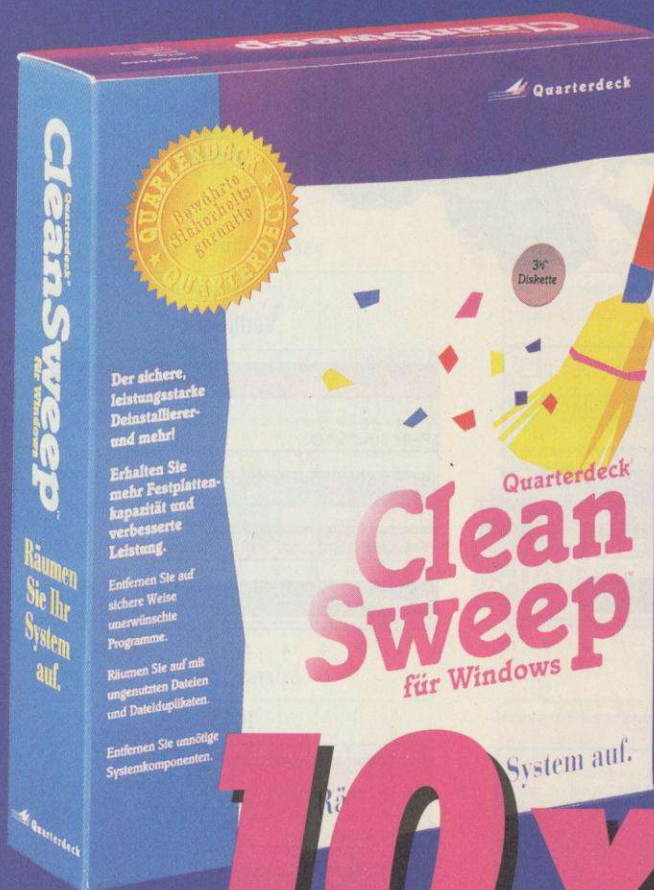


Ewiges Leben?

Welche Spielprogramme schlummern auf Euren Festplatten? Womit vertreibt Ihr Euch die Zeit? Quarterdeck sucht Eure Lieblingspiele. Als Lohn für Eure Mühen verlosen wir jede Menge nützliche Software-Pakete.

Die Idee war und ist gut: Ein Utility-Paket für frustrierte Spieler. Nie wieder eine Startdiskette basteln, um ein Spiel zum Laufen zu bringen, schnellerer Festplattenzugriff, damit nichts mehr ruckelt, und Cheats für neue Waffen, mehr Treibstoff und mehr Leben ... Kurzum: Ein Programm gegen das frühe "Game Over".

Seit Anfang dieses Jahres ist Quarterdecks GameRunner auf dem Markt, ein Utility-Paket bestehend aus QEMM 7, Hyperdisk und AXIS, dem genau diese Idee zugrunde liegt. QEMM ist als Speichermanager über jeden Zweifel erhaben. Trotzdem wurde GameRunner von Presse und Usern mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Der Grund dafür ist AXIS "The Gamecheater".



10x

**Gewinnaktion
von Power Play
und Quarterdeck**



Quarterdeck®
C O R P O R A T I O N

Von der Idee her lobenswert und innovativ, wurde AXIS leider von der Entwicklung auf dem deutschen Spielmarkt überholt. Das in GameRunner 1.0 enthaltene AXIS unterstützt nämlich leider nur ältere oder auf dem deutschen Markt unbekannte Spielertitel.

Was nützen einem also tolle Cheats wie neue Waffen oder mehr Leben, wenn der Spiele-Favorit nicht dabei ist? Damit Ihr in Zukunft bei Euren aktu-

ellen Lieblingsspielen mogeln könnt und somit länger am Leben bleibt, bittet Quarterdeck jetzt um Eure Mithilfe. Beantwortet uns einfach folgende Frage:

Für welche Spiele wünscht Ihr Euch Cheats

Quarterdeck wird zukünftig versuchen, alle Eure Lieblingsspiele zu berücksichtigen.

Zum Ansporn verlosen wir unter allen Einsendern zehn Versionen des Speichermanagers QEMM 7.5, zehn Exemplare von CLEANSWEEP, dem brandneuen Uninstaller für Windows und zwanzig schicke Trostpreise.

Die Postkarten mit Euren drei Lieblingsspielen schickt Ihr spätestens bis zum 15. Juli 1995, an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort: Quarterdeck
Hans-Pinsel-Str 2
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist dabei natürlich ausgeschlossen. Wir wünschen viel Glück.



10x

 Seid Ihr es leid, *Magic Carpet* oder *Sim City 2000* nur durch die Butzenscheibe einer 14-Zoll-Guckkiste zu sehen? Dann greift besser gleich zu einem 17-Zöller, denn erst damit macht der Umgang mit grafischen Benutzeroberflächen und SVGA-Spielen richtig Spaß. **POWER PLAY** testet für Euch elf aktuelle 17-Zoll-Monitore in der Preisklasse bis zu 2000 Mark.



Augen- schmaus

Hauptvorteil der Bildschirme mit 17-Zoll-(43-cm-)Diagonale ist die Fähigkeit, eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten in ausreichender Größe darzustellen. Billige 14-Zöller, z.B. aus dem Super-Komplettangebot zu X999 Mark, können diese Auflösung zwar auch anzeigen. Alle Bilddetails erscheinen dabei aber nicht nur erheblich kleiner auf der Mattscheibe, sie werden auch nicht so scharf dargestellt, wie auf einem dicken 17-Zoll-Monitor. Zudem bieten die 17-Zöller eine bessere Ausstattung, als da wären: Komfortable Einstellung und Speicherung der Bildgrößen, hohe Bildwiederholfrequenz für gesunde Augen und bei manchen Modellen sind sogar leistungsstarke Lautsprecher eingebaut.

Warum 1024 x 786?

Mancher mag sich fragen, wozu diese hohe Auflösung gut sein soll. Eine Bildschirmoberfläche wirkt mit 640 x 480 Punkten doch auch recht übersichtlich, und wem die Buchstaben zu klein sind, rückt mit der Nase eben etwas dichter an die Mattscheibe heran.

Diese Vorgehensweise ist aber selbst für Textverarbeitung nicht zu empfehlen. 640 x 480 Bildpunkte reichen nicht einmal aus, um unter Windows eine komplette Textzeile darzustellen. Wer mag, kann es ja einmal ausprobieren, z.B. mit dem Textverarbeitungsprogramm "Write": Sobald Ihr die seitlichen Ränder kleiner als 2 cm einstellt, verschwindet rechts ein Teil vom

Text. Zum Durchlesen müßt Ihr ihn dann hin- und herschieben an produktives Arbeiten ist nicht zu denken.

Außerdem erfordern bei geringen Auflösungen die bei Windows-Textverarbeitungsprogrammen üblichen Menüs, Rollbalken, Symbol- und Formatierungsleisten soviel Raum, daß auf der eigentlichen Schreibfläche kaum Platz bleibt (s. Bilder rechts). Selbst für Textverarbeitung ist also eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten auf einem 17-Zoll-Monitor zu empfehlen. Und Spiele kommen auf den komfortablen 17-Zöllern natürlich auch um einiges besser, denn wer einmal auf einem solchen Monitor *Wing Commander 3* in SVGA gespielt hat, der wird nie wieder vor einen 14-Zöller wollen.

Bildwiederhol- frequenz

Bei aller Freude über die hohe Auflösung solltet Ihr immer beachten, daß der Bildschirm diese auch flimmerfrei anzeigen kann. Dazu ist laut TÜV eine Bildwiederholfrequenz von mindestens 75 Hz erforderlich. Eine noch höhere Bildwiederholfrequenz läßt das Bild zwar noch stabiler wirken, treibt allerdings wegen des höheren konstruktiven Aufwands auch die Kosten in die Höhe. Bei etwa 86 Hz ist ohnehin die Grenze des Sinnvollen erreicht, eine weitere Steigerung bringt dann keine weiteren Verbesserungen mehr.

Laßt Euch bei Eurer Kaufentscheidung nicht durch Werbeaussagen wie "dieser Monitor schafft 1280 x 1024" und "Monitor XY hat eine Bildwiederholfrequenz bis 100 Hz" täuschen! Hinter solchen Aussagen steckt oft, daß das Gerät einerseits die Auflösung von 1280 x 1024 nur mit flimmernden 60 Hz anzeigt, die versprochenen 100 Hz andererseits nur bei reduzierter Auflösung, z.B. 800 x 600, erreicht. Wichtig ist deshalb, daß der Monitor die gewünschte, hohe Auflösung und gleichzeitig eine ergonomische Bildwiederholfrequenz von mindestens 75 Hz erreicht. Dazu braucht das Gerät eine möglichst hohe Zeilenfrequenz. Um z.B. 1024 x 768 Bildpunkte mit 75 Hertz anzuzeigen, darf die maximale Zeilenfrequenz des Monitors nicht unter 62 kHz liegen. Bei 17-Zoll-Monitoren ist 62 kHz Zeilenfrequenz das absolute Minimum. Alle elf Kandidaten im folgenden Vergleichstest erfüllen diese Bedingung.

MPR2, TCO & Co.

Heute geht kaum noch ein Monitor über den Ladentisch, der nicht als strahlungsarm deklariert ist. Als Nachweis werden dabei verschiedene Bezeichnungen und Prüfplaketten verwendet. Die Prüfsiegel "TÜV Ergonomie geprüft" (TÜV Rheinland) und "TÜV Product Service" (TÜV Bayern) beinhalten Prüfungen nach MPR-2.

Die schwedische Organisation "TCO" senkte mit der Richtlinie "TCO 92" die niedrigen MPR-2-Grenzwerte nochmals ab. Ob dies Sinn macht, wird von manchen Fachleuten bezweifelt. Zur Erfüllung der strengen Grenzwerte benötigen die Geräte Bildröhren aus dickerem Glas, was die Bildqualität leicht vermindert.

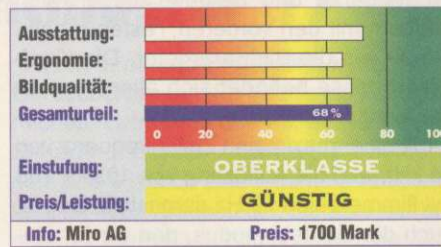
POWER-PLAY-Empfehlung: Der Monitor Eurer Wahl sollte strahlungsarm nach "MPR-2" sein oder eins der Prüfsiegel "TÜV Ergonomie geprüft" oder "TÜV Product Service: sicher, ergonomisch, strahlungsarm" besitzen.

Enno Bruns/kn

Miro D1764 T

Die Braunschweiger Firma "Miro" ist hauptsächlich als Hersteller von Grafikkarten bekannt. Daneben importiert sie aber auch Monitore des Herstellers MAG und verkauft zusätzlich Bildschirme mit dem eigenen Namen, z.B. den Miro D1764 T.

Zur Einstellung des Bildes dient ein Tastenfeld, das sich hinter einer Klappe am unteren Gehäuserand verbirgt. Dank der Vielzahl der Tasten konnte auf Bildschirmmenüs komplett verzichtet werden. Jedes der acht Tastenpaare ist nur für einen Bildparameter zuständig, z.B. Helligkeit, Bildbreite, -höhe, -lage etc. Damit geht die Justage schnell und einfach von der Hand. Das "T" in der Typenbezeichnung des Bildschirms steht für "Trinitron", womit die Bildröhren des japanischen Herstellers Sony gemeint sind. Diese Bildröhren zeichnen sich im allgemeinen

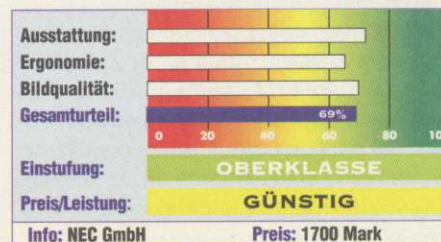


durch ein besonders brillantes, farbstarkes Bild aus, so auch beim Miro. Allerdings haben die Trinitron-Bildröhren auch Nachteile: Zur Stabilisierung benötigen sie im Inneren zwei dünne Drähte, die feine, bei weißem Bild aber gut sichtbare Schatten auf die Leuchtschicht werfen. Der zweite Nachteil von Trinitron ist die Empfindlichkeit gegen Vibrationen. Schon ein leichtes Klopfen verursacht Bildstörungen.

In puncto Bildqualität wies der Monitor an bestimmten Stellen leichte Unschärfen auf. Außerdem war eine deutliche Abschattung (inkl. Grünstich) im linken, unteren Bildbereich zu entdecken. Diese leichten Mängel fallen im realen Praxiseinsatz kaum auf, verhinderten aber den Einzug in die Spitzengruppe der Testteilnehmer.

NEC Multi- sync XV17

Der japanische Hersteller NEC setzt die traditionell erfolgreiche "Multisync"-Linie seit Anfang des Jahres mit einer neuen Generation fort, den Multisync-X-Modellen. **POWER PLAY** testete den XV17, wobei das "V" für "Value-Line" steht, also preiswerte Geräte vorwiegend für Heim-anwender signalisieren soll. NEC hat dem Monitor ein völlig neues Bedienkonzept spendiert. Mit acht Tasten wird eine Windows-ähnliche Benutzeroberfläche, der "OSM" (On-Screen-Manager), bedient. Mit dem OSM sind weitreichende Einstellmöglichkeiten verbunden. So läßt sich beispielsweise auch die Linearität des Bildes, also das Größenverhältnis zwischen oberem und unterem Bildbereich, exakt justieren. Zur Regelung von Helligkeit und Kon-



trast muß der OSM nicht bemüht werden, das geht über zwei extra Drehregler. Zusätzlich unterstützt der Multisync XV17 "Plug & Play für Monitore". Damit ist eine automatische Einstellung der geeigneten Bildwiederholfrequenz gemeint. Allerdings funktioniert Plug & Play für Monitore erst mit "Windows 95". An der Bildqualität gab's kaum etwas auszusetzen. Schärfe und Helligkeitskonstanz waren okay, nur das deutliche "Pumpen" bei Helligkeitsveränderungen trübte das positive Erscheinungsbild etwas. Außerdem brauchte das Gerät bei Wechsel der Auflösung einige Zeit, um neu zu synchronisieren. Etwa 2 Sekunden dauert es, bis das Bild wieder stabil ist, was bei häufigem Auflösungswechsel etwas nervt.

Philips 17B

Der niederländische Hersteller "Philips" trägt dem Trend zu Multimedia Rechnung und bestückt sein neuestes Modell namens "17B" mit zwei seitlichen Lautsprechern, die mit durchaus akzeptablen Klangeigenschaften aufwarten können.

Im Gegensatz zum Nokia 447V (s. unten) hat Philips die Kopfhörerbuchse leicht erreichbar an der Gerätefront plat-



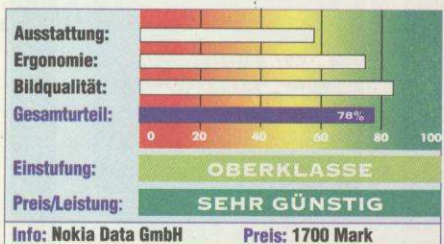
ziert, ebenso den Drehregler für die Lautstärke. Alle Bildparameter des Monitors werden mit vier Tasten eingestellt, wobei die jeweils gültige Auswahl am Bildschirm erscheint. Allerdings erschließt sich dem Anwender erst nach einiger Übung, welche Taste er als nächstes zu drücken hat. Das ausführliche Handbuch hat also durchaus einen Sinn. Gottlob sind Helligkeit und Kontrast nicht mit dem Bildschirmmenü, sondern über separate Drehregler einstellbar. Ist die Einstellprozedur erst einmal geschafft, belohnt Philips den Anwender mit einer überdurchschnittlich guten Bildqualität: satte Farben, scharf abgebildete Buchstaben, selbst bei kleinen Schriften – auch Instabilitäten bei schnellen Hell-Dunkel-Übergängen waren nicht zu beobachten. Lediglich beim Test der Helligkeitskonstanz war bei genauem Hinsehen ein minimaler Schatten im linken,



unteren Bildbereich zu entdecken. Außerdem waren beim Testgerät der obere und untere Bildrand um 1 mm zur Bildmitte gebogen, ein Fehler, der sich mit den Einstellmöglichkeiten nicht beseitigen ließ. Diese Mängel verwehrten dem Philips letztlich den Einzug in die Spitzengruppe.

Nokia 447V

Der 447V des finnischen Herstellers "Nokia" übertrifft die MPR-II-Norm und erfüllt wie der Idek die strengen TCO-Richtlinien. Auch an der sonstigen Ausstattung haben die Finnen nicht gespart: Sogar ein Paar Lautsprecher mit durchaus brauchbaren Klangeigenschaften sind an der Gehäusefront eingebaut. Das spart Platz auf dem Schreibtisch und vermindert den Kabelwirrwarr.



Lautstärke und Balance lassen sich bequem mit den vorderen Tasten regeln, genau wie die Bildparameter. Die Kopfhörerbuchse befindet sich allerdings an der Monitor-Rückseite.

Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 64 kHz wird die Auflösung von 1024 x 768 mit flimmerfreien 79 Hz dargestellt. Das ist auch der Betriebsmodus, den wir für diesen Monitor empfehlen, denn bei 1280 x 1024 Bildpunkten sinkt die Bildwiederholfrequenz auf flimmernde 60 Hz ab. Belästigt der Anwender es bei 1024 x 768 Punkten, wird er mit einem scharfen, unverzerrten Bild belohnt, das auch bei kleinen Buchstaben noch optimal lesbar ist. Die Bedienelemente – 18 Tasten an der Gehäusefront – sind weitgehend selbsterklärend. Da ist es zu verschmerzen, daß das Handbuch zwar Abschnitte in Englisch, Französisch und Spanisch, aber keinen in deutscher Sprache enthält.

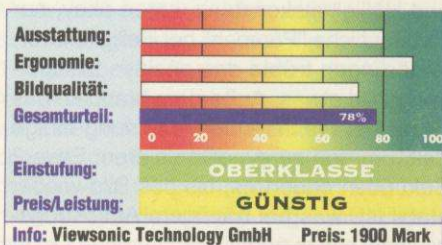


Für Auflösungen bis 1024 x 768 ist der Moni durch seine hohe Bildqualität optimal geeignet. Multimedia-Freaks werden sich außerdem über die Lautsprecher freuen. Weil der Monitor auch noch relativ günstig ist, ergatterte er in der Preis-Leistung-Wertung den ersten Platz.

Viewsonic V17

Dieses Gerät stammt in Wirklichkeit von Panasonic, ist aber auch unter den Namen Packard Bell, Hewlett-Packard und eben auch Viewsonic im Handel.

Das Bildschirmmenü zur Einstellung der Bildparameter wird über nur vier Tasten gesteuert, was die Bedienbarkeit erschwert. Um die weitreichenden Einstell-



möglichkeiten zu erreichen, muß sich der Benutzer durch viele Untermenüs hangeln. Außerdem fehlen separate Regler für Helligkeit und Kontrast. Die Einstellung erfolgt auch hier über das komplizierte Bildschirmmenü. Abgesehen davon glänzt der Monitor durch gute Bildqualität. Die Schärfe ist gut, auch bei der Farbwiedergabe leistete sich der V17 keine Schwächen. Lediglich bei der Helligkeitsverteilung ist anzumerken, daß das Bild an den seitlichen Rändern minimal dunkler ist.

Die Stärken des V17 liegen eindeutig im Ergonomie-Bereich. Mit einer Zeilenfrequenz von 82 kHz kann er 1280 x 1024 Bildpunkte mit 76 Hz Bildfrequenz anzeigen. Bei geringeren Auflösungen steigt die Bildfrequenz entsprechend an, so daß bei 800 x 600 Punkten superstabile 130 Hz möglich sind.



Die lange Garantiezeit von drei Jahren zeigt, daß sich Viewsonic in puncto Qualität auf den Lieferanten Panasonic verlassen kann. Mit guten Leistungen in allen Bewertungspunkten erreichte das Gerät den dritten Platz der Gesamtwertung.

Idek Iiyama Vision Master 17

Mit etwa 1900 Mark ist der Vision Master 17 (Typenbez.: MF8617 A-T) nicht gerade ein Sonderangebot. Das Gerät bietet dafür aber Strahlungsabschirmung gemäß den strengen TCO-Richtlinien.

An den Bedienelementen hat der Hersteller dagegen gespart: Nur drei sind vorhanden, um sich durch die nicht gerade selbsterklärenden Menüs zu hangeln. Die

Ausstattung:	
Ergonomie:	
Bildqualität:	
Gesamturteil:	79%
Einstufung:	OBERKLASSE
Preis/Leistung:	GÜNSTIG
Info: Iiyama Elektrik GmbH	Preis: 1900 Mark

daraufhin aktivierte winzige LCD-Anzeige kann immer nur wenige Buchstaben des jeweiligen Menüpunkts ausgeben. Diese Abkürzungen lassen nur bedingt Rückschlüsse auf den betreffenden Bildparameter zu. Ist der richtige Menüpunkt erst einmal erfolgreich gewählt, wird er im Klartext (auf englisch) angezeigt. Insgesamt betrachtet ist das Bedienkonzept stark verbesserungsbedürftig.

An der Bildqualität gab's dagegen nichts zu meckern. Das scharfe, verzerrungsfreie Bild glänzte durch einwandfreie Lesbarkeit auch bei hohen Auflösungen. Und die sind mit dem Idek locker möglich. Dank der hohen Zeilenfrequenz (86 kHz) stellt das Gerät 1280 x 1024 noch mit 80 Hz dar. Im Feld der Kandidaten ist er in diesem Punkt



Spitzenreiter. Da ist es auch zu verschmerzen, daß bei schnellen Hell-Dunkel-Wechseln eine deutliche, vertikale Größenänderung des Bildes wahrgenommen wird. Aufgrund der hohen Auflösungen und Bildfrequenzen sprang dennoch der zweite Platz der Gesamtwertung heraus.

Samsung Syncmaster 17 GLi

Der brandneue Syncmaster 17 GLi des koreanischen Herstellers "Samsung" fällt sofort durch sein gutes Design auf. Das abgerundete Gehäuse mit umlaufender, violett eingefärbter Kante hebt sich positiv vom sonst vorherrschenden "Kastenlook" ab. Samsung erhielt dafür das "iF Siegel für gutes Design 1995" vom "Industrie Forum Design" in Hannover.

Ausstattung:	
Ergonomie:	
Bildqualität:	
Gesamturteil:	80%
Einstufung:	SPITZENKLASSE
Preis/Leistung:	GÜNSTIG
Info: Samsung Electronics GmbH	Preis: 1900 Mark

Auch in puncto Bildqualität konnte das Gerät überzeugen. Es lieferte ein kontrastreiches, farbtreues Bild mit einwandfreier Schärfe und guter Stabilität. Zu bemängeln war lediglich eine minimale Abschattung im linken Bildbereich, die aber nur bei einem völlig weißen Bild zu erkennen war.

Sehr gut gelungen ist die Bedieneinheit, die auf leichten Druck sanft herausfährt. Alle Bildparameter lassen sich über leichtgängige, logisch angeordnete Tasten mit Bildschirm-Kontrollmenü korrigieren, auch ohne vorher das ausführliche Handbuch zu konsultieren. Positiv: Die Drehregler für Helligkeit und Kontrast sind auch dann noch zugänglich, wenn die Bedieneinheit mit den Tasten wieder im Gehäuse verschwunden ist. Mit seiner Zeilenfrequenz



von 65 kHz schafft der Monitor die Auflösung von 1024 x 768 mit flimmerfreien 80 Hz. Dank der hervorragenden Bildqualität, aber auch durch das komfortable Bedienkonzept und der Garantiefrist von drei Jahren erreichte der Monitor den ersten Platz.

neu am Kiosk

PC go!

6.95 VERSTÄNDLICH & PREISWERT

nur 9.80 mit Qualitäts-CD-ROM

Was taugen die neuen Multimedia-PCs?

Alle wichtigen Farb-Tintendrucker im Test

Welcher druckt Texte am schnellsten?
Der beste für Grafik, Bilder und Fotos
Druckeranschluß - einfach & schnell!

Windows 95: Die 20 wichtigsten Antworten

PC

go!

Das verständliche Computer Magazin

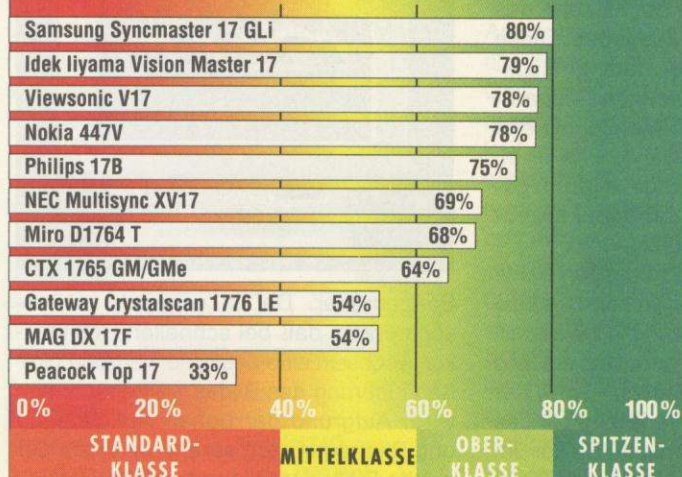
ab sofort auch mit CD überall im Handel

nur

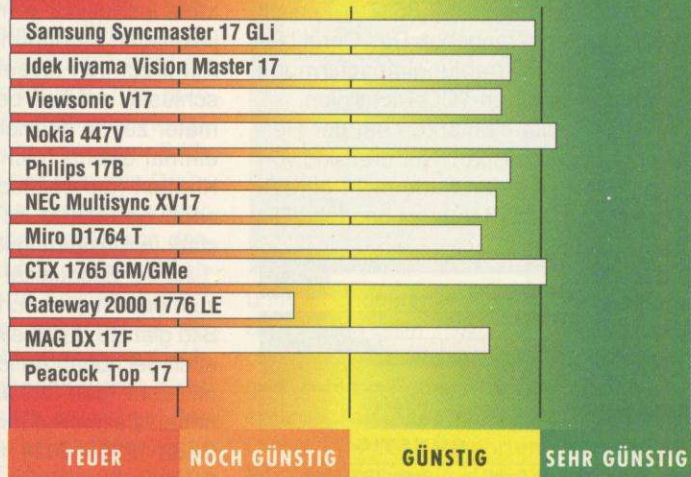
9
80

Einstufung und Preis-Leistungs-Verhältnis

Gesamturteil



Preis - Leistungs - Verhältnis



Die Testergebnisse

Alle getesteten Monitore und die Testergebnisse findet Ihr auf einen Blick in dieser Tabelle. Die Geräte sind, beginnend beim Testsieger, absteigend in der Reihenfolge der Gesamtwertung

aufgeführt. Testsieger und Kaufтип (bestes Preis-Leistungs-Verhältnis) sind noch einmal extra gekennzeichnet. Nun dürfte ein Monitorkauf also kaum noch Probleme bereiten.

TESTSIEGER
KAUFTYP

Hersteller	Samsung	Idek Iiyama	Viewsonic	Nokia	Philips
Modell	Syncmaster 17 GLi	Vision Master 17	V17	447V	17B
Straßenpreis	1800 Mark	1900 Mark	1900 Mark	1700 Mark	1800 Mark
nutzbare Bildfläche	316 x 237 mm	316 x 237 mm	317 x 238 mm	311 x 233 mm	325 x 244 mm
Zeilenfrequenz	30 – 65 kHz	27 – 86 kHz	30 – 82 kHz	31 – 64 kHz	30 – 66 kHz
Bildwiederholffrequenz	50 – 120 kHz	50 – 120 Hz	50 – 160 kHz	48 – 100 Hz	50 – 130 Hz
Strahlungsarm nach	MPR-2	MPR-2, TCO92	MPR-2	MPR-2, TCO92	MPR-2
Garantiezeit	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre
Info	Samsung Electronics GmbH, 65843 Sulzbach	Iiyama Elektrik GmbH, 85622 Feldkirchen	Viewsonic Technology GmbH, 47877 Willich	Nokia Data GmbH, 80636 München	Philips GmbH, 20009 Hamburg
Bewertungen					
Ausstattung	92%	77%	80%	58%	72%
Ergonomie	65%	100%	90%	75%	65%
Bildqualität	84%	70%	72%	84%	70%
Gesamturteil	80%	79%	78%	78%	75%
Einstufung	SPITZENKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE
Preis/Leistung	GÜNSTIG	GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	GÜNSTIG

Hersteller	NEC	Miro	CTX	Gateway 2000	MAG	Peacock
Modell	Multisync XV 17	D 1764 T	1765 GM / GMe	Crystalscan 1776 LE	DX 17F	Top 17
Straßenpreis	1700 Mark	1700 Mark	1400 Mark	1750 Mark	1300 Mark	1250 Mark
nutzbare Bildfläche	313 x 235 mm	320 x 240 mm	323 x 242 mm	324 x 243 mm	324 x 243 mm	321 x 241 mm
Zeilenfrequenz	31 – 65 kHz	31,5 – 64 kHz	30 – 65 kHz	30 – 64 kHz	30 – 64 kHz	30 – 66 kHz
Bildwiederholffrequenz	55 – 100 Hz	50 – 120 Hz	50 – 110 Hz	50 – 100 Hz	50 – 100 Hz	50 – 90 Hz
Strahlungsarm nach	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2	MPR-2
Garantiezeit	1 Jahr	2 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr	1 Jahr
Info	NEC GmbH 85737 Ismaning	Miro AG 38112 Braunschweig	Chuntex GmbH 41868 Neuss	Gateway 2000 60311 Frankfurt	Miro AG 38112 Braunschweig	Peacock AG 33181 Wünnenberg-Haaren
Bewertungen						
Ausstattung	72%	72%	60%	67%	67%	67%
Ergonomie	65%	65%	65%	65%	65%	65%
Bildqualität	70%	68%	64%	46%	46%	12%
Gesamturteil	69%	68%	64%	54%	54%	33%
Einstufung	OBERKLASSE	OBERKLASSE	OBERKLASSE	MITTELKLASSE	MITTELKLASSE	STANDARDKLASSE
Preis/Leistung	GÜNSTIG	GÜNSTIG	SEHR GÜNSTIG	NOCH GÜNSTIG	GÜNSTIG	NOCH GÜNSTIG

So testen wir

Um Monitore zu bewerten, testet **POWER PLAY** jeden Kandidaten nach den folgenden drei Aspekten: Ausstattung, Ergonomie und Bildqualität. Daraus errechnet sich letztendlich die Gesamtpunktzahl des getesteten Bildschirms. Ob auch interessante Schnäppchen unter den Testkandidaten sind, zeigt das Preis-Leistungs-Verhältnis mit den Wertungen "sehr günstig", "günstig", "noch günstig" und "teuer".

1. Ausstattung

Unter diesem Punkt sind verschiedene Kriterien zusammengefaßt. Geht die Installation komplikationslos vonstatten? Ist das Handbuch verständlich und in deutscher Sprache? Ist der Lieferumfang komplett?

Auch eine komfortable Bedienbarkeit ist ein wichtiger Punkt. Läßt sich das Bild auch von technischen Laien einstellen? Sind alle notwendigen Korrekturmöglichkeiten vorhanden? Ist der Monitor leicht dreh- und kippbar? Auch die übrige Ausstattung, wie z.B. eingebaute Lautsprecher, die nutzbare Bildfläche und die Garantiezeit ist hier wichtig.

Insgesamt geht dieser Punkt mit 15 Prozent in die Gesamtwertung ein.

2. Ergonomie

Das ist ein sehr wichtiger Bewertungspunkt: Ist der Monitor in der Lage, auch hohe Auflösungen mit ergonomischen Bildfrequenzen darzustellen?

Ab 73 Hertz Bildwiederholfrequenz bei einer Auflösung von 1024 x 768 gibt's überhaupt erst Punkte, die Maximalpunktzahl wird bei 85 Hertz erreicht. Die Prüfung der Ergonomierichtlinien nach MPR-2 ist inzwischen fast selbstverständlich. Erfüllt ein Kandidat auch die strengeren TCO-Empfehlungen, gibt's dafür noch einmal extra Punkte.

Insgesamt schlägt dieser Bewertungsteil mit 35 % zu Buche.

3. Bildqualität

Das ist der mit Abstand wichtigste Beurteilungsabschnitt. Das Bild wird in fünf Kategorien einem rigorosen Test unterzogen:

Bildverzerrungen: Eine exakte Geometrie trägt wesentlich zum Gesamteindruck bei. Ist das Bild genau rechteckig? Werden Kreise wirklich kreisrund angezeigt oder verzerrt? Hängt der obere Bildrand durch? Lassen sich Verzerrungen mit den vorhandenen Reglern beseitigen?

Bildschärfe: Hohe Auflösungen sind nur sinnvoll, wenn auch kleine Schriftgrößen noch einwandfrei lesbar sind. Dazu ist ein scharfes Bild zwingend notwendig.

Bildstabilität: Ein hoher konstruktiver Aufwand ist notwendig, damit die Bildgröße bei schnellen Helligkeitsänderungen stabil bleibt. Viele Hersteller sparen hier, was sich dann als "Pumpen" störend bemerkbar macht.

Entspiegelung: Bei ungünstiger Positionierung des Monitors kann die Deckenbeleuchtung, aber auch das durchs Fenster eintretende Tageslicht störende Reflexionen verursachen. Daher ist eine wirksame Entspiegelung der Bildröhrenoberfläche kein Luxus.

Farbreinheit, Helligkeitsverteilung:

Der Monitor soll eine gleichbleibende Helligkeit über die gesamte Bildfläche erzeugen. Partielle Abschattungen oder Bereiche mit Farbstich führen zum Punktabzug.

Insgesamt gibt es für diesen Punkt 60% der Gesamtwertung.

Gesamtpunktzahl

POWER PLAY wertet die einzelnen Kriterien unterschiedlich je nach ihrer Bedeutung. Wer die meisten Punkte hat, ist Testsieger. Erreicht der Kandidat mehr als 80 % der Maximalpunktzahl, gibt's das Etikett "Spitzenklasse", im Bereich 60 bis 80 % "Oberklasse", von 40 bis 60 % "Mittelklasse" und "Standardklasse" unter 40 %.

Preis / Leistung

Eine Aussage über die Qualität im Verhältnis zum Preis liefert die **POWER PLAY**-Einschätzung "sehr günstig", "günstig", "noch günstig" und "teuer". Erst hohe Qualität zum günstigen Preis verrät den **POWER PLAY**-Lesern das wahre Schnäppchen.

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu) – verantwortlich für den red. Inhalt
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Frank Heukemes (fh), Knut Gollert (kn), Peter Schwindt (ps)
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Brenda Garno (bg), Sascha Gliss (sg)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Hotline: Philipp Kügler, Sebastian Sippe

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

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel-Artwork: Spectrum Holobyte

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Anzeigenmarketing: Carolin Gluth(305), Natalie Regnault (313)

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, Fax: 07132/959-244

Österreich: DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643886

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

Preise: Power Play ohne CD:

Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588.- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr

Preise: Power Play mit CD:

Einzelheft 14,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 160,80 Mark; Ausland: 184,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.296.- ÖS; Schweiz: 160,80 sfr

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten

Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360) Fax (775)

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in **POWER PLAY** erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in **POWER PLAY** unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Objektleiter: Albert Absmeier

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

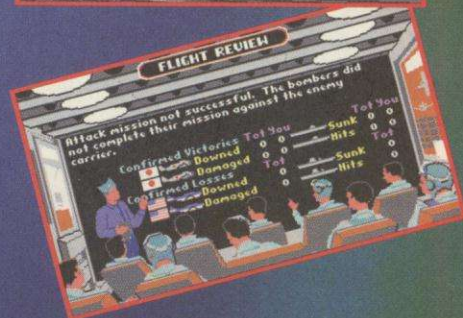
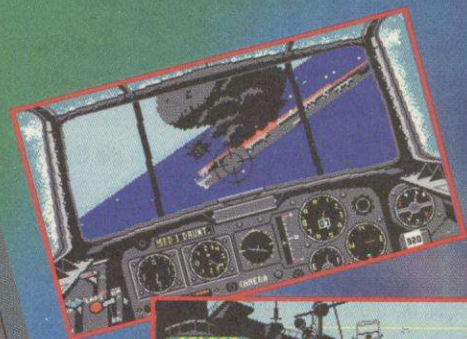
PZD Kennziffer B 10542E

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.



EXKLUSIV VON POWER PLAY

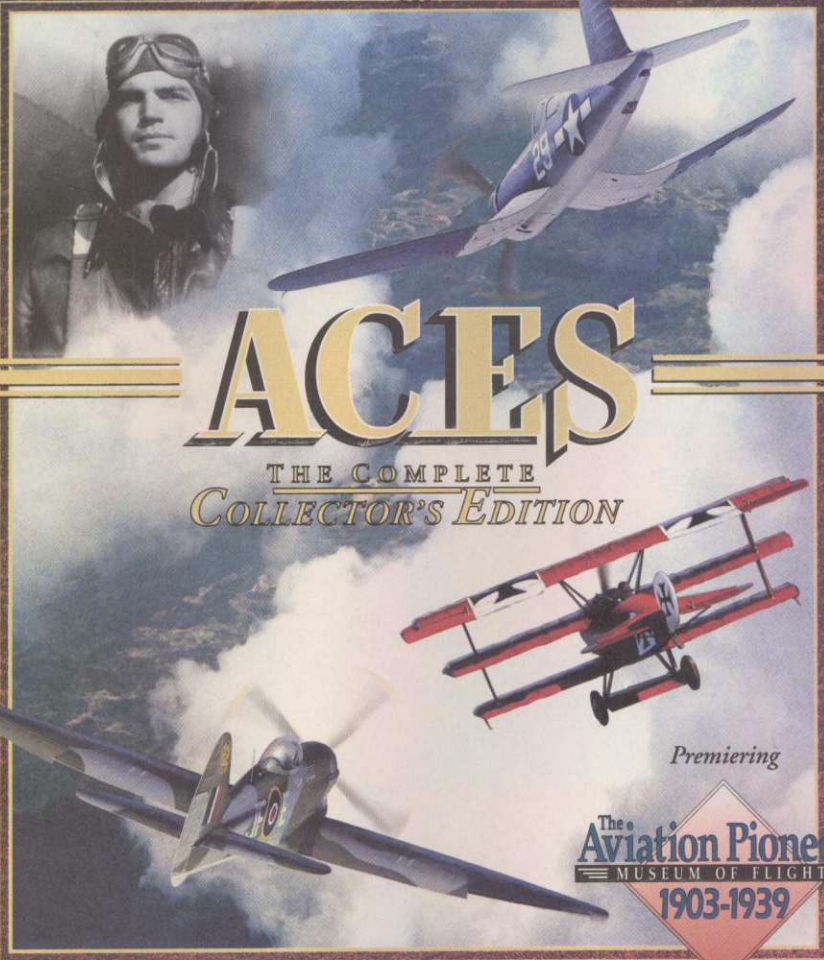
BATTLEHAWKS 1942



Das ist perfekt:

Mit Battlehawks 1942 komplettieren wir jetzt die Super-Erfolgsserie von LucasArts auf CD-ROM. Zudem gibt es eine exklusive Kollektion der besten Spiele-Demos. Und das alles zum Mega-Tiefpreis von nur 19,80 Mark ab dem 8. Juni 1995 bei Ihrem Zeitschriftenhändler...

Mit Battlehawks 1942 erwartet Sie jetzt die Entscheidungsschlacht im Pazifik: Heißt der Sieger Japan oder Amerika? Auf japanischer Seite kämpfen Sie entweder mit einer Zero, einer Luxus-Val oder der berühmten Kate. Als Amerikaner steuern Sie eine Dauntless, Wildcat oder Avenger. Erleben Sie die originalgetreue Simulation mit sechs detaillierten Flugzeugen, Bordkamera und jeder Menge Auszeichnungen für tapfere Piloten. Außerdem für Sie auf der CD-ROM-PLAY 3/95: eine brandheiße Exklusiv-Kollektion topaktueller Spitzen-Demos...



RED BARON

"Red Baron gehört auf dem Sektor der Flugsimulationsspiele mit zum Besten, was ihnen auf dem heimischen Monitor passieren Kann"

– POWER PLAY

ACES OF THE PACIFIC

"Der Standard der 90er Jahre für Flugsimulationen"

– SIMULATION GAME PLAYERS MAGAZINE

ACES OVER EUROPE

"Es ist mal wieder ein kleines Meisterwerk, was uns die Programmierer aus Oregon da beschert haben"

– POWER PLAY

"Aces Over Europe – Flugi der Spitzenklasse"

– ASM

ACES OVER EUROPE ★ ACES OF THE PACIFIC ★ RED BARON



- ★ Enthält *Red Baron*, *Aces of the Pacific*, *Aces Over Europe* und die Zusatzprogramme *Red Baron: Mission Builder* und *Aces of the Pacific: WWII 1946*.
- ★ Messen Sie sich mit dem Feind in kurzen Einzelmissionen, oder beginnen Sie einen ganzen Feldzug. Erleben Sie die Intensität des Luftkampfes in zwei Weltkriegen, indem Sie über 80 verschiedene Flugzeugtypen fliegen.
- ★ Enthält die Erstausgabe von *Aviation Pioneers*, einer exklusiven Multi-Medien Präsentation der Geschichte der Fliegerei von 1903 bis 1939 mit seltenen historischen Filmen und Photographien besonderer Ereignisse in der Geschichte der Fliegerei.

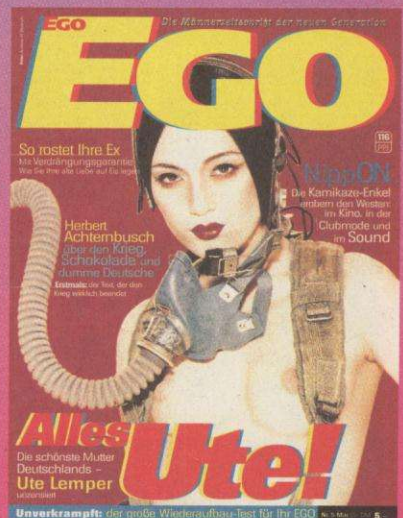
*Besuchen Sie Ihren Händler oder rufen Sie uns an:
06103 99 4040*

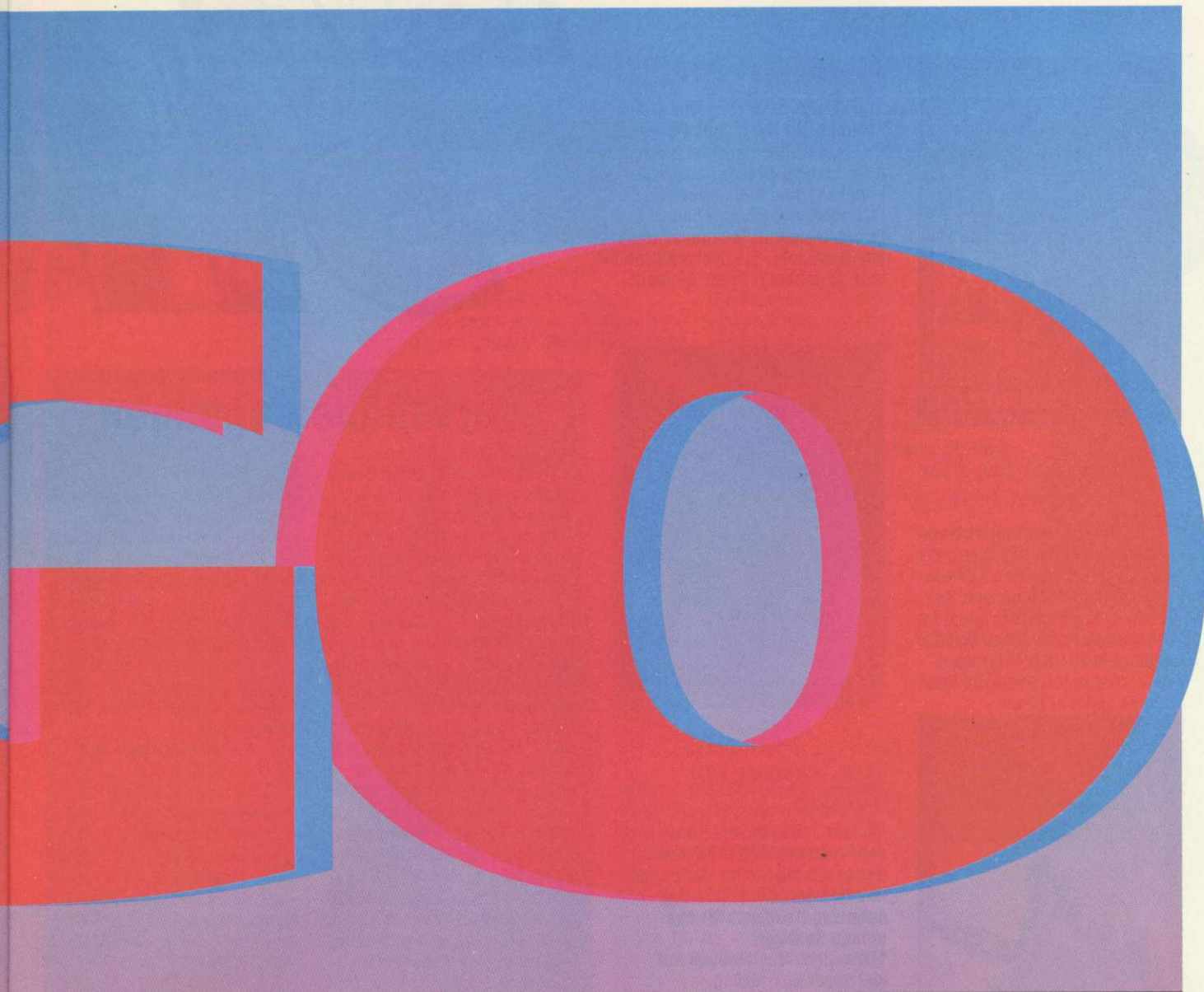


S I E R R A[®]

COLLECTOR'S SERIES

Das **Magazin für** **Männer** mit echten **Chancen**





Das Abo

Bitte per Post (EGO & More Verlag GmbH, Keferloh 1b, 85630 Grasbrunn) einsenden oder faxen: 0 89/688 46 23

Ich möchte EGO testen. Bitte schicken Sie mir die nächsten **drei Ausgaben** zum egozentrischen Vorzugspreis von **DM 12,90** frei Haus.

Sollte mir EGO wider Erwarten nicht gefallen, teile ich Ihnen das schriftlich bis spätestens 1. Juni 1995 mit.

Ansonsten erhalte ich ein **Jahresabonnement** zum ABO-Sonderpreis von **DM 51,-**. Damit bekomme ich EGO ein weiteres volles Jahr. Das Abo kann jederzeit schriftlich storniert werden. Das Geld von bereits bezahlten Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum/Unterschrift

Name

Adresse

PLZ/Ort

Widerrufsgarantie: Innerhalb einer Woche nach Eingang dieser Bestellkarte bei der EGO & More Verlag GmbH, Keferloh 1b, 85630 Grasbrunn, kann dieser Auftrag widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

☐ Abbuchung

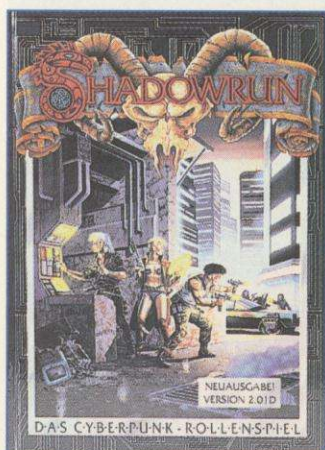
☐ Rechnung

Postgiro- oder Bankkontonummer

Bankleitzahl/Geldinstitut

Ort

Datum/Unterschrift

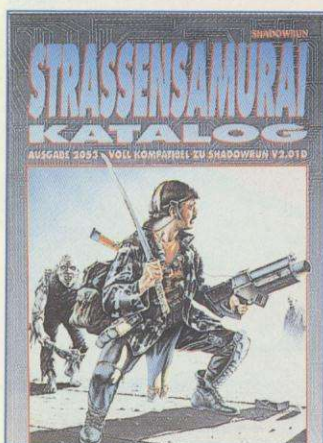
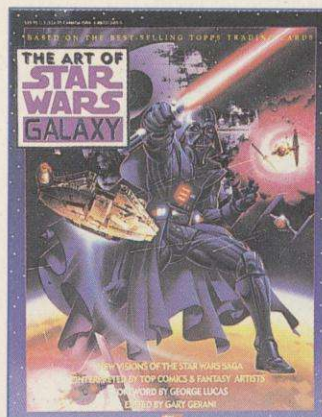


Shadowrun 2.01D

Die zweite, stark überarbeitete Ausgabe des Cyberpunk-Rollenspiel-Knallers in überragender graphischer Aufmachung. Dieser Hardcover-Band bietet auf über 300 Seiten alles Wissenswerte für angehende Straßensamurai, Indianerschamanen und Netrunner. Ein Leckerbissen für jede Sammlung! Preis: 65 Mark

The Art of the Star Wars Galaxy

Comic-Art-Illustrationen von verschiedenen Künstlern, zur wohl phantastischsten Science-fiction-Saga unserer Zeit. Englisches Original im übergroßen Format. Ein Muß für jeden ernsthaften "Star Wars"-Sammler. Preis: 52 Mark



Straßensamurai-Katalog

Im Jahr 2050 sind die Straßen der Großstadt voller Gefahren. Verlassen Sie nie Ihr Haus ohne Ihre Heckler&Koch 227! Das definitive Handbuch für das urbane Raubtier! 120seitiges Quellenbuch mit viel neuer Ausrüstung, Zusatzregeln und neuen Archetypen. Überarbeitete Neuausgabe. Preis: 29,80 Mark

Magic – Die Zusammenkunft Booster Pack UL

Durch die Booster-Packs, mit jeweils 15 Karten, erweitern Sie Ihre Möglichkeiten, den Gegner mit neuen Sprüchen und seltenen Artefakten zu überwinden. Preis: 4,80 Mark



Magic – Die Zusammenkunft Starter Pack UL

Das erste Fantasy-Sammelkartenspiel überhaupt, jetzt auch auf deutsch. 302 verschiedene Karten. Spitzenillustrationen der verschiedenen Zaubersprüche, Kreaturen und Artefakte. Das Starterpaket enthält 60 Karten und eine deutsche Spielanleitung. Preis: 14,80 Mark



POWER SHOP

Versandbedingungen

Bevor Ihr zur Bestellkarte greift, solltet Ihr Euch unsere Versandbedingungen durchlesen, um eventuelle Mißverständnisse zu vermeiden. Bestellungen erfolgen nur schriftlich über die Bestellkarte oder per Brief.

Bei jeder Bestellung ist Euer Geburtsdatum und Eure Unterschrift unbedingt erforderlich. Minderjährige müssen außerdem einen Erziehungsberechtigten mit unterschreiben lassen! Ohne die Unterschrift auf der Bestellung können wir nicht ausliefern.

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 Prozent. Im Inland erfolgt der Versand per Post. Und zwar ausschließlich per Nachnahme (Kaufpreis zzgl. 8,- DM Versandkostenpauschale). Ab einem Warenwert von 250,- DM liefern wir versandkostenfrei. Mindestbestellmenge beträgt 50,- Mark. Im europäischen Ausland erfolgt der Versand per Post und nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM Versandkostenpauschale.

Mit Erscheinen dieser Artikelli ste verlieren alle vorhergehenden ihre Gültigkeit. Angebot nur, solange Vorrat reicht. Da wir einige unserer begehrten Artikel direkt aus den USA und Übersee besorgen, kann es teilweise zu längeren Lieferfristen kommen, bitte habt dafür Verständnis.

Wer nicht die Bestellkarte verwendet, sondern per Brief bestellen möchte, schickt seine Order bitte an:

Fantasy Productions
POWER SHOP
Versandabteilung
Postfach 1416
40674 Erkrath

Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zum Shop loswerden wollt, könnt Ihr Euch an unsere Hotline wenden. Die POWER SHOP-Hotline ist jeden Montag von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer 0211-92 43 200 zu erreichen! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fantasy Productions GmbH. Gerichtsstand und Erfüllungsort ist Düsseldorf.



T-Shirt Great Red Dragon

T-Shirt Death's Ride

T-Shirt Orcus Doorman

Die Motive dieser T-Shirts dürften jeden Fantasy-Rollenspieler begeistern, besonders dann, wenn "Advanced Dungeons & Dragons" zu seinen Lieblingsspielen gehört. Alle T-Shirts werden in XL ausgeliefert. Preis jeweils: 29,80 Mark





U.S.S. Enterprise

Die gute alte NCC 1701-D als Riesenposter zum an die Wand pinnen und träumen. Preis: 15,80 Mark



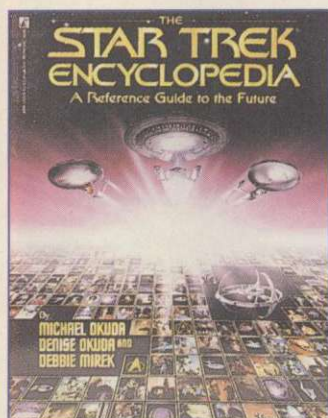
Rebel Base

Die Basis der Rebellen auf dem Eisplaneten Hoth. Im Film vom Imperium zerstört, jetzt als Plastikbausatz zum Wiederaufbau. Inklusive dem Millennium Falcon. Preis: 49 Mark



Freddy Krüger Standup

Messerhand is back! Freddy hat der bluttriefenden Elm Street den Rücken gekehrt, und ist nun bereit, auch in anderen Gegenden für Aufregung und Schrecken zu sorgen. Als lebensgroßes Zimmeraccessoire. Preis: 49,80 Mark



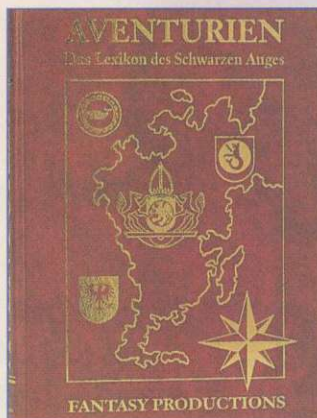
The Star Trek Encyclopedia

Ein Nachschlagewerk, das fast keine Fragen über das "Star Trek"-Universum offen läßt. Von den "Star Trek Classics", über die "Next Generation" bis hin zu "Deep Space Nine" findet der Trekker auf 400 Seiten Informationen satt. Englisch Original. Preis: 36 Mark



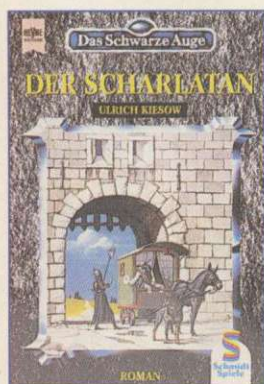
Viktor Skoff

Viktor Skoff ist die Geschichte eines Außenseiters, der sich gegen den Wahnsinn des 1. Weltkriegs stellt. Wobei er keine Skrupel hat, trotzdem an diesem Krieg zu verdienen. Ein Schwarzweiß-Comic von Gregor M. Hoffmann. Preis: 29,80 Mark



Aventurien: Das Lexikon

Wer im Lande Aventurien und bei "Das schwarze Auge"-Spiele-sessions mehr wissen will als die Ritterkonkurrenz, der kommt um das große Aventurien-Lexikon nicht herum. Von A wie A'Layis Hiphom bis Z wie Zzzt beantwortet dieser Wälzer wohl jede Frage. Das unentbehrliche Nachschlagewerk für jeden DSA-Spielleiter und -spieler. Preis 89 Mark



Der Scharlatan

Als Selissa, die beste in der Eliteeinheit der Ferdoker Lanzenreiterinnen, des Verrats bezichtigt wird, wenden sich selbst ihre Freunde von ihr ab. Einzig ein Junker und ihre Stallmagd halten noch zu ihr – und der Scharlatan, ein alter Jahrmarktzauberer. Der erste Roman zum Rollenspielsystem "Das schwarze Auge". Preis: 12,90 Mark



Gaiarth Stage 1

Ital del Labard der Schwertkämpfer und der Kampfdroiden Zaxon müssen sich in diesem packenden Anime-Streifen gegen intelligente Maschinen und zaubernde Roboter beweisen. Gelungene Mischung aus Endzeit-fiktion und Fantasy. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 54,90 Mark



Bubblegum Crisis 1

Cyberpunk Manga im Mega Tokyo des Jahres 2032 A.D. Die Knight Sabres nehmen den fast aussichtslosen Kampf gegen die übermächtige GENOM Corporation und den Oberbösewicht "Boomers" auf. Wird das Gute gewinnen? In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark

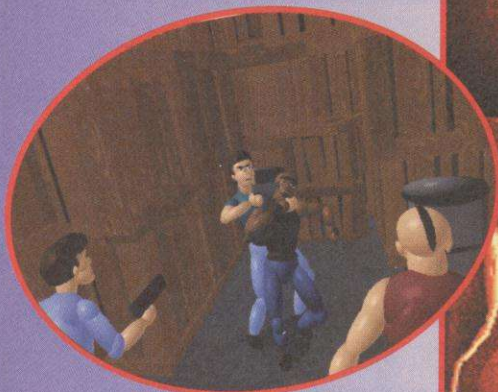
Bubblegum Crisis 2

Der Kampf der Knight Sabres geht weiter. Megakonzern GENOM hat einen neuen Trumpf im Kimono-Ärmel: die Black Box. Der Schlüssel zu einer längst vergessenen Unterwasserstadt. In japanischer Sprache mit englischen Untertiteln. Preis: 39,95 Mark



Borg Standup

Der Alptraum aller im Star Trek Universum: Ein Borg in Lebensgröße fürs Wohnzimmer. Genau das richtige für Trekker, die Omas und kleine Schwestern schrecken wollen. Preis: 49,80 Mark



Fragwürdig: Urban Decay

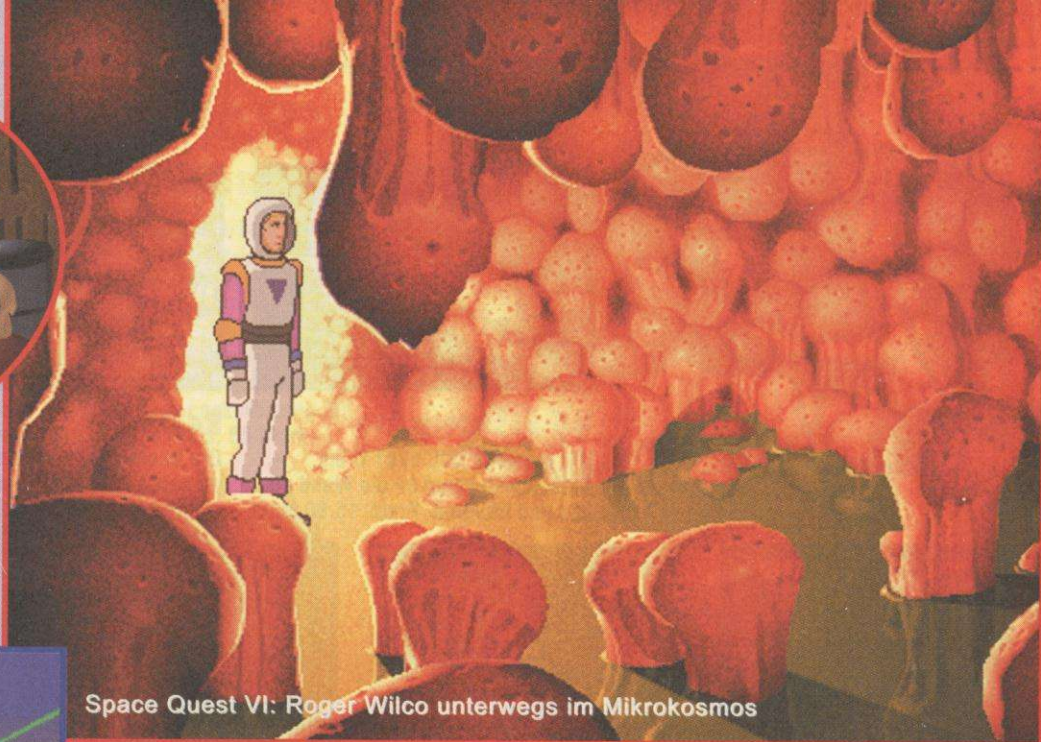


Fetzig: MechWarrior II



◆ 8/95 ◆

erscheint am
12. Juli



Space Quest VI: Roger Wilco unterwegs im Mikrokosmos

Sommerzeit ist Reisezeit. Wir haben die Gelegenheit genutzt und für Euch *Activision* in Los Angeles besucht. Was dort an neuen Spielehits ausgekocht wird, erfahrt ihr in einem Special. Daß Paris nicht nur in Texas liegt, weiß mittlerweile jeder einigermaßen polyglotte Mensch. Spielefreunde wissen sogar noch mehr. Richtig! Hier bastelt *Sierra/Coktel Vision* an neuen und bis jetzt geheimen Spielehits. Was uns in der nächsten Zeit erwartet, haben wir vor Ort ausgekundschaftet. Nicht mehr ganz so geheim, dafür aber hochaktuell ist Roger Wilcos neuestes Abenteuer. Wie *Space Quest VI* unter den kritischen Augen unserer Redakteure abgeschnitten hat, darauf könnt Ihr schon jetzt gespannt sein.

Activision Story

Ebenfalls für feuchte Hände unter den Management-Freaks wird der Test des brillanten A-Train-Nachfolgers *A4-Networks* sorgen.

Space Quest VI

Doch auch für die Rollenspieler-Fraktion haben wir ein Schmankehl in petto: *Thunderscape* von SSI ist mittlerweile in testreifem Stadium und wirft seine Ritterschatten voraus.

Urban Decay

Ecstatica von Psygnosis dürfte jedem Abenteuerfreund noch in angenehmer Erinnerung sein. Was sich aber jetzt unter dem Namen *Urban*

Decay zusammenbraut, war auf der E3 schon so vielversprechend, daß wir uns entschlossen haben, das neueste Elliptoidenspiel mit ersten Bildern und ein wenig Hintergrund-Story schon recht früh vor vor dem Erscheinungsdatum zu featuren.

In diesem Sinne

Euer POWER-PLAY-Team

Marlboro Lights



Come to where the flavor is.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.

Für brillante Drucke. Mit 360 x 360 dpi und dem Fine-Modus für verminderte Streifenbildung. Dazu unter MS-Windows™ bis zu 256 Graustufen.

Mit Kantenglättungsverfahren. Die Smoothing Funktion entspricht einer Auflösung von 720 x 360 dpi, macht Linien noch gerader und Bögen noch runder.

Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die 64 Düsen und die neue Druckwegoptimierung erlauben die hohe Druckgeschwindigkeit auf Normal- und Recyclingpapieren sowie auf Overheadfolien.

Kompakt und leise: Die geringen Abmessungen des BJ-200ex, sein geringes Gewicht von nur ca. 3 kg und sein flüsterleiser Geräuschpegel werten ihn zur ersten Wahl für jeden Schreibtisch auf.

NEU



Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66

Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.

Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an Feinheit und Präzision. Angenehm auch der automatische Einzelblatteinzug für bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen drucken. Lassen Sie sich überzeugen.

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH

Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld

Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99

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