3/94 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1 der Computerspiele- und Videospiele-Magazine

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



Black & Decker

DOOM

Durchgesägt: Id's Edel-Dungeon

Banzai!

DIE OTAKU-NATION

Der japanische Spielerausch

Jackpot

TREASURE ISLAND

Die Highlights der Winter-CES

Schaurig schön

ALONE IN THE DARK 2

Infogrames Geisterstunde im Gruseltest

BATTLE ISLE 2



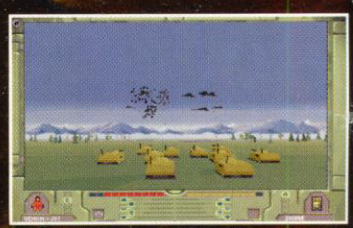
Komplett in Deutsch!



Die erweiterten Übersichtskartenfunktionen helfen Ihnen bei der Einsatzplanung.



Visuell übertragene Nachrichten informieren Sie über den Vormarsch Ihrer Einheiten.



Lebensechte dreidimensionale Vektorgrafiken vermitteln dem Spielgeschehen bisher ungekannte Plastizität.



Animierte Raytracingdarstellungen bieten die verwendeten Einheiten in unvorstellbarem Detailreichtum.

Skynet-Titan ist zurück. Nach Jahren der Auseinandersetzung und der immer wieder aufkeimenden Hoffnung scheint das Unfaßbare wahr zu werden.
Skynet-Titan sammelt seine Kräfte erneut und holt aus zum alles vernichtenden Schlag gegen die drullische Zivilisation. Die Heere sammeln sich, die stählernen Phalanxen treiben gegeneinander, der große Konflikt ist nicht mehr abzuwenden. Dieser letzte Sieger wird der endgültige sein.
Nehmen Sie die Herausforderung an zu kämpfen für eine Welt, terrorisiert von dem Robot-Imperium Skynet-Titan und erschüttert von Verrat aus den ureigensten Reihen des drullischen Volkes.

Bis zu 400 gleichzeitig dargestellte Einheiten auf dem Bildschirm (55 neue und verschiedene Panzer, Schiffe und Flugzeuge - alle Einheiten in zwei verschiedenen Arten dreidimensionaler Präsentation (Raytracing und Vektorgrafik) und in einer 2-dimensionalen Kartendarstellung - überwältigende Angriffsmodus-Realisation in rasend schneller Vektorgrafik - viele tausend Landschaftsmodule - Gebäude, Straßen, Schienen, Eisenbahnen und Kanäle können auf den Karten gebaut werden - Wettersimulation - komplette Hintergrundgeschichte mit animierten Sequenzen führen Sie durch das Spiel - Spielmöglichkeit für 7 Spieler - spezielle CD-ROM-Version mit erweiterten Spracheffekten und Sounds.

"Battle Isle 2" ist erhältlich für:

CD-ROM - Mitte Februar
MS-DOS PC - Anfang März

Erstauflage inkl. Roman mit 250 Seiten

Bestellen Sie jetzt das selbstlaufende Demo-Set (3 HD Disketten) mit tollen Graphiken und Spieldarstellung von "Battle Isle 2"!
Bitte Verrechnungsscheck in Höhe von 13,50 DM beifügen !

BESTELL - COUPON

Hiermit bestelle ich ein Demo-Set von "Battle Isle 2"

Name: _____

Adresse: _____

_____

_____

Datum, rechtsgültige Unterschrift

Einen Verrechnungsscheck in Höhe von 13,50 DM habe ich beigefügt!

Blue Byte Software GmbH · Eppinghofer Str. 150 · 45468 Mülheim · FAX 0208 / 45088-99

intern

Goldregen

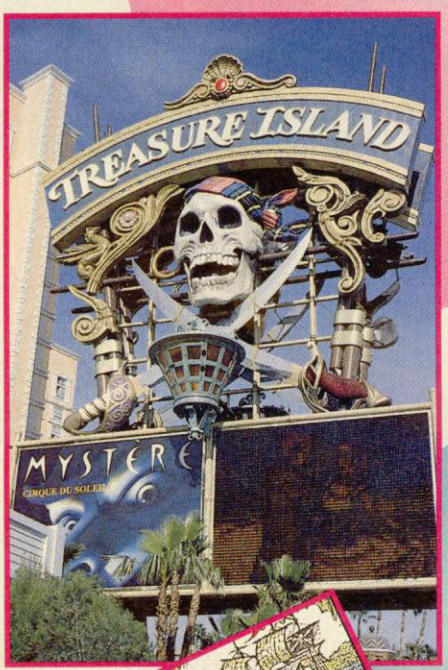
Wenn die *POWER-PLAY*-Crew eine Messe besucht, dann wird gearbeitet und geschuftet bis die Redakteure geschwächt über ihren Laptops zusammenbrechen – das war zumindest in der Vergangenheit immer so. Die Herren Hengst und Gollert ließen sich von ihren bienenfleißigen Vorgängern nicht beeindrucken und funktionierten kurzerhand ihre Reise zur CES in Las Vegas zur ausgedehnten Spaßtournee um. Das Resultat des Vergnügungsurlaubs: Michael ist stolzer Besitzer einer "Treasure Island Vip Card" (wird nur an besonders ausdauernde Zocker vergeben) und Knut konnte sein geheimes Notizbuch mit noch geheimeren Telefonnummern der Pressemädel um vielversprechende Einträge erweitern. Besonders stolz sind die beiden über ein Autogramm von "Data"-Darsteller Brent Spiner, der am Spectrum-Holobyte-Stand für Star Trek – The Next Generation warb. Trotz allem Trubel (inclusive Bungee-Jumping und Wüstentour) blieb den beiden sogar noch genug Zeit, um einen schnuckligen Messebericht vorzulegen und ausführlich über die Trends von morgen zu berichten. Inzwischen sind beide wieder da und liegen mit dicker Grippe im Bett – der Rest der Redaktion arbeitet wie immer weiter.

Gute Erholung wünscht Euer

Power-Play-Team



Der Mann mit dem goldenen Arm: Herr Hengst geht mal wieder bankrott





Willkommen im Club: Nur besonders ausdauernde Spieler kommen in die Zockergilde der Schatzinsel

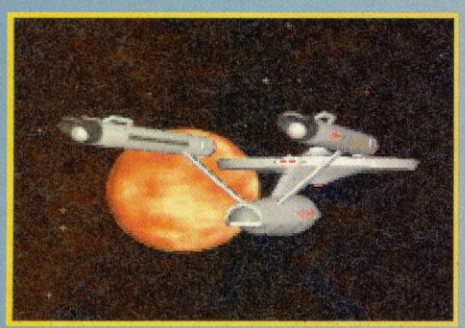


Enterprise, bitte melden! Brent Spiner schreibt sich die Androidenfinger wund



106
Japanisch: Wir werfen einen Blick auf die fernöstliche Spielewelt

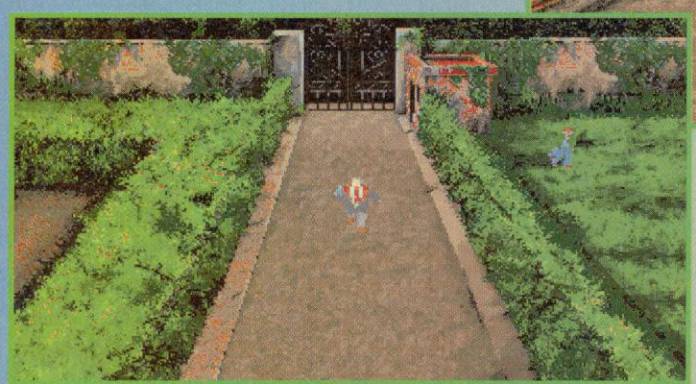




77
Universal: Die Enterprise fliegt wieder

·3·





32
Gruselig: Wieder mal sind wir *Alone in the Dark*

Aktuell

News	7
Elfmania – Fantasyprügelei für den Amiga	24
★ CES – Die aktuellen Programme des Jahres	10

Story

★ Die Otaku-Nation. Die japanische Spieleszene	106

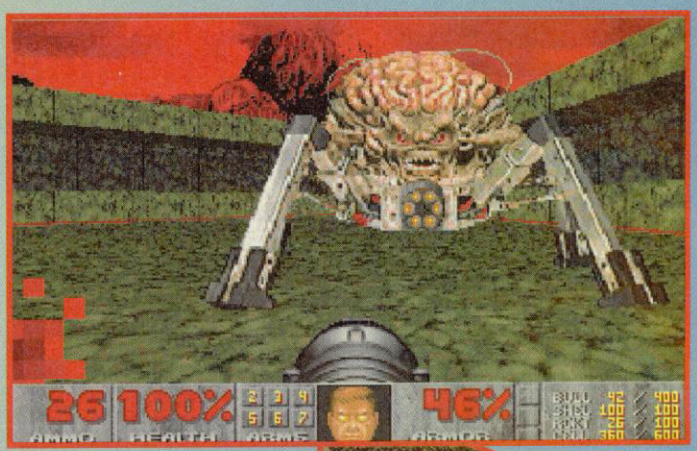
Rubriken

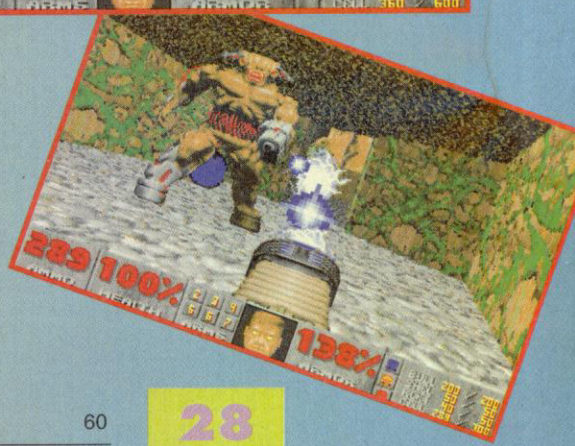
Doc Düse	72
Hitparade	26
Impressum	69
Inserentenverzeichnis	69
Laser Age	**94**
Leserbriefe	98
Vorschau auf die kommende Ausgabe	118

Computerspieletests

★ Alone in the Dark 2	32
Campaign 2	38
Der Planer	80
★ Doom	28
Litil Divil	30
Nomad	40
Police Quest 4	42
Quest for Glory	44
Seek & Destroy	37
Star Trek – The Judgement Rites	77
Zeppelin	78
Kurztests	
Tornado	82







Lord of the Rings	82
Strike Commander Enhanced	83
Civilization Windows	83
Liberation	84
Quaterpole	84
Railway Challenge	87
Nigel Mansel	87
Sim City	88
Jurassic Park	88

Videospieletests

Lufia	90
Lunar Fire	92

Powertips

Computerspieletips	
Indycar Racing	46
Holiday Lemmings	49
Iron Helix	49
Alien Breed (MS-DOS)	50
Alien Breed 2 (Amiga)	50
Privateer (MS-DOS)	56
Terminator Rampage	50
Rebel Assault	52
Sam & Max	52
Die Siedler	54
Hand of Fate – Kyrandia 2	56
Companions of Xanth	60
Dracula Unleashed	63
Master of Orion	64
Shadow Caster	64
Police Quest 4	66
Hex-Hexerei	**70**

28

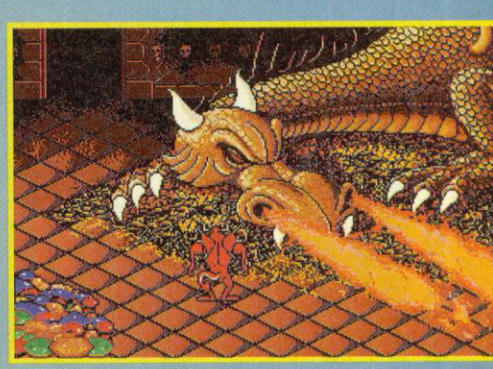
Kettensägenmassaker: *Doom* ist ganz besonders nett

·94·



12

Vulkanisch: Spiele-Eruptionen aus Las Vegas



30

Feurig: Der Drachen aus *Litil Divil* schnaubt

A3 Vertriebs GmbH

bestellen unter 089 - 32909981

Fax: 089 - 329 099 90

AMIGA 500/600/2000 (1MB)

26007	1869	d	69,85
30187	1990 - Die 93er Edition	d	39,85
26017	A-Train	d	83,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
28237	Alien 3	a	49,85
28277	Alien Breed 2	a	49,85
34077	Ambermoon	d	83,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	62,85
27207	Anstoss	d	69,85
25167	Apocalypse	a	49,85
26827	Arabian Nights	a	62,85
26277	Archer McLean's Pool Billard	a	49,85
30507	Aufschwung Ost	d	55,85
26347	B.C. Kid	a	49,85
25057	Battle Isle 2	d	83,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	69,85
34057	Big Sea	a	62,85
25667	Body Blows	a	49,85
28367	Body Blows Galactic	a	49,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
25227	Burntime	d	69,85
30537	Cannon Fodder	a	49,85
26727	Chaos Engine	a	49,85
30277	Christoph Kolumbus	d	76,85
26757	Civilization	d	79,85
26577	Combat Air Patrol	d	62,85
27017	Das schwarze Auge 1	d	76,85
28377	Delivery Agent	d	39,85
27067	Der Patrizier	d	69,85
30307	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	Die Siedler	d	83,85
25817	Dogfight	a	69,85
25717	Doofus	a	49,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	62,85
27187	Dynatech	d	55,85
25807	Eishockey Manager	d	76,85
34877	Elfmania	a	49,85
30067	Elite 2 - Frontier	d	55,85
27237	Elysium	d	55,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	83,85
27317	F-117A Nighthawk	a	69,85
27407	Fire & Ice	a	49,85
28517	Flashback	d	62,85
27437	Formula One Grand Prix	a	79,85
28067	Goal!	a	55,85
27497	Gobliins 2	d	69,85
27557	Gunship 2000	a	69,85
25797	Hannibal	d	69,85
26107	Hattrick!	d	69,85
27687	Hired Guns	a	62,85
27697	History Line 1914-1918	d	69,85
27787	Indiana Jones 4	d	83,85
25417	Innocent Until Caught	a	69,85
28527	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	55,85
26207	Jurassic Park	d	55,85
27867	KGB	d	55,85
27927	King's Quest 6	d	62,85
30327	Kingmaker	d	69,85
28627	Knights Of The Sky	a	79,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	76,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	62,85
25907	Lionheart	a	55,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	62,85
28177	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
26267	Mad News	d	69,85
25287	Mario is missing	a	62,85
28397	Might & Magic 3	d	69,85
25857	Missiles Over Xerion	a	49,85
28447	Monkey Island 2	d	83,85
27287	Mortal Kombat	a	55,85
28767	Nicky Boom 2	d	62,85
28487	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
27577	One Step Beyond	a	49,85
34387	Oscar	a	55,85
28787	Overdrive	a	49,85
28597	Pinball Dreams	a	49,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
28617	Pirates!	a	31,85
28657	Pools Of Darkness	d	89,85
28707	Populous 2 Plus	a	69,85
28847	Rampart	a	55,85
28797	Risky Woods	a	55,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	49,85
29087	Shuttle	d	55,85
29107	Silent Service 2	a	31,85
25007	Sim City Deluxe	a	83,85
29177	Sim Earth	d	83,85
29187	Sim Life	d	83,85
28867	Soccer Kid	a	62,85
25727	Space Hulk	a	66,85
29227	Space Quest 4	d	62,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29297	Super Sports Challenge	a	69,85
26777	Superfrog	a	49,85
28967	Syndicate	a	62,85
30417	T.F.X.	a	69,85
25217	The Lost Vikings	d	69,85
29497	Their Finest Hour	a	39,85
25187	Tornado	a	69,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasures	a	62,85
28897	Turrican 3	a	62,85
28907	Uridium 2	a	55,85
29667	Walker	a	55,85
25687	Whale's Voyage	d	62,85
25997	WWF European Rampage	a	62,85
28957	Zool 2	a	49,85

AMIGA 1200/4000

26008	1869	d	69,85
30198	Alfred Chicken	a	55,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	69,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	69,85
26728	Chaos Engine	a	49,85
26758	Civilization	d	69,85
30308	Der Schatz im Silbersee	d	83,85
27188	Dynatech	d	55,85
34878	Elfmania	a	49,85
27238	Elysium	d	69,85
26108	Hattrick!	d	69,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortr.	d	62,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
26208	Jurassic Park	d	62,85
27928	King's Quest 6	d	62,85
25318	Morph	a	62,85
34388	Oscar	a	55,85
34408	Outlander	a	69,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	a	62,85
28608	Pinball Fantasies	a	55,85
29188	Sim Life	d	83,85
30058	Simon The Sorcerer	d	83,85
28868	Soccer Kid	a	62,85
29328	Star Trek - 25th Anniversary	e	69,85
34228	Surf Ninja	a	55,85
30418	T.F.X.	a	69,85
25698	Transarctica	d	55,85
29538	Trolls	a	49,85
25688	Whale's Voyage	d	62,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

AMIGA CD32

30199	Alfred Chicken	a	55,85
27139	Alien Breed Special Edition	a	31,85
34199	Genesis	a	55,85
26209	Jurassic Park	a	62,85
30479	Labyrinth Of Time	e	55,85
34209	Legacy Of Sorasil	a	55,85
25899	Lotus Trilogy	a	55,85
34029	Microcosm	a	69,85
25319	Morph	a	62,85
34219	Overkill	a	62,85
28609	Pinball Fantasies	a	62,85
25119	Pirates Gold!	a	62,85
29049	Sensible Soccer	a	55,85
30499	Sleepwalker	a	69,85
28869	Soccer Kid	a	62,85
34229	Surf Ninja	a	55,85
30419	T.F.X.	a	69,85
29539	Trolls	a	55,85
25689	Whale's Voyage	a	55,85
34249	Winter Super Sports	a	55,85
29889	Zool	a	55,85

PC (1,44 MB)

26003	1869	d	83,85
26013	A-Train	d	94,85
26053	Aces Of The Pacific + Mission	a	69,85
28813	Aces Over Europe	d	83,85
26163	Airbus A320 Edition Europa	a	69,85
26893	Airbus A320 Edition USA	a	89,85
27133	Alien Breed	a	55,85
27203	Anstoss	d	69,85
26273	Archer McLean's Pool Billard	a	62,85
30253	Archon Ultra	d	83,85
34543	Armored Fist	a	89,85
30503	Aufschwung Ost	d	69,85
34553	Batman Returns	a	62,85
25053	Battle Isle 2	d	83,85
29913	Battle Team (Isle 1 + Data 1)	a	76,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a	69,85
26233	Betrayal At Krondor	d	83,85
34053	Big Sea	a	69,85
25553	Bloodstone	a	62,85
28833	Blue Force	d	83,85
25663	Body Blows	a	55,85
26543	Bug Bomber	a	62,85
26553	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	69,85
26563	Burning Steel	d	83,85
25223	Burntime	d	83,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a	89,85
25233	Caesar's Palace	a	55,85
30533	Cannon Fodder	a	62,85
26613	Car & Driver	a	76,85
34573	Chessmaster 4000 f. Windows	e	69,85
30273	Christoph Kolumbus	d	83,85
26753	Civilization	d	94,85
26763	Comanche	d	89,85
27053	Comanche Mission Disk 1	d	49,85
34603	Comanche Mission Disk 2	d	55,85
25823	CyberRace	d	69,85
26973	Dark Queen Of Krynn	d	83,85
30093	Dark Sun - Shattered Lands	e	69,85
27013	Das schwarze Auge 1	d	83,85
34183	Das schwarze Auge 2: Sternen.	d	83,85
27023	Daughter Of Serpents	d	76,85
28183	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
27063	Der Patrizier	d	83,85
25633	Der Planer	d	83,85
30303	Der Schatz im Silbersee	d	89,85
25023	Die Schöne und das Biest	d	83,85
28473	Die Siedler	d	83,85
25813	Dogfight	a	94,85
27143	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	62,85
34643	Dungeon Hack	d	83,85
27153	Dungeon Master	d	69,85
27173	Dynablaster	a	69,85
27183	Dynatech	d	69,85
25323	Eight Ball Deluxe	a	62,85
25803	Eishockey Manager	d	83,85
30063	Elite 2 - Frontier	d	69,85
34673	Empire Deluxe	d	69,85
34453	Entity	a	69,85
27633	Eye Of The Beholder 3	d	83,85
27353	Falcon 3.0	a	94,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a	55,85
27043	Falcon 3.0 Mission MIG-29	a	55,85
34703	Fantasy Empires	d	83,85
28083	Fields Of Glory	d	94,85
27403	Fire & Ice	a	55,85
28513	Flashback	d	69,85
25263	Football Manager 3	d	83,85
27433	Formula One Grand Prix	a	94,85
25563	Freddy Pharkas	d	69,85
27443	Front Page Football Pro '93	e	69,85
34313	Genesia	a	76,85
34713	Global Domination	a	69,85
28063	Goal!	d	62,85
27493	Gobliins 2	d	89,85
34123	Goblins 3	d	83,85
34733	Hand Of Fate (Kyrandia 2)	d	69,85
25793	Hannibal	d	83,85
34723	Harpoon 2	a	83,85
26103	Hattrick!	d	83,85
25273	High Command	e	83,85
27693	History Line 1914-1918	d	69,85
27753	Inca	d	94,85
25373	Inca 2 - Wiracocha	d	89,85
27773	Indiana Jones 3	d	39,85
27783	Indiana Jones 4	d	89,85
30243	Indy Car Racing	d	83,85
25413	Innocent Until Caught	a	89,85
28523	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	62,85
26203	Jurassic Park	a	69,85
30113	Kasparov's Gambit	a	83,85
27863	KGB	d	62,85
27923	King's Quest 6	d	83,85
30323	Kingmaker	d	69,85
30333	Krusty's Fun House (Simpsons)	a	55,85
25043	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	62,85
27983	Legend Of Kyrandia	d	76,85
30343	Leisure Suit Larry 6	d	83,85
28043	Lemmings 2 - The Tribes	a	83,85
28113	Links 386 Pro	a	94,85
	Links div. Courses, je	e	45,85
34743	Litil Divil	a	69,85
28143	Locomotion	d	62,85
30353	Lollypop	a	76,85
25363	Loom	d	39,85
30003	Lost In Time 1 & 2	d	89,85
26033	Lothar Matthäus Fußball	d	69,85
28173	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	62,85
26263	Mad News	d	83,85
29933	Mario Teaches Typing	d	62,85
25283	Mario wird vermisst	d	76,85
25483	Master Of Orion	a	94,85
25753	McDonald Land	a	49,85
25513	Mephisto Genius	d	118,85
25603	Mephisto Genius 2.0	d	139,85
25523	Mephisto Gideon	d	83,85
28413	Might & Magic 4	d	83,85
28203	Might & Magic 5	d	89,85
28433	Monkey Island 1	d	39,85
28443	Monkey Island 2	d	83,85
27503	Monopoly	d	76,85
27283	Mortal Kombat	a	62,85
27073	NFL Coaches Club Football	a	83,85
28223	NHL Hockey	a	83,85
28763	Nicky Boom 2	d	62,85
28483	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28403	On The Road	d	62,85
27573	One Step Beyond	a	49,85
34383	Oscar	a	55,85
34063	Oxyd Magnum	d	49,85
26443	Pacific Strike	a	89,85
30293	Pacific Strike Speech Pack	a	39,85
34763	Paperboy 2	d	62,85
28533	Patriot	a	83,85
27293	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28583	PGA Tour Golf Plus	a	69,85
28593	Pinball Dreams	a	62,85
25113	Pirates Gold	d	94,85
28613	Pirates!	a	31,85
34093	Pizza Connection	d	83,85
28643	Police Quest 3	d	69,85
29133	Populous 1 & Sim City	a	69,85
28683	Populous 2	d	76,85
34013	Premier Manager 2	a	69,85
25063	Prince Of Persia 2	a	69,85
26503	Privateer	a	89,85
34863	Privateer Special Operations 1	a	39,85
30013	Privateer Speech Pack	a	39,85
28253	Protostar	d	76,85
25403	Quarter Pole	d	69,85
25503	Quest For Glory 4	e	69,85
26583	Railroad Tycoon Deluxe	a	83,85
28843	Rampart	a	62,85
26023	Red Baron + Mission Disk 1	d	83,85
30073	Return To Zork	a	83,85
25743	Ringworld - Revenge Of The Pat.	a	69,85
30373	Sam & Max hit the road	d	89,85
28983	Scenario	d	69,85
30143	Seal Team	a	83,85
29043	Sensible Soccer 92/93	a	55,85
27093	Shadow Caster	a	83,85
25943	Shadow Of The Comet	d	89,85
34773	Shadowgate	d	62,85
29073	Sherlock Holmes	d	79,85
34103	Silverball	a	55,85
29123	Sim Ant	d	83,85
34273	Sim City 2000	e	76,85
29173	Sim Earth	d	89,85
30023	Sim Farm	d	76,85
29183	Sim Life	d	89,85
30053	Simon The Sorcerer	d	89,85
28263	Skat '92	d	62,85
25723	Space Hulk	a	83,85
29233	Space Quest 5	d	69,85
25933	Spaceward Ho! f. Windows	d	83,85
25143	Spelunx	e	73,85
34153	SSN-21 Seawolf	a	83,85
29303	Star Control 2	a	69,85
29323	Star Trek - 25th Anniversary	d	83,85
25443	Star Trek 2 - Judgment Rites	a	83,85
34493	Star Wars Chess f. Windows	a	94,85
27103	Starlord	a	94,85
29383	Street Fighter 2	a	62,85
29393	Strike Commander	a	89,85
25703	Strike Commander Speech Pack	a	39,85
27113	Strike Commander Tactical Op. 1	a	39,85
25453	Strike Squad	a	89,85
34133	Striker	d	69,85
34783	Stronghold	d	83,85
25983	Stunt Island	d	94,85
30393	Subwars 2050	a	94,85
29423	Summer Challenge	a	62,85
28963	Syndicate	d	83,85
30403	Syndicate Data Disk	d	39,85
30413	T.F.X.	a	89,85
27663	Take A Break - Windows-Pinball	d	62,85
26633	Terminator 2029	e	76,85
34803	Terminator Rampage	e	69,85
34813	The Blue & The Grey	a	76,85
34823	The Cartoons	a	62,85
25923	The Complete Chess System	d	83,85
30423	The Even More Incred. Machine	d	69,85
25213	The Lost Vikings	d	83,85
30163	The Shadow Of Yserbius	e	69,85
25183	Tornado	a	83,85
25693	Transarctica	d	55,85
25973	Trivial Pursuit Deluxe	d	69,85
29533	Trolls	a	49,85
30433	Turrican 2	a	69,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	d	76,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a	83,85
25343	Ultima 7/2: Silver Seed (Addln)	a	39,85
30443	Ultima 8 - Pagan	a	89,85
30453	Ultima 8 - Pagan Speech Pack	a	39,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a	76,85
29593	Ultima Underworld	a	76,85
29603	Ultima Underworld 2	a	76,85
30173	Unlimited Adventures	d	83,85
26803	V For Victory 4	e	73,85
34853	V-10 Formular 1 Simulator	a	83,85
34163	Victory At Sea	a	83,85
26933	Wallstreet Manager	d	83,85
30033	War In Russia	e	83,85
25093	War In The Gulf	d	76,85
25293	Warlords 2	e	83,85
25683	Whale's Voyage	d	69,85
34433	When Two Worlds War	a	76,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a	89,85
29773	Wing Commander 2 + SAP	d	69,85
27653	Wing Commander 2 Spec.Op. 1 & 2	a	45,85
28293	Wing Commander Academy	a	66,85
29783	Winter Challenge	a	62,85
25463	Winter Olympics	a	69,85
29803	Wizardry 7: Crusaders Of Dark	d	89,85
25993	WWF European Rampage	a	69,85
29853	X-Wing	a	89,85
30263	X-Wing Mission 2: B-Wing	d	41,85
26913	X-Wing Upgrade d + Mission 1	d	55,85
25673	Xenobots	a	76,85
26963	Yo! Joe!	a	62,85
26303	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	83,85
29883	Zool	a	55,85

PC CD-ROM

26186	Alone In The Dark	d	94,85
26406	BAT 2 - The Coshan Conspiracy	d	83,85
26426	Battle Chess 1 SVGA	a	94,85
25056	Battle Isle 2	d	83,85
28836	Blue Force	a	69,85
26566	Burning Steel + Mission Disks	d	89,85
25226	Burntime	d	83,85
26536	Chessmaster Pro	a	104,85
25956	Comanche + Mission 1 & 2	d	94,85
27016	Das schwarze Auge 1: Schick.	d	69,85
28186	Day Of The Tentacle (Maniac 2)	d	89,85
27066	Der Patrizier	d	89,85
30106	Dracula Unleashed	a	89,85
26736	Eye Of The Beholder 1-3 Trilogy	d	89,85
25566	Freddy Pharkas	a	83,85
25616	Gabriel Knight	e	83,85
27496	Gobliins 2	a	94,85
34126	Goblins 3	d	104,85
27536	Golden 7 (7er-Sammlung)	d	94,85
25796	Hannibal & 200 Shareware-Games	d	62,85
27696	History Line 1914-1918	d	62,85
26876	Humans 1 & 2	a	76,85
27756	Inca	d	118,85
25376	Inca 2 - Wiracocha	d	118,85
27786	Indiana Jones 4	a	89,85
30466	Iron Helix	a	83,85
26206	Jurassic Park	a	69,85
27906	King's Quest 5	a	83,85
27926	King's Quest 6	a	89,85
34476	Labyrinth Of Time	a	76,85
25046	Lands Of Lore - Throne Of Chaos	d	83,85
27986	Legend Of Kyrandia	v	83,85
28036	Lemmings 1 - Double Pack	a	69,85
30356	Lollypop	a	69,85
30006	Lost In Time 1 & 2	d	89,85
34006	Lucas Arts Classic Adventures	d	104,85
25286	Mario Is Missing + City Disk	e	89,85
34026	Microcosm	a	89,85
28206	Might & Magic Trilogie (3,4,5)	d	89,85
34386	Oscar	a	62,85
28256	Protostar	a	69,85
25396	Rebel Assault	d	94,85
30076	Return To Zork	a	89,85
25746	Ringworld - Revenge Of The Pat.	e	69,85
29086	Shuttle	a	89,85
29226	Space Quest 4	a	83,85
34506	Space Shuttle	e	83,85
34496	Star Wars Chess f. Windows	a	125,85
29396	Strike Commander + SAP + TacOp1	a	89,85
34786	Stronghold	d	83,85
30416	T.F.X	a	94,85
26136	The 7th Guest	a	125,85
25186	Tornado	a	94,85
30436	Turrican 2	a	62,85
29606	Ultima Underworld 1 + 2	e	89,85
25686	Whale's Voyage	a	69,85
25466	Winter Olympics	a	76,85
26306	Zeppelin - Giant Of The Sky	d	89,85

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

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse (Euroscheck), Stammkunden gegen Rechnung. Transportkosten bis 2 Spiele DM 9,90; ab 3 Spielen DM 17,-. A/CH: nur Vorauskasse, Transport DM 17,-. Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen ohne Vorankündigung möglich. Details? Infodisk mit 2000 Produktdaten / Buchinhaltsangaben gegen DM 3,- in Briefmarken anfordern! Preislisten auch per Abruffax: 089/329 099 -12, -14, -18.

A3 Vertriebs GmbH
Schleißheimer Str. 92
D - 85748 Garching
Tel.: 089 - 329 099 81
Fax: 089 - 329 099 90

Outer Space

Normalerweise vertragen sich Actionspiele und der PC nicht besonders. Nur sehr selten erscheint für MS-DOS-Maschinen eine flotte Ballerei. Einem Manko, dem zwei Berliner unbedingt abhelfen wollen. Mit Bienenfleiß werkelten die beiden unter dem Namen "interZone" schon seit geraumer Zeit an dem Actionspektakel *Entropolis*. Besonders ungewöhnlich bei dem Programm ist nicht nur die ausgefeilte Technik, sondern der psychedlisch angehauchte Grafikstil, der mit Fraktalen erzeugt wurde. Übrigens wird nicht etwa der "normale" VGA-Modus von 320 mal 200 Punkten genutzt, sondern eine erweiterte Variante von 320 mal 240 Punkten. Voraussetzung für die ansprechende Knallerei ist jedoch ein ultraschnelles PC-System. Zwar läuft *Entropolis* auch mit einem 386er, aber als Optimum verlangen die Jungs von interZone einen 486er mit Local Bus, fixer Festplatte und 3 MByte RAM. *mh*

Name:	Entropolis
Hersteller:	inter Zone
Zirka-Preis:	100 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel



Abgedreht: Die psychedelische Grafik von *Entropolis*



Im Rausch der Farben: Dali hätte seine Freude an *Entropolis*

Impressionen

Derweil die europäischen Spieler die Programme des englischen Softwarehauses Impressions eher skeptisch betrachten, reagieren die Fans in den USA ziemlich ekstatisch beim Erscheinen eines neuen Impressions-Programms. Sogar der Nachrichtensender CNN berichtete, passend zur Prime Time, über das Bürgerkriegsdrama *The Blue & The Gray*. Nicht minder amerikanisch wie der Sezessionskrieg ist das Thema des neuesten Impression-Spieles. In der Wirtschaftssimulation *Detroit* dreht sich alles um Autos. Als Chef einer Autofirma wollt Ihr natürlich, daß die Bevölkerung in Euren Fabriken herumkutschiert und nicht etwa auf einen Konkurrenzschlitten ausweicht. Ihr entwerft nicht nur neue Modelle, sondern laßt diese auf passenden Pisten probefahren und verscherbelt die Erfolgskisten gewinnbringend. In der fertigen Fassung sollt Ihr nicht nur alleine gegen drei Computercompanys antreten dürfen, sondern Euer Können auch gegen menschliche Spieler einsetzen.

Weniger Wirtschaft und mehr Strategie bietet der dritte Part der Omnitrend-Taktikserie *Breach* (der erste Teil genießt bei Kennern schon echten Kultstatus), der demnächst unter den Fittichen von Impressions erscheinen wird. Am spielerischen Grundprinzip der ersten beiden Spiele wird wohl nur wenig verändert: Ihr steuert eine Handvoll Space-Soldaten im Kampf gegen miese Außerirdische durch vorgefertigte Szenarien. Dafür feilten Omnitrends Designer fleißig an Grafik und Benutzerführung und spendierten dem Programm zusätzlich zu den einzelnen Szenarios einen Missions-Editor und einen Campaign-Modus. Beide Programme, *Detroit* und *Breach 3*, sollen übrigens für PC und Amiga erscheinen. *mh*



Detroit: Unsere Autofabrik wächst und gedeiht

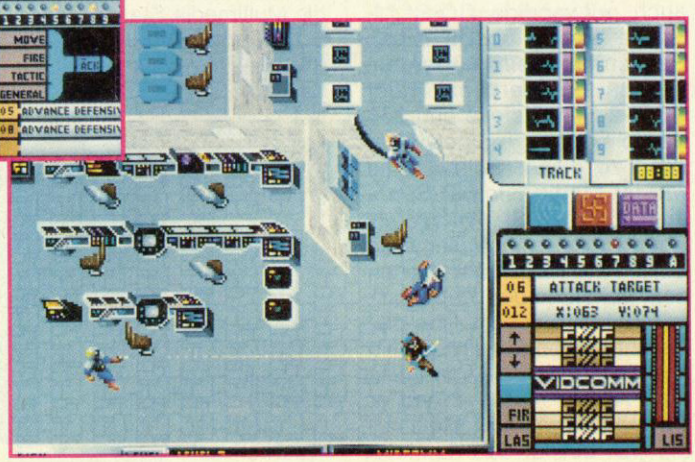


Das Scotmobile im Dauertest

Name:	Detroit
Hersteller:	Impressions
Zirka-Preis:	100 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel



Breach 3: Nicht ganz fein, mit dem Laser schneiden wir ein Alien klein



Breach 3: Strategieklassiker im neuen Gewand

Name:	Breach 3
Hersteller:	Omnitrend/ Impressions
Zirka-Preis:	120 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Fernseh-Carmen



Amerikanische Computer-Kids sind ganz wild auf Broderbunds *Carmen Sandiego* Reihe. Die wirklich nett gemachte Lernsoftware mit Adventure-Elementen informiert spielerisch und locker über alles Wissenswerte, was die kleinen Amerikaner in der Schule verpassen. Carmens Reise um die Welt läuft inzwischen in den Staaten als erfolgreiche Fernsehsendung, ein deutscher Ableger wird vom MDR in Chemnitz produziert. Die bis jetzt geplanten 39 Folgen laufen jeweils Mittwochs um 16 Uhr in der ARD. Zur Feier des Tages verlost *POWER PLAY* zusammen mit Electronic Arts Deutschland, ein paar flauschige *Carmen Sandiego*-Sweat-Shirts und zwei edle *Carmen Sandiego*-Armbanduhren. Die Frage, die Ihr uns beantworten müßt, ist kinderleicht:

Wie heißen die Hauptstädte von Kanada, Bulgarien und Neuseeland?

Schickt Eure Antworten bitte an folgende Adresse:

POWER PLAY
Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Carmen
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 10. März 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Tips & Tricks-Hotline

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

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

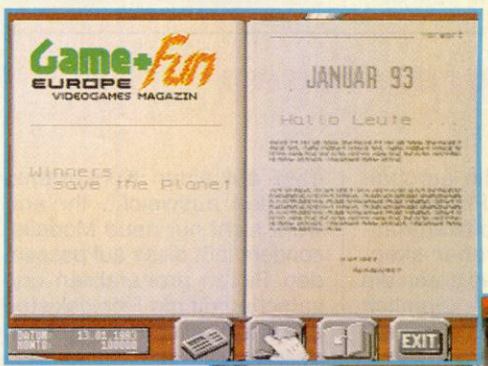


Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".

Spieledesign

Meckern kann jeder, selbermachen ist die Kunst. Wer sich regelmäßig über verbockte Spielkonzepte, schlampige Grafiken und schwammige Steuerungen aufregt, darf jetzt zeigen, daß er selber mehr auf dem Kasten hat. Mit Kaikos *Software Manager* dürft Ihr in die Rolle eines Producers schlüpfen und vierzig unterschiedliche Spielkonzepte von der Idee bis zur Marktreife prügeln. Ihr heuert die besten Programmierer an und kümmert Euch um Marketing, Termine und Kontakte mit den bösen Spieleredakteuren. Bevor Ihr die Softwaremärkte der Welt aufgerollt habt und sogar in Japan mit Euren Produkten Fuß faßt, habt Ihr einiges zu tun. Drei menschliche Konkurrenten und intelligente Computergegner machen Euch das Leben zusätzlich schwer. Den ausführlichen Test des *Software Managers* findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *vw*

Name:	**Software Manager**
Hersteller:	**Kaiko**
Systeme:	**Amiga MS-DOS**



Herzflattern: was schreibt die Fachpresse über unser Machwerk?

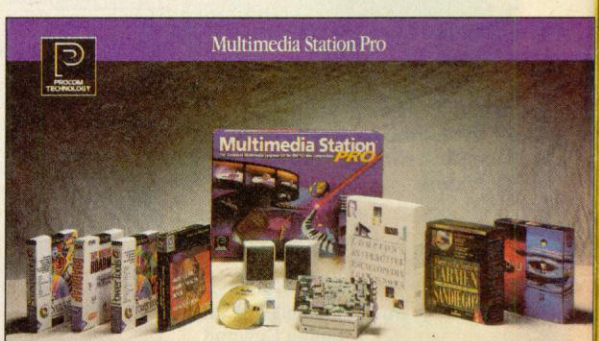


Aufgeräumt: Der Schreibtisch des kreativen Spieleentwicklers

Dreidecker

Spiele wie *The 7th Guest*, *Dune*, *Day of the Tentacle* oder *Rebell Assault* lechzen nach einem schnellen Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Daß noch schnellere Laufwerke ebenfalls gern gesehen sind, beweist *Rebell Assault*, das schon im Konfigurationsmenü auf Triple-Speed-Laufwerke geeicht werden kann. Im Zeichen der Zeit reagierte der amerikanische Distributor Procom Technology auf den Dreifachtrend und stellt nun die Multimedia Station Pro vor. Herzstück des Kits ist ein Triple-Speed-Laufwerk aus dem Hause NEC. Mit einer durchschnittlichen Zugriffszeit von unter 200 Millisekunden und einer durchschnittlichen Übertragungsrate von 450 KByte pro Sekunde legen auch aufwendige CD-ROM-Spiele keine überflüssigen Pausen mehr ein. Außerdem ist das Laufwerk mit einer SCSI-2-Schnittstelle und 256 KByte Cache gerüstet. Passend zu dieser Schnittstelle wurde Mediavision´s Spectrum 16 mit SCSI-Interface als Soundkarte zum Multimedia Station Pro Kit gewählt. Neben dem vollständigen Kabelsatz liegen dem Kit sechs CDs bei. Darunter befinden sich Spiele wie die CD-Version von *Dune* und *Where in the World is Carmen Sandiego?*, Multimedia-CD sowie das Lexikon *Compton's Interactiv Encyclopedia*, *Mayo Clinic Family Health Book* oder *Soundsensation for Windows* und Anwendungen wie das Photo CD-Tool *Photo Factory* und *Power Tools for Windows*. Um die Multimedia Station Pro anschlußfertig auszuliefern, wurde dem Kit ein Lautsprecherset verpaßt. *cd*

Name:	**Multimedia Station Pro**
Hersteller:	**Procom**
Zirka-Preis:	**1500 Mark**
Bezugsadresse:	**Procom Technology München 089/32 46 95 15**



Die Multimedia Station Pro trumpft mit einem Triple-CD-ROM-Laufwerk auf

Die POWER PLAY-CD

Monat für Monat trudeln mit der *POWER PLAY*-Post die schönsten Sachen in das redaktionelle Spieleparadies: Programmierer aus aller Welt senden neben den herzlichsten Grüßen die heißesten Demoversionen. Begehrte Eilbriefe mit Absendern wie Bullfrog, Blue Byte oder LucasArts finden schnell einen Abnehmer und werden innerhalb von Minuten installiert und angesehen.

Neben den Neugierigen haben aber auch die Ausdauernden ein festes Standbein im Schlaraffenland. Nach zahlreichen Spielenächten stößt der eine oder andere Redakteur auf Bugs, die mitunter sogar zu Systemabstürzen mitten im schönsten Spielgeschehen führen. Selbst die allerletzte Notlösung: "Wie komme ich denn sonst an dieser Stelle vorbei?", ist nicht immer ein Erfolgsgarant. Wirkliche Rettung kann oft nur ein Fixfile, das die defekte Stelle im Programm stopft, schaffen. Pakete mit derartigem Inhalt stehen gleich an zweiter Stelle der Posthitliste.

Natürlich wollen wir diese Kleinode gern an Euch weitergeben. Deswegen haben wir uns entschlossen, Euch mit einer monatlichen *POWER PLAY-CD* so neben der monatlichen Zeitschrift zusätzliche Informationen und Bugfixes zur Verfügung zu stellen. Neben den Spieledemos und Fixfiles bekommt Ihr mit der *POWER PLAY-CD* weitere Specials. Auf der ersten CD werden neben Demos von Bullfrog, LucasArts oder Blue Byte bisher unveröffentlichte Aufnahmen in einem Film von *Rise of the Robots* sein. Passend zur Ausgabe werden Euch Bilder der CES in Las Vegas in digitaler Form serviert. Außerdem sind für alle Soundblaster-Fetischisten die Soundblaster-Tools eine lohnenswerte Zugabe.

Anforderungen

Alles, was Ihr neben der *POWER PLAY-CD* braucht, ist ein kompatibler PC, der mit einem CD-ROM-Laufwerk bestückt ist. Dabei spielt es weder eine Rolle, ob in Eurem Gehäuse ein 2-, 3-, 486er oder gar Pentium im Rechner tickert oder Euer CD-ROM-Laufwerk mit einfacher, doppelter oder dreifacher Geschwindigkeit rotiert. Also um Euch die *POWER PLAY-CD* zu geben, reicht Euch ein simpler PC, der mit einem CD-ROM-Laufwerk gerüstet ist, und Ihr gehört dazu.

Teilnahme zählt

Neben den Spieledemos und Fixfiles möchten wir auch Euch eine Chance geben, auf der *POWER PLAY* einen Platz zu finden. Habt Ihr auf Eurem häuslichen Rechner eine eigene Programmdemo, selbstgemalte oder gerenderte Bilder, Animationen, von denen Ihr glaubt, daß sie auch den Rest der Leserschar erfreuen könnten, solltet Ihr schnellstens ein Päckchen packen und uns Eure Kostbarkeiten zukommen lassen.



Passend zur Ausgabe: Die erste Demoversion von Battle Isle 2

Mitmachen gilt

Die *POWER PLAY-CD* bekommt Ihr für 10 Mark + 2 Mark Versand. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten: Langsam, aber sicher kommt Ihr über die Post an die Scheibe. Also bewaffnet Euch mit einem Briefkuvert und überweist 12 Mark auf die Kontonummer #663 160 002 bei der Commerzbank München, BLZ: 700 400 41. Eurer Bestellung legt Ihr dann den Einzahlungsbeleg bei. Möglichkeit Nummer zwei funktioniert per Scheck (bitte als Verrechnungsscheck ausstellen), und die dritte Möglichkeit mit 12 Mark in Briefmarken, die Ihr logischerweise nicht auf das Kuvert klebt, sondern sauber in den Brief legt. Schneller und sicherer seid Ihr mit einem Fax. Per Vorauskasse zahlt Ihr 12 Mark auf das oben genannte Konto ein und faxt die Bestellung und den Bankbeleg an die Nummer: 089 725 46 862. *cd*

Bei der Bestellung gebt bitte folgende Daten an:

Anschrift:
Tel.-Nummer:
Ich verwende folgendes Computersystem und CD-ROM-Laufwerk:

Bestellung bitte nur schriftlich an:

Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193 a
80807 München
Kennwort;
POWER PLAY CD 3/94

per Fax an:
(0 89) 72 54 68 62



LucasArts' Day of the Tentacle hat sich ebenfalls einen Platz auf der POWER PLAY-CD gesichert



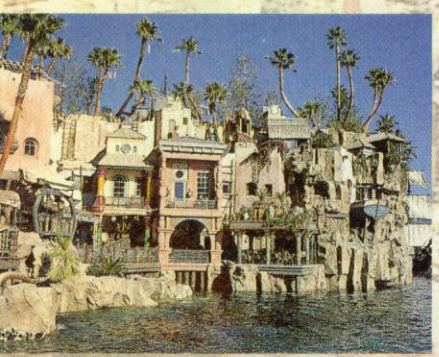
Mit einem Bugfix und einer Demo ist Bullfrogs Syndicate mit auf der POWER PLAY CD 3/94 dabei

POWER PLAY-CD: Liste der Demos

Battle Isle 2	Blue Byte
Christmas Lemmings	Psygnosis
Critical Path	Mediavision
Day of the Tentacle	LucasArts
Dracula Unleased (180 MByte)	Viacom
Dungeon Hack	SSI
Fury of the Furrys	Mindscape
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	LucasArts
Littil Divil	Gremlin
Lollipop	Rainbow Arts
Micro Machines	Codemasters
Oxyd Magnum	Dongleware
Sam & Max	LucasArts
Starlord	Microprose
Subwar 2050	Microprose
Syndicate	Bullfrog
THX	Ocean
Turrican 3	Factor 5

Treasure Island

Las Vegas: Das Zocker- und Daddlerparadies ist einmal im Jahr Treffpunkt der Computerspieler. Auf der Winter-CES zeigen Softwarefirmen Weihnachtsnachzügler und Spieleneuheiten für die kommende Saison. Knut und Michael fütterten nicht nur fleißig die Slotmaschinen, sondern schauten sich auf der CES-Show für Euch um.

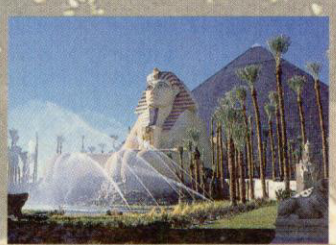


Piratenpower: Las Vegas hat die verrücktesten Hotels der Welt (hier das Treasure Island)



Mach mal Pause: Wer vom Messestreß die Nase voll hat, schaut sich den künstlichen Vulkanausbruch (!) vor dem Mirage an...





Abgefahren oder angelegt? Vor dem Treasure Island ankern die Piraten (links)

Ein *POWER PLAY*-Redakteur auf der Flucht: Kaum waren Knut und Michael nach dem Besuch der CES-Show in Las Vegas wieder in München gelandet, mußte sich Michael schleunigst vor Knut's Freundin in Sicherheit bringen. Was war passiert? Anläßlich der ersten USA-Reise von Knut, murmelte sie kurz vor der Abreise noch, "Michael, paß doch bitte auf Knut auf!". Leider hielt die fürsorgliche Obhut nicht lange vor: Fünf Tage im Spielerparadies Las Vegas genügten, um unser "braves" Redakteursduo in ein hartgesottenes Zockerpärchen zu verwandeln. Derweil Michael im hoteleigenen Casino seine kargen Bargeldbestände ordentlich aufstockte und sich gar eine Mitgliedschaft im exklusiven "Treasure Island"-Zockerclub erdaddelte, verjuxte Knut im Spielfieber das Haushaltsgeld für die nächsten paar Monate.

Natürlich gaben sich unsere beiden Redakteure nicht nur dem hemmungslosen Spieltrieb hin: Zwischen den nächtlichen Sitzungen an Pokertischen und einarmigen Banditen rief die Redakteurs-Pflicht. Denn Las Vegas ist nicht nur der Traum aller Glücksspieler, sondern auch einmal im Jahr Schauplatz der Winter-*Consumer Electronics Show*, kurz CES genannt. Hier zeigen wichtige Softwarefirmen Weihnachtsnachzügler und neue Spiele für die kommende Saison. Allerdings konnte man in diesem Jahr kaum von "Neuheiten" sprechen. Fast alle Spiele, die auf der CES gezeigt wurden, konnten wir schon auf der Sommer-CES im letzten Jahr bestaunen. Der Grund dafür: Die Entwicklungszeiten für neue Computerspiele werden immer länger. So werkeln viele Firmen mittlerweile rund zwei Jahre oder länger an neuer Software. Auf den verschiedenen Messen ist deshalb nur selten etwas Brandaktuelles zu entdecken. Trotzdem buddelten wir für Euch die tollsten Spiele-Highlights für die kommenden Monate aus. *mh/kn*

Access

Die *Links*-Schöpfer gibt's immer noch, und was macht ein Golf-Spezialist? Golf! Mit den drei neuen **Championship Courses** erweitert sich das Szenario-Angebot auf satte neun Zusatzdisketten – welches Spiel kann diese Zähigkeit überbieten? Neben den Golfern darf sich jedoch auch Access unter die Herstellergarde der "Interactive Movies" gesellen: **Under a Killing Moon** versetzt Euch erneut in die Rolle des *Martian Memorandum*-Helden Tex Murphy. Wieviel Spiel im Film steckt, verraten wir Euch demnächst.



Auch Astronomie kann töten: *Under a Killing Moon* zeigt's.

Activision

Bei Activision gab man sich scheu – als hätte man Angst vor der Konkurrenz. Das umstrittene *Return to Zork* wurde gefeiert und als brandheiße Neuigkeit gab's das längst überfällige **Mechwarrior 2: The Clans.** Und, wie könnte

es anders sein: Es ist immer noch nicht fertig und wurde wieder mal um einige Monate verschoben. Neben allerlei Videospielen (*Shanghai 2, X-Kaliber 2097*) wurde hinter vorgehaltener Hand über Zukunftsprojekte geflüstert, von denen natürlich nichts zu sehen war. So dürfen sich PC-Fans auf **Pitfall: The Mayan Adventure** freuen. Der aufgeputzte Kultklassiker soll Anfang 1995 (!) erscheinen. Des weiteren plant man, den Namen Infocom weiterhin auszubeuten und preßt mit Hilfe Steve Meretzky's das sagenhafte **Planetfall** auf CD. Da ein wenig Digi-Darbietung nicht fehlen darf, wurden kurzerhand Richard Manning und Hans Beimler engagiert, beides "Star Trek: The Next Generation"-Schreiber und letzterer nicht mit dem Spanienkämpfer zu verwechseln. Das Ergebnis fällt uns als "Fall '94" in den Schoß.

American Laser Games

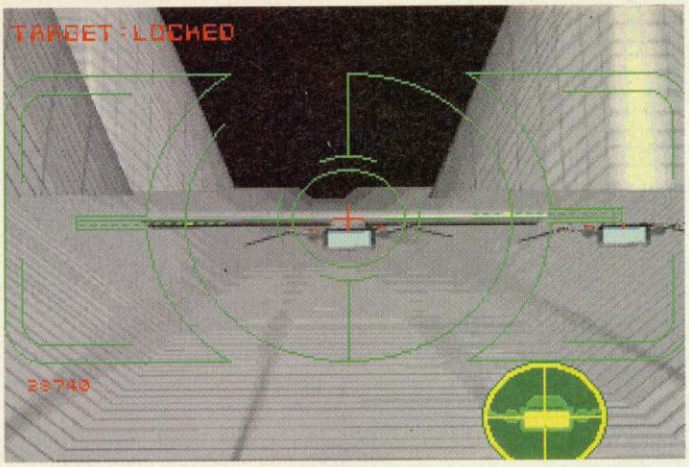
Bekannt für Spiele, die den IQ einer Haselnuß voraussetzen, bleiben American Laser Games ihrer Linie treu und beglücken uns mit **Who shot Johnny Rock?**, **Space Pirates, Crime Patrol** und **Mad Dog 2**. Spielprinzip? Vorhanden, aber vernachlässigbar.

Avalon Hill

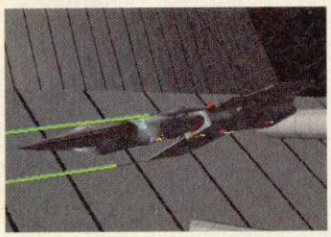
Eine der ältesten Spielefirmen ist "Avalon Hill". Einige der berühmtesten Programmierer und Designer haben hier ihre Karriere begonnen. Avalon Hill ist vor allem durch eine ganze Reihe knallharter Strategiespiele bekannt und bleibt diesem Genre auch in Zukunft treu. Zwei Highlights der jüngsten Spiele sind die Programme **Operation Crusader** (erinnert an *V-for Victory)* und die verbesserte Umsetzung des Brettspiels Civilization mit dem Titel **Advanced Civilization** – hat übrigens nichts mit dem Microprosespiel zu tun!



***Operation Crusader* ist von den *V-for Victory*-Programmierern**



Futuristisch, praktisch, gut: *Delta V*



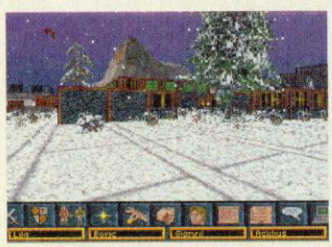
Action satt: *Delta V*

Bethesda Softworks

Nicht ganz neu, aber nicht weniger beeindruckend sind zwei Spiele aus dem Hause "Bethesda Softworks". Erstes Highlight ist das 3-D-Rollenspiel **The Elder Scrolls: Arena**, das bereits kurz vor der Vollendung steht und in den nächsten Monaten erscheinen soll. Die fixe 3-D-Grafik im *Ultima Underworld*-Stil machte schon jetzt einen sehr schnuckeligen Eindruck. **The Elder Scrolls: Arena** soll allerdings nicht nur technisch begeistern. So stopften die Designer 18 verschiedene Charakterklassen, 2500 magische Gegenstände und über 400 Städte und Dörfer in das Programm. Auf immerhin rund 150000 Wörter kommt die umfangreiche Story – bleibt zu hoffen, daß der deutsche Vertrieb, die Kaarster Firma Softgold, eine deutsche Version auf den Markt bringt. Das zweite Spiel bei Bethesda ist ebenfalls fast fertig: In dem 3-D-Spektakel **Delta V** flitzt Ihr mit einem Raumgleiter durch eine futuristische Landschaft und feuert auf Gegner und Hindernisse. Mehr über die beiden Spiele findet Ihr in einem ausführlichen Bericht in der nächsten *POWER PLAY*.



Feuer frei: In *Battledrome* liefert Ihr Euch mit einem Kumpel heftige Duelle



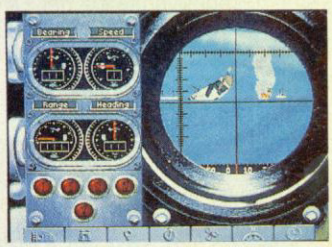
***The Elder Scrolls: Arena*: inkl. Wetter wie Schnee und Nebel**



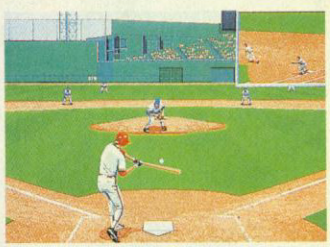
***Underworld* läßt grüßen – *The Elder Scrolls: Arena* ist bald fertig**

Dynamix

Ein wenig enttäuschend war die diesjährige Softwareausbeute bei Dynamix. Zum wiederholten Male wurde die – leider immer noch nicht fertige – U-Bootsimulation **Aces of the Deep** und das neue Spiel aus der Serie **Front Page Sports** mit dem Untertitel **Baseball** gezeigt. Um so erstaunter waren wir, als bereits eine spielbare Version des Roboterdramas **Battledrome** auf den in einem lauschigen Hotelzimmer aufgebauten PCs lief. Knut und Michael lieferten sich sofort via Datenlink ein heftiges Gefecht. – Leider hinkt die Roboterhatz ein wenig den hohen Erwartungen hinterher. Wir warten gespannt auf die fertige Version.



Im Westen nichts Neues: *Aces of the Deep* taucht noch nicht auf



Der Ball ist auch bei *Front Page Sports: Baseball* rund

Treasure Island



Digital & Düster: Das neue EA-Adventure *Noctropolis*



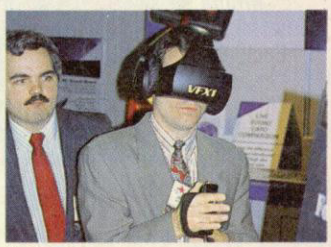
Technik von übermorgen: *Star Reach* sprengt die Ketten unserer Vorstellungskraft

Electronic Arts

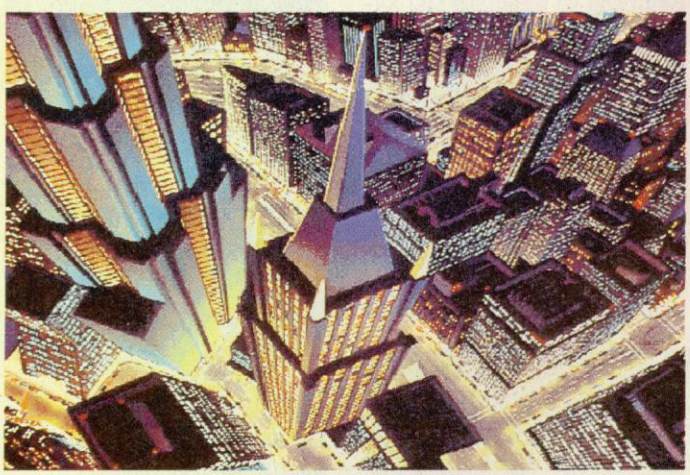
Derweil die meisten Spielefirmen ihre Stände in drei speziellen Hallen hatten – weit enfernt vom Haupteingang der Messe – hatte sich Electronic Arts einen feinen Ehrenstandplatz am Eingang ergattert. Zum wiederholten Male vorgestellt, aber dadurch nicht weniger interessant, war eine neue Version von Bullfrogs Vergnügungsparksimulator **Theme Park**, das nicht nur auf PCs, sondern auch auf der Multimedia-Maschine 3DO gezeigt wurde. Neu im ansonsten recht betagten Softwareangebot war das Sci-fi-Adventure **Noctropolis**. *Noctropolis* wird voraussichtlich in zwei verschiedenen Versionen – einer Diskettenvariante und einer CD-ROM-Fassung – erscheinen. Als CD-ROM-Version gibt's nicht nur jede Menge digitalisierter Sprache, sondern auch zahlreiche Filmsequenzen. Ansonsten gab's kaum neue Computersoftware bei EA selbst zu sehen – dafür zeigten Origin und SSI am Electronic Arts-Stand mehr Spiele. Der Schwerpunkt lag ganz deutlich bei neuen 3DO-Titeln – Immerhin 13 Spiele, die noch in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Gravis

Joystick-Edelfabrikant Gravis schaut als Hardwarehersteller weit in die Zukunft. Mit dem eingekauften **Forte VFX 1** bringt Gravis als erster einen waschechten VR-Helm ("Head Mounted System") für den Heimbenutzer auf den Markt. Neben den zwei Mini-Display's, die natürlich getrennt angesteuert werden dürfen, besitzt der *VFX 1* Stereokopfhörer und ein VOS-Head-Tracker (Virtual Orinetation System), der Eure Kopfbewegungen digitalisiert. Via einer Interface-Karte kann der *VFX 1* an jeden PC angeschlossen werden und sollte in einiger Zeit von den großen Softwareherstellern unterstützt werden. Normale Spiele, wie zum Beispiel *Doom*, lassen sich natürlich auch schon heute ohne Probleme spielen. Bei Veröffentlichung soll das High-End-Maschinchen allerdings lockere 1000 Dollar kosten.

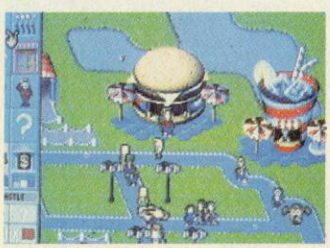


Toll, aber teuer: Der *VFX 1* kostet rund 1758,30 Mark



Die CD-Version von *Noctropolis* enthält jede Menge Digi-Filme





Bullfrog's neuster Streich: *Theme Park* auf PC (links) und auf 3DO (rechts)

Interplay

Interplay legt wieder einen Zahn zu und stürzt sich neben der Umsetzungs- und Star-Trek-Wut des vergangenen Jahres wieder auf neue Projekte. Spieleperlen wie **Stonekeep** oder **Dungeonmaster 2** sind zwar immer noch nicht fertig (bei beiden wird die Grafik überarbeitet), an neuen Projekten werkelt man trotzdem. Fetzigster Neuzugang ist **Star Trek: Starfleet Academy**, ein Super-VGA-Flugsimulator, der schon im ersten Entwicklungsstadium vielversprechend aussah und erst zu Weihnachten veröffentlicht werden soll. Ebenfalls in den Weiten des Alls sind **Battlecruiser 3000AD** und **Star Reach** zu Hause. Ersteres ist eine grafisch recht eindrucksvolle *Starflight-Wing-Commander*-Mischung, während das niedliche *Star Reach* an *Asteroids* ohne Asteroiden mit einer Prise *Spaceward Ho!* erinnert. Ihr spielt wahlweise gegen einen Kumpel in einer Mini-Galaxie und bevölkert einen Planeten nach dem anderen, um dem Gegenüber irgendwann *Asteroids*-like das Licht auszupusten.

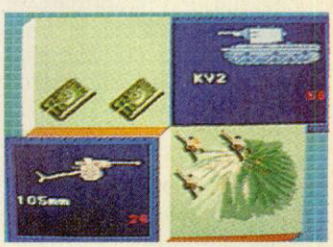
Ansonsten werkelt man fleißig an solch gigantischen Projekten wie **Bridge Deluxe 2 with Omar Sharif**, dem ultimativen Bridge-Simulator mit meisterlichen Kommentaren direkt von CD. Tolle Umsetzungen wie *Alone in the Dark* für Macs und die immer noch nicht fertigen CD-Versionen von *Sim Ant* und *Sim City* landen ebenfalls noch dieses Frühjahr in unseren Läden.



Blow Job: Der *Stonekeep*-Drache ist wahrlich heiß

Koei

Kaum Neues hatten die fernöstlichen Strategieexperten von Koei zu berichten: Nur ein frisches Taktikprogramm entdeckten wir am Stand der Nipponstrategen. Ob **Operation Europe: Path to Victory 1939-45** jemals nach Deutschland gelangen wird, ist derzeit mehr als fraglich. Sowohl die Mega Drive- als auch die Super Nintendo- und die PC-Variante machten jedoch einen feschen Eindruck. Hiesigen Fans des Genres wird wohl nur der Weg zum lokalen Importhändler übrigbleiben.

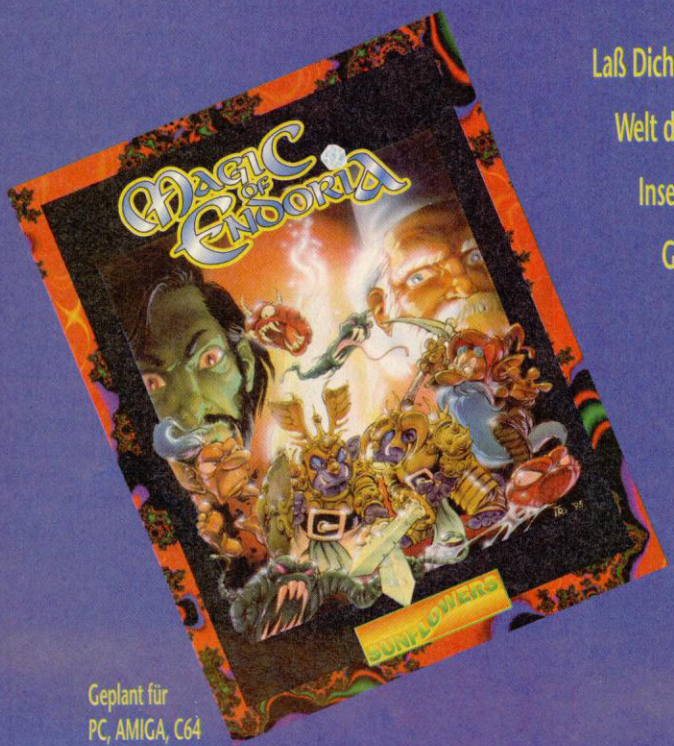


Nicht für Deutschland: *Operation Europe* von Koei

LucasArts

Mit dem einheitlichen Kampfschrei "Stirb, Skywalker, Stirb!", stürzten die ordentlichen Mitglieder der "Power-Play-Foundation-zur-Rehabilitierung-des-Imperators" (kurz: PPFRI) in die heiligen LucasArts-Ausstellungsräume, um erneut Anti-

MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

- *Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!*
- *Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!*
- *Super-Originelle Grafik mit vielen Details!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Spielstände speicherbar!*

Mit 2-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!

SUNFLOWERS

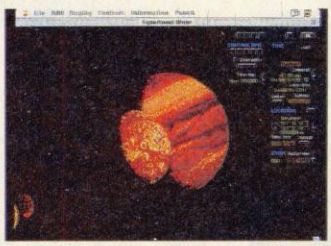
IM VERTRIEB VON BOMICO

Treasure Island

Imperator-Software zu beäugen. Doch dieses Mal wurde man statt mit Lichtschwertern mit Applaus empfangen, denn endlich dürfen wir den Rebellen auch am Computer zeigen, was das Imperium kann. Lawrence "Battlehawks" Holland erklärte zwar stolz, man habe noch nie soviel positives Feedback wie zu *X-Wing* bekommen und will deshalb einen zweiten Teil machen (man wisse nur noch nicht, was zu verbessern sei) – aber die PPFRI weiß es viel besser: Mit etwas Druck wurde LucasArts von Imperatorfreunden zu einem Sequel gezwungen, das *X-Wing* vor Neid erblassen läßt. Denn nun wetzt der **Tie-Fighter** durch die Tiefen des Alls, um allen X-, Y-, B- oder A-Wings die Buchstaben aus den Flügeln zu ballern. Natürlich wurde *Tie-Fighter* gegenüber der Rebellensimulation kräftig verbessert, denn ein "Tie" ist und bleibt überlegen. Neben dem netten **Star-Wars-Screensaver** mit exzellenten Darth-Vader-Paßfotos und schönen Bildern vom Todesstern, gab's außer dem alljährlichen **The Dig**-Video mit der Unterschrift "Coming soon, Euer Steven" nichts zu sehen. Schade eigentlich – wir hofften auf erste Infos zu *Imperial Assault*.

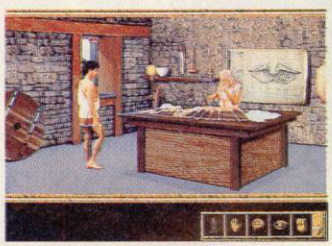
Maxis

Gibt es ein Maxis-spiel nach **Sim City 2000**? Ein Frage, die auf der Messe mit einem klaren "Ja!" beantwortet wurde. Zwar bleibt Maxis der **Sim**-Reihe weiterhin treu (jüngstes Beispiel das Lernprogramm **Sim Health**), aber erweitert die eigene Produktreihe um einige – meistens zugekaufte – Unterhaltungsprogramme und Lernsoftware. Einer der Neuzugänge ist das Grafikabenteuer **Wrath of the Gods**, in dem Ihr einen Helden durchs antike Griechenland steuert. Die komplette Grafik ist digitalisiert, als Spielfiguren wurden ein paar Schauspieler gefilmt und ins Programm eingebaut. Mit dem Programm **Redshift** greift die britische Firma Maris unter den Maxis-Fittichen nach den Sternen: Hobbyastronomen untersuchen 300 000 Sterne unserer Galaxis, betrachten die Milchstraße aus verschiedenen Perspektiven oder simulieren astronomische Ereignisse (beispielsweise eine Supernova) gefahrlos am Computerbildschirm. Wer sich nicht für die Sterne, aber fürs Fliegen interessiert, greift auf das Programm **Daring to Fly!** zurück. Vom Himmelsstürmer Ikarus bis zum "roten Baron" reicht die Informationspalette auf dem CD-ROM. Rund 50 Minuten digitalisierten Films geben einen Einblick in die frühen Tage der Fliegerei, per Mausklick gibt's zudem historische Daten oder Wissenswertes über Aerodynamik. Wer lieber spielt, brettert mit **Baseball for Windows** ein paar Bälle übers Spielfeld oder läßt mit **Sim Town** – einer speziellen Kindervariante von *Sim City* – die lieben Kleinen eine Kleinstadt entwerfen.

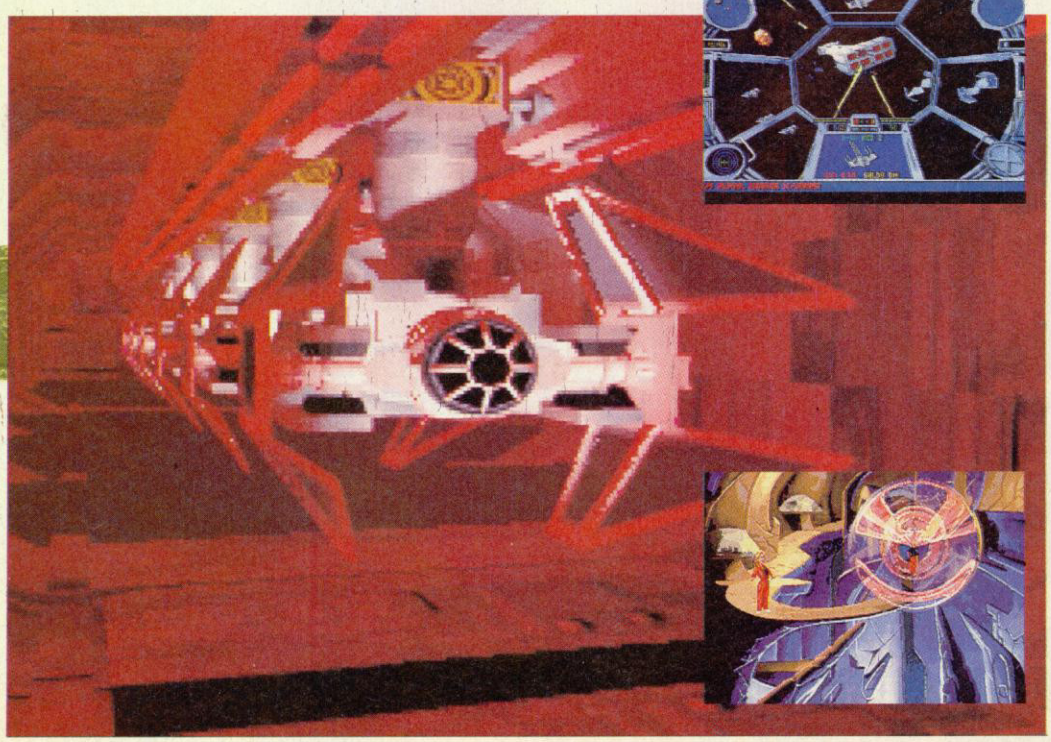


Sag mir, wo die Sternlein stehen! *Redshift* gibt Auskunft





Beim Zeus: Unser Digiheld stattet dem Olymp einen Besuch ab und schaut auf einen Sprung bei Daedalus vorbei (Wrath of the Gods)



Tie Fighter sieht wesentlich besser aus als der Vorgänger X-Wing. Unten rechts seht Ihr ein Bild von *The Dig* – mal wieder.



Schwarze Leggings, weiße Slips: Die Mädels bei Acclaim heizen ein

Merit Software

Die *Maelström*-Macher setzen, wie alle anderen, auf den interaktiven Spielfilm. In **Harvester** steuert Ihr Euren Charakter durchs abgefahrene Städtchen Harvest und jagt Eurem verlorenen Gedächtnis und einer monströsen Geheimorganisation durch Unmengen gerenderter Super-VGA-Räume hinterher. Was dran ist, am optisch beeindruckenden CD-Film, verraten wir Euch demnächst.



***Harvester* sieht nicht nur gut aus, es ist auch noch nicht fertig**

Microprose

Ganz wenig Neues hatte Microprose zu berichten: Die meisten Spiele wie *Fleet Defender*, *Pazifik 1942* und *Ufo* wurden bereits auf vergangenen Messen vorgestellt. Brandaktuell dagegen ist eine neue Panzersimulation: **Across the Rhine**. Als amerikanischer oder deutscher Panzerfahrer im zweiten Weltkrieg müßt Ihr einzelne Tanks oder ganze Einheiten über das europäische Schlachtfeld der 40er Jahre steuern. Ob *Across the Rhine* allerdings jemals in Deutschland unter diesem Titel erscheinen wird, ist derzeit sehr fraglich. Hier noch eine Randnotiz: Microprose Stardesigner Sid Meier werkelt derzeit nicht mehr an Spielen, sondern bastelte für das 3DO ein Musik-Programm



Kein Spiel: Sid Meiers neuster Streich ist *C.P.U. Bach* für das 3DO

zusammen: In **C.P.U. Bach** könnt Ihr den kleinen Mozart raushängen lassen und eigene Musikstücke komponieren.

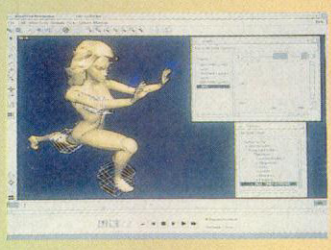
New World Computing

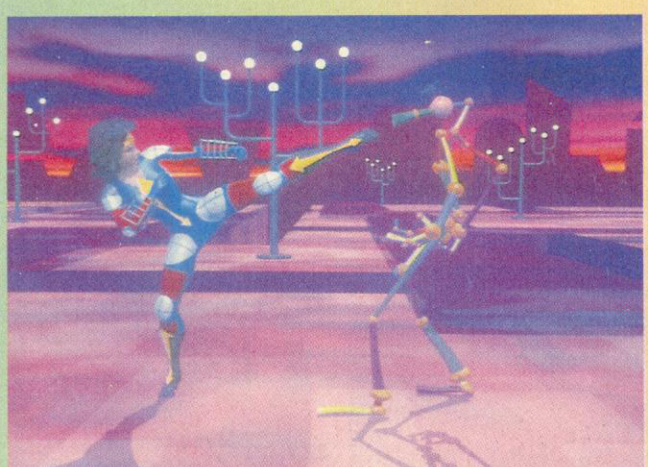
Relativ beschaulich ging's am New World-Stand zu. Neben einer CD-ROM-Version von **Might & Magic: World of**

SGI-Spielerei

Zum ersten Mal auf der Winter CES trafen sich namhafte Computergrafik- und Animationssoftwarefirmen. Sowohl Alias als auch Wavefront und Softimage waren vertreten – und dies in den Ausstellungshallen der Computer- und Videospielfirmen. Während die überwiegende Schar der Spieleproduzenten Autodesks 3D-Studio bis zum Letzten einsetzt (siehe "3D-Studio Overkill"), kümmern sich die wenigsten um wirklich professionelle Grafik-Entwicklungssysteme für UNIX-Workstations, die obengenannte Firmen seit kurzem auch für den Spielebereich anbieten – also mit PC- und Videospielkonvertern. So kommt von Wavefront ein Tool namens *Gameware*, welches vor allem bei Beat'em Up's eingesetzt werden will. Charaktere lassen sich sehr einfach sowohl in 3D als auch in 2D editieren. Ob der Markt und vor allem die vorhandenen Video- und Computerspielsysteme reif für derart teure und genrespezifische Entwicklungssysteme sind, bleibt fraglich – das Wavefront-Tool kostet in Grundset immerhin lockere 15000 Dollar. Bei Softimage rühmt man sich weniger mit Spielentwicklungs- als eher mit Grafik- und Soundsoftware. So wurden Segas *Virtua Racing*-Automat und die Sci-Fi-Simulation "Megalopolice – Tokyo City Battle" im AS-1-Automat mit Softimage-Tools entwickelt. Führende Videospielhersteller (Acclaim, Capcom, Konami, Hudson) haben für zukünftige CD-ROM-Produkte schon feste bei Softimage eingekauft.

Nintendos *Project Reality* wurde ebenfalls auf der CES angepriesen, wobei von der 1995 erscheinenden Maschine natürlich noch nichts zu sehen war. Auf einem Ministand sorgte lediglich eine Onyx-Reality-Engine mit drei Indy's für reges Interesse. Auf dem Monitor lief "Pterodactyl", ein kleiner Drachenflugsimulator von den Angel Studios, in beeindruckender Geschwindigkeit. Daß Nintendos *Project Reality* bei Veröffentlichung jedoch nur einen Bruchteil der Onyx-Geschwindigkeit haben wird, wurde leger verschwiegen. – Hauptsache, die Leute staunen.





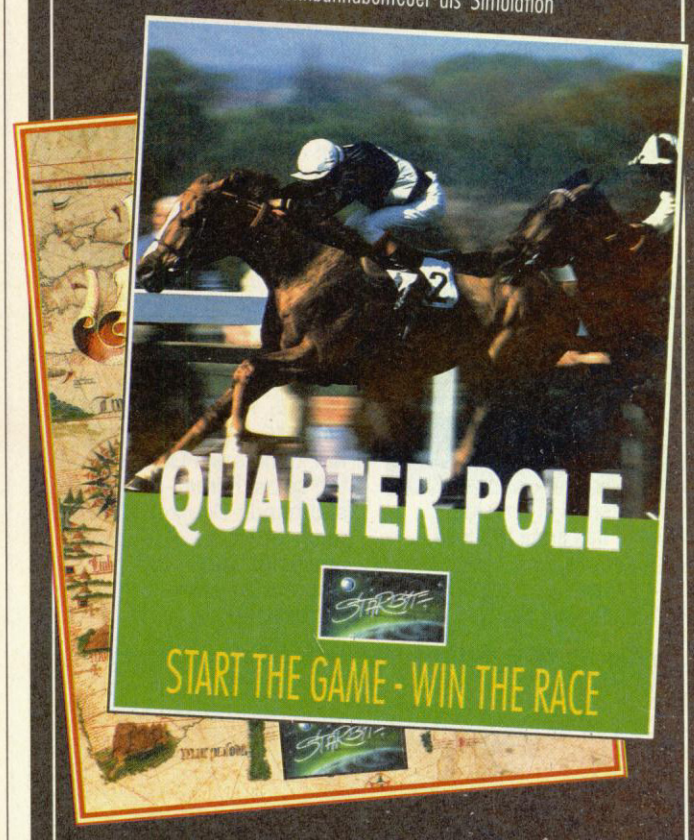
***Gameware* nennt sich Wavefronts Beat'em Up-Entwicklungs-Tool**

STARBYTE SOFTWARE

QUARTER POLE

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

Das ultimative Rennbahnabenteuer als Simulation



STARBYTE

Treasure Island

Xeen (Teil vier und fünf der Rollenspielsaga vereint), zeigten die Fantasy-Spezies eine CD-Version des Strategieknallers **Empire Deluxe**. Hier noch weitere Titel im New World-Angebot: Das 3-D-Actionspiel **Zephyr**, das Fantasy-Taktikal **Heros of Might & Magic** und das Adventure **Inherit the Earth: Quest for the Orb**.

Ocean

Nichts Neues von der Ocean-Front. Außer einigen Videospielen (*Mr. Nutz*, *The Shadow*) wurde auf der Messe nichts für Computer gezeigt. In einer feinen Suite im Mirage traf man sich jedoch mit den DID-Mannen zum gemütlichen Plausch und auf ein, zwei oder noch mehr Gläser feinsten Koronas. Nebenbei warf man noch einen Blick auf den fast fertigen *Epic*-Nachfolger **Inferno**, der locker das Zeug zum Action-Klassiker hat. Mehr zu *Inferno* gibt's in einer der nächsten Ausgaben.



Ist er's oder ist er's nicht? Vielleicht das erste Bild von *Wing Commander 3*. Unten seht Ihr die neueste Looking-Glass-Kreation: *System Shock*.

Origin

Allein den Mannen um Avatar Richard Garriott gebührt wirklicher Ruhm, hatten sie doch als einzige mehr als eine Neuheit zu präsentieren. Neben dem schon bekannten *Strike Commander*-Sequel **Pazific Strike** durfte mit **Wings of Glory 1917-1918** (vormals *Flying Circus*) der Propeller geschwungen werden. *Red-Baron*-Fan Warren Spector, Senior Producer bei Origin, verwirklicht mit dem Doppeldecker-Simulator endlich seinen Kindheitstraum. Wie gehabt, bedient sich *Wings of Glory* der *Strike-Commander*-Grafik-Engine "RealSpace". Zusätzlich wurden neben Garriotts Baby **Ultima 8: Pagan** noch zwei neue Rollenspiel-Adventure-Mischungen angekündigt. Die *Underworld*-Macher Looking Glass basteln derzeit am Sci-fi-Rollenspiel **System Shock**, das wie eine Mischung aus *Doom* und *Wasteland* anmutet und nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzen soll, sondern auch in Sachen Systemanforderungen: "Pentium recommended". Als ersten wirklich interaktiven Film bezeichnet Origin **Bioforge** – ein *Alone in the Dark* mit gerenderter Hintergrundgrafik und fetzig animiertem Cyper-Cop-Charakter. Und auch die Gebrüder Roberts schlafen nicht. Während Chris fleißig an **Wing Commander 3** werkelt (wir freuen uns auf 1995), nähert sich *Super Wing Commander* für's 3DO der Fertigstellung. PC-Besitzer sollten auf eine MS-DOS-Umsetzung hoffen, denn erste Demos entlockten selbst Kilrathi-Killer Michael staunende Seufzer. Ob's denn auch auf Computersystemen erscheint, weiß wohl nur Chris Roberts – definitive Aussagen wurden leider nicht getätigt.





Ein bißchen Blut, ein bißchen Blech und fertig ist der Origin-Mech: Bioforge wandelt auf *Alone-in-the-Dark*-Spuren

Und wer's noch nicht wußte: Andy "Gunship" Hollis arbeitet seit einiger Zeit in Austin und bastelt an einem, wie könnte es anders sein, Hubschraubersimulator. ***Chopper Attack*** soll noch dieses Jahr fertig sein. – Wir sind gespannt.

Philips

Man sollte es kaum glauben, aber das CDI lebt! Litt das "Multimedia-System" letztes Jahr noch unter akutem Spielmangel, soll dieser 1994 endgültig behoben sein. Neben allerlei Education- und Home-Entertainment-Software (**Playboy's Complete Massage, The Joy of Sex**), gibt's bald die ersten FMV-Spielfilme fürs CDI. Voraussetzung hierfür ist allerdings das MPEG-Modul – dann dürfen jedoch Perlen, wie *Hunt for Red October*, *Black Rain* oder *Patriot Games* via CDI beäugt werden.

Spielerisch drückt Philips ebenfalls kräftig auf die Tube: Ob ***Mad Dog McCree, Voyeur*** oder Virgins ***7th Guest*** – 1994 geht's für das CDI bergauf. Nicht zuletzt dank des neuen CDI-Joypads, das endlich für ein angenehmes Spielvergnügen sorgt.

Revell

Schon auf der letzten Spielwarenmesse in Nürnberg zeigte Modellbauhersteller "Revell" den ersten CD-ROM-Spiele-Baukastentitel. Auf der Las Vegas CES stellte Revell den dritten Titel der Serie vor: **Operation Airstorm**. Im Gegensatz zu den beiden ersten Programmen stehen hier keine Autos im Vordergrund, sondern Flugzeug- und Hubschraubermodelle. Das Konzept bleibt jedoch das gleiche. – Für vier verschiedene Bausätze gibt's auf der CD einen passenden Bauplan nebst einer Simulation, in der Ihr mit einer F-14A, einer F-15, einem F-117 oder einem AH-64A-Kampfhubschrauber über den 3-D-Himmel braust.

Sierra

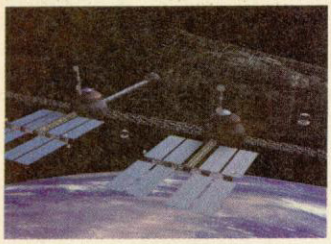
Sierra goes CD: Zwar wird Sierra Online weiterhin fleißig Spiele als Diskettenversion entwickeln, aber setzt jetzt auch verstärkt auf CD-ROM. Glücklicherweise werden die Spiele künftig nicht mehr 1:1 umgesetzt, sondern für die silbernen Scheiben ordentlich aufpoliert. So gibt's durch die Bank weg digitalisiert Sprache – dazu heuert Sierra meistens prominente Schauspieler an, und schickt diese dann für ein paar Tage ins Tonstudio. Ein Beispiel ist die CD-Version von *Gabriel Knight*, bei der Tim "Rocky Horror" Curry und Mark "Luke Skywalker" Hamill den beiden Hauptcharakteren ihre Stimme leihen. Zusätzlich spendieren die Designer den Programmen zahlreiche Zwischensequenzen. Mit solchen Zwischensequenzen spart auch Sierras Weltallsimulation



***Outpost* ist Sierras erstes Sci-fi-Strategiespiel**



"Ich war Frank'n'Furter!": Tim Curry spricht Sierras CD-Held *Gabriel Knight*.



Jede Menge 3-D-Sequenzen gibt's bei *Outpost*

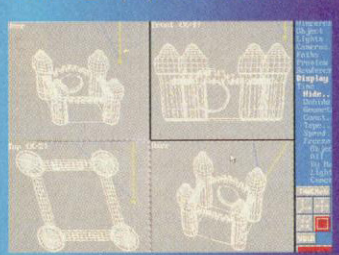
Outpost nicht, das übrigens nur unter der Benutzeroberfläche *Windows 3.1* läuft. Michael konnte schon jetzt eine erste Version anspielen. Der erste Kommentar: "Wann wird's endlich fertig?!".

Software Sorcery

Obwohl die meisten Spielefirmen auf der Messe das eine oder andere CD-ROM-Programm vorstellten, gab's nur eine einzige Company, die ausschließlich Spiele für CD-ROM entwickelt: "Software Sorcery". Nach *Jütland* haben die Kalifornier zwei weitere Seeschlachtspiele im Angebot. In **Aegis: Guardian of the Fleet** steuert Ihr einen modernen Flottenverband in einzelne Missionen oder längerdauernde Einsätze. Im Gegensatz zum Vorgänger geht's in *Aegis: Guardian of the Fleet* erheblich strategischer zu. Ihr überwacht nicht nur verschiedene Schiffsverbände, sondern kümmert Euch auch um Luftunterstützung, Aufklärung und den Einsatz von Marschflugkörpern. Nicht minder taktisch ist die U-Boot-Simulation **Fast Attack**, in der Ihr mit einem modernen Atom-U-Boot die sieben Weltmeere durchkreuzt. Mit **Buccaneers** macht Software Sorcery den Kollegen von Microprose Konkurrenz: *Buccaneers* entführt Euch in die Zeit, in der Segelschiffe die Meere beherrschten und so manche Fregatte von Piraten aufgebracht wurde. Als Freibeuter schippert Ihr über die Ozeane dieser Welt, liefert Euch Feuergefechte mit fremden Schiffen und sammelt Schätze. Apropos Schätze: Als eine Art "Indiana Jones" seid Ihr in dem Action-Adventure **Treasure Hunters, Inc.** unterwegs, um die 400 weltberühmtesten Schätze zu finden und zu bergen. Relativ ungewöhnlich sind zwei brandneue Spiele, die ebenfalls nur auf CD-ROM erscheinen werden: **Escape from the Dead Zone** handelt von einem Astronauten, der auf einem intergalaktischen Schrottplatz gestrandet ist. Dummerweise ist die Ansammlung schrottreifer Raumschiffe nicht unbewohnt: Ein paar hungrige Aliens haben es sich in den Überresten der Schiffe gemütlich gemacht. Eure Aufgabe: Aus verschiedenen Schrotteilen ein funktionstüchtiges Schiff

3D-Studio Overkill

Es war abzusehen und jetzt ist es geschehen: Es gibt keine Softwarefirma mehr, die nicht Autodesks 3D-Studio einsetzt. Das eigentlich recht pfiffige, aber im Vergleich mit UNIX-Renderern eher schwache Programm hat den großen Durchbruch geschafft. Ob Interplay, Origin, Sierra oder Bullfrog – gerendert wird, wo Strom aus der Steckdose kommt. So bestehen sämtliche *Theme-Park*-Objekte, *Sim-Ant*-Zwischensequenzen und Origins neues *Bioforge* gänzlich aus Autodesk-Wireframes. Hält der Trend, spielerisch minderwertige Produkte mit toller Grafik auf den Markt zu werfen, an, kommen wir im Endeffekt wahrscheinlich billiger dabei weg, wenn wir unser 3D-Studio selbst kaufen und unseren eigene Spiele machen. – Ende diesen Jahres werden wir bei





ewigen, als Zwischensequenzen getarnten Flics höchstwahrscheinlich nur noch müde lächeln und kräftig gähnen.

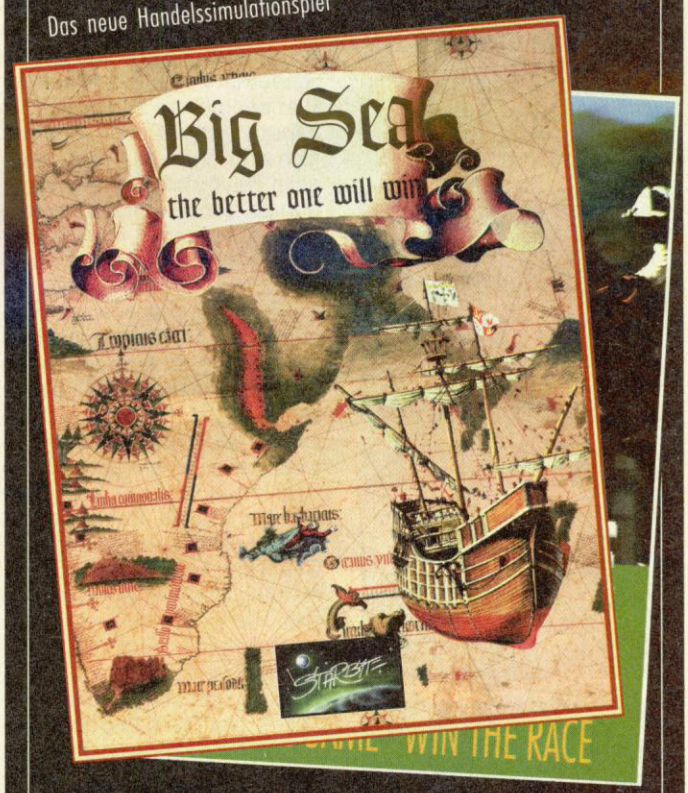
Bullfrog schnallt's: Selbst Knuddelrummel *Theme Park* wird gerendert

STARBYTE SOFTWARE

Big Sea

Versuchen Sie als Stadtfürst Ihren Einfluß zu erweitern. Bauen Sie Schiffe, vergrößern Sie Ihre Ländereien und errichten Sie neue Farmen und Lagerhäuser. Durch kluges Handeln und geschicktes Taktieren werden Sie schnell mächtigster Handelsfürst eines Imperiums.

Das neue Handelssimulationspiel



STARBYTE

Treasure Island

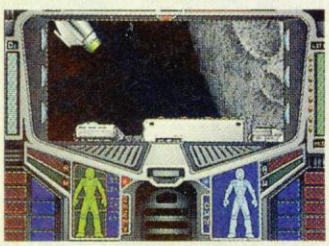


zusammenzubasteln, um damit wieder nach Hause zu fliegen. Zurück in die Vergangenheit: **Fantasy Fiefdom** spielt im mittelalterlichen England. In der Rolle eines hoffnungsvollen Nachwuchsritters prügelt Ihr Euch durch Duelle und baut Euer Königreich aus.

SSI's Spieleflut: Oben seht Ihr die Vampirjagd *Ravenloft*, darunter *Al-Quadim* im *Zelda*-Stil, das Strategiespiel *Dark Legions* und den Nachfolger des Dümpelklassikers, *Great Naval Battles 2*











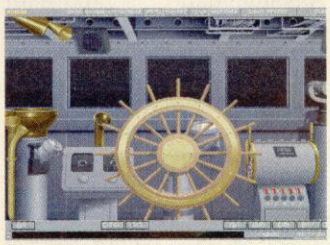
Software Sorcery entwickelt neue Spiele ausschließlich für CD-ROM: (von oben nach unten) *Fast Attack*, *Aegis: Guardian of the Fleet*, *Escape from the Dead Zone*, *Fantasy Fiefdom*, *Buccaneers* und *Treasure Hunters Inc.*

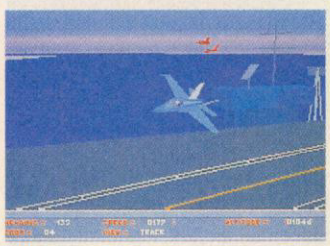
SSI

Die Rollenspielspezies von SSI hatten gleich eine ganze Reihe neuer Software auf der Pfanne. Schon seit fast zwei Jahren angekündigt, nähert sich endlich das Gruselrollenspiel **Ravenloft** seiner Vollendung. Einen ausführlichen Bericht über das Horrorschmankerl gibt's in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*. Soviel sei aber schon jetzt verraten: Zwei Versionen sind derzeit geplant. Eine abgespeckte Diskettenvariante und eine spezielle CD-ROM-Version, die zudem als erstes erscheinen wird. Neben einem besonderen Grafikmodus (320 mal 400 Punkte) wartet *Ravenloft* mit weiteren feinen Features auf. Grafik im *Underworld*-Stil, komplett digitalisierte Sprache und jede Menge Zwischensequenzen füllen die CD bis zum letzten Bit. Ebenfalls auf der letzten CES vorgestellt, wurde das Taktikspiel **Dark Legions**. Bis zu zwei Spieler schicken via Direktverbindung oder Modem, Monsterscharen, Zauberer und Ritter in ein strategisches Gefecht. Auch von *Dark Legions* ist übrigens eine CD-Version in Vorbereitung. Taktikfans freuen sich auf die völlig überarbeitete Version von **Great Naval Battles Vol 2.: Guadalcanal 1942 - 1943**. Zwar ist das Spielprinzip weitestgehend mit dem Original identisch, aber technisch hat sich einiges getan. Das komplette Spiel ist jetzt in SuperVGA (640 mal 480 Punkte in 256 Farben), neue Schiffe und jede Menge Flugzeuge machen schon jetzt einen leckeren Eindruck. Ungewöhnlich ist das *Zelda*-ähnliche Actionadventure **Al Quadim**.

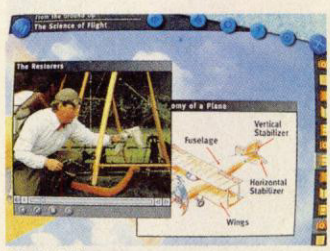








Mehr Flieger – *Hornet: Naval Strike Fighter* ist eine Zusatzdiskette für *Falcon 3.0*



Mehr Wissen: *Wild Blue Yonder*



Als schwertschwingender Held stapft Ihr durch eine arabisch angehauchte AD&D-Welt. Action wird in diesem Spiel genauso groß geschrieben, wie ausgefeilte Puzzles.

Spektrum Holobyte

Falcon und kein Ende: Für ihre "Electronic Battlefield"-Serie zeigte Spektrum Holobyte neben dem älteren Titel *Mig 29* den neuesten Zugang **Hornet: Naval Strike Fighter**. Wer schon *Falcon 3.0* installiert hat und sich diese Zusatzdiskette dazukauft, kann jetzt auch mit einer *F-18* verschiedene Kampfeinsätze fliegen. Von dem bereits 1991 angekündigten Neuling *A-10* war aber immer noch keine Spur zu sehen – ebenfalls noch in der Planungsphase ist die neue Panzersimulation sowie der Hubschraubersimulator für die *Electronic Battlefield*-Reihe. Nur in Amerika erhältlich ist **Art of the Kill**. Hinter diesem Namen verbirgt sich kein Spiel, sondern "seriöse" Lektüre. Ein 180 Seiten starkes Handbuch und ein 72 Minuten langes Videoband (nur in NTSC) vermitteln dem wissensdurstigen Piloten alle Details über den modernen Luftkampf. Wer mehr über die Fliegerei als solches erfahren möchte, schnappt sich das Programm **Wild Blue Yonder**. Per Mausklick ruft Ihr wissenswerte Daten über die Geschichte der Fliegerei ab. Neben zahlreichen Infos, lockern jede Menge Digi-Filme den trockenen Lexikonstoff auf. Wer statt mit modernen Kampfjets mit einem Raumschiff auf Erkundungsflug geht, wartet auf das Spiel zur Fernsehserie **Star Trek: The next Generation**. Hier erforscht Ihr mit Picard, Data, Worf und Riker das Universum.



Der Griff nach den Sternen – *Star Trek: The next Generation*

ES GEHT WEITER...



Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele



Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele



Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele



FANPRO

Unter Lizenz von

Schmidt Spiele

attic

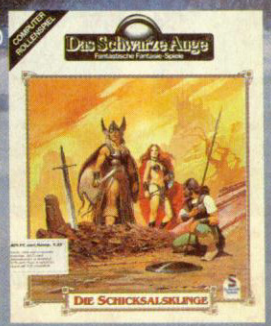
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH.

STERNENSCHWEIF

Zweiter Teil der Nordland-Trilogie

SEID IHR BEREIT?

Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie



DIE SCHICKSALSKLINGE

Treasure Island

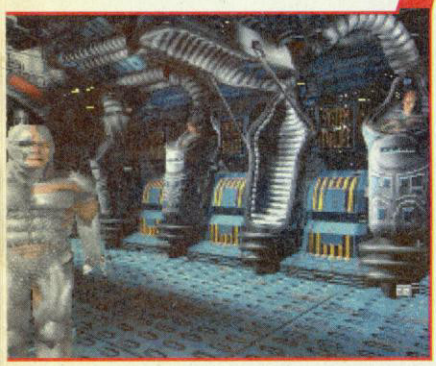
Alle CES-Neuheiten auf einen Blick

Name	Genre	Hersteller	Erscheinungstermin
1942: The Pacific Air War	Simulation	Microprose	1. Quartal 1994
Aces of the Deep	Simulation	Dynamix	2. Quartal 1994
Across the Rhine	Strategie	Microprose	2. Quartal 1994
AEGIS: Guardians of the Fleet	Strategie	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Al-Quadim	Rollenspiel	SSI	1. Quartal 1994
Battlecruiser 3000	Action/Strategie	Interplay	1. Quartal 1994
Battledrome	Simulation	Dynamix	2. Quartal 1994
Bioforge	Actionadventure	Origin	1. Quartal 1994
Bridge Deluxe 2	Strategie	Interplay	2. Quartal 1994
Buccaneers	Action	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Chopper Attack	Simulation	Origin	3. Quartal 1994
Dark Legions	Strategie	SSI	1. Quartal 1994
Delta V	Action	Bethesda Softworks	1. Quartal 1994
Dragon Knight 3	Rollenspiel	Megatech	1. Quartal 1994
Dungeon Master 2	Rollenspiel	Interplay	2. Quartal 1994
Fast Attack	Strategie	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Fleet Defender	Simulation	Microprose	1. Quartal 1994
Front Page Sports: Baseball	Sport	Dynamix	2. Quartal 1994
Genghis Khan 2	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Great Naval Battles 2	Strategie	SSI	1. Quartal 1994
Harvester	Adventure	Merit Software	1. Quartal 1994
Heroes of M&M	Rollenspiel	New World Comp.	2. Quartal 1994
Inferno	Action	Ocean	2. Quartal 1994
Inherit the Earth	Adventure	New World Comp.	1. Quartal 1994
Liberty or Death	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Mechwarrior 2	Simulation	Activision	2. Quartal 1994
NCAA: Final Four 2	Simulation	Bethesda Softworks	1. Quartal 1994
Noctropolis	Adventure	Electronic Arts	1. Quartal 1994
Outpost	Strategie	Sierra	2. Quartal 1994
Pazific Strike	Simulation	Origin	1. Quartal 1994
Phantasmagoria	Adventure	Sierra	3. Quartal 1994
Pitfall	Geschicklichkeit	Activision	1. Quartal 1995
Planetfall	Adventure	Activision	4. Quartal 1994
Ravenloft	Rollenspiel	SSI	1. Quartal 1994
Romance 3	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Star Reach	Action/Strategie	Interplay	1. Quartal 1994
Star Trek: Starfleet Academy	Action	Interplay	4. Quartal 1994
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	2. Quartal 1994
Star Trek: The Next Generation	Adventure	Spectrum Holobyte	1. Quartal 1994
System Shock	Rollenspiel	Origin	2. Quartal 1994
The Dig	Adventure	LucasArts	4. Quartal 1994
Theme Park	Strategie	Bullfrog	1. Quartal 1994
Tie Fighter	Simulation	LucasArts	2. Quartal 1994
Treasure Hunters	Adventure	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	1. Quartal 1994
Under a Killing Moon	Adventure	Access	2. Quartal 1994
Voyeur	Adventure	Interplay	3. Quartal 1994
Who Shot Johnny Rock?	Action	American Laser	1. Quartal 1994
Wings of Glory	Simulation	Origin	1. Quartal 1994
Wrath of the Gods	Adventure	Maxis	1. Quartal 1994
Zephyr	Simulation	New World Comp.	1. Quartal 1994

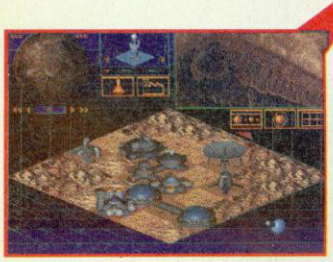
Alle Spiele für MS-DOS – Umsetzungen auf Mac und Amiga werden rechtzeitig von uns angekündigt.



SSI meets Aladdin: *Al-Quadim* schleicht durch tausendundeine Nacht



Reformator oder Terminator: Origins interaktiver Spielfilm



Spielt sich genauso gut, wie es aussieht: Sierras *Outpost*



Und immer noch nicht fertig: Interplays 3D-Orgie *Stonekeep*



Versand Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.00 Uhr
Telefon : 0281 - 31641 oder
0281 - 31642
Fax : 0281 - 23493

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel - Auf dem Dudel 8 / 0281 - 25922
47533 Kleve - Gasthausstr. 12 / 02821 - 14483
Neueröffnung am 02.04.94 in :
47608 Geldern - Glockengasse 13
Ladenpreise Variieren !!!

Titel		Amiga	PC
A-Train	DV	77,95	89,95
A-Train Constr.	DA	42,95	42,95
Aces of the Deep			i.V.
Aces over Europe	DV		69,95
Alfred Chicken	DA	49,95	
Alien 3	DA	x49,95	
Alienbreed 2	DA	49,95	
Alone in t. Dark 2	DV	i.V	i.V
Ambermoon	DV	79,95	
Apocalypse	DA	X49,95	
Arabien Nights	DV	59,95	
Bart versus World	DA	49,95	
Batman Returns	DA	x62,95	x62,95
Battle Isle	DV		69,95
Battle Isle 2	DV	x79,95	x79,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x89,95
Blue Force	DV		79,95
Bobs Bad Day	DA	49,95	
Body Blows	DA	39,95	
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Bubba`n Stix	DA	x59,95	
Bundlga.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	69,95	79,95
Campaign 2	DV	69,95	74,95
Cannon Fodder	DA	49,95	x59,95

Titel		Amiga	PC
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Fantasy Empire/SSI	EV		69,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	67,95
Flugsimulator 5.0	DV		129,95
Football Manager 3	DA	x69,95	x77,95
Forgotten Castles -			
Awakening	DA		x79,95
Formula One Grand	DA	74,95	89,95
Fury of the Furries	DA	59,95	64,95
Gabriel Nights	DV		x79,95
Genesia	DA	i.V.	
Goal	DA	49,95	59,95
Goblins 3	DV	69,95	79,95
Gunship 2000	DA	69,95	84,95
Harpoon 2	EV		x79,95
Hanniball	DV	67,95	79,95
Hattrick	DV	x69,95	x79,95
Hired Guns	DA	59,95	
History Line 14 -18	DV	69,95	69,95
Humans 2	DV	49,95	49,95
Inca 2	DV		87,95
Incredible Toons	DV		x79,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95	82,95
Jack the Ripper			i.V.
K 240	DA	x54,95	
Kid Vicious	DA	x49,95	
Kingmaker	DV	69,95	69,95

Titel		Amiga	PC
Pinbal Spec. Edition	DA	59,95	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	DV	x79,95	x79,95
Police Quest 4	DV		x79,95
Prince of Persia 2	DA		67,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operat. 1	DA		x37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Prophecy of Shadow	DV	x64,95	77,95
Protostar	DV		74,95
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x79,95
Railroad Tycoon Del.	DA		79,95
Railway Challenge	DV		64,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95
Ryder Cup	DA	x59,95	
Second Samurai	DA	x59,95	
Seek and Distroy	DA	39,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		69,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		54,95
Sim Farm	DV		79,95
Skidmarks	DA	49,95	
Soccer Kid	DA	59,95	

CD - ROM Titel PC		
7th Guest	DA	119,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Battle Isle 2	DV	x84,95
Burning Steel incl. Editor und Shiffe und Amerika	DV	89,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. der Data 1 und 2	DV	i.V.
Das schwarze Auge	DV	x69,95
Day of Tentacle	DV	x89,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Eye of Behold.Triolog.	DV	89,95
Freddy Pharkas	DA	x79,95
Goblins 3	DV	99,95
Goldene 7	DV	89,95
Herbert Grönnemeyer	DV	49,95
History Line 14-18	DV	59,95
Inca 2	DV	109,95
Indy 4	DV	89,95
Jurassic Park	DV	69,95
Lands of Lore	DV	x84,95
Larry 6	DV	x89,95
Lost in Time	DV	99,95
Lukas Adventure	DV	99,95
Microcosm	DA	x89,95
Patrizier	DV	89,95
Police Quest 4	DV	x89,95

Die K N A L L E R des Monats vom 07.02. - 07.03.94

Tornado DV	**Amig**	**57,95**	**Simon the - Sorcerer DV**	**Amig**	**59,95**	**Aufschwung - Ost DV**	**Amig**	**49,95**	**Sam&Max DV**	**PC**	**79,95**
	PC			**PC**	**79,95**		**PC**	**59,95**			
Sim City 2000 DV	**PC**	**x79,95**							**Turrican 3 EV**	**Amig**	**44,95**
Die Siedler DV	**Amig**	**69,95**	**Jurassic - Park DV**	**Amig**	**49,95**	**Indy Car - Racing DV**	**PC**	**74,95**	**Rebel Assault EV**	**CD**	**79,95**

Captive 2	DA	x69,95	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	DV	x74,95	x79,95
Chuck Rock 2	DA	49,95	
Comanche	DV		82,95
Com. Data 1 o. 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Compen. of Xanth			69,95
Cool Spot	DA	59,95	
Cosmic Spacehead	DV	49,95	54,95
Crazy Sports Footb.	DV	59,95	69,95
Curse of Enchantia	DV	79,95	
Cyberrace	DV	x79,95	79,95
Cytron	DA	59,95	
D - Day	DA	79,95	79,95
Dark Sun	DA		69,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	x79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	59,95	
Dennis	DA	54,95	
Der Patrizier	DV	67,95	77,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x79,95	84,95
Dessert Strike	DA	57,95	
Disposable Hero	DA	59,95	
Doc Malone		i.V	
Dog Fight	DA	69,95	
Doofus	DA	49,95	
Doom	EV		x74,95
Dracula	DA		79,95
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Eishokey Manager	DV	69,95	74,95
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	54,95	69,95

Kings Quest 6	DV	x59,95	79,95
Krustys Fun House	DA	49,95	54,95
Lands of Lore	DV		59,95
Larry 6	DV		x69,95
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Legend of Kyrandia 2	EV		64,95
Legend of Kyrandia 2	DV		i.V.
Lemmings 2	DA	59,95	79,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lionheart	DA	52,95	
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		84,95
Lost Vikings	DV	67,95	77,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1+2+3	DA	54,95	
Lotus 3	DA		59,95
MAD News	DV	x69,95	x79,95
Maelstrom	DV	x74,95	x84,95
Magic of Endoria	DV	64,95	74,95
Master of Orion	DA		89,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Might & Magic 5	DV		79,95
Missles over Xerion	DA	x49,95	
Monkey Island 2	DV	74,95	77,95
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	54,95	x59,95
Mr. Nutz	DA	i.V.	
NHL Hockey	DA		79,95
Nicky Boom 2	DV	59,95	
One Step Bejound	DA	49,95	49,95
Oscar	DA		49,95
Overdrive	DA	x49,95	
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x39,95

Space Legends	DA	64,95	69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek Jud.Rites	DA		79,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	59,95
Strike Comander	DA		84,95
Strike Com. Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Strike Commander incl. der Speech oder Data			114,95
Stronghold	DV		79,95
Subwar 2050	DV		89,95
Superfrog	DA	49,95	
Surf Ninja	DA	54,95	
Syndicate	DV	59,95	75,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
T . F . X .	DA		84,95
Terminater Rampag	EV		67,95
The Cartoons	DA	x49,95	
Transarctica	DA	54,95	57,95
Traps`n Treasures	DV	59,95	
Ultima 8	DV		x84,95
Ultima 8 und Speech	DV		x119,95
Uridium 2	DA	49,95	
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		79,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	x69,95	79,95
Wizn Liz	DA	59,95	
X-Wing	DA		79,95
B- Wing	DA		39,95
X-Wing Upgrade	DV		49,95
Zeppelin	DV	x67,95	x77,95
Zero	DA	x59,95	
Zool 2	DA	49,95	

Protostar	DA	79,95
Rebel Assault	EV	84,95
Return to Zorck	DA	84,95
Strike Commander incl. - Operation u. Speech	DA	84,95
T. F. X.	DA	x89,95
Zeppelin	DV	x89,95

Amiga CD32

Alfred Chicken	DA	54,95
Alienbreed Spec.Edit.	DA	29,95
Arabien Nights	DA	49,95
Deep Core	DA	49,95
Dennis	DA	x59,95
Jurassic Park	DA	x59,95
Legacy of Sorasil	DA	54,95
Microcosm	DA	x67,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	59,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Soccer Kid	DA	x59,95
T. F. X.	DA	x64,95
Zool	DA	54,95
weitere auf Anfrage		
Amiga Laugwerk 3,5 Zoll - abschaltbar/Buss		119,95
Amiga Mouse		29,95
512KB Ram		49,95

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.
Ruf doch mal an !!!!!!

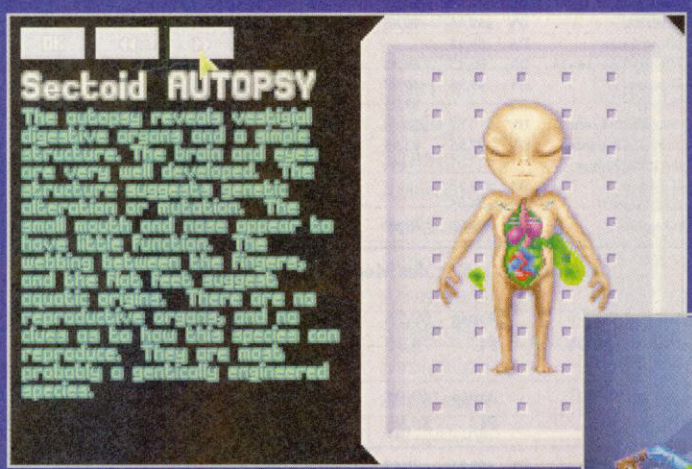
Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,00 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten

UFO

Name:	UFO
Hersteller:	Microprose
Genre:	Strategie
Geplant für:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungstermin:	1. Quartal 1994

Ungewohntes von Simulations-Profi Microprose: Wo sonst U-Boote durch die Meere tuckern und Abfangjäger die Wolken quirlen, gehen wir jetzt als globaler Kammerjäger auf Alien-Jagd

Wir kennen sie alle, die unscharfen Fotos von umgestülpten Suppentassen aus den Weiten des Alls. Besonders in Amerika landen diese mysteriösen Gebilde in schöner Regelmäßigkeit und jeder Science-fiction-Freak, der etwas auf sich hält, hatte mindestens schon eine Begegnung der Dritten Art. Die Rede ist natürlich von all den Außerirdischen, die nichts Besseres zu tun haben, als einen kostspieligen Ausflug in unseren Raumsektor zu unternehmen und uns heimlich beim Kriegführen zuzusehen. Was lernen wir daraus? Das Alien an sich ist genauso bekloppt wie der Mensch.



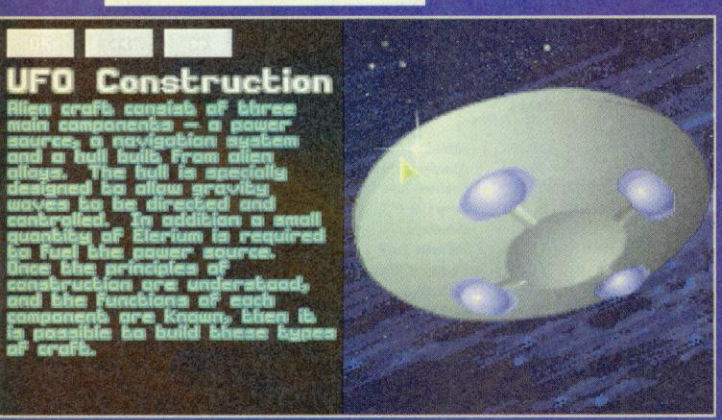
Aufgeklappt: ein Außerirdischer im anatomischen Überblick





Ich eß Blumen: Bei solchen Ferkeleien kann man nur zum Vegetarier werden

Paranoia: Hilfe, ich bin von Außerirdischen umzingelt



Ätsch, mein Laser-Zerstörer hat aber 50 Megawatt mehr als deiner





Auch in Microproses *UFO* wird Mutter Erde reichlich von fliegenden Untertassen heimgesucht. Nur entsteigen diesen Maschinen keine freundlichen Zwerge von Steven Spielkind, sondern aggressive Wesen. Die Konsequenz ist klar: Es darf gemetzelt werden. In *UFO* übernehmt Ihr die globale Verteidigung der Erde, inklusive aller logistischen Planung und der akuten Terminierung, sollte ein Raumschiff den Verteidigungsgürtel durchbrechen. Kommt es deshalb zum direkten Kampf, dann dirigiert Ihr einen Trupp Kämpfer durch isometrische Landschaften und Raumschiffe, wobei das Geschehen rundenweise abläuft.

Die globale Überwachung und Verteidigung wird dagegen von einem großen, zoombaren Übersichtsglobus aus gesteuert. Eure Aufgabe als UFO-Stratege sind Bau und Verwaltung von Überwachungs- und Verteidigungsanlagen überall auf der Erde. Der Clou dabei: Ihr müßt nach streng wirtschaftlichen Gesichtspunkten vorgehen und alle Anlagen sorgfältig planen. Jede Station ist modular aufgebaut, jedes Modul übernimmt andere Aufgaben. So gibt es z.B. Crew-Quartiere, Hangars, Laserstationen, Kraftstationen und Labors. Letztere sind besonders wichtig, um neue Waffen, Raumschiffe und Ausrüstungsgegenstände für die Söldner zu entwickeln. Innovationsschübe gibt's, beim Ausschlachten eines UFOs. *vw*

Silicon Abacus Computer GmbH

Fon 07641-923456
Fax 07641-923434

— Ihr dynamischer Partner für Multimedia & PC-Spiele —

SAM & MAX 99,-*
DAS NEUE TOTAL ABGEDREHTE SPIEL VON LUCAS-ARTS NACH US COMIC-VORBILD.

SIM CITY 2000 77,-
BEWEISEN SIE SICH ALS BÜRGERMEISTER IHRER EIGENEN STADT ! DER MEGA-HIT.

AUFSCHWUNG OST 66,-*
BEKOMMEN SIE DIE WIEDERVEREINIGUNG IN DEN GRIFF ? BITTE VERSUCHEN SIE´S DOCH !

T. F. X. CD-ROM 99,-
TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - DIE BESTE FLUGSIMULAION DES JAHRES !

COMMANCHE CD-ROM 99,-
DIE HUBSCHRAUBER SIMULATION SCHLECHTHIN, MIT NEUER GRAFIK UND INSG. 100 MISSIONEN !

REBEL ASSAULT CD-ROM 99,-
STAR WARS™ FAST WIE KINO, SUPERREALISTISCHE GRAFIK UND ORGINAL-FILMSZENEN UND MUSIK !

GABRIEL KNIGHTS CD-ROM 88,-
DAS 1. PSYCHO-ADVENTURE - NATÜRLICH VON SIERRA. DER ABSOLUTE RIESENHIT IN DEN USA.

Preise für alle anderen PC-Spiele bitte tel. erfragen oder Liste anfordern !
Silicon Abacus Computer GmbH · Steinstraße 11 · 79312 Emmendingen.

Versandkosten: Post-Nachname 10,- DM, Vorauskasse 7,- DM, 24h Liefer-Service 25,- DM, Ausland gegen Vorauskasse.
Alle mit * gekennzeichneten Spiele sind komplett in Deutsch. Alle anderen Englisch, bzw. Englisch mit Deutscher Anleitung.
Die von uns angebotenen Spiele sind in der Regel ab Lager lieferbar, soweit sie vom Hersteller bereits ausgeliefert werden.
Spiele die wir nicht lagernd haben, werden kurzfristig nachgeliefert.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten, Liefer. solange Vorrat reicht. Es gelten die AGB der Silicon Abacus Computer GmbH.

MITSUMI FX001D, DOUBLE-SPEED PHOTO-CD TURBO CD-LAUFWERK 419,-
AKTIV BOXEN, IDEAL FÜR SOUNDBLASTER GEEIGNET, PAAR FÜR NUR 49,-
SOUNDBLASTER PRO 2 DELUXE EDITION, INKLUSIVE CD UND SPIELE 198,-

Möchten auch Sie sich selbstständig machen ? Wir suchen engagierte Vertriebspartner in ganz Deutschland. Unser interessantes Konzept wird Sie überzeugen ! Fordern Sie bitte unser ausführliches Informationsmaterial an.

Elfmania



Spitzere Ohren als Spock und härtere Fäuste als van Damme: Elfen einmal ganz anders. Anstatt friedlich mit Flora und Fauna im Einklang zu leben, kloppen sich die Sagengestalten in *Elfmania* um den Prügelthron.

Seit J.R.R. Tolkiens "Herrn der Ringe" gehören Elfen (heißen im Original noch Elben) zum Standardrepertoire jedes Fantasy-Schmankerls. Im Regelfall sind die extrem langlebigen spitzohrigen Gesellen umweltbewußter als die Realoökos von Greenpeace. Im harmonischen Einklang mit der Natur sind Elfen mit der Fauna und Flora der jeweiligen Umgebung per Du. Kein Halm wird geknickt, kein Tier verfolgt – Gewalt ist dem Otto-Normalelfen fremd. Nur zur Verteidigung ballert der Elf geschickt mit dem Bogen und spickt Gegner schneller mit Pfeilen, als Robin Hood seine grünen Strumpfhosen wechselt. Jetzt werden wir wohl unser Bild vom Fantasy-Softie ernsthaft revidieren müssen. Mit dem Beat'em'Up *Elfmania* meldet sich ein altbekannter Spieleprogrammierer nach langer Computerabstinenz wieder zurück: Stavros Fasoulas. Finnlands wohl bekanntester Programmierer (*Quedex*, *Delta*, *Sanxion*) hat mittlerweile seinen Militärdienst in der finnischen Armee absolviert und versuchte sich, auf Anraten seiner Freundin ("Jetzt mach gefälligst mal was Anständiges"), an einem schnöden Bürojob. Nach sechs Monaten hinterm aktenbeladenen Schreibtisch holten die Bits und Bytes Stavros wieder ein – er schmiß den Job kurzerhand hin, verabschiedete sich von seiner Freundin und sammelte eine Schar gleichgesinnter Programmierer um sich. Von weltlichen Nöten wie einem regelmässigem Arbeitsrhythmus und quengelnder Freundin befreit, entwickelt Stavors mit seinen Kumpels, unter den Fittichen von Renegade, derzeit besagtes Prügelspiel *Elfmania*.

Wie schon oben angedeutet, haben die Elfen in *Elfmania* ihre guten Manieren scheinbar vergessen und dreschen mit



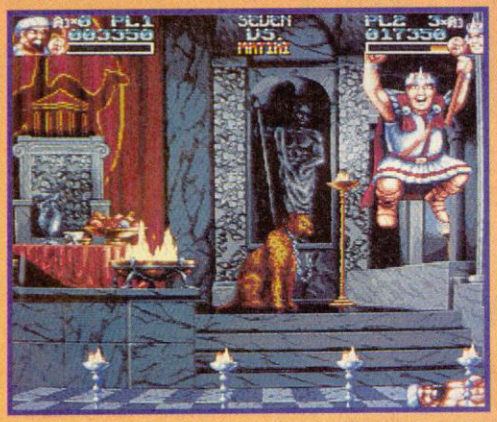
Nicht ganz fein: der doppelte rückwärtige Drückeberger



Vier gewinnt: Die Landkarte von *Elfmania* ist in kleine Kampfzonen eingeteilt



Hinter der Säule, leicht versteckt, eine Elfenmaid das Bein raustreckt

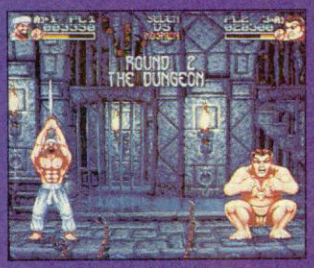


Jubel, Trubel, Heiterkeit: Das Match ist gewonnen



Einige der Spielfiguren kloppen sich gar mit Waffen

Make Love, not War!

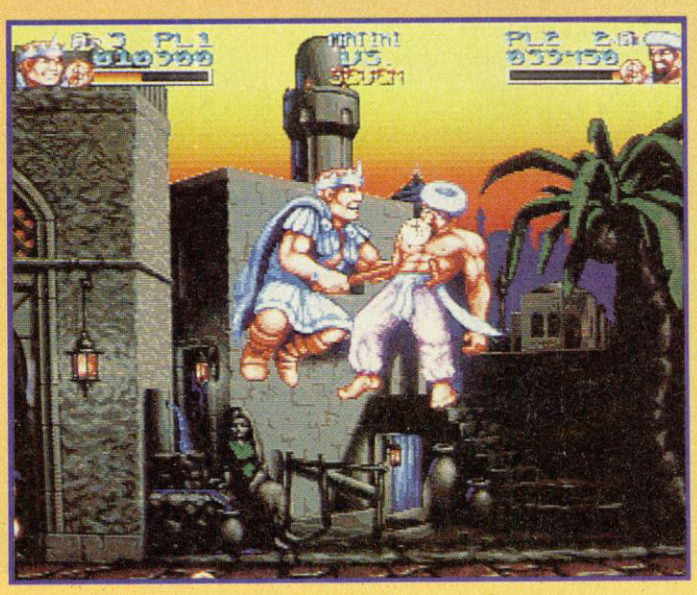


Als Tom Watson von Renegade das erste Mal eine Version von *Elfmania* in die Finger bekam, blieb die Arbeit liegen. Tom war begeistert und spielte den ganzen Nachmittag. Besonders angetan war Tom vom Fehlen übertriebener Gewalt. Kein Pixelblut glitschte über den Monitor, alle Spielfiguren behielten ihre Gliedmaßen – und hier stutzte Tom. Kurzerhand wurde in einigen Spielszenen auf die Pausentaste gedrückt, das Bild Pixel für Pixel abgesucht – mit durchschlagendem Erfolg. Tom konnte sich kaum noch halten vor Lachen und trommelte die komplette Renegadecrew zusammen. Jeder sollte doch mal *Elfmania* spielen und dann sagen, was mit dem Spiel nicht stimme, forderte Tom die Kollegen auf. Gesagt, getan: Alle spielten *Elfmania*, alle waren Feuer und Flamme, aber keiner bemerkte etwas Ungewöhnliches. Kaum hatte jemand auf die Pausentaste gedrückt, marschierte eine Sekretärin auf der Suche nach Tom ins Renegadsche Spielezimmer und kreischte beim Blick auf die gestoppte Spielszene lauthals auf: "Die haben ja gar keine Schlüpfer an!" Alles kugelte sich vor Lachen: Stavros und seine Mannen hatten doch tatsächlich "vergessen" den Spielfiguren Unterwäsche zu verpassen. Wer in der finalen Version nach wichtigen Elfenteilen sucht, wird übrigens enttäuscht: Alle "gewagten" Stellen wurden natürlich entfernt.

Vorliebe auf den Nachbarn ein. Mit einer Handvoll Standardschläge und einem Repertoire kräftiger Spezial-Moves müßt Ihr Euren Opponenten aus dem Ring klopfen. Soweit unterscheidet sich *Elfmania* nicht von anderen Spielen des Hau-Drauf-Genres. Stavros Fasoulas und seine Kumpels geben sich jedoch nicht mit einem "schlichten" Prügelspiel zufrieden. So werden derzeit in Finnlands Wäldern an spielerischen Feinheiten getüftelt, die in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht oder nur teilweise enthalten waren. So ist es nicht damit getan, Gegner aus dem Ring zu hauen: Vor dem Spielbeginn erhaltet Ihr ein Sümmchen Gold als Startgeld. Dieses Gold wird im Spiel in Lebensenergie umgewandelt. Für zusätzliche 100 Goldstücke gibt's eine Schatzkiste – in diesem Fall ein Extraleben, das aufgebraucht wird, wenn Ihr alle Energie verloren habt. Wer mehr Kohle besitzt, bekommt zusätzliche Kisten. Der Clou dabei: Durch jeden Treffer, den Ihr erzielt, verliert der Gegner Goldstücke, die Ihr mit einem gezielten Tritt Eurem Konto gutschreiben oder dem Kontrahenten um die Ohren schlagen könnt. Am Ende eines Kampfes wird dann das "erprügelte" Geld dem übriggebliebenen "Lebenskapital" zugerechnet. Wer effizient spielt, macht unterm Strich einen Gewinn und kann weiterhauen, wer sich zu viele Schnitzer erlaubt, macht Miese und kann irgendwann das Startgeld nicht mehr bezahlen und scheidet somit aus.

Eine weitere Besonderheit, die in die finale Version von *Elfmania* eingebaut wird, ist das Denkspiel "Vier gewinnt". Und zwar ist das Elfenland, in dem Ihr die Duelle austragt, in spezielle Abschnitte unterteilt. Für jeden Sieg gibt's einen Kringel auf dem entsprechenden Abschnitt, für jede Niederlage macht der Computergegner ein Kreuzchen und bestimmt per Zufall den nächsten Austragungsort – natürlich je nach Abschnitt eine andere Hintergrundgrafik. Schafft Ihr es, vier Matches entweder horizontal oder vertikal zu gewinnen, gibt's einen fetten Bonus. Ihr steuert zum Anfang wahlweise einen von drei Elfen: einen Waldelf (eher durchschnittlich), einen Bergelf (stark, aber lahm) oder eine Elfenmaid (schnell, aber schwach). Später tauchen zusätzliche Figuren auf (Henker, König oder Kerkermeister), die Ihr aber erst selbst steuern dürft, wenn Ihr diese im Kampf besiegt habt und über das passende Kleingeld verfügt.

Technisch wollen Stavros & Co. tief in der Amiga-Trickkiste wühlen: Supersanftes Scrolling, viele Farben und flackerfreie Sprites der Marke "extragroß" konnten wir schon in der Vorabfassung bestaunen. Besonders stolz sind die Programmierer auf einen Superschnell-Lader, der es noch nicht einmal übel nimmt, wenn man während des Ladevorgangs die Diskette aus dem Laufwerk rupft. Ach ja, da wäre noch was: Obwohl man bei einem Prügelspiel wohl kaum von Gewaltfreiheit reden kann, wird großen Wert auf eine "harmlose" Drescherei gelegt. Blutspritzer oder gar herumfliegende abgetrennte Gliedmaßen sucht man in *Elfmania* vergeblich – die Rauferei hat einen comichaften Charakter und nimmt sich selber nicht ganz ernst, die Spielfiguren sind bewußt auf witzig getrimmt. *mh*

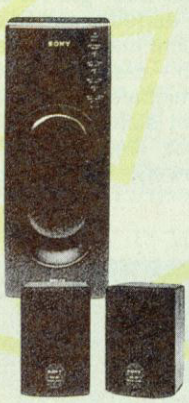


Grafisch besonders eindrucksvoll: die liebevoll gezeichneten Hintergründe

Name:	Elfmania
Hersteller:	/Renegade
Geplant für:	Amiga
Wahrscheinlicher Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

POWERCHARTS

Es ist wieder so weit. Die neue *POWER PLAY* ist da. Heute werden wir die drei persönlichen Topspiele von Dennis Fermé vorstellen. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinnner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein *POWER PLAY*-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 4.3.94. *mh*



Diese Aktivboxen könnten bald Euch gehören...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt POWER PLAY-Leser Dennis Fermé aus Berlin seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Dennis' persönliche Hitliste:

1. Mortal Kombat
2. Streetfighter II Turbo
3. Starwing



1. Shadow Caster	Origin
2. Return to Zork	Activision
3. Flight Simulator 5.0	Microsoft
4. Dark Sun	SSI
5. X-Wing Mission Disk: B-Wing	Lucasarts
6. San Francisco Scenery for Microsoft Flight Simulator	Mallard
7. Privateer	Origin
8. Lands of Lore	Virgin
9. Wind Commander Academy	Origin
10. Front Page Sports Pro	Dynamix

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



1. Frontier: Elite 2	GameTek
2. Hired Guns	Psygnosis
3. Alien Breed	Team 17
4. Premier Manager	Domark
5. Flight Simulator 5.0	Microsoft
6. Championship Manager '93	Gremlin
7. Sensible Soccer 92/93	Renegade
8. Space Hulk	Electronic Arts
9. Syndicate	Bullfrog
10. Jurassic Park	Ocean

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Syndicate
2. Elite 2: Frontier
3. Das schwarze Auge
4. Ambermoon
5. Sensible Soccer

MS-DOS
1. Privateer
2. Day of the Tentacle
3. Syndicate
4. X-Wing
5. Strike Commander

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

Mega Drive
1. Ultimate Soccer
2. NHL Hockey '94
3. Jurassic Park
4. Aladdin
5. Sonic 2

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Electronic Arts	6. Monat
2.	(4)	Privateer	Origin	2. Monat
3.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	6. Monat
4.	(2)	X-Wing	LucasArts	9. Monat
5.	(8)	Civilization	Microprose	22. Monat
6.	(–)	Elite 2	GameTek	1. Monat
7.	(11)	Das schwarze Auge	Attic	2. Monat
8.	(6)	Indy 4	LucasArts	17. Monat
9.	(7)	Strike Commander	Origin	9. Monat
10.	(5)	History Line 1914-1918	Blue Byte	11. Monat
11.	(12)	Sensible Soccer	Renegade	15. Monat
12.	(13)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	25. Monat
13.	(9)	Dune 2	Virgin	5. Monat
14.	(–)	Shadow Caster	Origin	1. Monat
15.	(10)	Monkey Island 2	LucasArts	23. Monat
16.	(14)	Eishockey Manager	Software 2000	7. Monat
17.	(–)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
18.	(17)	Comanche	Novalogic	11. Monat
19.	(–)	Pinball Fantasies	Team 17	1. Monat
20.	(20)	Wing Commander 2	Origin	4. Monat

DMB&B IMPARC

JETZT SOFORT BESTELLEN!

SAMSON PC-GAME

COMPUTER ADVENTURE & ACTION PUR



Nur Sie allein bestimmen, wie das Spiel verläuft. Fließende 3-D-Bilder werden Sie mitreißen in ein interaktives Spielerlebnis. Fotorealistische Bit-Map-Grafiken und eine fraktal generierte Oberfläche werden Ihnen das Gefühl geben, Hauptdarsteller eines spannenden Spielfilms zu sein. Ihr Auftrag lautet: Finden Sie die goldene Mähne des Samson. Sind Sie clever genug für die vielen Rätsel und Prüfungen? Sind Sie auch noch flink genug für die heißen Actionspiele? Dann folgen Sie dem Ruf des Samson! Sind Sie mindestens 18 Jahre alt, verfügen Sie über einen 286er PC oder besser, 640 K und VGA-Karte? (1 MB empfohlen). Dann sollten Sie keine Zeit verlieren und sofort bestellen. Wie es geht erfahren Sie rechts!

DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON





22,– DM plus 4,– DM Porto auf das Postscheckkonto 5 221 434 bei der Postbank Essen unter dem Stichwort SAMSON GAME einzahlen oder einen Scheck an Brinkmann Niemeyer GmbH, SAMSON GAME, Postfach 103 944, 40030 Düsseldorf schicken (Adresse nicht vergessen!). Die Lieferung erfolgt nach Eingang des Geldes. Mehr Information erhalten Sie unter der Telefon-Nr. 01 90 - 21 22 77 (0,23 DM für eine Einheit von 12 Sek., MPS). Also, was hält Sie noch auf?

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

I'm Death Incarnate



Gelbe Augen machen mich so sentimental: Ein Motz wird geröstet

Doom



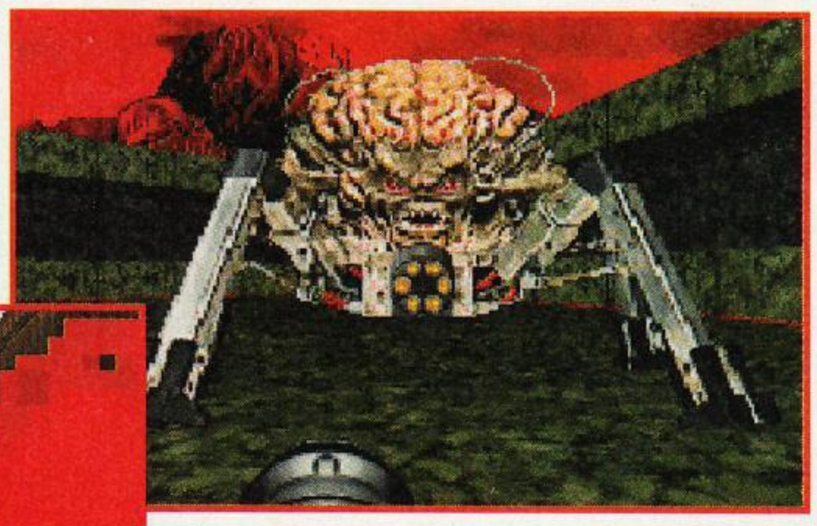
Die sonst so friedliche Redakteursschar der *POWER PLAY* hat sich in eine blutrünstige Meute verwandelt: Knut "Sexmachine" Gollert hämmert mit dem Granatwerfer in einen Pulk Zombies, Volker "Chaingun" Weitz mäht seine Gegner am liebsten mit der Autokanone nieder und Michael "Brmm... brmm" Hengst zerhackt seine Feinde mit der Kettensäge in handliche Teile. Bewegt sich der Redakteur im Solo-Modus schon in den Niederungen menschlicher Empfindungen, ist's mit Moral, Ethik oder dem Gewissen im "Deathmatch" total vorbei. Ohne mit der Wimper zu zucken, ballert man im Netz auf seinen besten Kumpel, mit brachialer Gewalt wird der Fundort einer fetten Extrawaffe verteidigt. Aber keine Bange: Nach dem mörderischen *Doom*-Gefecht werden aus den meuchelnden Serienkillern wieder friedliche Gesellen, die keiner Fliege was zuleide tun. Wer also vor der Splatter- und Goregeschichte nicht zurückschreckt, wird von den Software-Zauberern aufs Fürstliche entlohnt. Grafikguru John Carmack zieht bei *Doom* alle Register seines Könnens: An der genialen Optik dieses Actionknallers müssen sich künftige Spielegenerationen messen. Die spannungsgeladenen und abwechslungsreichen 3D-Levels sehen nicht nur höllisch gut aus, sondern sind zudem erstklassig designt. Wer will, versucht, sich in Rekordzeit durch die Etagen zu metzeln, ruhigere Naturen gehen nach dem großen Töten erstmal auf die Suche nach versteckten Extras. Für mich steht fest: *Doom* ist derzeit das beste Actionspiel, das es für PCs gibt.

Es gibt Programme, die sich der Spielefreak nur still und heimlich hinter verschlossenen Türen reinzieht. Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das seine dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt und landet ohne Unwege in der tiefsten Vorurteilsschublade.

Ein wahres Prachtexemplar dieser Gattung wird jetzt von den Grafikzauberern von id-software vorgelegt. Bekanntlich konnte die quirlige Programmiertruppe aus dem texanischen Houston schon mit dem Vorgängerprogramm einen Welterfolg landen. Besagtes Programm wurde umgehend von der deutschen BPS mit Acht und Bann belegt, verbreitete sich daraufhin nochmal so schnell und ist längst zum Klassiker der Programmierkunst geworden.

John und Adrian Carmack, Dave Taylor und John Romero empfahlen sich nachhaltig in der Branche und beliefern heute nahmhafte Firmen mit ihrem Grafiksystem. So sorgen z.B. id-Routinen für den zügigen Monsterdurchmarsch in Origins *Shadowcaster*

Das aktuelle Produkt der kreativen Truppe geisterte schon seit beinahe einem Jahr als Grafik-File und erstes Demo durch die Szene und ließ die Spielerherzen vor Erwartung beben. Das Nägelkauen hat ein Ende: *Doom* ist fertig und übertrifft alle unsere Erwartungen. Wie im Vorgänger, wird auch jetzt wieder der 3D-Blick aus subjektiver Perspektive geboten. Wieder können wir uns frei in alle Richtungen bewegen, flüssig um 360 Grad rotieren und einen beherzten Schritt nach links und rechts machen. Der namenlose Actionheld 1994 ballert sich nicht mehr durch ein bösewichter-verseuchtes Schloß, sondern metzelt auf dem Erdmond und in anderen Dimensionen. Drei komplette Welten mit jeweils acht Levels, plus einem Geheimlevel pro Welt stehen zur Wahl (weitere Welten sind bereits in Vorbereitung). Unsere Aufgabe in jedem Fall: Die Level von allen Monstern säubern und den jeweiligen Ausgang samt Schlüssel finden.



Teuflisch gut: Die Stahlspinne im Anmarsch auf unsere Wumme.

Freundlicherweise müssen wir *Doom* nicht komplett linear durchspielen, sondern dürfen zumindest die jeweilige Welt zu Beginn aussuchen. Je nachdem wie hoch Ihr Eure Fähigkeiten einschätzt, stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Eisenbeißer wählen "Hurt me plenty" oder "Ultra Violence", pazifistische Naturen finden Entspannung bei "Hey, not to rough" oder "I'm too young to die". Je nach Stufe werden mehr Monster auf uns losgelassen und die lebenswichtigen Extras sind spärlicher in den Gängen verteilt. Hier darf der Metzelfreund aus dem Vollen schöpfen: So finden wir etwa unterschiedlich wirksame Verbandskästen, die verbrauchte Energie auffrischen, diverse Größen an Munitionskisten und allerhand nützliches Zubehör. Ein Rucksack verdoppelt die Tragekapazität unseres Helden, Infrarotbrillen machen die Nacht zum Tag, und Schutzanzüge verhindern Verbrennungen, wenn wir in radioaktiven Seen



Feuerball: Bei 1000 Grad schmilzt der härteste Held



Schau mir in die Augen, Kleines: Beholder schweben ein



Nicht ganz fein: Gemetzel mit der Kettensäge



Ist das hart: Dieses Spiel schreit nach einer Altersbegrenzung



Vorsicht, extreme Suchtgefahr! *Doom* knallt direkt in Euer Kleinhirn und weckt dort den rasenden Wahnsinn. Ich habe auf dem PC noch kein Actionspiel gesehen, das atmosphärisch, technisch und spielerisch so viel geboten hätte wie *Doom*. Man macht sich vor Spannung fast in die Hose und schaltet den Rechner nicht eher aus, bis alle Welten vom Bösen befreit sind. Technisch ist id-software der Konkurrenz um Lichtjahre voraus: Die Wände scrollen wunderbar weich vor unseren Augen, die Gegner sind kein bloßes Kanonenfutter sondern reagieren intelligent und überlegt. Architektonische Finessen, tote Winkel, Vorsprünge, Absätze, Durchbrüche und Balkone sind ein Fest für den Strategen. Die Surround-Soundeffekte tragen entscheidend zum Spielgeschehen bei. Geht in unserem Rücken eine Tür auf, dann haben wir auch wirklich einen Fiesling im Nacken kleben und sollten reagieren. Daß uns dieses geniale Spiel auch noch zu einem extrem günstigen Preis angeboten wird, sollte auch passionierten Raubkopierern zu denken geben. Leute, unterstützt id-Software und kauft dieses einmalige Programm.

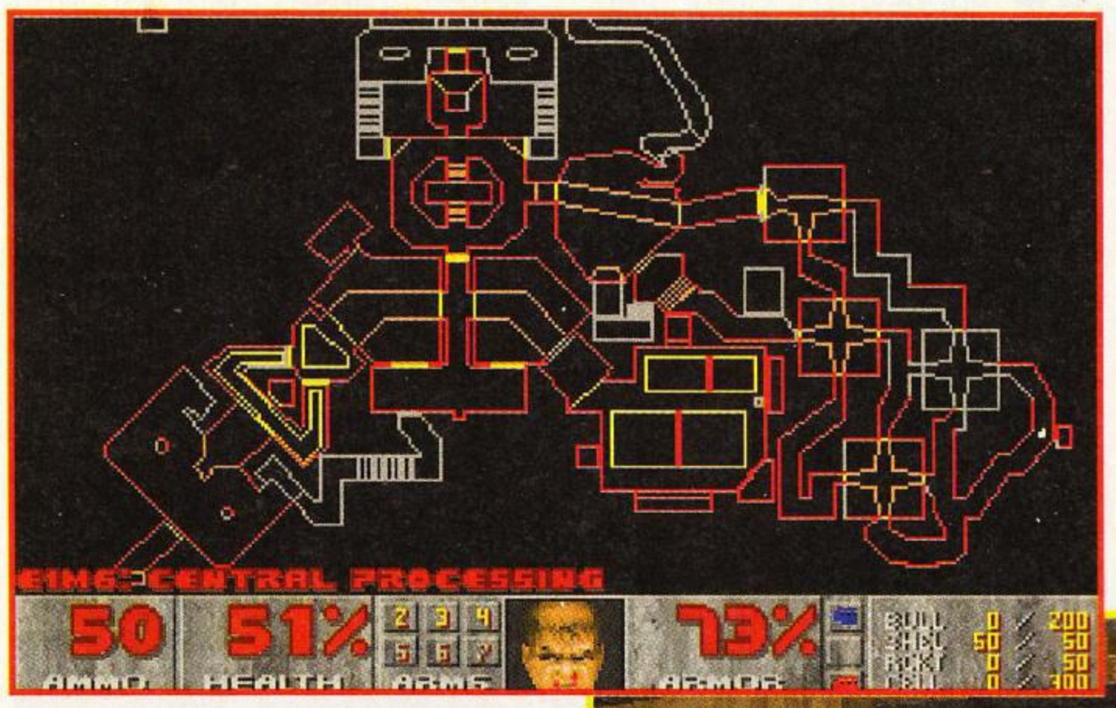
oder glutflüssiger Lava unterwegs sind. Leider lösen sich diese Anzüge nach einiger Zeit wieder auf, Geschwindigkeit ist also in jedem Fall Trumpf. Panzerwesten erhöhen unsere "Armorclass" und bieten einen zusätzlichen Schutz. Besonders Glückliche finden in Geheimgängen oder schwer zugänglichen Stellen, Energiekugeln, die kurzfristig unsichtbar oder unverwundbar machen.

Zur gezielten Monstervertilgung darf der Terminator sieben unterschiedliche Waffen oder die bloßen Fäuste einsetzen. Wir starten unser Bildschirmleben mit einer kleinen Pistole und fünfzig Schuß Munition, alle anderen "Gerätschaften" wollen erst gefunden werden. Skrupellose Helden wählen zwischen "Pumpguns", Kettensägen, Maschinengewehren, Granatwerfern und Lasern in zwei Stärken.

Terminierte Monster lassen ab und zu nützliche Munition oder Waffen fallen, mit denen wir unser Arsenal des Schreckens aufstocken können. Diese unfreundlichen Kerle gibts in den verschiedensten Ausführungen. Fliegende Schädel, Minotauren, Beholder und Kopffüßler sind nur eine kleine Auswahl, und natürlich dürfen auch besonders schwer zu knackende Obermotze nicht fehlen. Diesen Großbösewichtern wird übrigens jeweils ein eigener Level gegönnt.

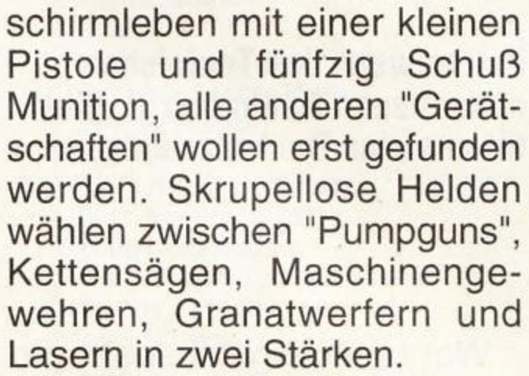
Bei einem High-End-Programm darf ein komfortables "Automapping" nicht fehlen. *Doom* zeichnet automatisch eine zoombare Karte mit. Sollten wir zufällig irgendwo ein Computerterminal finden, darf man sogar auf der Karte alle Geheimgänge und versteckten Abkürzungen bewundern. Anders als beim direkten Vorgänger, der nur rechte Winkel kannte und bei dem verschlossene Türen und Geheimwände das höchste der spielerischen Gefühle waren, bietet *Doom* Aufzüge, Treppen, Teleporter, Rampen, mehrgeschossige Bauten und eine kleine Außenwelt.

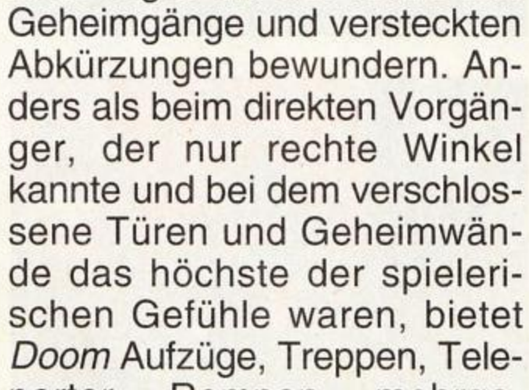
Die Wände sind mit einer Unmenge, teils sogar animierter Texturen belegt, vielfältige Lichteffekte und Dunkelzonen sorgen für Atmosphäre. Besitzer von schnellen Rechnern können die ganze Monitorbreite als Sichtschirm nutzen. – Wahlweise kann der Bildschirmausschnitt verkleinert und eine Infoleiste eingeblendet werden. Wer zu viele Treffer einsteckt, darf an einer von vier zuvor gespeicherten Stellen wieder einsteigen. Spieler, die Zugang zu einem Novell-Netz haben, dürfen mit vier Terminatoren gleichzeitig ans Werk gehen. Entweder ziehen im "Cooperative-Mode" alle am gleichen Strang und arbeiten zusammen oder duellieren sich im "Deathmatch". Netzhelden mit fiesem Charakter verbünden sich mit einem Kollegen und machen gemeinsam Jagd auf das ausgewählte Opfer. Gemeinerweise kann man während des Spiels heimliche Botschaften mit anderen Kämpfern austauschen oder der ganzen Truppe drohen. Jeder Kämpfer ist durch eine andersfarbige Uniform gekennzeichnet.Verwechslungen mit Monstern sind deshalb ausgeschlossen. Segnet Eure Figur trotzdem das Zeitliche, dann bedankt Euch beim Netznachbarn. Wer kein Netzwerk hat, muß nicht verzweifeln: Eine Modem- und Kabelversion ist bereits in Vorbereitung. *vw*

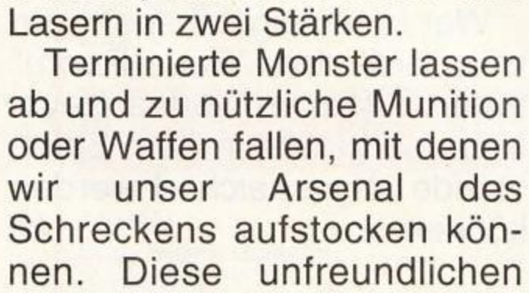


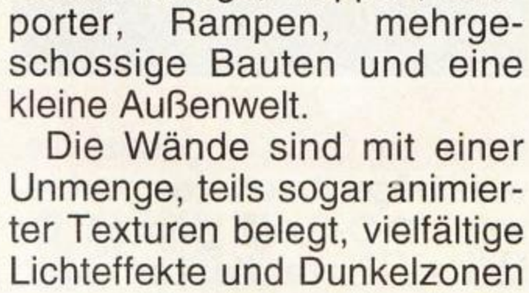
Automapping: Durchblick dank Datenbank











Vor soviel architektonischer Meisterschaft gehen wir in die Knie

Genre: Action
Hersteller: id-Software
Zirka-Preis: 60 Mark
Testmuster: id-Software

MS-DOS 87%

Grafik: 90% Sound: 77%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 486er, 4 MByte RAM VGA, Festplatte mit 11 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Novell Netze
Geplant für: –

Heilige Anchovis

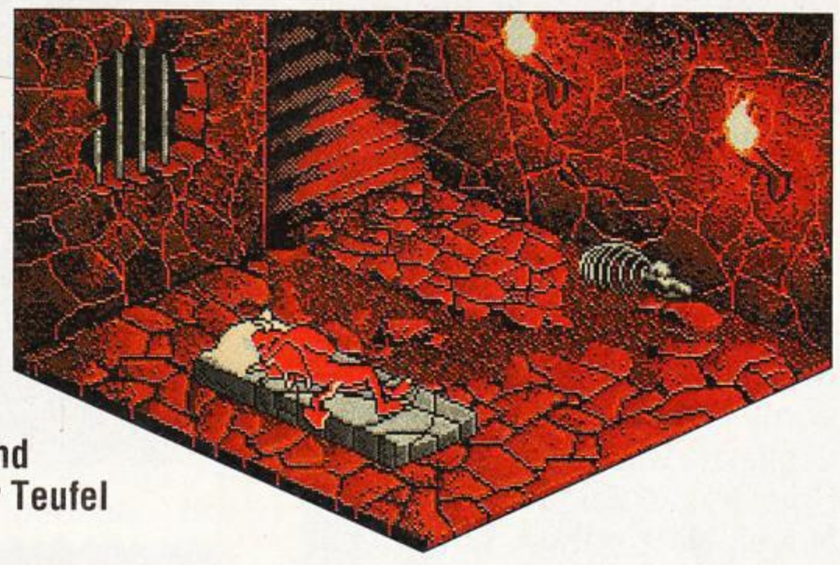


Gesundheit! Mit Nasivin bleibt die Nase garantiert frei

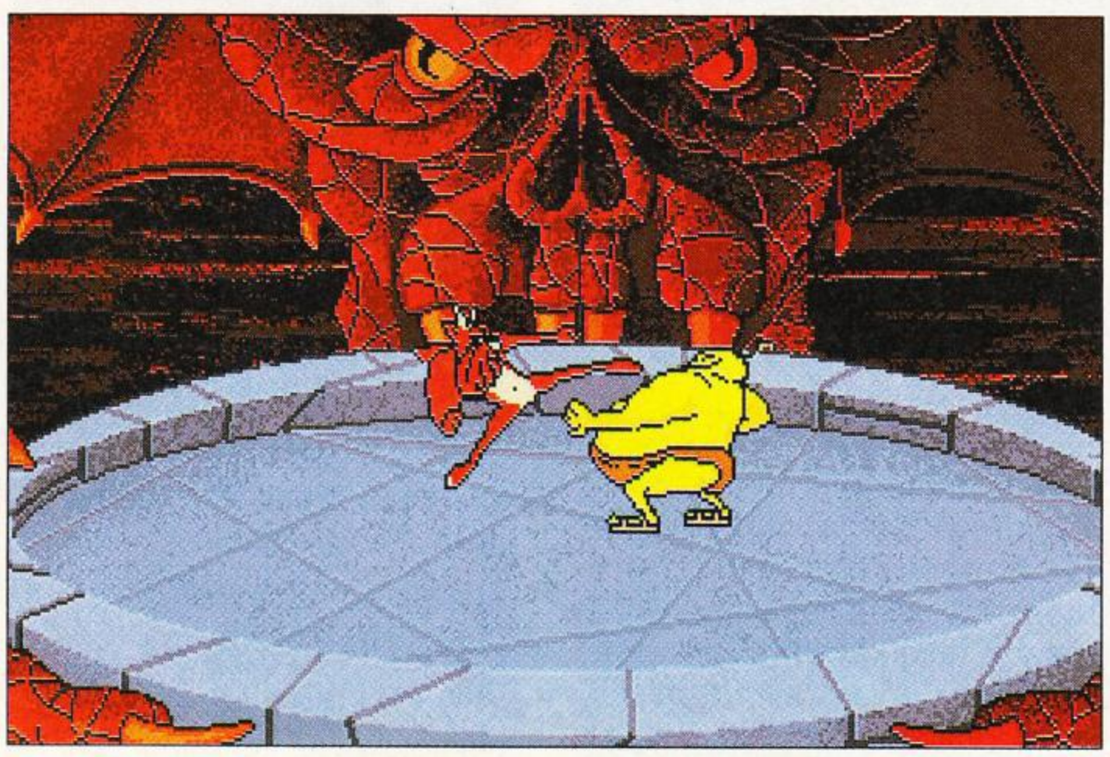
Litil Divil

Was macht das Leben lebenswert? Computerspiele? Weihnachtsmänner? Pizza? Ja, die italienische Mikrowellenwaffel macht das Rennen – zumindest in der "Underworld". Lebensinhalt der Unterweltler ist die "Mystic Pizza of Plenty", der verzauberte Italo-Snack mit Extra-Pepperoni und einem Haufen Anchovis, der nie aufgegessen werden kann. Diese zauberhafte Mahlzeit liegt irgendwo im "Labyrinth of Chaos" versteckt, und jedes Jahr darf sich ein Unterweltler der Ehre bewußt werden, ins Labyrinth hinabzusteigen und auf der Jagd nach der allmächtigen Pizza sein Oliven-verwöhntes Leben zu riskieren. Dieses Jahr ist Mutt dran, Mutt Divil. Geschüttelt vom obligatorischen "Why Me?-Syndrom" steigt Mutt ins "Labyrinth of Chaos", um von Euch zum allmächtigen Tomatenkuchen geführt zu werden.

Durch fünf verzweigte Levels hat Mutt zu wandern und nebenbei etliche Gefahren zu bezwingen. Ihr watschelt mit Mutt, einer fehlgeschlagenen Kreuzung aus Teufelchen und Banane, durch die 3-D-Dungeons, die, wer möge ihnen das verbieten, in 3-D-Grafik glänzen. Da Mäuse Pizza hassen, wird Mutt Divil entweder mit dem Joystick oder der Tastatur durchs Chaotenlabyrinth gesteuert. Auf dem Weg warten hinterhältige Fallen wie Klärgruben, eingemauerte Bogenschützen oder gut versteckte Flammenwerfer, die jedes Mal vorsichtig umgangen oder übersprungen werden müssen. Gelangt Ihr an eine Tür, wartet hinter dieser entweder ein Shop, in dem wichtige Utensilien für aufgesammeltes Geld gekauft werden dürfen oder einer der vielen Prüfungsräume, in dem unterschiedlichste Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben gelöst werden müssen.



Abgespeichert und hingelegt: Unser Teufel ruht sich aus

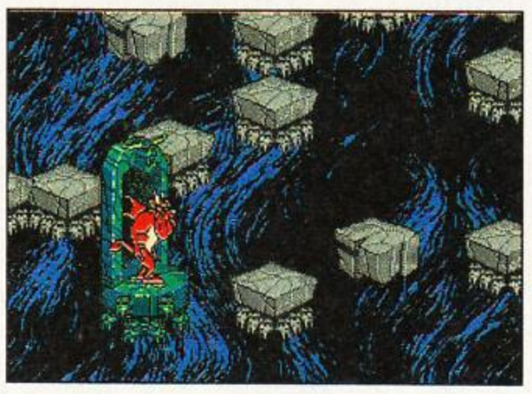




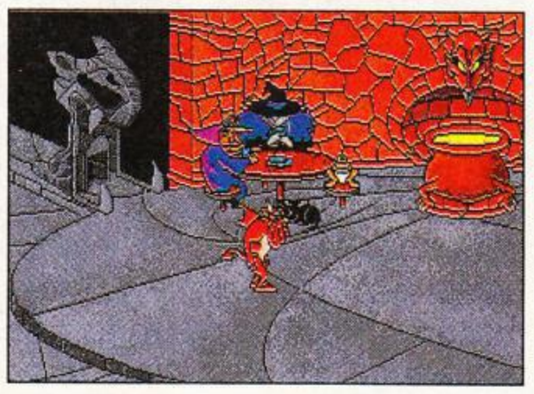
Es sollte eigentlich eine direkte Proportionalität zwischen Spielqualität und benötigtem Speicherplatz regieren, denn schon in der Vergangenheit waren die größten Festplattenfresser die besseren Spiele – Ausnahmen bestätigen die Regel. Warum *Litil Divil* allerdings satte 30 MByte auf der Festplatte schluckt, bleibt selbst dem findigen Spieletester ein Rätsel. Mutts Animationen und die seiner Feinde sind zwar äußerst fetzig und auch dementsprechend zahlreich, aber der Platzbedarf scheint trotzdem ungerechtfertigt. So ist *Litil Divil* zwar ein nettes und stellenweise herzhaft lustiges Rätselspektakel – aber es ist sicher keine 30 MByte gut. Vor allem die Fallen und Rätsel in späteren Levels erwecken den Eindruck gnadenloser Unfairneß, auch wenn der eine oder andere Raum fast genial designt ist. Hinzu kommen winzige Ungereimtheiten im Spieldesign und wenige blödsinnige *Dragons-Lair*-Einlagen, die Mutt alles in allem keinen Spitzenplatz unter den 30-Megabytern zukommen lassen. Witzfanatiker und MByte-Sammler sollten auf jeden Fall probekaufen – auch die beigelegte "Underworld"-Zeitung ist es wert.











Immer wenn das Teufelchen einen neuen Raum betritt, gibt's für uns eine Denksportaufgabe

Wer unterwegs abspeichern will, muß den "Save-Room" finden, den ein jedes Level beherbergt und in dem Spielstände abgespeichert werden können. *kn*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 74%

Grafik: 76% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386SX, 4 MByte, Festplatte 30 MByte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –

EMP

PC & AMIGA GAMES

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

News
Topseller
Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga		PC	
Apydia	DA	650027	19,99 DM	----------	----------
ATAC	E	----------	----------	700075	39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	----------	----------	700080	64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	----------	----------	700081	39,99 DM
BAT 2	E	----------	----------	700071	29,99 DM
Battle Isle	E	----------	----------	700156	39,99 DM
Castles (5,25")	E	----------	----------	700117	29,99 DM
Chaos Engine	DA	650010	39,99 DM	----------	----------
Death Knights Of Krynn	KD	650092	49,99 DM	700140	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM	700013	64,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM	700010	59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM	700141	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	----------	----------	700019	64,99 DM
Falcon 3.0	DA	----------	----------	700018	64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM	700125	27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	----------	----------	700028	29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM	700084	64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	----------	----------	700083	64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM	700137	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM	700124	27,99 DM
Jaguar XS 220	DA	650055	29,99 DM	----------	----------
John Madden Football (5,25")	E	----------	----------	700118	29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026	29,99 DM	700038	29,99 DM
Legend Of Fairghail	KD	650095	49,99 DM	700143	49,99 DM
Legacy	KD	----------	----------	700020	49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	----------	----------	700119	19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM	----------	----------
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM	700139	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM	700073	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM	700029	32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	----------	----------	700121	19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	29,99 DM	700007	39,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM	----------	----------
Special Forces	DA	----------	----------	700074	64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM	700058	19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	----------	----------	700122	19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM	----------	----------
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	----------	----------	700172	19,99 DM
Woody´s World	E	650052	29,99 DM	----------	----------
Zak McKracken	KD	650090	49,99 DM	700138	49,99 DM
Zool	DA	----------	----------	700072	39,99 DM
4D Sports Driving		----------	----------	700123	39,99 DM

AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA	650051	59,99 DM	----------	----------
Anstoss	KD	650041	84,99 DM	----------	----------
Body Blows Galactic	DA	650104	59,99 DM	----------	----------
Hattrick	KD	650111	79,99 DM	----------	----------

CD - ROM

Battle Isle 2	KD	----------	----------	750010	89,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	----------	----------	750011	94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	----------	----------	750014	89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	----------	----------	750013	129,99 DM
(Compilation mit Zak MacKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)					
Might + Magic 3 - 5	KD	----------	----------	750012	94,99 DM
Police Quest 4	DA	----------	----------	750015	89,99 DM
Rebel Assault	KD	----------	----------	750016	99,99 DM
The 7th Guest	KD	----------	----------	750001	99,99 DM

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

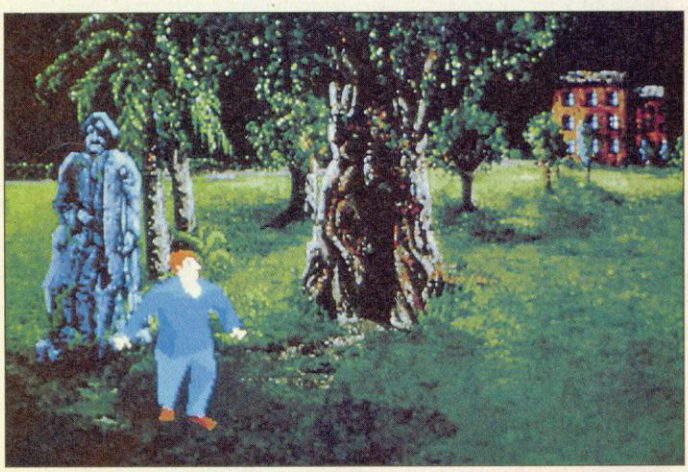
TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga		PC	
Airline	KD	----------	----------	700173	84,99 DM
Alien 3	DA	650046	49,99 DM	----------	----------
Alien Breed	DA	----------	----------	700078	59,99 DM
Alien Breed 2 A500	DA	650050	39,99 DM	----------	----------
Ambermoon	KD	650099	74,99 DM	700148	89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040	84,99 DM	700061	84,99 DM
Apocalypse	DA	650063	49,99 DM	----------	----------
Archon Ultra	KD	----------	----------	700144	89,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.!)	KD	----------	----------	700164	49,99 DM
Battle Isle 2 (absolut super!)	KD	----------	----------	700160	89,99 DM
Blue Force		----------	----------	700094	84,99 DM
Body Blows	DA	----------	----------	700056	59,99 DM
Body Blows Galactic A500	DA	650049	54,99 DM	----------	----------
Cannon Fodder (macht süchtig)	DA	650096	59,99 DM	----------	----------
Die Siedler	KD	650083	89,99 DM	700159	89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM	700129	89,99 DM
Fantasy Empires	KD	----------	----------	700132	89,99 DM
Fatman	DA	----------	----------	700174	59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008	54,99 DM	700045	64,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	----------	----------	700165	69,99 DM
Hattrick	KD	650109	79,99 DM	700175	89,99 DM
Indy Car Racing	KD	----------	----------	700163	74,99 DM
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM	700131	79,99 DM
Kolumbus	KD	650097	84,99 DM	700149	89,99 DM
Lands Of Lore	KD	----------	----------	700047	64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	----------	----------	700168	89,99 DM
Litil Devil	DA	----------	----------	700135	79,99 DM
Lords Of Power (Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)	KD	650078	79,99 DM	700126	89,99 DM
Mortal Kombat	DA	650045	54,99 DM	700068	64,99 DM
Overdrive	DA	650037	39,99 DM	----------	----------
Pizza Connection	KD	650110	84,99 DM	700176	89,99 DM
Police Quest 4	KD	----------	----------	700105	84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	----------	----------	700170	49,99 DM
Quest For Glory 4	KD	----------	----------	700104	84,99 DM
SAM & MAX	KD	----------	----------	700177	89,99 DM
Starlord	DA	----------	----------	700065	94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	----------	----------	700166	89,99 DM
Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderlich!!)	KD	----------	----------	700150	49,99 DM
Terminator 2	DA	650106	54,99DM	700079	64,99DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	----------	----------	700178	94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	----------	----------	700179	49,99 DM
Warlords 2	E	----------	----------	700158	89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM	700171	79,99 DM
X-Mas - Lemmings Data Disk (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	650112	44.99 DM	700169	44.99 DM
X-Wing - Upgrade-Kit (Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)	KD	----------	----------	700134	66,99 DM
Zool 2	DA	650086	59,99 DM	----------	----------

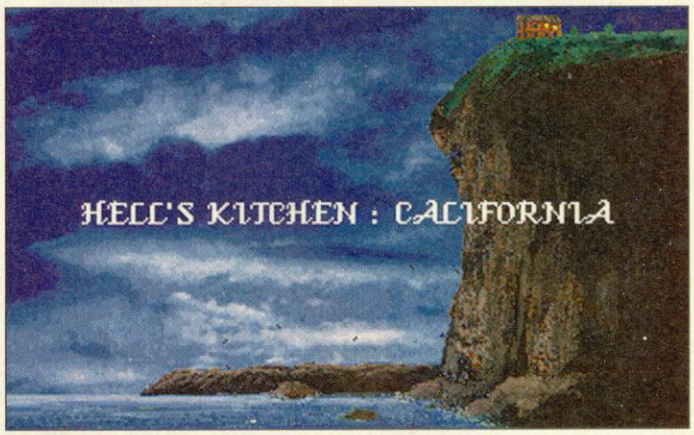
Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert. Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

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

Lieber Polygon als ganz allein



Edward Carnby kann ein Lied von verwunschenen Villen singen



Ortswechsel: Vom ländlichen Louisiana ins sonnige Kalifornien

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

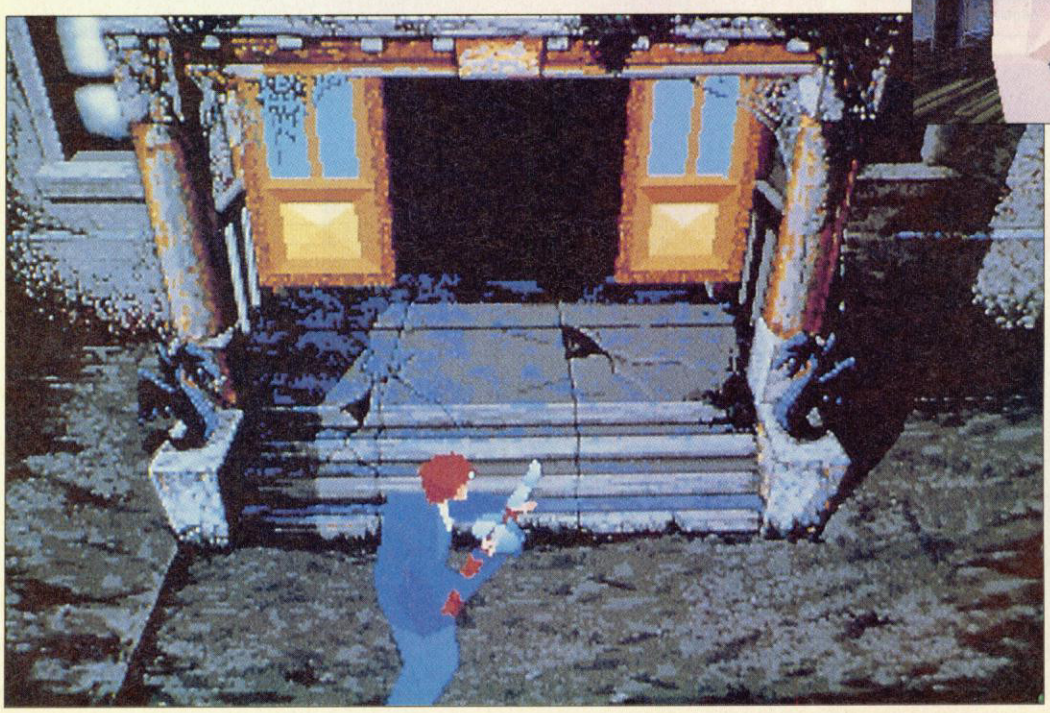
Alone in the Dark 2

Wenn furchterregende Polygonverbrecher um Häuser schleichen, bösartige Kreaturen in grauenvollen Texturen schillern und donnernder Sound die Spieler in Angst und Schrecken versetzt, kann *Alone in the Dark* nicht weit sein. Der erste Teil des Actionadventures verknüpfte auf neue Art Gruselstory mit einem Hauch von Virtual Reality. Lassen wir *Alone in the Dark* zum ersten noch einmal Revue passieren: Malermeister John Hartwood zog den Strick dem weiteren Aufenthalt in seiner Villa vor. Für Euch war dies der Anlaß, als Nichte Emily Hartwood oder als Privatdetektiv Edward Carnby Derceto die Villa von John Hartwood etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Mit jedem Schritt in das verwunschene Haus wurde die Angelegenheit für Euch klarer, denn schließlich war Derceto der "In"-Treff der lokalen Monster-, Mumien-, Mutationenszene. In feinster 3-D-Manier rücktet Ihr dem Geistervolk zu Leibe und macht dem Spuk schließlich ein Ende. Wie es sich für eine erfolgreiche Produktion in der Spielewelt gehört, läßt ein ähnlich gearteter Nachfolger nicht lange auf sich warten. In diesem Sinne gab sich auch Infogrames redlich Mühe, die Fans nicht lange auf einen zweiten Teil warten zu lassen. Dabei lutschte das französische Programmierteam den ersten Teil nicht etwa ein weiteres Mal aus, sondern schraubte die Meßlatte in Technik und Story deutlich nach oben. Die Schauermär schließt nahtlos an den ersten Teil an, zumindest könnt Ihr wieder mit dem wohlvertrauten Detektiv Edward Carnby auf die Pirsch gehen. Auch die verwunschene Örtlichkeit ist nicht weit von Derceto entfernt. Diesmal allerdings nicht in Louisiana, sondern im sonnigen Bundesstaat Kalifornien angesiedelt.

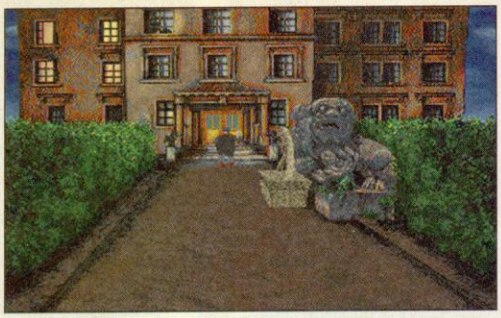
Nicht umsonst, denn in *Alone in the Dark 2* dürft Ihr zum Pigmentehaschen auch in die freie Wildbahn. Wie im ersten Teil ist der Anlaß allerdings traurig genug: Denn diesmal handelt es sich gleich um Kindesentführung, für die Ihr Euch auf die Socken macht. Der hundsgemeine Pirat One Eyed Jack, ein Geisterpirat mit einem Vorstrafenregister so lang wie das Telefonbuch von Hamburg, kidnappte die kleine Grace Saunders. Einer Eurer besten Freunde und Kollegen Privatdetektiv Striker war den Verbrechern schon auf der Spur, wurde aber, bevor er die kleine Grace den Händen der Verbrecher entreißen konnte, geschnappt und feige ermordet. Für Euch ist das Maß nun endgültig voll, Ihr holt die 38er aus dem Schrank und macht Euch auf den Weg ins Hell Kitchen. Wie schon im ersten Teil, geht es den Geistern in einer 3-D-Umgebung an den Kragen. Grundsätzlich blieb es dabei alles beim alten: Euer Blickwinkel ins Geschehen ist



Spieglein, Spieglein in der Hand, wo ist das schönste Polygon im Land



Revolver sind out – in *Alone in the Dark 2* geht es mit größeren Kalibern auf Geisterjagd



Freund und Kollege Striker unternimmt die ersten Versuche, die kleine Grace zu befreien



In *Alone in the Dark 2* spielen die bösen Mächte mit viel Magie



Die Animationen wurden durchgängig handgemalt und passen sich erstklassig ins Geschehen ein



Spielkarten haben nicht nur beim Kopierschutz eine Sonderstellung



Endlich ist der langerwartete zweite Teil der *Alone in the Dark*-Sage auf dem Tisch. Nachdem Infogrames bereits im letzten Jahr die erste fast fertige Demo der französischen Version eintrudeln ließ, wurde die Zeit bis zur vollständigen deutschen Version noch ziemlich lang. Grundsätzlich ist *Alone in the Dark 2* weit actionhaltiger als der erste Teil: Ganze Heerscharen von miesgelaunten Geistern stürmen auf unseren Helden zu und können mit einer halben Waffenkammer in den Geisterhimmel gepustet werden. Obwohl Ed auch im zweiten Teil im wesentlichen durch eine Villa tappt, kommt die Atmosphäre völlig anders rüber. Kein Wunder, denn das kribblige H.P. Lovecraft-Feeling wich einer Infogrames-eigenen Hintergrundstory. Ed greift im zweiten Teil nicht nur bitterernst zum Maschinengewehr, sondern zaubert mit französischem Charme des öfteren ein Lächeln in das Spielergesicht. Wem die Grafiken im ersten Teil gefielen, darf sich auf eine wahre Bilderflut gefaßt machen. Die Zeichner bei Infogrames legten sich merklich ins Zeug, um dem Spieler eine ganze Galerie von wunderschönen Blicken zu präsentieren. Dabei wurde auch an Animationen gedacht, die nicht halbherzig per Renderprogramm eingebunden wurden, sondern konsequent im *Alone in the Dark*-Stil an den Spieler gebracht werden. Ein weiteres Lob verdienen die blitzsauber gestylten Moster, von denen diesmal quantitativ und qualitativ beträchtlich mehr unterwegs sind. Ein Problem des ersten Teils wurde allerdings nicht gelöst und wirft den Spieler des öfteren aus der Bahn, denn durch die vertrackten Blickwinkel ist es oft nicht einfach, mit einem angreifenden Monster zu kämpfen. Nicht ganz so gefährlich ist dagegen die eine oder andere Perspektivenunstimmigkeit. So verschwindet schon mal Eds Bein, Arm oder Kopf in der Pixelwand. Trotzdem übertrumpft *Alone in the Dark 2* seinen Vorgänger in technischen und spielerischen Belangen und gehört in jede gute Spielesammlung.

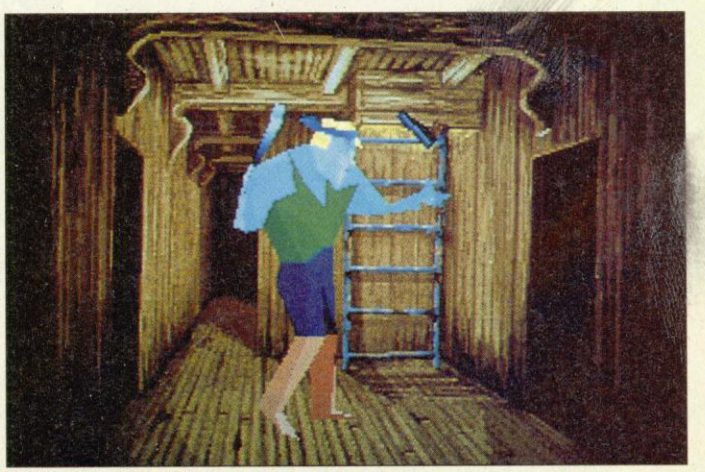
durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort in der Szene umgeschaltet, damit sich Eure Figur immer optimal im Blickfeld befindet. Ebenfalls wie im vertrauten Vorgänger, setzt sich Euer Held aus Texture-belegten Polygonen zusammen und läuft durch gezeichnete Bilder. Genau an dieser Stelle setzte Infogrames den Fortschrittshebel an: Durch ein neues Verfahren bei der Oberflächenbearbeitung wirken die Texturen realistischer als im ersten Teil und lassen sich schneller bewegen. Auch an der Benutzeroberfläche wurde gefeilt. Hatte Euer Hauptheld in *Alone in the Dark* immer ein ganzes Dutzend Standardtätigkeiten parat, wurden diese im zweiten Teil radikal gekürzt. Übrig blieb nur das Kämpfen und das Verschieben. Braucht Ihr für eine Aktion eine spezielle Handlung, wird diese erst in Kombination mit einem bestimmten Gegenstand aktiv. Zum Beispiel könnt Ihr so gefundene Bücher lesen, Magazine in das Thomson-Gewehr stecken oder ein Seil mit einem Haken verknüpfen. *cd*

Genre: Action/Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Infogrames

MS-DOS 85%

Grafik: 78% **Sound: 70%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, Festplatte mit 12 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: CD-ROM





Neue Waffen, Schläge, und Gegner: Das Kampfsystem wurde gründlich überarbeitet

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

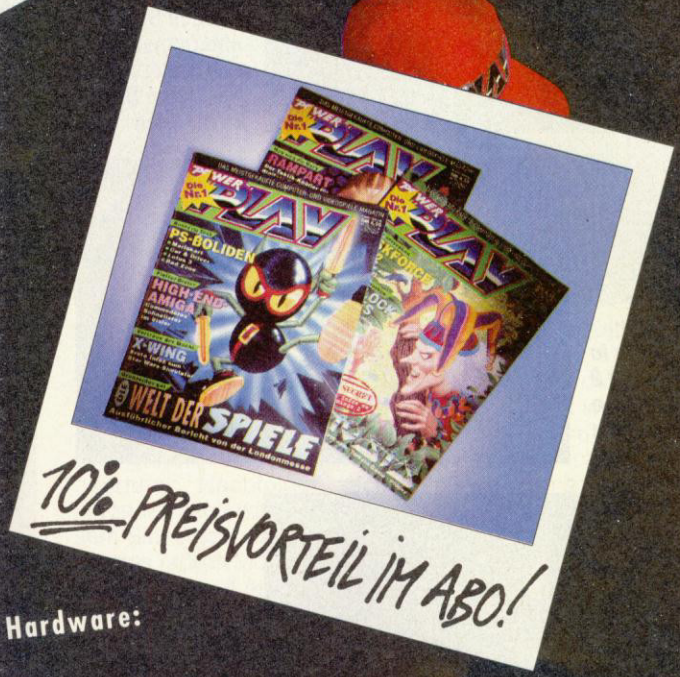
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

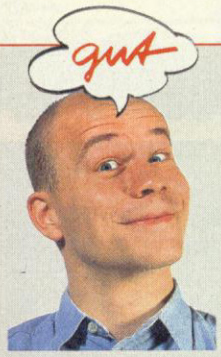
POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

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

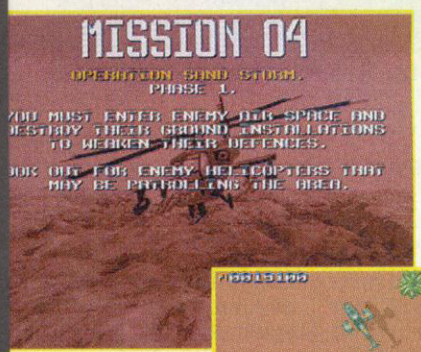
3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten

WEG MIT DER KARTE!!!





Hubschrauber-Action steht in meiner persönlichen Bestenliste ziemlich weit vorn. Da *Seek & Destroy* in die Fußstapfen der Electronic Arts-Hits tritt, darf sich auch das Vision-Programm über ein knappes Zweiergesicht freuen. Allerdings erreicht *Seek & Destroy* den Spielwitz der Vorbilder nicht: die abwechlungsreichen Landschaften von *Jungle Strike* wichen einer oftmals nicht gerade abwechslungsreichen *Seek & Destroy*-Ödnis. Auch die Missionsaufgaben können in Abwechslung und Originalität nicht mit dem Original mithalten. Der Schwierigkeitsgrad fiel eindeutig eine Nummer zu hart aus. Trotz der einstellbaren Schwierigkeitsgrade stürzen sich des öfteren kolossale Feindesmengen auf den winzigen Hubschrauber, die den Hobbysöldner dann vom Jäger zum Gejagten werden läßt. Knallharte Amiga-Piloten, die bereits *Jungle Strike*-Erfahrung haben, sollten trotzdem losknattern.



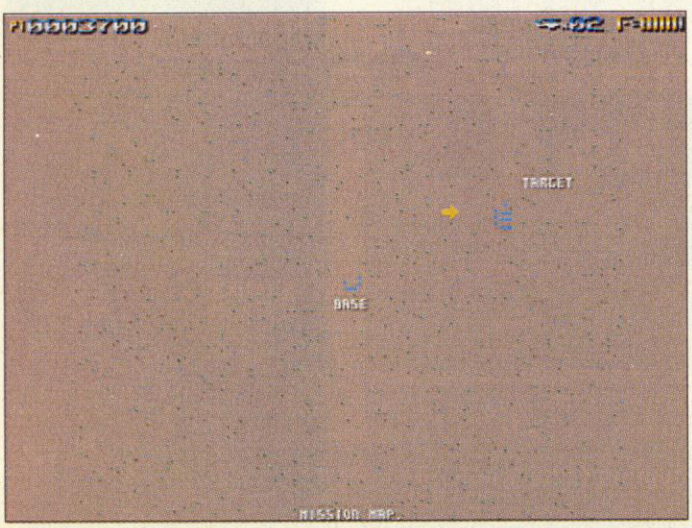
Einseiter: Das Missionbriefing ist kurz und schmerzlos



Luftduell: Tausendmal ist nichts passiert, tausendundeine Wacht, und dann hat es Boom gemacht

machte sich eine kleine Firma an die Arbeit, um sich ein Stück vom Hubschrauberkuchen abzuschneiden. Aus eben jenem holden Grunde fackelten die Jungs von Vision nicht lange und hielten sich eng an das Vorbild.

Selbst eine Hintergrundgeschichte, in denen die guten Hubschrauberpiloten gegen die bösen Rebellen zu Felde ziehen, hielten die Jungs von Vision für überflüssig und gingen direkt zum Spielgeschehen über. Bewegte sich Vision schon bei den kleinen Nebensächlichkeiten kaum über den *Jungle Strike*-Tellerrand traute Elemente. Wie in alten Zeiten bewegt Ihr Euren Hubschrauber in Kavalliersperspektive über die in alle Richtungen parallaxende Landschaft. Natürlich müssen auch in *Seek & Destroy* böse Soldaten und deren Stellungen ausgehoben werden. Zu diesem Zwecke wurde eine beträchtliche Feuerkraft am Rumpf Eures Hubschraubers montiert. Klein, aber fein ist dabei die 9-mm-Bordkanone, gegen die kein Kraut gewachsen ist und vom wild herumschießenden Soldaten bis zum mittleren Bunker alles aushebt. Eine Nummer größer ist die Gatling-Kanone, die dann auch mittelschwere Bunker aus der Bahn räumt. Tummeln sich ganze Heerscharen von Feinden auf dem Schlachtfeld, könnt Ihr zur Rakete greifen. Dabei dürfen fliegende und stationäre Feinde individuell bedient werden. In verschiedener Bestückung ist Euer Hubschrauber mit AAM (Luft-Luft-Raketen) und zahlreiche AGM (Luft-Boden-Raketen) beladen, die mit einem selbstsuchenden Cursor selten ihr Ziel verfehlen. Mit dieser Bewaffnung könnt Ihr nicht nur Robocop das Fürchten lehren, sondern Euch auch auf den immerhin vier Disketten durch die verschiedenen Szenarien ackern. Trotz der relativ ausgedehnten Level braucht Ihr keine Angst zu haben, daß Ihr Eure Basis nach der gelungenen Mission nicht wiederfindet. Erstens sorgt ein ständig eingeblendetes Rundumsichtradar für den aktuellen Überblick und zweitens könnt Ihr im Zweifelsfall einen Blick auf die ständig griffbereite Karte werfen. Allerdings solltet Ihr Euch trotz Karte und Daumen auf den Abzug vorsichtig durchs Gelände bewegen, nach fünf Treffern klappt Euer Heli die Rotorblätter zusammen und die drei Leben sind schnell verspielt. Erst wenn es Euch gelingt, Euren Auftrag zu erfüllen und die Mission mit einer weichen Landung abzuschließen, kommt Ihr ins nächste Level.*cd*



No way home: auf der Karte sind Ziele und Stützpunkte eingezeichnet

Genre: Action
Hersteller: Mindscape/Vision
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 64%

Grafik: 61% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte RAM, Joystick
Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher
Geplant für: –

POWER PLAY-Abo-Karte

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

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

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

Datum, 2. Unterschrift

PPDH94

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice
D-74168 Neckarsulm

1 Die heißeste

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich u

Die stä

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!

DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

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

Das fliegende Auge

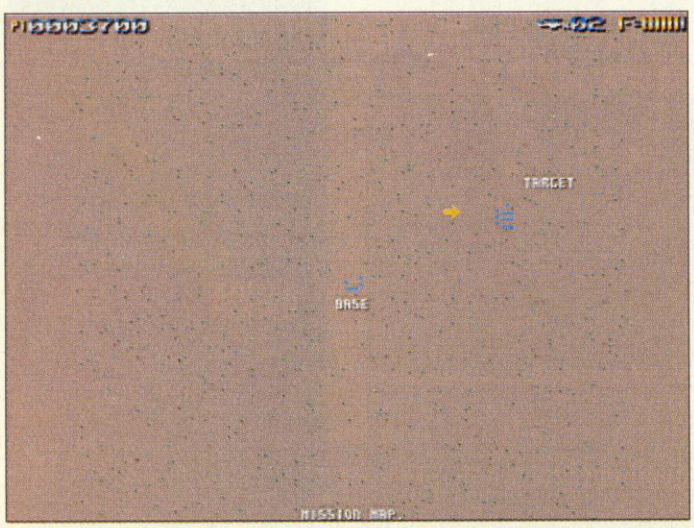


Five Miles Out: Mit dem Radar findet Ihr wieder nach Hause

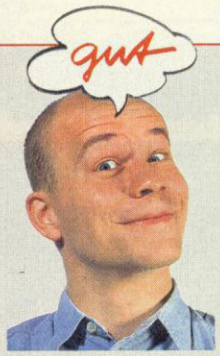
Seek & Destroy

Während sich Electronic Arts an *Jungle Strike* eine goldene Nase verdient, machte sich eine kleine Firma an die Arbeit, um sich ein Stück vom Hubschrauberkuchen abzuschneiden. Aus eben jenem holden Grunde fackelten die Jungs von Vision nicht lange und hielten sich eng an das Vorbild.

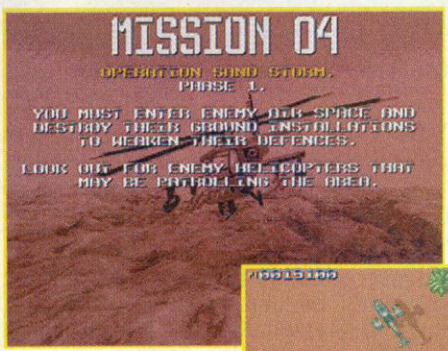
Selbst eine Hintergrundgeschichte, in denen die guten Hubschrauberpiloten gegen die bösen Rebellen zu Felde ziehen, hielten die Jungs von Vision für überflüssig und gingen direkt zum Spielgeschehen über. Bewegte sich Vision schon bei den kleinen Nebensächlichkeiten kaum über den *Jungle Strike*-Tellerrand hinaus, ging man beim Spielprinzip erst recht kein Risiko ein und achtete streng auf vertraute Elemente. Wie in alten Zeiten bewegt Ihr Euren Hubschrauber in Kavalliersperspektive über die in alle Richtungen parallaxende Landschaft. Natürlich müssen auch in *Seek & Destroy* böse Soldaten und deren Stellungen ausgehoben werden. Zu diesem Zwecke wurde eine beträchtliche Feuerkraft am Rumpf Eures Hubschraubers montiert. Klein, aber fein ist dabei die 9-mm-Bordkanone, gegen die kein Kraut gewachsen ist und vom wild herumschießenden Soldaten bis zum mittleren Bunker alles aushebt. Eine Nummer größer ist die Gatling-Kanone, die dann auch mittelschwere Bunker aus der Bahn räumt. Tummeln sich ganze Heerscharen von Feinden auf dem Schlachtfeld, könnt Ihr zur Rakete greifen. Dabei dürfen fliegende und stationäre Feinde individuell bedient werden. In verschiedener Bestückung ist Euer Hubschrauber mit AAM (Luft-Luft-Raketen) und zahlreiche AGM (Luft-Boden-Raketen) beladen, die mit einem selbstsuchenden Cursor selten ihr Ziel verfehlen. Mit dieser Bewaffnung könnt Ihr nicht nur Robocop das Fürchten lehren, sondern Euch auch auf den immerhin vier Disketten durch die verschiedenen Szenarien ackern. Trotz der relativ ausgedehnten Level braucht Ihr keine Angst zu haben, daß Ihr Eure Basis nach der gelungenen Mission nicht wiederfindet. Erstens sorgt ein ständig eingeblendetes Rundumsichtradar für den aktuellen Überblick und zweitens könnt Ihr im Zweifelsfall einen Blick auf die ständig griffbereite Karte werfen. Allerdings solltet Ihr Euch trotz Karte und Daumen auf den Abzug vorsichtig durchs Gelände bewegen, nach fünf Treffern klappt Euer Heli die Rotorblätter zusammen und die drei Leben sind schnell verspielt. Erst wenn es Euch gelingt, Euren Auftrag zu erfüllen und die Mission mit einer weichen Landung abzuschließen, kommt Ihr ins nächste Level.*cd*



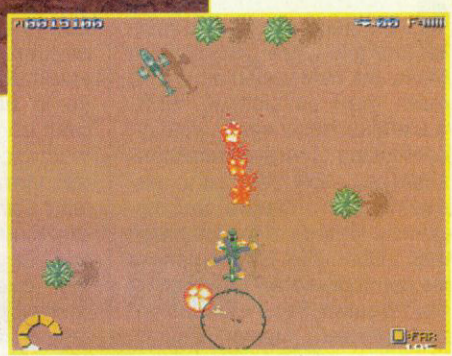
No way home: auf der Karte sind Ziele und Stützpunkte eingezeichnet



Hubschrauber-Action steht in meiner persönlichen Bestenliste ziemlich weit vorn. Da *Seek & Destroy* in die Fußstapfen der Electronic Arts-Hits tritt, darf sich auch das Vision-Programm über ein knappes Zweiergesicht freuen. Allerdings erreicht *Seek & Destroy* den Spielwitz der Vorbilder nicht: die abwechlungsreichen Landschaften von *Jungle Strike* wichen einer oftmals nicht gerade abwechslungsreichen *Seek & Destroy*-Ödnis. Auch die Missionsaufgaben können in Abwechslung und Originalität nicht mit dem Original mithalten. Der Schwierigkeitsgrad fiel eindeutig eine Nummer zu hart aus. Trotz der einstellbaren Schwierigkeitsgrade stürzen sich des öfteren kolossale Feindesmengen auf den winzigen Hubschrauber, die den Hobbysöldner dann vom Jäger zum Gejagten werden läßt. Knallharte Amiga-Piloten, die bereits *Jungle Strike*-Erfahrung haben, sollten trotzdem losknattern.



Einseiter: Das Missionbriefing ist kurz und schmerzlos



Luftduell: Tausendmal ist nichts passiert, tausendundeine Wacht, und dann hat es Boom gemacht

Genre: Action	
Hersteller: Mindscape/Vision	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Mindscape	
MS-DOS	**64%**
Grafik: 61%	Sound: 53%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 1 MByte RAM, Joystick	
Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher	
Geplant für: –	

Kanonenkoller



Wo bitte geht's zum Ho-Chi-Minh-Pfad? Vietnam im Überblick.

Campaign 2

Strategiespiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Da verwundert es um so mehr, daß es sich ein Softwarehaus traut, einen wirklich schlechten Genrevertreter fortzusetzen. Letztes Jahr gedachte die britische Softwarefirma Empire mit *Campaign* das Leben der Strategiefans zu revolutionieren und sie mit dem besten Spiel seit Jahren zu begeistern. Doch die Rechnung ging nicht auf, da *Campaign* zu denjenigen Strategiehammern zählt, bei denen so ziemlich alles falsch gemacht wurde, was möglich war. Die stumpfe Mischung aus Action- und sogenannten Strategieelementen verwirrte mit ungewöhnlich stupider Steuerung und verlangte dem Spieler so gut wie nie irgendwelche taktischen Entscheidungen ab.

Beim dieser Tage erscheinenden Nachfolger *Campaign 2* versprach Empire, alles besser zu machen. Das eigentliche Spiel basiert jedoch immer noch auf dem Vorgänger und wurde lediglich in eine neue Zeitperiode gesteckt und mit einigen neuen Features gespickt. Ihr stürzt Euch wahlweise in eine Trainingsmission oder beginnt einen von sechs historischen Kriegen der letzten vierzig Jahre. Gesteuert wird *Campaign 2* komplett mit der Maus, mit der die Einheiten auf gewohnte Weise über die jederzeit vergrößerbare Karte geschoben werden. Ihr steuert dabei sowohl Flieger als auch Landstreitkräfte. Trefft Ihr auf einen Feind, wird dieser entweder manuell oder automatisch pulverisiert. Greift Ihr in die Schlacht ein, steuert Ihr entweder einen Panzer oder Hubschrauber und rückt dem Gegner auf einem 3-D-Vektor-Schlachtfeld auf den Pelz. Dabei dürft Ihr dieses Mal auf computergesteuerte Schützen, Strategen oder Fahrer zurückgreifen. Wie gehabt, darf jederzeit der momentane Spielstand abgespeichert werden. *kn*



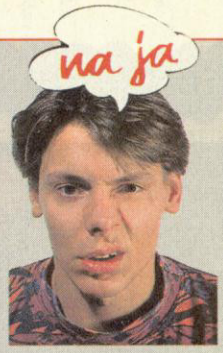
Guck mal Mami, ein Panzer. Alle 3-D-Objekte erscheinen zufällig auf dem Bildschirm.



Maximale Reichweite: vier Pixel im Anflug



Unehrenhaft entlassen: Napoleon Gollert führt seine Schutzbefohlenen ohne Skrupel ins Verderben



Was für eine infame Frechheit will uns Empire da unterschmuggeln. *Campaign 2* hätte gerade mal eine Existenzberechtigung als mäßige Szenariodiskette, denn als eigenständiges Computerspiel. Es mag ja noch nett klingen, daß einige grobe Schnitzer des ersten Teils ausgebügelt wurden, die mäßige Steuerung und der offensichtliche und allgegenwärtige Mangel an strategischen Spielelementen lassen den Finger jedoch allzu flink gen Reset-Schalter flitzen. Wenn ich meinen Gegner zum Beispiel aus dem Wald mit doppelter Übermacht überraschend angreife, erwarte ich wenigstens einen kleinen Vorteil. Stelle ich jedoch den Kampf auf Automatik, macht mich der schlecht ausgerüstete Feind zur Schnecke (ist mir passiert). Pech? Zufallsgenerator? Wenn ein Strategiespiel solche Macken offenbart, darf es nicht mehr als solches bezeichnet werden. Da rettet auch der wenigstens mäßige Actionpart nichts: *Campaign 2* ist es nicht wert, angespielt zu werden.

Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Empire

MS-DOS 43%

Grafik: 26% **Sound:** 23%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er, 2 MByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Festplatte
Geplant für: –

AMIGA 43%

Grafik: 25% **Sound:** 30%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte,
Unterstützt: –
Geplant für: –

Amiga IBM Atari ST Amiga IBM Atari ST Amiga IBM Atari ST

A-Train /dt	85.95	92.95	–.–
Aces of the Pacific & Mission /dt	**–.–**	**79.95**	**–.–**
Aces over Europe /dt	**–.–**	**72.95**	**–.–**
Air Combat Classics	–.–	83.95	–.–
Alien Breed 2 /dt	**49.95**	**–.–**	**–.–**
Alone in the Dark 2 /dt	–.–	92.95	–.–
Ambermoon /dt	**72.95**	**V.mö.**	**V.mö.**
Anstoss /dt	**68.95**	**68.95**	**–.–**
Aufschwung Ost /dt	**61.95**	**69.95**	**–.–**
B17 Flying Fortress /dt	56.95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	**79.95**	**79.95**	**–.–**
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	–.–
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	–.–
Betrayal at Krondor /dt	–.–	76.95	–.–
Body Blows /dt	47.95	55.95	–.–
Body Blows Galactic /dt	**49.95**	**–.–**	**–.–**
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	**68.95**	**82.95**	**–.–**
Chaos Engine /dt	49.95	–.–	53.95
Civilization /dt	**76.95**	**89.95**	**69.95**
Comanche /dt	–.–	94.95	–.–
Comanche Mission Disk. 1 /dt	–.–	49.95	–.–
Comanche Mission Disk. 2 /dt	**–.–**	**51.95**	**–.–**
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	–.–
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	–.–
Day of the Tentacle /dt	**–.–**	**94.95**	**–.–**
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	–.–

Die Siedler /dt	**79.95**	**79.95**	**–.–**
Disposable Hero /dt	49.95	–.–	–.–
Dogfight /dt	66.95	89.95	–.–
Dune 2 /dt	**52.95**	**62.95**	**–.–**
Dungeon Hack /dt	**–.–**	**87.95**	**–.–**
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	–.–
Elfmania /dt	49.95	–.–	–.–
Elite 2 - Frontier /dt	**53.95**	**69.95**	**–.–**
Eye of the Beholder 3 /dt	–.–	87.95	–.–
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	–.–
Fields of Glory /dt	–.–	89.95	–.–
Flashback /dt	62.95	69.95	–.–
Flight Simulator 5.0 /dt	**–.–**	**129.00**	**–.–**
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	**–.–**	**69.95**	**–.–**
Goal! /dt	**52.95**	**59.95**	**54.95**
Goblins 3 /dt	**71.95**	**85.95**	**–.–**
Gunship 2000 /dt	**67.95**	**89.95**	**–.–**
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	–.–
Inca 2 /dt	–.–	92.95	–.–
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	–.–
Indy Car Racing	**–.–**	**69.95**	**–.–**
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	**57.95**	**71.95**	**–.–**
Lands of Lore /dt	**–.–**	**55.95**	**–.–**
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	–.–
Leisure Suit Larry 6 /dt	–.–	69.95	–.–
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	**64.95**	**V.mö.**	**–.–**
Magic of Endoria /dt	**69.95**	**81.95**	**–.–**
Master of Orion /dt	**–.–**	**89.95**	**–.–**
Might and Magic 5 /dt	–.–	94.95	–.–

Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	**–.–**	**79.95**	**–.–**
Pacific Strike /dt	–.–	V.mö.	–.–
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	–.–	V.mö.	–.–
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	–.–
Pirates! Gold /dt	**–.–**	**89.95**	**–.–**
Police Quest 4	**–.–**	**69.95**	**–.–**
Prince of Persia 2 /dt	–.–	69.95	–.–
Privateer /dt	**–.–**	**86.95**	**–.–**
Privateer Speech Pack /dt	**–.–**	**38.95**	**–.–**
Railroad Tycoon Deluxe /dt	**–.–**	**79.95**	**–.–**
Rally	–.–	69.95	–.–
Red Baron & Mission Disk. /dt	–.–	79.95	–.–
Return to Zork	**–.–**	**84.95**	**–.–**
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	–.–
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	**–.–**	**75.95**	**–.–**
Silver Ball /dt	–.–	49.95	–.–
Simon the Sorcerer /dt	**71.95**	**92.95**	**–.–**
Star Trek 2 /dt	–.–	V.mö.	–.–
Starlord /dt	**–.–**	**89,95**	**–.–**
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	–.–	89.95	–.–
Strike Commander Speech Pack /dt	–.–	35.95	–.–
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	**–.–**	**33.95**	**–.–**
Stronghold /dt	**–.–**	**87.95**	**–.–**
Sub War 2050 /dt	**–.–**	**89.95**	**–.–**
Syndicate /dt	61.95	79.95	–.–
Syndicate Data Disk. /dt	**V.mö.**	**35.95**	**–.–**
T.F.X. /dt	**V.mö.**	**92.95**	**–.–**
Task Force 1942 /dt	–.–	89.95	–.–
Tornado /dt	**69.95**	**69.95**	**–.–**
Turrican 3 /dt	**64.95**	**–.–**	**–.–**
Ultima 7 /dt	–.–	84.95	–.–
Ultima 7 Teil 2 /dt	–.–	81.95	–.–
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je –.–	76.95	–.–
Uridium 2 /dt	**49.95**	**–.–**	**–.–**
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	–.–	–.–
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	–.–	69.95	–.–
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	–.–	45.95	–.–
Wing Commander Academy /dt	–.–	65.95	–.–
Wiz'n'Liz /dt	58.95	–.–	–.–
X-Wing /dt	–.–	94.95	–.–
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	–.–	57.95	–.–
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	**–.–**	**43.95**	**–.–**
Zool 2 /dt	47.95	–.–	–.–

MEGA-HITS

Aces Over Europe /dt	***73,—***	IBM-PC
Ambermoon /dt	***73,—***	Amiga
Anstoss /dt	***69,—***	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	***80,—***	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	***80,—***	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	***70,—***	IBM-PC
Privateer /dt	***87,—***	IBM-PC
Sam & Max /dt	***95,—***	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	***36,—***	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	***70,—***	IBM-PC
Tornado /dt	***69,—***	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	**49.90**
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	**119.00**
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	**36.95**
Advanced Gravis analog Joystick PC	**75.00**
Gravis Game Pad PC	**48.00**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**139.00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**209.00**
Sound Blaster 16 /dt	**279.00**
Sound Blaster 16 ASP	**399.00**

CD-ROM

Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

SONDER-Angebote

	Amiga	*IBM*	*Atari ST*
Alien Breed Special Edition	**21.95**	**–.–**	**–.–**
California Games 2 /dt	**22.95**	**22.95**	**22.95**
F-15 Strike Eagle 2 /dt	**30.95**	**30.95**	**30.95**
F-16 Falcon /dt	**25.95**	**–.–**	**–.–**
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	**je 21.95**	**–.–**	**–.–**
F-19 Stealth Fighter /dt	**32.95**	**32.95**	**32.95**
F17 Challenge /dt	**24.95**	**–.–**	**–.–**
Indiana Jones 3 /dt	**36.95**	**36.95**	**–.–**
Loom	**26.95**	**26.95**	**26.95**
M1 Tank Platoon /dt	**28.95**	**28.95**	**30.95**
MAD TV /dt	**36.95**	**36.95**	**–.–**
Maniac Mansion	**24.95**	**24.95**	**24.95**
Midwinter 2 /dt	**30.95**	**30.95**	**30.95**
North & South	**21.95**	**21.95**	**21.95**
Pirates! /dt	**24.95**	**24.95**	**24.95**
Project-X	**23.95**	**–.–**	**–.–**
Raiload Tycoon /dt	**30.95**	**30.95**	**77.95**
Secret of Monkey Island /dt	**36.95**	**36.95**	**–.–**
Silent Service 2 /dt	**30.95**	**30.95**	**77.95**
Turrican /dt	**14.95**	**–.–**	**22.95**
Turrican 2 /dt	**14.95**	**–.–**	**22.95**
Wing Commander	**–.–**	**25.95**	**– .–**
Zool /dt	**29.95**	**29.95**	**54.95**

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

✆ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

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

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

Sternstunden



Wir klopfen mit dem Scanner an die planetare Wohnungstür

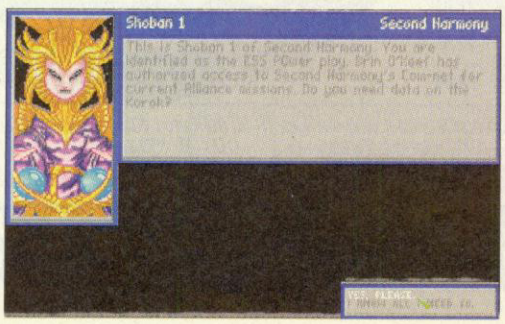
Project Nomad

Das kann auch dem besten Raumpiloten mal passieren: In den Tiefen des Alls haben wir eine Milchstraßen-Abzweigung verpaßt und hängen jetzt im Orbit eines fremden Planeten. Die Grundvoraussetzungen für eine schnelle Karriere als fliegender Händler könnten nicht schlimmer sein. Keine Ahnung wo wir sind, keinen Pfennig Kapital, nur eine Handvoll Gegenstände im Frachtraum sind nicht gerade die besten Voraussetzungen für den künftigen Retter des Universums. Wem diese Grundbedingungen vertraut vorkommen, hat sicherlich schon mit *Starflight* oder *Star Control* das Universum erforscht. *Project Nomand* orientiert sich, zumindest spielerisch, deutlich an den beiden Konkurrenten. Ausgedacht hat sich die Mischung aus Taktikspiel, Wirtschaftssimulation und Weltallaction übrigens die amerikanische Softwarefirma "Papyrus", die erst kürzlich mit *Indy Car Racing* ihren Einstand gab. In Europa erscheint *Project Nomad* nicht etwa bei Virgin (wie *Indy Car Racing*), sondern bei Gametek (*Elite 2*).

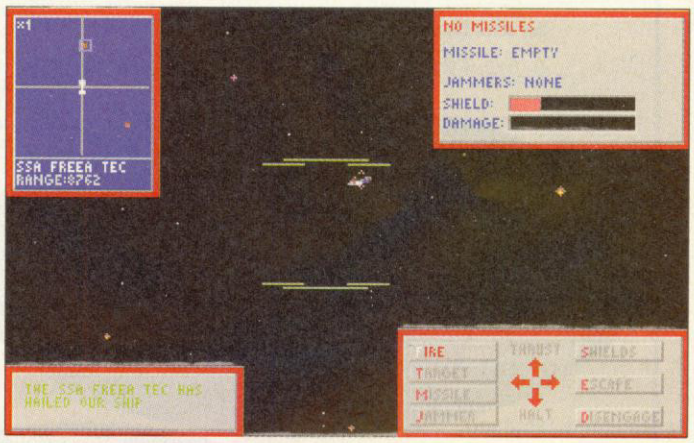
Zurück zum Spiel: Per Mausklick auf verschiedene Menüs untersucht Ihr den aktuellen Zustand des eigenen Schiffes, überprüft die Waren im Frachtraum und kontrolliert im bordeigenen Logbuch die bisherigen Abenteuer. Hier werden automatisch Notizen gemacht, wenn Ihr ein neues Planetensystem entdeckt oder in Kontakt mit fremden Lebensformen tretet. Gespräche mit Aliens laufen ebenfalls per Menüsystem ab: Aus einer Liste von Stichwörtern, die in verschiedene Rubriken unterteilt sind (beispielsweise Planetennamen, Gegenstände, Gerüchte und Rassen), pickt Ihr Euch das passende Thema heraus. Erfahrt Ihr etwas Neues, wird das passende Wort der Liste hinzugefügt. Natürlich bleibt's nicht bei harmloser Kommunikation: In einigen Fällen geben Euch die Außerirdischen einen wichtigen Auftrag oder wollen Handel treiben. Einige Rassen sind meistens mies gelaunt und attackieren Euch. Der Raumkampf wird nicht etwa wie bei *Starflight* oder *Star Control* von der Seite gezeigt, sondern in 3D. Via Maus erfaßt Ihr gegnerische Ziele und feuert mit Lasern oder Raketen auf die Feinde. Dummerweise ist Euer eigenes Schiff bei Spielbeginn nur mangelhaft ausgerüstet, viele neue Gegenstände bekommt Ihr nur im Tausch gegen andere Waren. *mh*



Tausche Lammkeule gegen Laser: Nur durch Handel könnt Ihr Euer Schiff aufrüsten



Plappermäulchen: Diese Aliens haben unheimlich viel zu sagen



Weltallkämpfe sind in 3D zu sehen



Trau, schau wem: Erst scannen, dann schießen

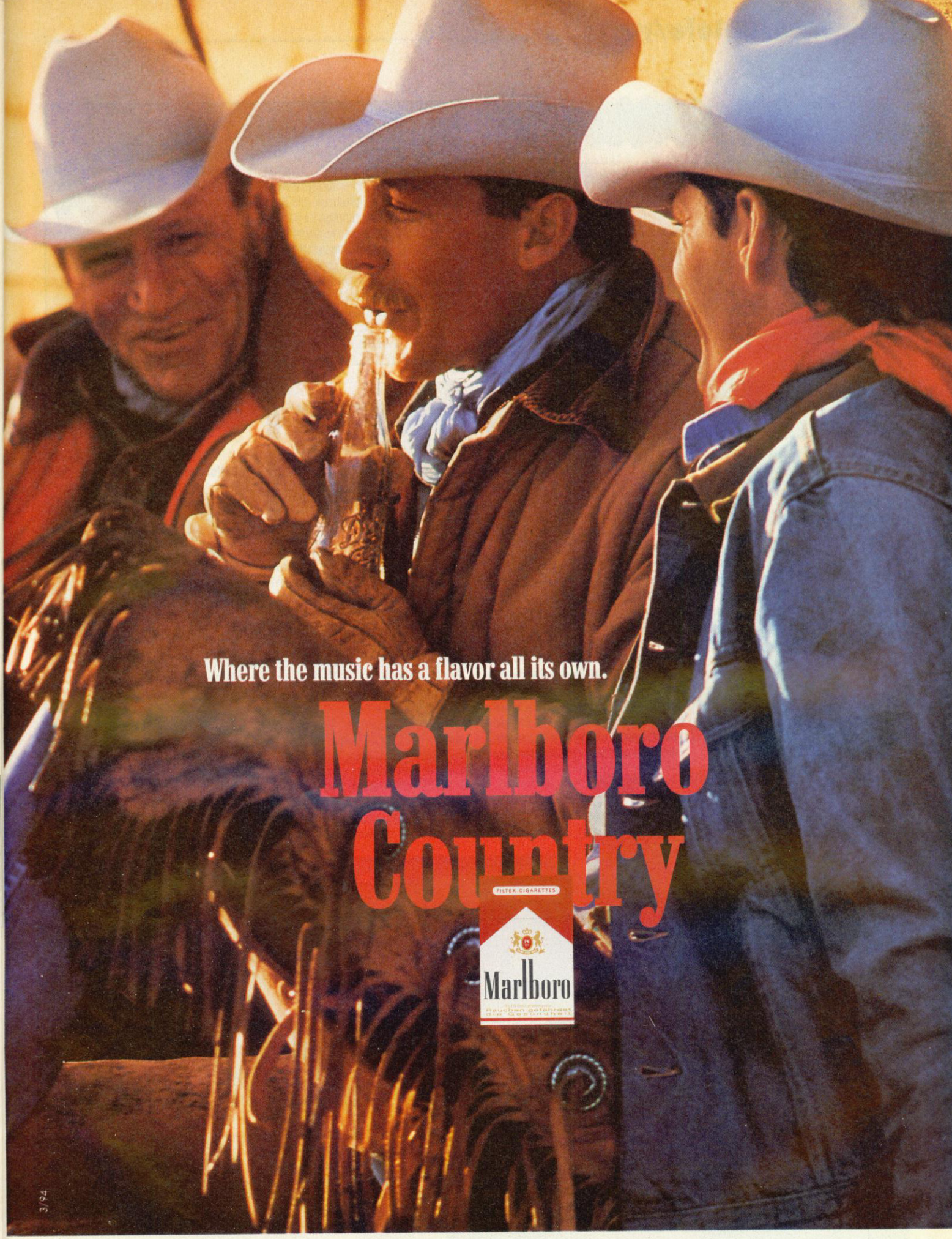
Genre: Strategie/Action
Hersteller: Game Tek
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Game Tek

MS-DOS 76%

Grafik: 65% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 6 MByte Festplatte
Unterstützt: Roland, Soundblaster (Pro)
Geplant für: –



Obwohl das jüngste Papyrus-Spiel seine Wurzeln nicht verleugnen kann und deutliche Spurenelemente der Oldies *Starflight* und *Star Control* in sich birgt, treten bei mir noch immer keine Ermüdungserscheinungen auf, wenn es gilt, das Universum zu erforschen. *Project Nomad* bietet genügend Stoff, um für ein paar Lichtwochen die Realität mit Warpspeed hinter sich zu lassen: Eine verdammt große und voller Gefahren und Geheimnissen steckende Galaxis lädt immer wieder zum Spielen ein. Die locker-leichte Benutzerführung macht das Handeln und die Konversation mit Aliens zum Vergnügen, nur in den ziemlich hektischen Kampfsequenzen wird die gemütliche Ruhe unterbrochen. Apropos Ruhe: Nicht nur Euer Bordcomputer säuselt mit zuckersüßer Stimme wichtige Daten aus den Lautsprechern, sondern auch Außerirdische ratschen fleißig beim nächsten Kontakt drauflos, wenn Ihr die richtige Soundkarte im PC habt. *Project Nomad* ist sicher nicht der hellste Stern am Spielehimmel, aber für hemmungslose Fans des *Starflight*-Prinzips der richtige Griff.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Gendarmselig



Pfui: Ein böser Bube will unseren Anzug schmutzig machen

Police Quest 4

Sonny Bonds, Hüter der Gerechtigkeit in der Kleinstadt Lytton und Held der bisherigen drei *Police Quest*-Adventures wurde in den Vorruhestand geschickt. Detective John Carey tritt seine Nachfolge an – allerdings nicht im verschlafenen Lytton, sondern in den wilden 466 Quadratmeilen von Los Angeles.

Ein Mord erschüttert die Bevölkerung und das Los Angeles Police Department stärker als das letzte Erdbeben: Um drei Uhr morgens wird in einem heruntergekommenen Hinterhof im Stadtteil South Central der leblose und geschundene Körper eines Undercover-Polizisten gefunden – es ist Euer Ex-Partner Hickman. Bei den Untersuchungen macht der Spieler alias Detective Carey in einem Müllcontainer eine weitere grausame Entdeckung: Die zerschossene Leiche eines kleinen Jungen. Hängen die Morde zusammen? Ein Bandenmord? Geplant? Oder Zufall? Viele Fragen, die nur einer aufklären kann: Der Spieler.

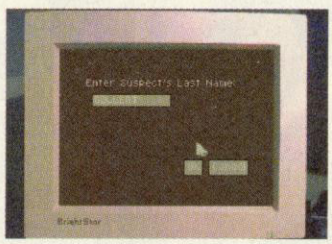
An Eurem Schreibtisch im Parker Center, dem Polizeihauptquartier, dürft Ihr telefonieren, Formulare ausfüllen und Euch das Genörgel Eures Kollegen anhören – aber nur vor Ort könnt Ihr die Morde aufklären: Mit einem nagelneuen Ford Thunderbird besucht Ihr verschiedene Schauplätze von Los Angeles. Zu Anfang könnt Ihr auf der Übersichtskarte nur den Tatort, das Polizeihochhaus, die Polizeiakademie, den Gerichtsmediziner und das Haus von Hickman anwählen. Also befragt Ihr betrunkene Zeugen in South Central, erkundigt Euch beim witzelnden Gerichtsmediziner über die Todesursachen, sprecht Hickmans trauernder Witwe Euer Beileid aus und macht Schießübungen auf dem Schießstand der Polizeiakademie. Wenn Ihr etwas Relevantes für Eure Untersuchungen erfahrt, zum Beispiel den Wohnort eines Verdächtigen, taucht dieser auf der Karte auf, und Ihr habt ein weiteres Ausflugsziel.

Dienst nach Vorschrift ist Detective Carey nicht fremd: Alles wird für den späteren Bericht akribisch notiert und Beweisstücke, wie zum Bei-

Chief Gates



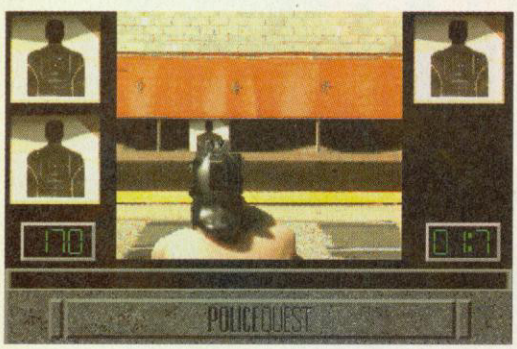
Lange bevor das erste Byte von *Police Quest 4* das Licht der Datenwelt erblickte, erregte Sierra mit dem vierten Teil der Polizeiserie die Medien. Als Nachfolger für den abtrünnigen *Police Quest*-Erfinder Jim Walls wurde werbewirksam der ehemalige Polizeichef von Los Angeles als Adventure-Autor verpflichtet. Wer sich noch an die Gewalttaten einiger Polizisten an dem Schwarzen Rodney King, deren Freispruch und die damit zusammenhängenden Rassenunruhen erinnert, weiß vielleicht, warum Daryl F. Gates, nicht zuletzt auf Druck der Öffentlichkeit, von seinem Amt zurückgetreten ist. Das Ende einer 43jährigen Polizeikarriere.



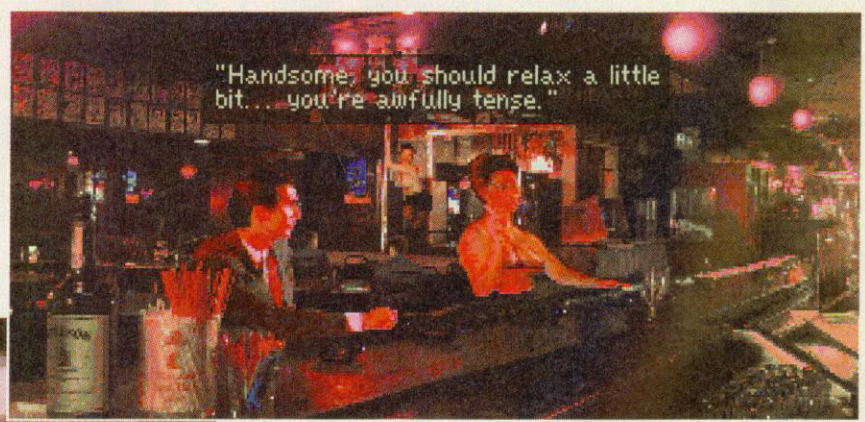
Segen der Technik: Der Polizeicomputer weiß alles über Sittenstrolche

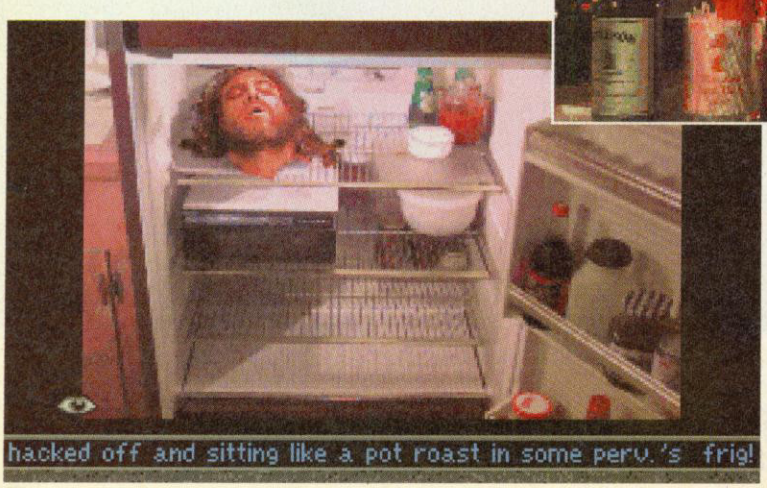
Die Jagdsaison ist eröffnet: Wo steckt der Massenmörder?





Der Arzt empfiehlt: Zwei mal täglich nach dem Essen – und der Frust ist vergessen





Keine Routine: Das Befragen von Zeugen und Verdächtigen ist immer wieder reizvoll

Guten Appetit: Über einen leeren Kühlschrank können sich Police-Quest-Spieler nicht beklagen

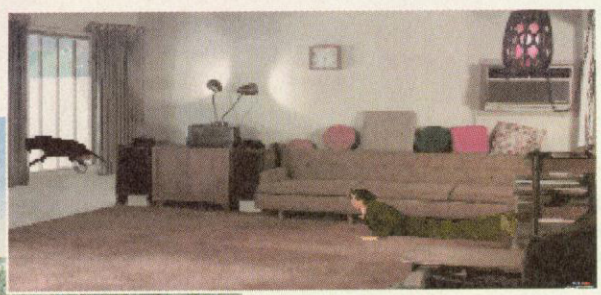
spiel Projektile, werden fein säuberlich in Plastiksäckchen gesteckt und zur Untersuchung weitergegeben. Damit Spieler, die nicht auf eine 43jährige Karriere bei der Polizei zurückblicken können, ebenfalls eine Erfolgsaussicht haben, hat Sierra dem Spiel eine gekürzte Ausgabe der Vorschriftensammlung des L.A.P.D. beigefügt. Hier erfährt der Spieler unter anderem, daß Blut gefroren aufbewahrt wird, und Beamte im Außendienst immer gut frisiert sein müssen.

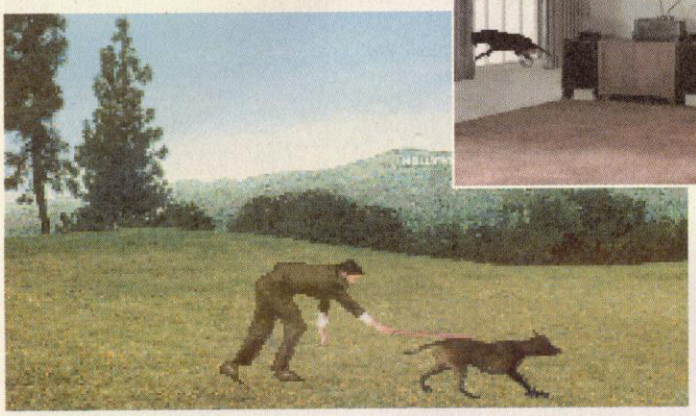
Im Laufe des Spiels legt sich Detective John Carey mit ganz Los Angeles an: Fernsehteams verfolgen den Spieler, eine rechtsradikale Gruppe hat in Euch ein neues Feindbild gefunden, eine Waffenschmuggler-Straßengang betrachtet Euch als Zielscheibe und von Eurem Chef kassiert zwei Meter unter der Erde – *Police Quest 4* ist nicht zimperlich und bestraft John Carey für nicht vorschriftsmäßige Fehltritte mit sofortiger Liquidation.

Die Sierra-Iconleiste wurde für *Police Quest 4* nicht verändert – immer noch könnt Ihr auf Mausklick marschieren, sprechen und Gegenstände benutzen oder betrachten. Ansonsten wurde gegenüber anderen Sierra-Adventures einiges revolutioniert: Die Schauplätze und Akteure sind allesamt "Cinematography"-digitalisert. Diese Datenmassen hat Sierra auf zwölf HD-Disketten gedrängt, eine zweckmäßige CD-ROM-Fassung erscheint in Kürze. Außerdem kann der geneigte



Anklage: *Police Quest 4* ist nur bedingt interaktiv und besitzt kaum logische Denkaufgaben. Der Spieler alias John Carey bewegt sich auf festen Bahnen – das Programm wartet meist nur auf eine bestimmte Aktion – und wird von enervierenden Routinearbeiten, wie zum Beispiel Berichte schreiben, und schleichenden Bildumblendungen aufgehalten. *Police Quest 4* ist so schleppend und invariabel wie ein Bummelzug, so logisch wie ein Bundesbahnfahrplan. Verteidigung: *Police Quest 4* besitzt eine durchgestylte Präsentation, wunderschöne digitalisierte Grafiken und weiche Animationen. Außerdem sorgen viele klare Samples und variantenreiche Musikstücke für einen realistischen Blick auf die Polizeiarbeit. *Police Quest 4* ist kein Adventure, sondern eine "Polizeisimulation" – Routinearbeiten und Vorschriften dürfen nicht fehlen. Urteil: Zwei Monate auf Bewährung – bis die CD-ROM-Version kommt. Die könnte durchaus interessant werden. Auflage: *Police Quest 4* darf keinen Kontakt zu Adventure-Spielern aufnehmen, die auf Logik und Denksport-Tiefgang nicht verzichten wollen.





Sierra Doggy-Dogg: Der beste Freund des Menschen ist der Hund

Ihr einen Anpfiff nach dem anderen. Außerdem reißt die Mordserie nicht ab – wenn John Carey nicht schnell handelt und den Massenmörder überführt, wird er auch unehrenhaft entlassen und kann dann neben Sonny Bonds unter eine Brücke ziehen. Wahrscheinlicher ist der Ruhestand

Besitzer leistungsstarker Hardware *Police Quest 4: Open Season* nicht nur unter Windows installieren, sondern auch auf die Super-VGA-Option zurückgreifen. Allerdings werden die Grafiken dann "hochgepixelt" und sehen aus wie Normal-VGA – der einzige Unterschied: Alles ist langsamer und die Zoomphasen von Detective Carey sind etwas feiner. *js*

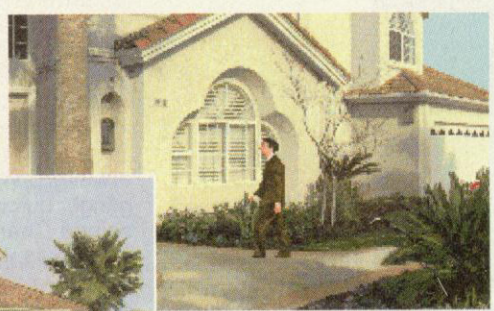
First Aid

Police Quest 4 ist nicht schwierig, aber unlogisch und unerfahrene Adventure-Cops werden von der Anleitung im Stich gelassen.

– Grundregel: Geht es einmal nicht weiter, klappert einfach alle Euch bekannten Orte ab – irgendwo gibt es meistens eine neue Information oder Begebenheit.

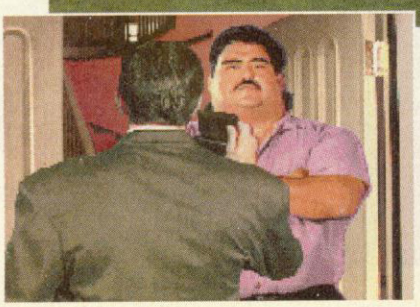
– Wer schreibt, der bleibt: Mit dem Notizblock solltet Ihr auf alles klicken, was relevant ist (zum Beispiel befragte Personen). Die Berichte schreibt Ihr auf die gleiche Weise mit dem Formular in der rechten Schreibtischschublade. Das Ganze bekommt dann der nörgelige Polizist gegenüber.

– In den Parker Center kommt Ihr nur, wenn Ihr Eure Parker-Center-Ausweiskarte tragt (Ausweis auf Carey klicken). Es gibt vier interessante Stockwerke – das vierte, das dritte, die Lobby und den Keller. Interessant sind auch die Blumenbeete im Garten von Yo Money.





Walk this way: Um den Rapper Yo Money zu befragen, muß Detective Carey zuerst am Leibwächter vorbei – und erfährt dann doch nichts



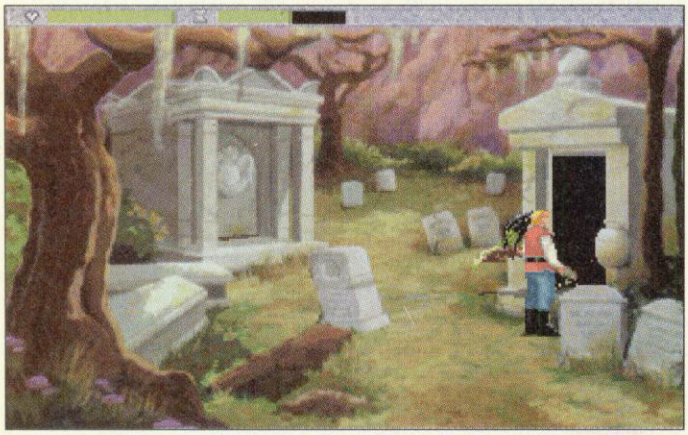


Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 62%

Grafik: 85% **Sound:** 76%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, 4 MB, VGA, Maus, Festplatte 22 MB
Unterstützt: Super VGA, Adlib Roland, Soundblaster, Pro Audio 16
Geplant für: MS-DOS CD

Munkeln Im Dunkeln



Es wird schlimmer, aber die magische Fackel brennt immer



Der Untertitel deutet es an: *Quest for Glory 4* hat seine Schattenseiten. Warum braucht man jetzt vier Megabyte? Technisch hat sich zum Vorgänger nichts verbessert, im Gegenteil: Zeitweilige Systemabstürze und lange Wartezeiten beim Laden von Spielständen lassen den Spieler im Schatten stehen. Ansonsten ist für Verehrer von Lori und Corey Coles Adventure-Rollenspiel-Kuddelmuddel die Heldenwelt im Gleichgewicht: Vorherrschend schöne Grafiken, stimmungsvolle Soundeffekte, skurille Individuen, spritzige Texte und ein großes Märchenland samt Zauberschloß und Kleinstadt nach Spielburg-Vorbild lassen das Herz in der Heldenbrust höher pochen. Außerdem hat der *Quest for Glory*-Held ungewohnt viele Freiheiten: Flexible Rätsel, eine ausgeklügelte Charakterwahl, automatische Kämpfe und ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad sind schöner als das Lächeln der Rusalka. Technische und spielerische Innovationen sucht der Held allerdings vergebens, aber Ruhm findet er dafür reichlich: *Quest for Glory 4: Shadows of Darkness* ist das beste Sierra-Adventure der letzten Zeit.

Quest for Glory 4

Shadows of Darkness

Held zu werden, ist nicht schwer, Held sein dagegen sehr: Bereits zum vierten Mal muß sich der *Quest for Glory*-Bulle gegen das Dunkle und Böse behaupten. Das Adventure-Autorenpaar Lori und Corey Cole verschicken den Helden in *Quest for Glory 4: Shadows of Darkness* nach Mordavia – eine merkwürdige Gegend mit einem wundersamen Wald, einem rätselhaften Schloß, einem finsteren Sumpf und einem kleinen Städtchen, das Stammspieler an Spielburg aus *Quest for Glory 1* erinnert. Bereits nach der ersten Attacke eines blutrünstigen Killerkaninchens merkt der Spieler, daß er in Mordavia unerwünscht ist – und die reservierten Bürger des Städtchens machen aus ihrer Abneigung auch kein Geheimnis. Erst durch viele mühevolle Gespräche und Heldentaten gewinnt unser Held ihr Vertrauen und löst die Geheimnisse von Mordavia: Was ist das düstere Erbe der Familie Borgov? Was versteckt sich in der Gruft? Sind die Zigeuner Werwölfe? Erfindet Doktor Cranmium einen künstlichen Menschen? Und was macht Erzfeindin Baba Yaga in Mordavia?

Die Spiele der *Quest for Glory*-Reihe lassen sich über die Sierra-Iconleiste wie gewohnt kontrollieren, haben aber einen leichten Rollenspieleinschlag. Zum einen könnt Ihr Euch zu Beginn zwischen drei Berufen entscheiden – Kämpfer, Magier oder Dieb. Die Grundgeschichte bleibt gleich, aber einige Rätsel werden unterschiedlich gelöst oder umgangen. Zum Beispiel bricht ein Kämpfer eine Truhe auf, der Magier öffnet sie mit einem Spruch und der Dieb versucht, das Schloß zu knacken. Zum anderen habt Ihr rollenspielartige Charakterwerte und Spezialtalente, wie zum Beispiel Kraft, Ausdauer, Glück, Intelligenz oder Sprungkraft. Wendet Ihr Euer Können erfolgreich in der Praxis an, steigen die Werte, und Eure Fähigkeiten werden erweitert. Wer einen der Vorgänger durchgespielt hat, kann seinen Charakter importieren und geht mit einem unschlagbaren Paladin-Supermann an den Start. *js*



Grün wie die Sünde: Frankie, des Doktors Liebling



Tu' mir nichts

Killerkaninchen, Nachtdämonen und Drachen – auch in *Quest for Glory 4* wollen viele Monster unsere Heldenbrust zerkratzen und die Wiesen des Waldes mit unserem Heldenblut tränken. Ihr könnt Euch mit Schwert, Zaubersprüchen und Schild allerdings schlagkräftig wehren. Action-Spieler freuen sich über die direkte Maus-/Tastatursteuerung, apathische Kopfarbeiter greifen auf die "strategische" Variante zurück: In einem Menü könnt Ihr über Schieberegler für Aggressivität, Magie, Verteidigung und Spezialattacken (je nach Charakter) die Kampftaktik bestimmen.

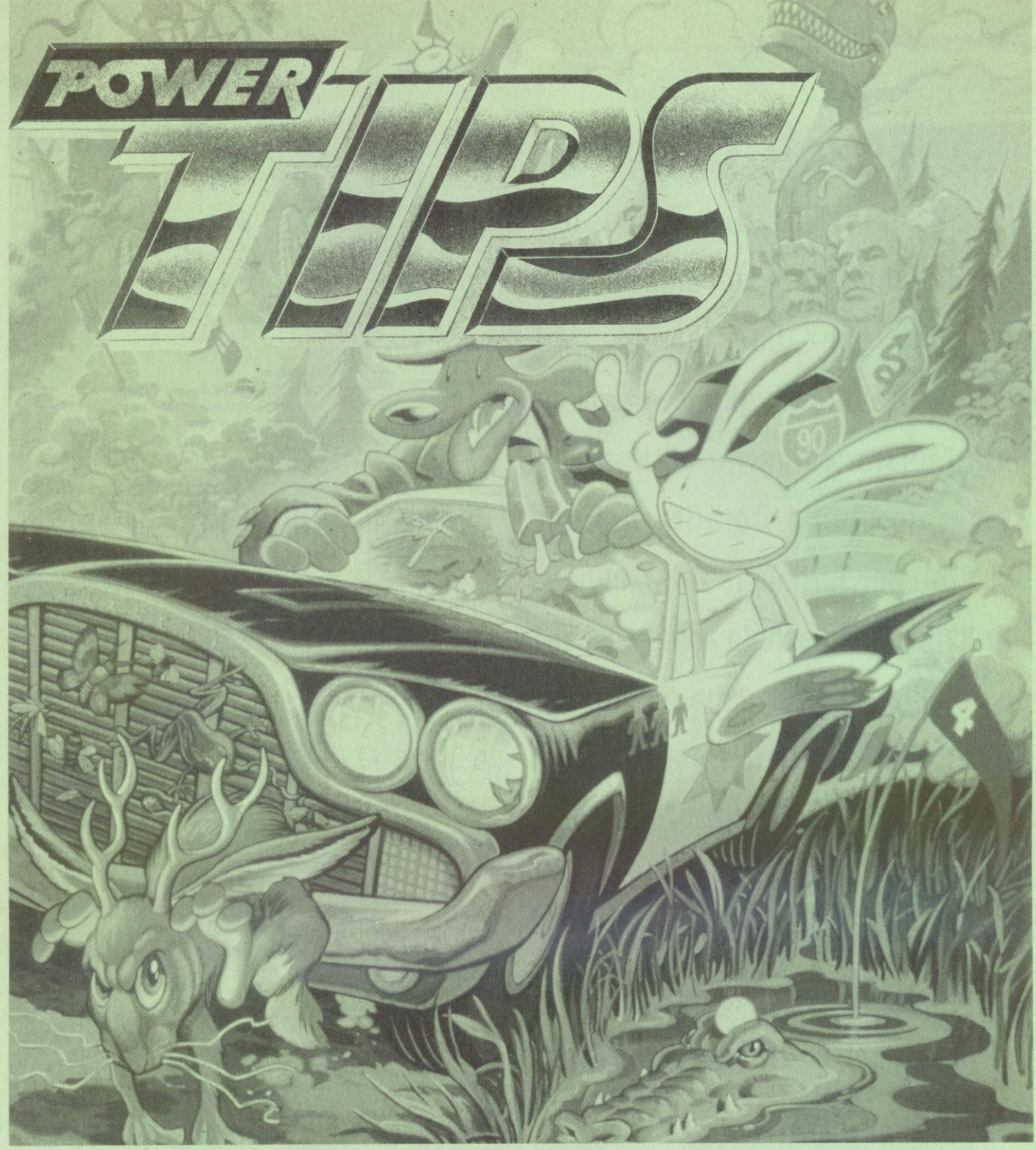


Skurril, sexy & sinnlich: Einige der wundersamen Bewohner von Mordavia

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 75%

Grafik: 75% **Sound:** 69%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, 4 MByte, VGA, Maus, Festplatte 16 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Pro Audio/16, Roland, General Midi
Geplant für: –



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Indycar Racing	46
Holiday Lemmings	49
Iron Helix	49
Alien Breed (MS-DOS)	50
Alien Breed 2 (Amiga)	50
Privateer (MS-DOS)	56
Terminator Rampage	50
Rebel Assault	52
Sam & Max	52
Die Siedler	54
Hand of Fate – Kyrandia 2	56
Companions of Xanth	60
Dracula Unleashed	63
Master of Orion	64
Shadow Caster	64
Police Quest 4	66

Hex-Hexerei

Doom	70
Terminator Rampage	70
Warlords 2	71
Burntime	71
Jurassic Park	71
Privateer	71

Heft 3/94

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

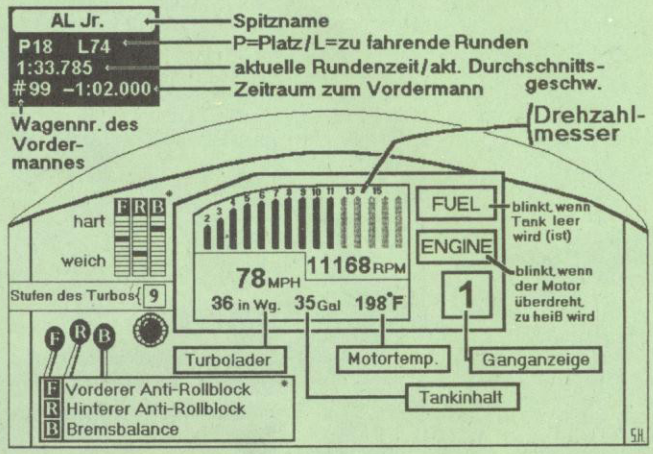
Revolution

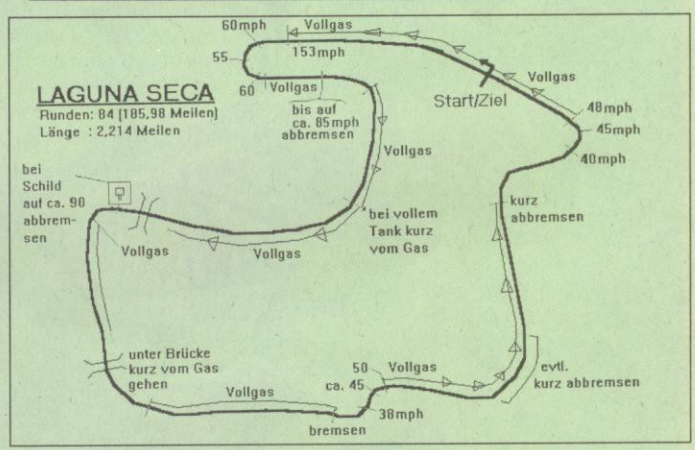
Grün ist zwar die Farbe der Hoffnung, drucktechnisch kann sie nicht ganz überzeugen. Mit schöner Regelmäßigkeit versacken Eure Meisterwerke im blaßgrünen Sumpf und feine Details sind nur noch mit der Turbolupe zu erkennen. Wir haben uns deshalb entschlossen, ab der nächsten Ausgabe die grünen Seiten in blütenfrischem Weiß abzuliefern. Wenn Ihr Euch von diesem Farbschock erholt habt, kann ich noch eine Nachricht von Knut weitergeben. Der Gute ist weiterhin auf der Suche nach knackigen Hex-Hexereien. Wer uns also seine Editor-Erfahrungen schickt, kann sich damit ein prima Taschengeld verdienen. Diese Fummeleien beschränken sich übrigens nicht auf den PC, auch mit dem Amiga kann man schummeln. Bis zum nächsten Mal, Euer Volker



Indycar Racing

Eine dicke Geldprämie hat sich Sven Hafner aus Höhenkirchen-Siegertsbrunn mit seinem phantastischen Kartenmaterial verdient. Rennpiloten, die danach noch Probleme mit der Ideallinie oder dem Tuning ihrer Boliden haben, sollten aufs Fahrrad umsteigen.



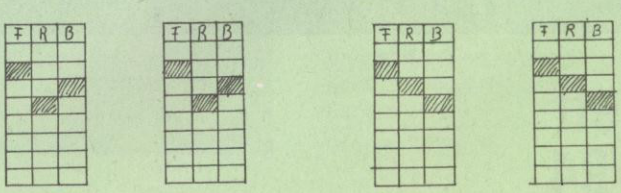


LAGUNA SECA (trocken):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	14 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Medium, 41 PSI	Medium, 41 PSI
RR:	Medium, 46 PSI	Medium, 46 PSI
LF:	Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
LR:	Soft, 47 PSI	Soft, 44 PSI
Stagger:	+ 0,338"	+ 0,342"
Front Wing:	12,35 Grad	12,60 Grad
Rear Wing:	12,50 Grad	13,05 Grad
Camber:		
RF:	- 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,00 Grad	- 2,00 Grad
LR:	- 1,39 Grad	- 1,47 Grad
Shocks:		
RF:	25%	25%
RR:	65%	85%
LF:	20%	20%
LR:	60%	65%
Steering Lock:	23 Grad	23 Grad
Gearbox:		
1.	10,90	"
2.	9,80	"
3.	9,10	"
4.	7,90	"
5.	7,10	"
6.	6,70	"

PORTLAND (trocken):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
RR:	Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI
LF:	Soft, 40 PSI	Medium, 45 PSI
LR:	Soft, 39 PSI	Medium, 43 PSI
Stagger:	- 0,422"	- 0,422"
Front Wing:	11,55 Grad	11,55 Grad
Rear Wing:	10,40 Grad	11,15 Grad
Camber:		
RF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
RR:	- 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF:	- 2,16 Grad	- 2,16 Grad
LR:	- 1,63 Grad	- 1,63 Grad
Shocks:		
RF:	70%	70%
RR:	90%	90%
LF:	10%	10%
LR:	15%	15%
Steering Lock:	25 Grad	25 Grad
Gearbox:		
1.	11,00	11,00
2.	10,10	10,10
3.	9,30	9,20
4.	8,20	8,10
5.	7,10	7,00
6.	6,10	6,10

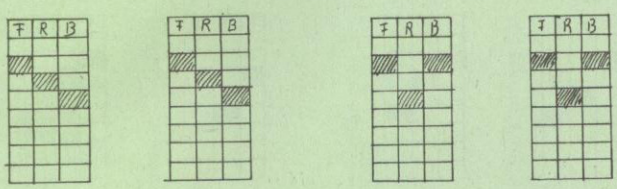


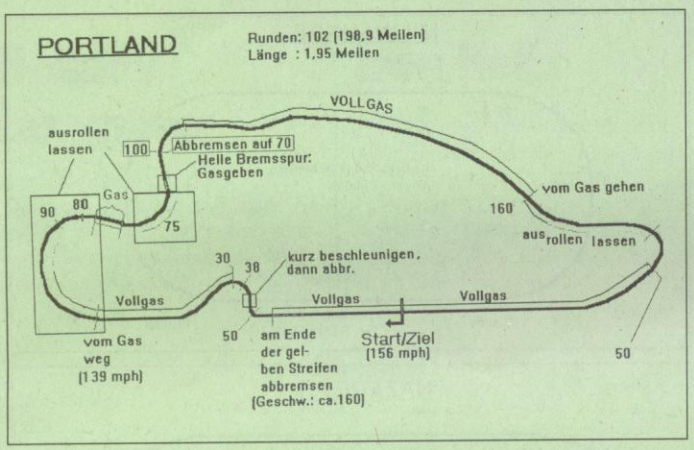
PORTLAND (trocken):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Soft, 46 PSI		Soft, 46 PSI
RR: Soft, 43 PSI		Soft, 43 PSI
LF: Soft, 40 PSI		Medium, 45 PSI
LR: Soft, 39 PSI		Medium, 43 PSI
Stagger: - 0,422"		- 0,422"
Front Wing: 11,55 Grad		11,55 Grad
Rear Wing: 10,40 Grad		11,15 Grad
Camber:		
RF: - 2,16 Grad		- 2,16 Grad
RR: - 1,76 Grad		- 1,76 Grad
LF: - 2,16 Grad		- 2,16 Grad
LR: - 1,63 Grad		- 1,63 Grad
Shocks:		
RF:	70%	70%
RR:	90%	90%
LF:	10%	10%
LR:	15%	15%
Steering Lock: 25 Grad		25 Grad
Gearbox:		
1.	11,00	11,00
2.	10,10	10,10
3.	9,30	9,20
4.	8,20	8,10
5.	7,10	7,00
6.	6,10	6,10

PORTLAND (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Rain, 46 PSI		Rain, 46 PSI
RR: Rain, 43 PSI		Rain, 43 PSI
LF: Rain, 39 PSI		Rain, 39 PSI
LR: Rain, 39 PSI		Rain, 39 PSI
Stagger: - 0,420"		- 0,420"
Front Wing: 15,30 Grad		13,90 Grad
Rear Wing: 13,25 Grad		13,65 Grad
Camber:		
RF: - 2,16 Grad		- 2,16 Grad
RR: - 1,76 Grad		- 1,76 Grad
LF: - 2,16 Grad		- 2,16 Grad
LR: - 1,63 Grad		- 1,63 Grad
Shocks:		
RF:	45%	25%
RR:	70%	35%
LF:	5%	5%
LR:	10%	15%
Steering Lock: 25 Grad		25 Grad
Gearbox:		
1.	11,00	11,00
2.	10,00	10,10
3.	9,10	9,20
4.	7,90	8,10
5.	7,10	7,40
6.	6,60	6,60



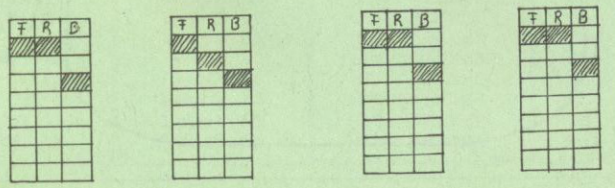


TORONTO (trocken):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	11 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Soft, 43 PSI		Soft, 43 PSI
RR: Soft, 36 PSI		Soft, 36 PSI
LF: Soft, 41 PSI		Soft, 41 PSI
LR: Soft, 37 PSI		Soft, 37 PSI
Stagger: - 0,208"		- 0,208"
Front Wing: 15,35 Grad		15,85 Grad
Rear Wing: 11,70 Grad		11,75 Grad
Camber:		
RF: - 1,23 Grad		- 1,23 Grad
RR: - 0,71 Grad		- 0,71 Grad
LF: - 1,51 Grad		- 1,51 Grad
LR: - 0,40 Grad		- 0,40 Grad
Shocks:		
RF:	90%	90%
RR:	20%	65%
LF:	10%	10%
LR:	25%	15%
Steering Lock: 29 Grad		29 Grad
Gearbox:		
1.	10,00	10,00
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,90	7,90
5.	7,20	7,20
6.	6,10	6,30

TORONTO (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	13 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Rain, 44 PSI		Rain, 44 PSI
RR: Rain, 36 PSI		Rain, 36 PSI
LF: Rain, 41 PSI		Rain, 41 PSI
LR: Rain, 37 PSI		Rain, 37 PSI
Stagger: - 0,208"		- 0,208"
Front Wing: 17,20 Grad		18,00 Grad
Rear Wing: 13,90 Grad		15,60 Grad
Camber:		
RF: - 1,23 Grad		- 1,23 Grad
RR: - 0,71 Grad		- 0,71 Grad
LF: - 1,51 Grad		- 1,51 Grad
LR: - 0,40 Grad		- 0,40 Grad
Shocks:		
RF:	90%	80%
RR:	80%	70%
LF:	20%	20%
LR:	30%	40%
Steering Lock: 29 Grad		29 Grad
Gearbox:		
1.	10,00	10,00
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,90	7,90
5.	7,20	7,20
6.	6,10	6,30



Spielregeln

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

Goldesel

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

Wohin mit dem Geld?

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

Abschreiben

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

Faxomanie

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

Ja, bitte!

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

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

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

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

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

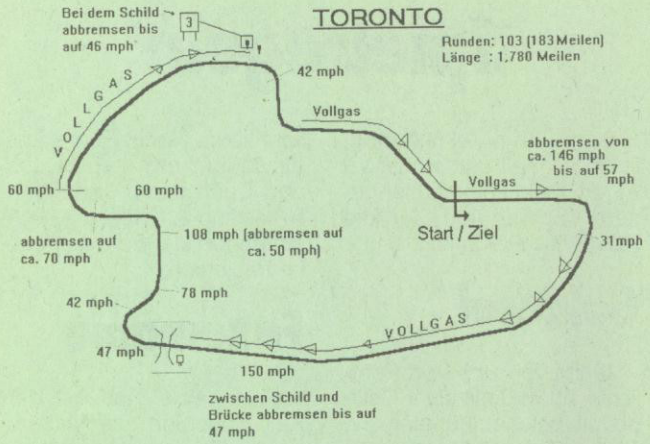
* Amberstar
* Bane of the Cosmic Forge
* Bards Tale 3
* Buck Rogers
* Captive - 1. Mission -
* Champions of Krynn
* Chaos strikes back
* Curse of Enchantia
* **Dark Sun**
* Dark Queen of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dragonflight
* Dungeon Master
* Elvira 1 + 2
* Eternam
* Eye of the Beholder 1-3
* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
* Hexuma
* Indiana Jones 3 + 4
* Kings Quest 1-6
* **LANDS OF LORE**
* Larry 1-3/Larry 5/**Larry 6**
* Legend
* Legend of Faerghail
* **Legend of Kyrandia 2**
* Lure of the Temptress
* Maniac Mansion 2
* Might & Magic 2-5
* Monkey Island 1 + 2
* Police Quest 1-3/Police Quest 4
* Pool of Radience
* Prophecy of the Shadow
* Quest for Glory 1-3
* **Sam & Max**
* Sherlock Holmes
* **Simon the Sorcerer**
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* Ultima 5-7
* Ultima Underworld 1 + 2
* Veil of Darkness
* Waxworks
* Wizardry 7

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

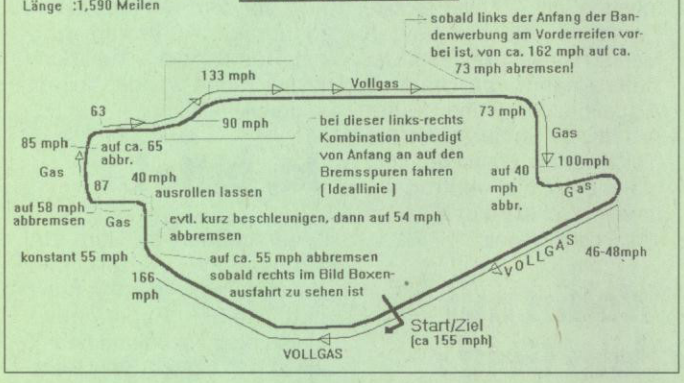
Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

TORONTO

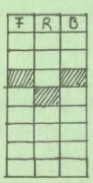


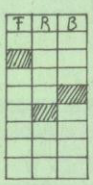
LONG BEACH



LONG BEACH (trocken):

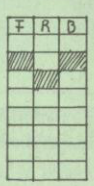
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Soft, 51 PSI	Soft, 51 PSI
RR:	Soft, 37 PSI	Soft, 37 PSI
LF:	Soft, 42 PSI	Soft, 42 PSI
LR:	Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI
Stagger:	- 0,520"	- 0,520"
Front Wing:	9,45 Grad	9,55 Grad
Rear Wing:	9,35 Grad	9,65 Grad
Camber:		
RF:	- 1,55 Grad	- 1,55 Grad
RR:	- 1,52 Grad	- 1,52 Grad
LF:	- 2,24 Grad	- 2,24 Grad
LR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
Shocks:		
RF:	75%	55%
RR:	35%	5%
LF:	15%	40%
LR:	5%	5%
Steering Lock:	24 Grad	24 Grad
Gearbox:		
1.	10,50	10,50
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,70	7,70
5.	6,80	6,80
6.	6,10	6,10

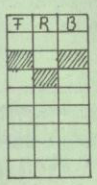




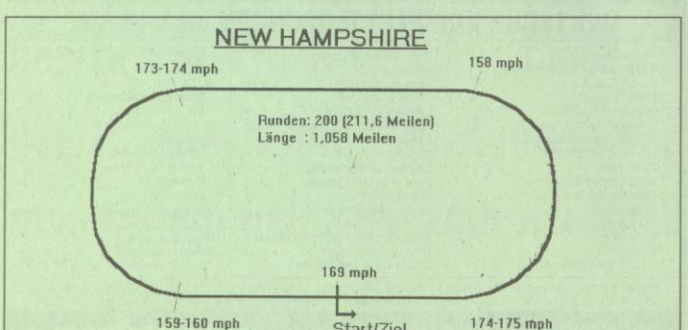
LONG BEACH (naß):

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	10 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Rain, 51 PSI	Rain, 51 PSI
RR:	Rain, 40 PSI	Rain, 40 PSI
LF:	Rain, 46 PSI	Rain, 46 PSI
LR:	Rain, 42 PSI	Rain, 42 PSI
Stagger:	- 0,520"	- 0,520"
Front Wing:	9,50 Grad	12,80 Grad
Rear Wing:	9,65 Grad	12,35 Grad
Camber:		
RF:	- 1,55 Grad	- 1,55 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,52 Grad
LF:	- 2,08 Grad	- 2,24 Grad
LR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
Shocks:		
RF:	65%	85%
RR:	50%	10%
LF:	45%	45%
LR:	5%	15%
Steering Lock:	24 Grad	24 Grad
Gearbox:		
1.	10,50	10,50
2.	9,40	9,40
3.	8,60	8,60
4.	7,70	7,70
5.	6,80	6,80
6.	6,10	6,10





NEW HAMPSHIRE

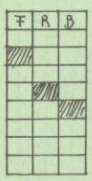


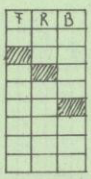
NEW HAMPSHIRE:

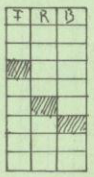
	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	5 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Hard, 42 PSI	Hard, 42 PSI
RR:	Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI
LF:	Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI
LR:	Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI
Stagger:	+ 0,295"	+ 0,295"
Front Wing:	9,95 Grad	9,45 Grad
Rear Wing:	7,35 Grad	7,55 Grad
Camber:		
RF:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
LF:	- 0,80 Grad	- 0,80 Grad
LR:	- 0,60 Grad	- 0,60 Grad
Shocks:		
RF:	25%	25%
RR:	5%	5%
LF:	60%	60%
LR:	90%	90%
Steering Lock:	14 Grad	14 Grad
Gearbox:		
1.	10,80	10,80
2.	9,70	9,90
3.	8,80	8,90
4.	7,80	7,80
5.	6,90	6,60
6.	6,00	5,60

MILWAUKEE:

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	4 Gal	40 Gal
Tires:		
RF:	Hard, 40 PSI	Hard, 40 PSI
RR:	Medium, 36 PSI	Hard, 42 PSI
LF:	Soft, 44 PSI	Soft, 47 PSI
LR:	Medium, 42 PSI	Medium, 41 PSI
Stagger:	+ 0,431"	+ 0,431"
Front Wing:	10,30 Grad	9,85 Grad
Rear Wing:	7,85 Grad	8,15 Grad
Camber:		
RF:	- 1,84 Grad	- 1,84 Grad
RR:	- 1,36 Grad	- 1,36 Grad
LF:	- 1,04 Grad	- 1,12 Grad
LR:	- 0,51 Grad	- 0,67 Grad
Shocks:		
RF:	65%	35%
RR:	0%	35%
LF:	95%	40%
LR:	60%	65%
Steering Lock:	15 Grad	15 Grad
Gearbox:		
1.	10,60	10,60
2.	9,30	9,30
3.	8,30	8,30
4.	7,20	7,20
5.	6,50	6,50
6.	5,90	5,90

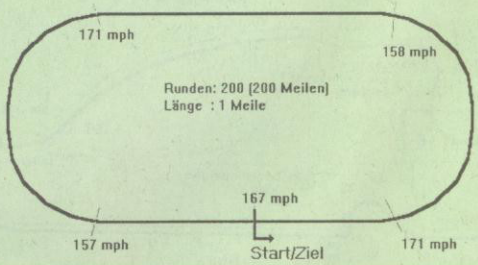




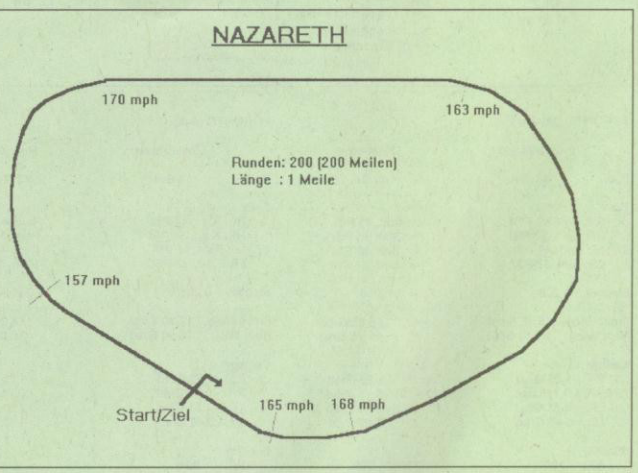




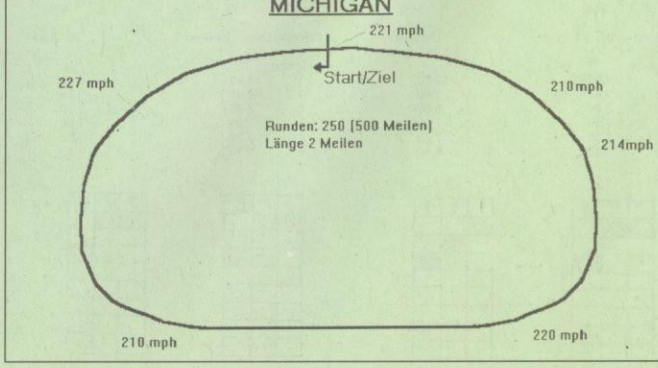
MILWAUKEE



NAZARETH



MICHIGAN

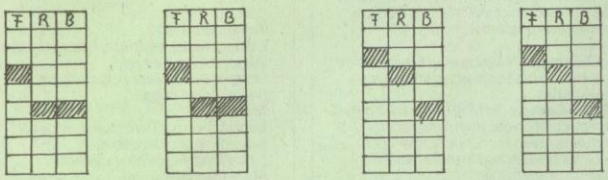


MICHIGAN:

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	7 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Medium, 50 PSI		Hard, 42 PSI
RR: Medium, 41 PSI		Medium, 41 PSI
LF: Soft, 47 PSI		Soft, 49 PSI
LR: Soft, 30 PSI		Medium, 40 PSI
Stagger: + 0,108"		+ 0,108"
Front Wing:	4,44 Grad	4,21 Grad
Rear Wing:	3,68 Grad	3,76 Grad
Camber:		
RF:	- 1,69 Grad	- 1,69 Grad
RR:	- 1,61 Grad	- 1,61 Grad
LF:	- 1,05 Grad	- 1,37 Grad
LR:	- 1,16 Grad	- 1,00 Grad
Shocks:		
RF:	5%	5%
RR:	10%	10%
LF:	85%	95%
LR:	90%	90%
Steering Lock:	13 Grad	13 Grad
Gearbox:		
1.	10,10	10,10
2.	8,90	9,00
3.	7,80	7,90
4.	6,90	6,70
5.	5,70	5,60
6.	4,60	4,40

NAZARETH:

	Qualifikation:	Rennen:
Fuel:	2 Gal	40 Gal
Tires:		
RF: Medium, 41 PSI		Hard, 41 PSI
RR: Medium, 39 PSI		Hard, 39 PSI
LF: Soft, 48 PSI		Soft, 48 PSI
LR: Soft, 39 PSI		Medium, 41 PSI
Stagger: + 0,293"		+ 0,293"
Front Wing:	9,30 Grad	9,70 Grad
Rear Wing:	6,85 Grad	7,55 Grad
Camber:		
RF:	- 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR:	- 1,44 Grad	- 1,44 Grad
LF:	0,00 Grad	- 0,01 Grad
LR:	- 0,29 Grad	- 0,30 Grad
Shocks:		
RF:	10%	10%
RR:	10%	50%
LF:	85%	95%
LR:	30%	45%
Steering Lock:	14 Grad	14 Grad
Gearbox:		
1.	10,80	10,80
2.	9,20	9,20
3.	8,20	8,20
4.	7,50	7,50
5.	6,40	6,40
6.	5,40	5,40



Holiday Lemmings

Level-Nachschub von Stefan Neuhaus aus Ibbenbüren. Er verhilft den kleinen Kamikaze-Krabblern zu einem wohlverdienten Kurzurlaub.

Iron Helix

Die kürzeste Komplettlösung aller Zeiten stammt von Peter Schmeling aus Dortmund.

Phase 1

In der ersten Phase muß man die DNA von folgenden drei Crew-Mitgliedern finden:

– Parrish, William (Captain) in Abteilung AUX ENG, Deck 2

– Ingram, Catherine (First Officer) in Abteilung BRIDGE, Deck 1

– Benedetti, Robert (Weapons) in Abteilung WASTE, Deck 6

Phase 2

In der zweiten Phase muß man zwei Videoaufnahmen finden, die irgendwo in einem Door Port oder einem Desk Port versteckt sind. Sobald man eines anwählt, auf dem die Nachricht versteckt ist, erscheint auf der Anzeige MESSAGE. Beide finden wir auf der zweiten Ebene in den Räumen BIO und AUX ENG.

Phase 3

Auf einem der beiden Videos wird erklärt, wie man die Killer Drone entfernen kann. Um die Drone auszuschalten, geht man in den Raum CTRL auf der Ebene 6 und gibt unter "LOCAL-INCENERATOR-INCENERATOR" einen der Codes ein.

Phase 4

Jetzt bleiben fünf Spielminuten, um in die zweite Ebene zu fahren und im Raum AUX ENG das Terminal zu benutzen. Hier muß der Code vom zweiten Video im Verzeichnis: NAVIGATION-WARP EVELOPE-SHUTDOWN eingegeben werden – Happy-End.

Ganz schön dünn, das Multimedia-Spektakel.

```
*+*+*+
```

Die Siedler – Codes

Frank Dademasch hat die Codes zu Blue Bytes Drama.

Level	Code
01	Strt
02	Station
03	Unity
04	Wave
05	Export
06	Option
07	Record
08	Scale
09	Sign
10	Acorn
11	Chopper
12	Gate
13	Island
14	Legion
15	Piece
16	Rival
17	Savage
18	Xaver
19	Blade
20	Beacon
21	Pasture
22	Omnus
23	Tribute
24	Fountain
25	Chude
26	Trailer
27	Canyon
28	Repress
29	Yoki
30	Passive

Alien Breed (MS-DOS)

Die Levelcodes für Team 17 Ballerorgie liefert Benjamin Horn aus Marburg/Marbach.

Level 2	AAJIHGDDC
Level 3	CGGHDGGDG
Level 4	HDICICCII
Level 5	IDHEHDGCC
Level 6	IJIIDIHEC
Level 7	CFDFEFEFJ
Level 8	JIIJIIIIC
Level 9	AAAABAAAA
Level 10	CCGDGBBBB
Level 11	HHIAAJJIG
Level 12	GGDDJJHFD
Level 13	JIECBFGFF
Level 14	HGGEDDCCB
Level 15	HHHGFGDCC
Level 16-18	IHDCHGHFF

Alien Breed 2 (Amiga)

Ein paar prima Cheat-Codes liefert Benjamin Giese aus Liestal. Tippt mal im "Options"-Menü folgende Codes ein:

378829 = 50 keys
098654 = 10 lives – 50 keys
736353 = 50000 Credits – 10 lives –,50 keys

Rebel Assault – Paßwörter

Sollte Euch die Macht verlassen, dann helfen die gesammelten Paßwörter von Michael Mahler aus Odenthal weiter. Freundlicherweise hat Michael den Todesstern gleich in allen drei Schwierigkeitsstufen niedergezockt.

Rebel Assault Paßwörter

Paßwort Nr.	1. Sternzerstörer	2. Höhle	3. Anflug Todesstern	4. Anflug Lüftungsschacht	5. Finale
easy	Falcon	Anoat	Yuzzem	Brigia	Greedo
normal	Biggs	Kaiburr	Mynock	Dagobah	Mimban
Ahard	Ackbar	Fornax	Bespin	Kessel	Organa

Terminator Rampage

Kurz und gehaltvoll sind die Tips von Carsten Oestmann aus Bücken. Pro Level sind immer die jeweiligen Koordinaten für alle Gegenstände angegeben.

Level 1

39/96	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer.

Level 2

39/96	Eingang
53/55	Med Pack, Quik Fix, Repair Pack
46/6	V-Tec Part 12
16/80	Uzi, Muni
9/70	Ausgang 1
28/58	Ausgang 2

Gegner:
Seeker, Skimmer.

Level 3

9/70	Eingang 1
28/58	Eingang 2
94/23	Med Kit
92/75	Med Pack
24/43	Muni
55/71	V-Tec Part 4
25/81	Muni
70/93	Muni & Grenades
82/11	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 4

82/10	Eingang
44/6	Med Pack
51/21	Access Card
76/94	M-16, Muni
52/37	Shotgun, SPAS
55/59	V-Tec Part
19/90	Rapair Kit, Med Kit
4/42	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 5

4/42	Eingang
95/13	SPAS, Muni
91/97	V-Tec Part 6
59/82	Med Pack
50/37	SPAS, Muni
74/19	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

- Waffen -

Beretta: Nur ausreichend gegen Seeker und Skimmer, auf keinenfalls sich mit einem Infiltrator oder einem T-800 anlegen!
Uzi 9mm: Verschießt viel Munition ist aber wegen des Schnellfeuers gut gegen Infiltrator einzusetzen.
M-16 Combat Rifle: Viel Munition sparender im Gegensatz zur Uzi, richtet aber nicht soviel Schaden an (pro Schuß).
AK-47: Spart Munition und richtet viel Schaden an. Eine sehr gefährliche Waffe, ich ziehe sie vor allen anderen Waffen außer der PPC natürlich.
SPAS-12-Shotgun: Macht nur auf kurze Distanz genug Schaden und es dauert zu lande bis sie Nachgeladen ist.
HK-95 Mini-Cannon: Die Mini-Cannon (Minigun) frist so viel Munition das man nicht genug Munition einsameln kann, macht aber auch dementsprechend Schaden (nur in Notfällen benutzen!).
M-30 Grenade Launcher: Mit den richtigen Granaten (HE-Grenaten), ist schon viel Schaden zu machen, es dauert aber auch hier zu lange bis sie Nachgeladen ist.
V-Tec PPC: Wenn man sich erst mal die PPC zusammengebastelt hat ist man mindestens bis zur 24 Level bestens gerüstet. Aber Vorsicht: schießt man volles Rohr, überhitzt Ihr das schöne Ding noch und Eure Gegner zerreißen Euch in der Luft!
Am besten stellt man die PPC auf 200 Watt und wartet nach jedem Gegner bis sie wieder aufgeladen ist.

- Gegner -

Skimmers & Seekers
Mit ein paar Schüßen aus dem Weg geräumt. Nichtweiter gefährlich auser Ihr habt nur noch wenig Health!
Terminator CSM 101 (Infiltrator)
Am besten mit einem Schnellfeuergewehr, da z.B: bei der Shotgun das nachladen zu lange dauert und Euch der Infiltrator sonst auseinander nimmt.
Bewaffnung: Beretta
Terminator T-800
Stärker als der Infiltrator, ansonsten aber immer noch mit einem Schnellfeuergewehr zu geseitigen!
Bewaffung: Shotgun
Meta-Borg
Sehr stark in der Panzerung und der Bewaffung aber langsam!
Bewaffung: Schnellfeuergewehr
Meta-Guards
Wie ein Mech rennt der Meta-Guards durch die Gegend, so schnell wie möglich erledigen denn wenn Ihr unter das Feuer des Guards kommt....
Bewaffnung: 2 Schnellfeuergewehre (oder 2 Laser?)
Meta-Node (Endgegner)
der Schutzschild der Meta-Node steckt ca. 25x 200 Watt Schüße ein. Wegen der starken Bewaffnung sollte man sich nicht länger als 3 sec. mit dem Endgegner rumschlagen, alles raus und weg!

Level 6

74/20	Eingang
93/85	AK-47, Muni, SPAS
17/37	Repair Pack, Med Kit
9/75	Access Card
2/97	Repair Kit, Med Pack
69/4	Muni, SPAS
36/11	Muni, SPAS
6/6	V-Tec Part 3
1/80	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 7

1/80	Eingang
63/4	Quick Fix
62/28	V-Tec Part 1
20/95	Med Pack, Repair Kit
81/78	Muni, SPAS
	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 8

72/87	Eingang
81/79	Muni, SPAS
11/30	Muni, SPAS
81/40	Access Card, Muni, SPAS
63/94	Repair Pack, SPAS
12/77	V-Tec Part 8
39/45	Repair Kit (4), Med Pack (3)
52/44	V-Tec Part 2
30/4	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 9

8/93	Eingang
62/7	Access Card
4/69	Repair Pack
3/6	Med Pack
90/17	Med Pack
80/52	Access Card
72/98	Ausgang

Gegner:
Seeker.

Level 10

72/98	Eingang
38/84	Repair Kit, Med Kit
44/53	Acces Card
50/45	SPAS Depot
88/58	Repair Pack
93/20	SPAS
74/40	Ausgang

Gegner:
Seeker, Infiltrator, Terminator.

Level 11

74/41	Eingang
65/81	SPAS, Muni
62/88	Access Card
49/20	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 12

49/22	Eingang
45/45	Access Card
23/75	Med Kit
11/48	Access Card
8/33	SPAS
97/46	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 13

98/46	Eingang
77/69	Access Card, Repair Kit
89/19	V-Tec Part 9
61/26	Muni, SPAS
14/45	Repair Pack (4), Stim Stick (4)
41/8	V-Tec Part 7
23/59	Muni, SPAS
31/61	Med Kit
46/67	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 14

46/68	Eingang
69/82	Repair Pack
30/16	V-Tec Part 10
57/60	V-Tec Part ?
46/21	Med Pack, Repair Pack
39/16	Muni
11/76	Med Pack, Quick Fix
22/41	Acces Card
23/58	V-Tec Part 11
22/66	Ausgang 1 (zuerst benutzen!! - Level 15 - 1. Teil durchziehn und danach zum Ausgang 81/65 in Level 14 gehen!!
81/65	Ausgang 2

Gegner:
Seeker, Skimmer, Terminator.

Level 15 - 1. Teil

10/66	Eingang
16/6	Access Card, Muni, SPAS
18/26	Med Pack, Repair Pack
51/26	V-Tec Part 13
41/97	Muni, SPAS

Gegner:
Seeker, Terminator.

Level 15 - 2. Teil

83/65	Eingang
74/78	V-Tec Part 14 (PPC fertig!!)
79/44	Ausgang

Gegner:
Seeker, Terminator.

Level 16

78/48	Eingang
66/2	Repair Pack
49/18	Minigun
79/94	Minigun
97/82	Access Card
96/32	Repair Kit
58/57	Repair Kit
78/48	Ausgang

Gegner:
Seeker, Terminator,Meta-Borg.

Level 17

27/52	Eingang
40/85	Repair Pack
10/66	Grenade Launcher
13/41	Repair Pack
52/97	Ausgang

Gegner:
Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 18

52/83	Eingang
63/71	Repair Pack
16/49	Repair Pack
63/64	Repair Pack
74/39	Repair Pack
3/67	Ausgang

Gegner:
Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 19

	Eingang
46/65	Repair Pack
35/34	Access Card
98/35	Ausgang

Gegner:
Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 20

96/35	Eingang
84/3	Access Card
74/5	Repair Pack
14/63	Repair Pack
1/34	Ausgang 1
27/93	Ausgang 2

Gegner:
Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 21

2/34	Eingang 1
29/94	Eingang 2
36/29	Muni, SPAS
44/23	Access Card
16/91	Geheimtür: Muni, SPAS, Grenades, Med Kit.
61/97	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 22

61/95	Eingang
77/46	Med Kit
67/45	Med Kit
71/75	Repair Kit
9/89	Repair Kit
1/1	Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 23

5/2	Eingang
24/37	Repair Pack
52/88	Access Card
65/55	Access Card
1/64	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 24

1/64	Eingang
26/72	Repair Pack
46/56	Quik Fix
39/1	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Borg, Meta-Guards.

Substructural Level 25

39/2	Eingang
33/56	Repair Pack
44/48	Grenades
23/93	Med Pack
76/1	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 26

76/1	Eingang
96/36	Repair Pack
44/50	Repair Pack
76/97	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 27

76/98	Eingang
39/21	Med Kit
69/80	Repair Pack
24/21	Med Kit
18/29	Repair Kit
51/54	Repair Kit
13/98	Repair Kit
1/37	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 28

1/37	Eingang
17/46	Med Pack
81/30	Med Pack
82/6	Repair Pack
68/50	Repair Pack, Stim Stick
48/89	Ausgang

Gegner:
Meta-Borg.

Substructural Level 29

48/88	Eingang
11/43	Ausgang

Gegner:
Seeker, Meta-Guards.

Substructural Level 30

11/42	Eingang
33/53	Repair Kit
33/32	Repair Pack
70/16	Med Pack
74/34	Repair Pack
63/40	Repair Pack
77/69	Med Kit
89/97	Ausgang

Gegner:
Skimmer, Meta-Guards.

Substructural Level 31

87/59	Repair Pack
54/58	Med Pack
42/61	Med Pack
31/64	Repair Pack
14/80	Ausgang

Gegner:
Skimmer, Meta-Guards.

Substructural Level 32

14/78	Eingang
12/48	Repair Kit
65/7	Repair Kit
47/47	META-NODE - nur mit PPC und 100% Zustand angreifen!! Kurz nähern und dann die PPC leeren (200 WATT) und schnell wieder in Entdeckung. Das solange wiederhoen bis es geschaft ist. Viel Glück!!

Gegner:
Seeker, Skimmer, Meta-Guards, Meta-Node.

PS: An manchen Stellen war es mir leider nicht möglich die Access Card zu finden (Sorry). Ihr müßt an diesen Stellen in die vorherigen Leveln gehen und eine alte Access Card aufnehmen, das funktioniert auch.

ARTEN-REICH
GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasserabhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland

Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places 1 & 2	Goblins 2 & 3	Prophecy of the Shadow
Alone in The Dark 1 & 2	*Inca 2*	*Quest for Glory 3 & 4*
Amazon	Indiana Jones 3 & 4	Return of the Phantom
Amberstar 1 & 2 (*Amberm.*)	*Innocent until caught*	Return to Zork
Betrayal at Krondor	Ishar 1 & 2	Ringworld
Blue Force	King's Quest 5 & 6	*Sam & Max*
Buck Rogers 2	Lands of Lore	Schatz im Silbersee
Companions of Xanth	*Larry 6*	Sherlock Holmes
Cruise for a Corpse	Legacy	Simon the Sorcerer
Curse of Enchantia	Legend 1 & 2	Space Quest 4 & 5
Darkseed	*Leg. of Kyrandia 1 & 2* (HOF)	Spirit of Adventure
Darksun	Legends of Valour	*Star Trek 1 & 2*
Daughter of Serpents	Loom	Treasures of the sav. Frontier
Day of the Tentakel	Lost in Time	Ultima 6 & 7 (incl. Forgue of Virt.)
Dungeon Master	Lure of the Temptress	Ultima 7 2. Teil
Eco Quest 1 & 2	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultima Underworld 1 & 2
Elvira 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Eternam	Obitus	Warriors of the eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1, 2 & 3	Peppers Adventure in Time	Waxworks
Freddy Pharkas	Planet 9 from outer Space	Ween
Gabriel Knight	*Police Quest 3 & 4*	Wizardry 6 & 7

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

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

Rebel Assault

Daß die Macht mit uns sein möge, wünscht Christopher Guse aus Berlin und liefert deshalb eine Beschreibung aller Level von Lucas Arts phantastischem CD-ROM-Knaller.

Allgemeine Tips
Am Anfang sollte man nichts überstürzen und sich erst einmal mit der Steuerung vertraut machen. Für spätere Level ist es erwähnenswert, daß es ab 10 000 Punkten ein Extraleben gibt, also nicht allzu schnell aufgeben, sondern Punkte sammeln.

Chapter 1
Dieses Level ist sehr einfach. Hier heißt es nur Ruhe bewahren und nicht schlenkern. Als ein wenig problematisch erweist sich hier das Unterscheiden von Schatten und Bergen; aber nach einiger Übung wird dies kein Hindernis mehr sein. Es müssen mindestens 5 Minen getroffen werden, um das Level zu bestehen.

Chapter 2
Hier sollte man sich mehr auf das Fliegen und Ausweichen vor Felsbrocken konzentrieren, als auf das Abschießen der Eisbrocken. Man sollte nur die Eis-Asteroiden pulverisieren, die eine wirkliche Gefahr bedeuten.

Chapter 3
Dieses Level ist schon etwas schwieriger und bedarf mehr Übung. Auch hier sollte man ruhig bleiben und nicht ins Schaukeln kommen. Ratsam ist es, möglichst tief zu fliegen bzw. sich an Commander Ru Murleen zu orientieren. Bloß nicht aufgeben, denn als Belohnung lockt ein heißer (Kaffee-)Trunk mit Murleen.

Chapter 4
Man sollte gleich am Anfang alle Turbolaser an den Längsseiten des Sternenzerstörers abschießen, um sich dort nachher von eventuellen TIE-Fighter-Treffern zu erholen. Die Tie-Jäger sollte man sofort nach ihrem Erscheinen eliminieren, da sie sonst den eigenen X-Wing rammen.

Chapter 5
Konzentriert man sich genügend auf seine Ziele (trotzdem Felswände beachten), so schafft man es leicht, alle drei TIE-Fighter zu treffen. Die Strecke sollte einem schon aus Chapter 1 vertraut sein.

Mos Eisley
In diesem wunderschönen Level, dessen einziges Ziel es ist, soviele Laufroboter wie möglich in die Luft zu jagen, um Punkte zu sammeln, kann einem kein Schaden zugefügt werden. – viel Spaß!

Chapter 6
Dies ist wahrscheinlich das schwerste Level des ganzen Spiels. Hier heißt es durchhalten bis zum (bitteren) Ende. Um das Missionsziel zu erreichen, muß weder ein TIE-Fighter noch ein Eis-Asteroid abgeschossen werden, jedoch sollte man auf den Laser nicht verzichten, wenn Gefahr droht.

Chapter 7
In dieser Mission ist es nicht zwingend, eine gewisse Anzahl von Sondendroiden anzutreffen, denn man muß nur den Weg ins Freie finden bzw. an den Abzweigungen die richtige Seite wählen. Der korrekte Pfad hierfür lautet: links-links-rechts-links-links.

Chapter 8
Dieses Level ist nicht besonders schwer, da man nur selten von Laserschüssen getroffen wird. Die einzige Gefahr besteht darin, die At-Ats zu rammen. Jeder Teil des Walkers muß zweimal getroffen werden. Noch nicht getroffene Teile sind hellbraun, einmal getroffene Teile dunkelbraun und zweimal getroffene Teile grau. Ist der Panzer des Walkers bis auf 10% geschrumpft, ist er besiegt, und man hat die Mission geschafft.

Chapter 9
Am besten ist es hier, sich die Positionen der Soldaten zu merken, um sicherer zu zielen und zu treffen. Auch sollte man nicht in die falschen Gänge hineinlaufen. Bei der ersten Auswahl der Gänge sollte man den linken nehmen, um nicht in die Fänge der Soldaten zu geraten. Bei der zweiten Auswahl der Wege sollte man den rechten wählen, um in den unteren Teil der Halle zu gelangen, da man dort eine bessere Deckung hat. Sind auch dort die Soldaten erledigt, kann man sich den X-Wing schnappen und von Hoth verschwinden.

Chapter 10
Diese Mission erfordert wieder ein wenig Übung und Geschick, sollte jedoch kein großes Problem darstellen, wenn man sich konzentriert und ruhig bleibt. Um ein mehrmaliges Mißlingen zu verhindern, sollte man sich gewisse Schwierigkeiten bzw. Positionen einzelner TIE-Fighter merken.

Chapter 11
Diese Mission ähnelt Chapter 1 und Chapter 5 und sollte daher nicht allzu schwierig sein. Fünf Treffer genügen, um das Level zu bestehen.

Chapter 12
In diesem Level gilt ähnliches wie in Chapter 10: Konzentrieren, Ruhe bewahren und keinen TIE-Fighter an sich vorbeilassen. Aufpassen heißt es an der Stelle, an der drei TIE-Jäger den eigenen X-Wing überholen. Diese drei TIE-Fighter sollte man möglichst schnell vernichten, da sie sonst Simms, den Flugleiter, abschießen, und man noch einmal von vorne beginnen darf, die TIE-Jäger zu jagen.

Chapter 13
In diesem Level gilt es, möglichst viele Turbolaser abzuschießen. Achtet man auf die grünen Laserschüsse, so kann man ihnen leicht ausweichen und so der Gefahr entgehen, selbst getroffen zu werden. Man sollte auch achtgeben, keine Türme zu rammen.

Chapter 14
Ziel dieses Levels ist es, die große Laserkanone auszuschalten. Als erstes muß man die um die Kanone "gekachelten" Energiefelder zerstören. Vorsicht vor TIE-Jägern! Danach taucht man in den inneren Teil der Laserkanone, der nunmehr ungeschützt ist und versucht, die neongrünen Energiefelder zu treffen. Nach einer Umrundung fliegt man wieder herauf, um dann erneut, nach einer kurzen Auseinandersetzung mit drei TIE-Fightern, abzutauchen. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis man alle Energiefelder zerstört hat.

Chapter 15
Der eigentliche Flug durch den Graben sollte kein allzu großes Problem darstellen, auch wenn man oft getroffen wird, da die Lasertreffer nur wenig Schaden am eigenen X-Wing anrichten. Schwierig wird es nach der Zwischensequenz, in der Harris und Murleen uns verlassen, denn dort sind zwei Energiemauern zu überwinden, bevor man die Torpedos abfeuern kann. Um die Energiemauern zu zerstören, muß man die darunter befindlichen "Kästen" treffen. Das eigentliche Treffen des Ventilations-Schachtes sollte wiederum sehr einfach sein. Es ist vergleichbar mit dem "Torpedieren" der Sternenzerstörerbrücke in Chapter 4. Hat man es geschafft, so ist der Todesstern zerstört, die ALLIANZ hat gesiegt, und das Spiel ist fürs erste zu Ende.

Sam & Max

Freelancer Felix Mendoza und Felix Riedberger aus Kissingen haben den harten Jungs gewaltig auf den Zahn gefühlt und den Yeti-Fall im Null Komma nichts geknackt.

Hallo Leute!
Ich bin Sam von der Freelance Police. Ich und mein Kollege Max hatten vor kurzem einen hochinteressanten Fall zu knacken, der sehr weitreichende Folgen hatte. Den Leuten, die auf unseren Spuren wandeln wollen, legen wir nahe, mit allen Leuten ein kleines Schwätzchen zu halten, die sie unterwegs treffen. Doch alles schön der Reihe nach:



Nachdem wir den Schurken im Intro erledigt hatten, bekamen wir in unserem Büro einen Anruf vom Commisioner, der besagte, daß wir einen Auftrag von einem Boten auf der Straße bekommen würden. Bevor wir aber gingen, nahmen wir das Geld aus dem Mauseloch in der Wand, gaben den Viechern im Käfig das Sandwich und nahmen die lila Glühbirne mit. Für Leute mit zuviel Zeit: Dart, Fernsehen und Anrufbeantworter. Im Treppenhaus ließen wir es uns nicht nehmen, dem armen Kerl mit einem Schubs den Rest zu geben. Auf der Straße stellte sich dann heraus, daß der Bote eine Katze war, die Max sofort genauer unter die Lupe nahm. Dann jagten wir einen Räuber aus dem Shop und machten uns mit unserem treuen Streifenwagen auf die Socken.

Circus, Circus

Am Ort des Verbrechens angekommen, stellte sich dieser als Zirkus heraus, wo aus der Hall of Oddities Bruno der Bigfoot aus einem Eisblock entkommen war. Nach einem Gepräch mit den Besitzern nahmen wir die Bigfoot-Haare auf dem Boden und die braune Hand ganz links mit und gingen auf der anderen Seite raus. Dort spielte ich eine Runde Wak-a-Rat, wo wir eine Taschenlampe gewannen und sofort die Glühbirne einsetzten. Dann nahmen wir die Linse des Spieles nebenan mit und gingen nach links, wo wir den Cone of Tragedy fuhren, ich danach mein Inventar besichtigte, noch einmal mit dem Typen sprach und daraufhin ein Claim Ticket erhielt, das ich gleich beim Lost & Found rechts neben der Hall of Oddities abgab, wo ich zusätzlich einen Magneten erhielt. Dann begaben wir uns zum Tunnel of Love, in dem wir die Taschenlampe benutzten und ich Max dazu benutzte, um das Boot zum Stillstand zu bringen.

Dann fummelte ich etwas an der rechten Figur. Voilà, eine Tür!

Nach der Durchquerung der Tür befanden wir uns im Zimmer von Doug, dem Mole Man, der uns einen neuen Platz auf der Karte bescherte, nämlich den Worlds Largest Twineball. Links neben der Tür legten wir den Hebel um und begaben uns nach draußen.

Von dort fuhren wir zum nächsten Snuckey's, wo wir draußen den Becher nahmen, reingingen, die Pecan-flavoured Candies kauften und uns das Glas mit der Hans öffnen ließen. Blöde deutsche Touristen!! Danach ging Max aufs Klo, ich ging raus, sprach ihn an und nahm die Feile an mich. Dann fuhren wir zum Worlds Largest Twineball.

Strickmarie

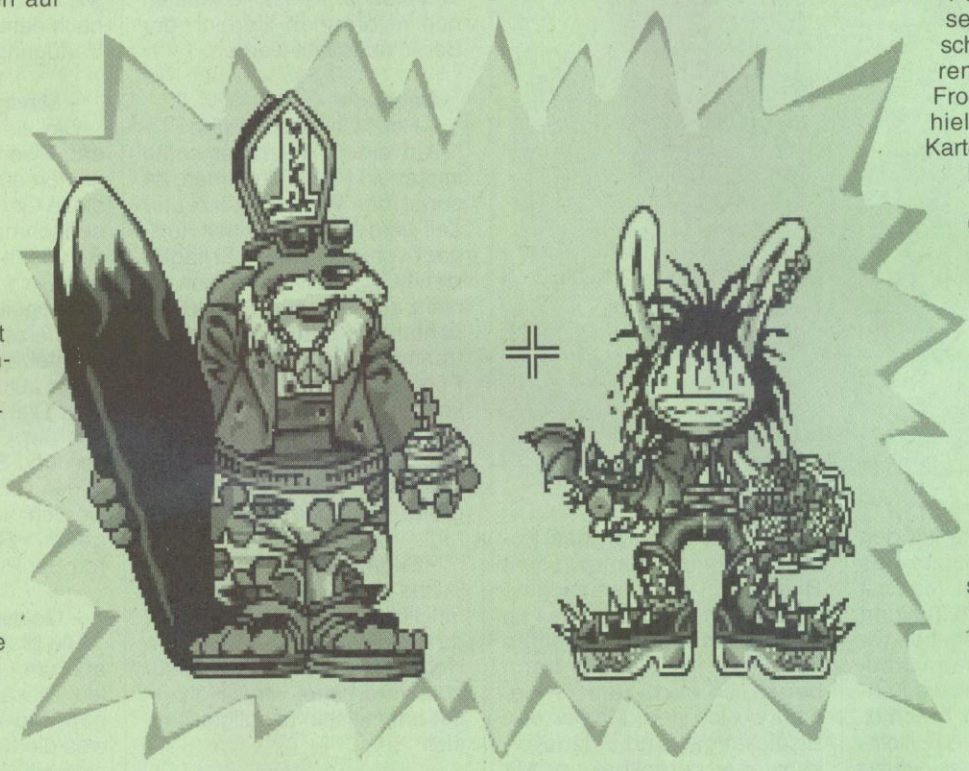
Wir besuchten das Museum und plauderten etwas mit dem Wärter an. Danach fuhren wir mit der Gondel hoch und benutzten den Aufzug. Im Restaurant nahmen wir die losen Kabel und schlossen sie an das Fernglas an, auf das ich auch die Linse setzte. Eine kleine Unterhaltung mit dem Telekinesekünstler und wir besaßen eine gebogene Zange. Mit der Gondel runter, und ab zur World of Fish! Dort nahm ich den linken Eimer und ließ Max den Aquariumfisch füttern, benutzte die Zange mit dem Fischmodell im Wasser, stieg hinein und nahm Max mit rein. Nach einer abenteuerlichen Reise landeten wir auf der anderen Seite des Restaurants auf dem Twineball, wo ich Max die Schnur nehmen ließ.

Nun zurück zum Zirkus, wo wir im Tunnel of Love Doug die Candies gaben und dafür eine Brechstange erhielten, mit der Geschichte von Brunos Flucht kombiniert. Die Brechstange benutzten wir am verschlossenen Wohnwagen, wo wir im Schrank eine Punktekarte des Gator Golf und in der Kiste einen Anzug fanden.

Crocodile Rock

Beim Gator Golf in Florida angekommen, nahmen wir den kaputten Golfballgreifer an uns und begaben uns zum Abschlagplatz, wo wir Conroy Bumpus und seinem Leibwächter trafen und Max mitten im Sumpf landete. Ich nahm die Golfbälle an mich und benutzte stattdessen den Eimer mit den Fischen, die ich so in den Sumpf schlug, daß die Krokodile eine Brücke zur Insel bildeten, auf der Max sich befand. Ich öffnete die Glastür, woraufhin Max mir weitere Bigfoot-Haare gab. Ich öffnete den aufgetretenen Türspalt weiter und fand eine Schneekugel, die uns zur Mystery Vortex führte. Dort angekommen, benutzten wir den Spiegel, der uns in einen Raum mit drei Magneten brachte (es geht rechts noch weiter). Dort experimentierten wir so lange mit den Magneten, bis der Raum in der Farbe leuchtete, von der es innen zwei Türen gab. Wir schauten in beiden nach, und in einer fanden wir Shuv-Oohl, einen weiteren Mole Man, der uns bat, ihm seinen Ring wiederzufinden und uns den Tip gab nach einem Frog Rock zu suchen. Dann gingen wir in den hinteren Raum und holten uns ein drittes Büschel von Bigfoot-Haaren. Anschließend fuhren wir zum Twineball und gingen dort ins Museum. Drinnen setzten wir Golfballgreifer, braune Hand und Magnet zusammen. Diese Konstruktion benutzten wir mit dem Twineball und erhielten den Ring.

Dann ging es rauf zum Restaurant und ran ans Fernrohr, mit dem wir nach einigen Regulierungen mit dem Schieber den Frog Rock fanden. Dann zurück zur Mystery Vortex, wo wir Shuv-Oohl den Ring gaben und dafür Mole Man-Puder erhielten. Dieses und die drei Büschel von Bigfoot-Haaren setzten wir am Frog Rock ein und erhielten einen neuen Kartenplatz: Bumpusville, das Haus des Möchtegern-Elvis Conroy Bumpus.



Elvis lebt

Wer Spaß haben will, der soll sein Geld mit dem Brunnen draußen benutzen. Dort gingen wir zunächst ins Zimmer mit dem Bett, auf das ich stieg, das Kissen nahm und mit dem Golfballgreifer das dicke Buch aus dem Regal holte. Nun konnte ich den Putzroboter steuern. Ich benutzte ihn, indem ich, nach einem Krieg-der-Sterne-Zwischenspiel, die Kabel wieder einsteckte, was den Roboter durch die Lichtschranke ganz links fahren ließ und den Leibwächter der Sache nachgehen ließ. Nun konnte ich die Virtual Reality-Ausrüstung benutzen.

Im Cyberspace nahm ich das Schwert (Sorry, Max!) und ging in die Höhle. Ein Gefecht mit dem Drachen, ein Griff ins Herz, der Schlüssel zur Lichtschranke war mein. Nun begab ich mich nach ganz links, wobei ich im Vorraum noch das Bild an der Wand mitnahm. Nach dem Gesang von Conroy Bumpus

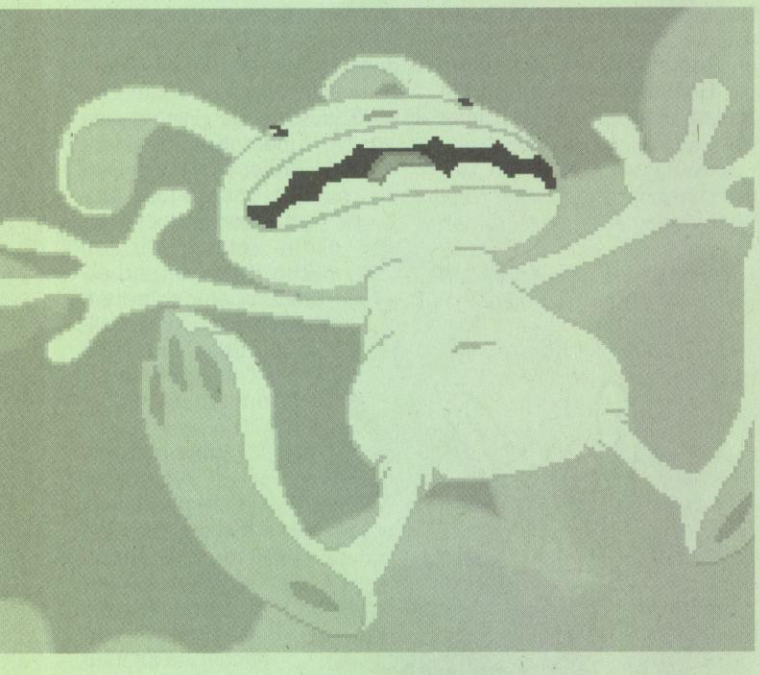
befreite ich Bruno und Trixie, indem ich den Schlüssel in das Loch rechts von der Tür steckte. Ein Gespräch mit Bruno, später befand ich mich auf dem Weg zum Savage Jungle Inn, wo eine Bigfoot-Party stattfand.

Bungee-Jumping

Nachdem ich dort mit Evelyn Morrison gesprochen hatte, begab ich mich zum Dino Bungee am Mt. Rushmore, wo ich zunächst dem T-Rex einen Besuch abstattete und Max das Mammut kahlfressen ließ, was uns dessen Haare brachte. Danach schaltete ich den T-Rex an und benutzte das Seil mit dessen Maul, Max mit dem Seil und erhielt einen Dino-Zahn. Dann begaben wir uns an dem Teerbad vorbei zum Aufzug, der uns zum Bungee-Absprungplatz brachte. Dort zog ich hinter der Holzwand die Sicherheitskleidung an und machte den Becher am Golfballgreifer fest. Dann sprangen wir, und Max schnappte sich mit dem Bechergreifer etwas Teer, welches wir auf den Anzug taten und damit die Mammuthaare festklebten. Dann begaben wir uns zum Celebrity Vegetable Museum, wo wir ganz rechts eine Bumpus-Aubergine aus der Kiste nahmen. Der Frau gaben wir das Bild und gingen kurz fort, kehrten aber gleich wieder, sprachen sie an und erhielten eine John-Muir-Zucchini.

Haarig

Dann ging es nach Bumpusville, wo wir ganz rechts die Bumpus-Aubergine mit der Perücke benutzten (Indiana Jones!). Die Perücke benutzten wir mit dem Anzug und hatten so ein komplettes Bigfoot-Kostüm. Wir fuhren wieder zum Savage Inn und gaben dem Bigfoot dort die Feile, zogen das Bigfoot-Kostüm an und hatten somit Zutritt. Dann nahmen wir die Weinflasche vom Buffet und begaben uns in die Türe rechts von der Bühne, nahmen dort in der Küche den Eispickel und öffneten die Türe. Nicht schon wieder dieser abgebrochene Gartenzwerg! Wir nahmen das Kostüm ab und konnten somit Bumpus in die Eismaschine locken. Ich rief Max etwas zu und schon hatten wir einen gefüllten Eisblock. Dann begab ich mich zum Twineball, wo ich dem Magier den Eispickel gab und einen Korkenzieher zurückbekam. Mit diesem öffnete ich die Weinflasche und benutzte den Korken mit der Schneekugel. Dann begab ich mich zur Mystery Vortex, um dort in der Mini-Vortex die Schneekugel zu benutzen. Nun zurück zum Savage Inn, links neben der Bühne rein, in den Pavillon hinter den Totempfählen und dort dem Bigfoot-Chief die Schneekugel, den Dino-Zahn, die John-Muir-Zucchini und das Kissen gegeben. Wir hatten uns den Abspann redlich verdient, wo wir seitdem hängen und Tentakel, R2D2's und diverse andere Dinge abschießen. Bis zum nächsten Fall, Euer Sam. P.S.: Viele Grüße auch von Max!!!



Die Siedler

Martin Reichelt und sein guter Kumpel Sven haben jede Menge Wissenswertes zu Blue Bytes Spitzenspiel *Die Siedler* zusammengetragen. Hier ihr Bericht:

Am Anfang sollte man eine Welt mit viel Wald und Bergen nehmen, damit man genügend Rohstoffe hat. Man sollte auch bedenken, daß Seen die schnellsten Nahrungsquellen für die Bergwerke sind, außerdem geht der Warentransport auf dem Seeweg wesentlich schneller voran, als über Land.

Rohstoffe

Sie sind im Spiel die beste Waffe, Rohstoffe bilden den Nachschub für Waffen und Werkzeuge. Rohstoffe können nur im braunen Bereich der Berge abgebaut werden.

Gebäude

– Holzfäller und Förster:
Auf einen Holzfäller sollte immer ein Förster kommen, da sonst der Wald in kürzester Zeit gerodet ist, und der Holznachschub zum Erliegen kommt. Übrigens sollte man sie nicht zu nahe am Schloß errichten, da sonst der Warentransport beinträchtigt wird. Förster können auf Wegen keine neuen Bäume pflanzen. Am besten legt man Wälder an steilen Hängen an, weil sie sonst wertvollen Bauplatz für große Gebäude wegnehmen.

– Sägewerk:
Das erste Sägewerk muß möglichst früh gebaut werden, da hier die Stämme von den Holzfällern zu wichtigem Bauholz verarbeitet wird. Holz ist der am meisten benötigte Baustoff.

– Bauernhof:
Ein Bauernhof braucht sehr viel freies Land, damit der Bauer genügend Felder anpflanzen kann. Für den Anfang reichen zwei Bauernhöfe aus. Wenn man später mehr Minen baut, muß man jedoch noch ein oder zwei hinzulegen. Das Korn wird in der Mühle und in den Schweinehöfen benötigt.

– Mühle:
Sobald man einen Bauernhof hat, sollte auch eine Mühle gebaut werden, am besten in der Nähe des Bauernhofes. Eine Mühle wird auch mit mehreren Bauernhöfen fertig. Der Weg dazwischen darf nicht zu lang werden.

– Bäckerei:
Sie verarbeitet das Mehl von der Mühle zu Brot. Brot ist das effektivste Nahrungsmittel. Die Bäckerei legt man in der Nähe der Mühle an.

– Schweinehof:
Wird mit dem Korn vom Bauernhof beliefert. Mit dem Korn werden die Schweine gefüttert.

– Metzgerei:
Liefert den fertigen Schinken an die Bergwerke. Die Metzgerei ist am besten in der Nähe der Schweinehöfe aufgehoben.

– Fischerhütte:
Sie wird so nah wie möglich ans Wasser gebaut. Auf keinen Fall darf man zu viele Fischerhütten an einen See bauen, da dieser sonst überfischt wird. Fische sind zwar nicht so effektiv wie Brot oder Schinken, stehen nach dem Fang aber sofort zur Verfügung.

– Minen:
Die vier Minenarten (Golderz, Eisenerz, Kohle und Granit) fördern die benötigten Rohstoffe für die Goldschmelze, Eisenschmelze, Schmiede und Schlosserei. Das Eisen und das Gold werden in Form von Erzen geliefert, die in der Goldschmelze b.z.w. in der Eisenschmelze erst zu fertigen Metallen aufbereitet werden müssen. Die Kohle wird zum Heizen der Öfen in den Schmelzen und Schmieden benötigt. Minen sollten nur dort angelegt werden, wo der Geologe genügend Ressourcen findet (großer Punkt auf dem Schild).

– Goldschmiede:
Sie braucht Kohle und Golderz, um Goldbarren herzustellen. Diese werden auf die Burgen und Wachhütten verteilt, was die Kampfmoral der Ritter steigert.

– Eisenschmiede:
Sie verarbeitet Eisenerz und Kohle zu Roheisen. Das Eisen wird beim Schmied und beim Schlosser weiterverarbeitet.

– Schlosser:
Hier werden mit Eisen und Holz wichtige Werkzeuge hergestellt. Die Werkzeuge sind für ein weiteres Expandieren der Siedlung lebenswichtig.

– Schmied:
Hier werden Waffen für die Ritter hergestellt. Die 1. Schmiede sollte direkt vor dem Schloß sein, damit man schnell Nachschub an Waffen bekommt.

– Bootswerft:
Eigentlich braucht man bei einer Durchschnittskarte nur eine Bootswerft, es sei denn, man hat eine Karte mit sehr viel Wasser. Wenn genügend Boote vorhanden sind, ist es besser, wenn Ihr der Bootswerft die Holzzufuhr abstellt, damit sie nicht unnötig Boote baut.

– Steinbruch:
Sie sind neben den Granitminen eine weitere Bausteinquelle. Wenn Ihr ein Gebiet mit vielen grauen Felsen habt (braune werden nicht abgebaut) ist es sinnvoll, ein oder zwei Steinbrüche zu bauen. Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr Gebäude nicht rechts unter einen Granitfelsen plaziert, da sonst der Steinmetz den Felsen nicht erreichen kann.

– Wachhütten, Wachtürme und Burgen:
Man benötigt sie zur Ausbreitung der Siedlung, zur Verteidigung bei Angriffen aber auch als Angriffsstützpunkte gegen seine Mitspieler (dazu später noch Genaueres).

– Lagerhallen:
Eine Lagerhalle hat die gleiche Funktion wie ein Schloß. Ihr solltet Eure Lagerhallen gut gegen Angriffe absichern, am besten mit ein oder zwei Burgen, weil ein Verlust einer Lagerhalle ein schwerer Schlag für Eure Siedlung ist. Durch eine Lagerhalle wird das Schloß entlastet und Ritter werden dort schneller ausgebildet als in einer Burg.

– Schloß:
Das Schloß ist das erste Gebäude der Siedlung. Ihr solltet Euch gut überlegen, wo Ihr das Schloß plaziert, es sollte freies Land, Berge, Wasser und Wald in der Nähe sein. Übrigens: Wenn Ihr bei einer Mission seid, und einer Eurer Gegenspieler hat eine sehr gute Stelle besetzt, worüber Ihr Euch tierisch aufregt, dann geht doch einfach her, merkt Euch die Stelle, wo er das Schloß gebaut hat, ladet die Karte noch einmal von vorne und besetzt sofort die Stelle. Jetzt habt Ihr eine gute Ausgangsposition für Eure Siedlung.

Wirtschaft

Für eine gute Wirtschaft ist nicht nur die ausreichende Menge an Rohstoffen wichtig, entscheidend ist auch, wie die wichtigen Gebäude angelegt sind. Ihr solltet von jeder Bergwerksart vier bis fünf Stück haben, um eine gute Versorgung zu gewährleisten (sie müssen natürlich auf reichen Vorkommen angelegt sein). Bei Eisenschmelze, Goldschmelze, Schlosserei und Schmied sollten unbedingt in der Nähe Minen sein.

Da hierbei viele Waren transportiert werden, sollte eine Lagerhalle in der Nähe sein. Achtet darauf, daß ein gutes Wegenetz zwischen den Gebäuden besteht. Wenn die ersten Minen nicht mehr genügend Rohstoffe liefern, sofort abbrennen, weil sie Nahrungsmittel verbrauchen und gleich neue Rohstoffvorkommen erschließen. Am wichtigsten ist die Nahrungsmittelversorgung der Bergwerke, da ohne Essen die Arbeiter streiken. Die Bäckereien und Schlachtereien sollten deswegen in der Nähe stehen, damit lange Transportwege vermieden werden. Wenn die Wirtschaft funktioniert, werden die Überschüsse in die Lagerhallen und in das Schloß gebracht, und bei Bedarf wieder herausgeholt. Wenn eine Ware dringend gebraucht wird, dann setzt Ihr bei der Transportpriorität das entsprechende Icon an die oberste Stelle. Die betreffende Ware wird nun schneller transportiert. Ihr könnt auch den Weg einer Ware beeinflussen. Die Träger transportieren eine Ware auf dem kürzesten Weg, dabei ist die Anzahl der Fahnen (Kreuzungen) zwischen dem Ausgangspunkt und dem Bestimmungsort entscheidend. Wenn es mehrere Wege zum Bestimmungsort gibt, wird der Weg benutzt, bei dem am wenigsten Fahnen zu passieren sind. Ihr könnt Wege also "verlängern", indem Ihr nur eine Fahne auf den Weg setzt. So lassen sich die Warentransporte steuern und eine Überlastung von einzelnen Kreuzungen (vor allem die Kreuzung vor dem Schloß) vermeiden.

Gebäudebau

Für den Gebäudebau werden Bretter und Granitsteine benötigt. Manche kleine Gebäude brauchen kein Granit, ansonsten ist der Bedarf an Holz sehr unterschiedlich. Während z.B. eine Forsthütte nur zwei Einheiten Holz benötigt, braucht eine Burg fünf Einheiten Holz und fünf Einheiten Granit. Wenn ein Rohstoff dringend gebraucht wird, muß für die Förderanlagen genügend Baumaterial zur Verfügung stehen, denn der Rohstoff wird erst dann geliefert, wenn der Minenarbeiter die fer-

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

Aces of the Deep, komplett deutsch	+	79,50
Aces over Europe, komplett deutsch		79,50
Airline Transport Pilot 2.0, Handb. dt.		112,50
Alone in the Dark II, komplett deutsch	+	95,00
Anstoß, komplett deutsch		72,50
Archon Ultra, deutsche Version		89,00
Aufschwung Ost, komplett deutsch		74,50
Battle Isle II, komplett deutsch	+	89,00
Bazooka Sue, komplett deutsch	+	84,50
Bloodstone, Anleitung deutsch		67,50
Blue Force, komplett deutsch		76,50
Bundesliga Manager professional 2.0		76,50
Burning Steel, komplett deutsch		89,00
Burning-Steel-Data „Superschiffe" und „USA i. Atl." je		39,90
Burning Steel Scenario Editor, kpl. dt.		39,90
Civilisation, DOS u. Windows-Vers.,kpl.dt.je		95,00
Columbus, komplett deutsch		89,00
Comanche, Max.-Overkill, kpl. deutsch		95,00
Comanche Scenery Disk I, kpl. deutsch		55,00
Comanche Scenery Disk II, kpl. deutsch		55,00
Conquest of the Longbow,kpl. dt.(Restp.)		39,90
Dark Sun, komplett deutsch	+	89,00
Das Schw. Auge II „Sternenschweif",kpl.dt.		89,00
Day of the Tentacle, komplett deutsch		95,00
Delta V, engl./komplett deutsch	+	76,50/89,00
Der Planer, komplett deutsch		89,00
Die Siedler, komplett deutsch	+	89,00
Doom		79,50
Eishockey Manager, kpl. dt., incl. Video		95,00
Elder Scrolls, engl./kpl. deutsch	+	76,50/ 89,00
Elite II, komplett deutsch		73,50
Empire de Luxe, kpl.dt., DOS od. Windows,je		76,50
Empire de Luxe Datadisk		49,50
Eye of the Beholder I, kompl. deutsch		39,90
Eye of the Beholder II u. III, kompl.dt., je		89,00
Fantasies Empire, komplett deutsch		89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch		99,00
F 16 Falcon Zusatzdisk MIG 29, Hdb. dt.		59,00
Flight Sim. 5.0 (US)		99,00
Flight Sim. 5.0, komplett deutsch		135,00
Scenery „N. York" (f. FS 5.0),engl./dt.		54,-/76,50
Scenery „Paris" (f.FS 5.0) engl./dt.		54,-/ 76,50
Scenery „San Francisco" (Mallard)f.FS 5		69,00
Scenery „Washington D.C."(Mallard) f.FS 5		69,00
Scenery „USA-East" (FS 4/5 u. ATP)		89,00
Scenery „USA-West" (FS 4/5 u. ATP)		89,00
Scenery „Dt. Küsten/Mittelgeb./Rheinland/ Frankfurt/Berlin" f. FS 4 und 5, je		49,00
Scenery „Tyrol" f. FS 4 u. 5		69,00
Fields of Glory, komplett deutsch		95,00
Freddy Pharkas,komplett deutsch		74,50
Gabriel Knight, komplett deutsch		76,50
Gobliins III, komplett deutsch		86,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.		95,00
Harpoon II		88,50
Inca II, komplett deutsch		95,00
Incredible Machine II, kompl. deutsch		76,50
Incredible Toons, komplett deutsch		76,50
Indiana Jones III, kompl. deutsch VGA		39,90
Indiana Jones IV, komplett deutsch		97,50
Indy Car Racing, Handbuch deutsch		79,50
Innocent, Handbuch deutsch		89,00
Jurassic Park, komplett deutsch		74,50
Kings Quest V u. VI, kpl. deutsch, je		88,00
Larry VI, komplett deutsch		76,50
Legend of Kyrandia II, kpl. deutsch		69,00
Lemmings II, Handbuch deutsch		89,00
Links pro 386er, Handb. deutsch SVGA		89,00
Links pro Course „Mauna Kea/Pinehurst/ Banff/Springs/The Belfry/Innisbrook/PebbleBeach/ Firestone", je		47,00
Lollypop, deutsche Version		81,50
Loom, komplett deutsch		39,90
Lost in Time, komplett deutsch		95,00
Lost Vikings, komplett deutsch		89,00
Lothar Matthäus, komplett deutsch		74,50
MAD - TV, komplett deutsch		39,90
Magic of Endoria, komplett deutsch		89,00
Master of ORION, Handbuch deutsch		95,00
Mech Warrior II	+	82,50
Might & Magic V, komplett deutsch		95,00
Monkey Island I, komplett deutsch		39,90
Monkey Island II, komplett deutsch		89,00
Mortal Combat, Anleitung deutsch		59,00
NHL-Hockey, Handbuch deutsch		86,50
Pacific Strike, Handbuch deutsch		92,50
Pac.Strike Speech Pack, Anltg.deutsch		42,50
Patrizier, komplett deutsch		89,00
Phantom of the Opera, kompl. deutsch		95,00
Pinball (Windows) (Take a Break...),kpl.dt.		74,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch		69,50
Pirates Gold, komplett deutsch		95,00
Police Quest IV, komplett deutsch	+	76,50
Prince of Persia II, Handbuch deutsch		73,50
Privateer, Handbuch deutsch		92,50
Privateer Speech Pack, Anltg. deutsch		39,90
Privateer Spec. Operation I, Anleit. deut.		42,50
Protostar, komplett deutsch		73,50
Quest f. Glory III, kpl. dt. (Restposten)		39,90
Quest f. Glory IV, komplett deutsch		76,50
Railroad Challenge, kpl. deutsch		74,50
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch		82,50
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch		39,90
Rally, Handbuch deutsch		69,00
Red Baron incl. Mission Disk, kpl. deutsch		83,75
Return to Zork, Anleitung deutsch		82,50
Sam & Max, komplett deutsch		89,00
Seal Team, Anleitung deutsch		89,00
Sensible Soccer, Anleitung deutsch		69,00
Shadow of the Comet, komplett deutsch		89,00
Shadow Caster, Handbuch deutsch		86,50
Sherlock Holmes, komplett deutsch		88,00
Silent Service II, Handbuch deutsch		39,90
Silver Ball, Anleitung deutsch		52,50
Sim City 2000,engl./komplett deut.		81,50/95,00
Sim Life, komplett deutsch		95,00
Sim Farm, Anltg.dt./kompl. deutsch		69,00/89,00
Simon The Sorcerer, komplett deutsch		95,00
Skat 92, komplett deutsch		69,00
Space Quest IV u. V, kpl. deutsch, je		79,50
Speedracer, Handbuch deutsch		72,50
Stratrek 25th Anniver., kompl. deutsch		75,50
Startrek II, Anleitung deutsch		89,00
SS-N 21, Handbuch deutsch	+	86,50
Starlord, komplett deutsch		95,00
Strike Commander, Handbuch deutsch		95,00
Strike Commander Speech Pack		42,50
Str.Comm. Tactical Operation, Anltg. dt.		42,50
Stronghold, komplett deutsch		89,00
Subwar 2050, komplett deutsch		92,50
Syndicate, komplett deutsch		89,00
Syndicate Datadisk, komplett deutsch		39,90
Task Force, Handbuch deutsch		89,00
Terminator Rampage, kompl. deutsch		89,00
Tornado, Handbuch deutsch		74,50
Turrican II, deutsche Anleitung		74,50
TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch		95,00
Ultima VII, Teil II, Handbuch deutsch		89,00
Silver Seed (Data z. U.VII, T. 2),Anltg.dt.		43,50
Ultima Underworld II, Handbuch deutsch		82,50
Unlimited Adventures (SSI), kpl. deutsch		89,00
Ultima VIII, komplett deutsch	+	92,50
Speech Pack zu Ultima VIII, kpl. dt.	+	42,50
Victory at Sea		89,00
Wall Street Manager, komplett deutsch		89,00
Warlords II		89,00
Wing Comm. Academy, Anltg. deutsch		64,00
X - Wing, Handbuch deutsch		95,00
X - Wing Mission II, komplett deutsch		47,00
X - Wing Upgrade Kit, komplett deutsch		62,50
Soundblaster pro„De Luxe Edition",Hdb.dt.		209,00
Soundblaster pro 16 ASP Multi-CD, Handb.dt.		399,00
Waveblaster		399,00
Soundbl. 16 pro BASIC(CD-Qualität)o.ASP,dt.		279,00
Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster		29,00
Aktiv-Boxen f. alle Soundkarten		49,95
SBS-300 Aktivlautspr. v. Creativ/YAMAHA		209,00
ORCHID „Gamewave 32", Handb. deutsch		345,00
ORCHID „Soundwave 32", Handb. dt.		539,00
Gravis-Gamepad		55,00
Gravis-Joystick, schwarz		76,50
Gravis-Joystick,Analogpro"(5 Feuerkn.u.Trigger)		94,50
Gravis-Eliminator Gamecard f. 2 Joysticks		64,50
Virtual Pilot,Flug- u. Fahrsim.-Steuerung		175,00
Flight Stick pro		149,90

CD-ROM

Battle Island II, komplett deutsch	+	89,00
Burntime, komplett deutsch		85,00
Burning Steel, incl. 3 Missions, kpl.dt.		95,00
Comanche incl. aller Missions, kpl. dt.		105,00
Cyberrace, Handbuch deutsch		89,00
Daemonsgate, Anleitung deutsch		89,00
Dark Seed		89,00
Das Schwarze Auge, komplett deutsch		76,50
Day of the Tentacle, komplett deutsch		95,00
Discoveries of the Deep		89,00
Dracula Unleashed		89,00
Dungeon Hack		76,50
Eye of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch		95,00
Gabriel Knight, Anleitung deutsch		85,00
Gobliins III, komplett deutsch		109,00
Golden 7(K.Quest V/Larry V/Red Baron/H.of China/ Great Courts II/Shanghai II/Sargon 5), dt.		97,50
Grönemeyer CHAOS CD, kompl. deutsch		49,95
Humans u. Humans Race, Anleit. deutsch		65,00
Inca II, komplett deutsch		119,00
Indiana Jones IV		89,00
Iron Helix, komplett deutsch		85,00
Journeyman Project, deutsche Version		89,00
Jurassic Park, komplett deutsch		74,50
Kings Quest V u. VI, je		88,00
Labyrinth of Time		76,50
Larry VI, deutsche Anleitung		85,00
Lawnmower Man, Anleitung deutsch		89,00
Legend of Kyrandia, deutsch/englisch		82,50
Lollypop		76,50
Lost in Time, deutsch/englisch		109,00
Lost Treasures of Infocom I u. II		64,00/ 59,00
Lucas Arts Classics(Loom/Zack Mc.K./Maniac I/ Indiana Jones III/Monkey I),kpl. dt.		109,00
Mad Dog McCree		89,00
Malony's, COMIC, komplett deutsch		69,00
Man Enough		82,50
Microcosm, Anleitung deutsch		89,00
Might & Magic 3-5, komplett deutsch		97,50
Monkey Island I, komplett deutsch		105,00
OSKAR (Jump & Run), Anleit. deutsch		59,00
Der Patrizier, komplett deutsch		98,00
Police Quest IV, Anleitung deutsch		85,00
Protostar, Anleitung deutsch		72,50
Rebel Assault, Sprache engl./Texte dt.		99,00
Return to Zork, Handbuch deutsch		89,00
Risc of the Robot	+	a.A.
Seventh Guest, Anltg. dt. m. PAL-Video		139,00
Shadowcaster	+	a.A.
Space Quest IV		83,75
Startrek 25th Annyvers., Anltg. deutsch		105,00
Stronghold, komplett deutsch		89,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt.		92,50
The Greatest (Shuttle/Dune I/I.of the Temptr.)		79,50
Tornado, Handbuch deutsch		86,50
Turrican II, komplett deutsch		69,00
TFX, Handbuch deutsch		109,00
Ultima Underworld I u. II		95,00
Winter Olympics, komplett deutsch		79,50
Wolfpack		89,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

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

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

tige Mine bezogen hat. Bei den Anfangsmissionen sind die eigenen Ressourcen noch sehr groß, bei späteren Missionen jedoch werden sie immer geringer. Um nicht in eine Sackgasse zu geraten (z.B. wenn Ihr zu schnell expandiert und zu viele Wachhütten baut und dabei vergeßt, ein Sägewerk zu bauen) habt Ihr nach einiger Zeit kein Bauholz mehr und müßt noch einmal von vorne anfangen.

Achtet beim Bau von Gebäuden darauf, ob nicht ein Gegner in der Nähe Eurer Baustelle eine Wachhütte oder eine Burg errichtet, denn wenn sich die Grenze verschiebt, kann es sein, daß Eure Baustelle zerstört wird. Auch wenn Euer Gebäude eine Wachhütte oder eine Burg ist, wird sie zerstört, wenn sie noch nicht von einem Ritter besetzt wurde. Ihr solltet also genau überlegen, wo Ihr ein Gebäude baut. Bei der Zerstörung eines Gebäudes sind alle Waren und auch die Rohstoffe, mit denen sie gebaut wurden, für Euch verloren.

Infrastruktur

Das Wegnetz ist die Voraussetzung für den Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden. Das Wegnetz muß sehr gut durchdacht sein. Grundsätzlich sollte es das Aussehen von einem Schachbrett haben, auf keinen Fall die eines Sterns. Auch dürft Ihr nicht alles voller Wege bauen, da sonst der Förster keine Bäume mehr setzen kann. Baut Wege nur dorthin, wo sie auch gebraucht werden. Verzweifelt nicht, wenn es am Anfang mit den Wegen nicht so klappt, es gehört auch viel Erfahrung dazu. Achtet darauf, daß es viele Querverbindungen gibt. Ach ja, noch etwas: Wenn zwei Wege parallel verlaufen und bei einem eine Fahne ist, kann man eine Verbindung herstellen, indem man mit einem Spezialklick (beide Mausknöpfe) auf die Fahne klickt. Es erscheint ein Icon. Klickt es einmal an und es wird automatisch eine Verbindung hergestellt. Der Vorteil bei diesem Verfahren ist, daß der Weg nicht abgerissen werden muß, um eine Verbindung herzustellen.

Angriff und Verteidigung

Im Spiel können nur das Schloß, Burgen, Wachtürme und Wachhütten angegriffen werden. Die Besetzung einer Festung kann man an der kleinen Fahne erkennen, die an der Festung angebracht ist. Je höher die Fahne, um so höher die Besetzung der Festung. Ist am Fahnenmast noch keine Fahne zu sehen, ist die Burg noch nicht besetzt und ist noch nicht bei der Grenzverteidigung wirksam. Wenn die feindliche Grenze zu nahe kommt, brennt die Festung ohne Kampf ab. Deshalb sollte man darauf achten, daß die Festungen so schnell wie möglich besetzt werden. Wichtig ist auch die Kampfmoral der Ritter. Jedes Stück Gold, das in einer Festung ist, wirkt sich auf die Kampfmoral der Ritter positiv aus. Ein Angriff auf eine starke feindliche Festung ist bei einer Kampfmoral unter 100% glatter Selbstmord! Auch muß der Nachschub an Rittern gewährleistet sein. Baut so bald wie möglich eine Waffenschmiede, damit dort Schwerter und Schilde hergestellt werden. (Es muß jedoch genügend Kohle und Roheisen zur Verfügung stehen).

Ihr solltet über mehrere, sehr gut gesicherte Lagerhäuser verfügen, da dort die Ritter ausgebildet werden. Das geht aber nur, wenn mehr Ritter zur Verfügung stehen als in den Festungen gebraucht werden. Ein Hauptmann mit guter Kampfmoral ist fast unschlagbar. Zu Beginn eines Spieles ist es nicht sehr ratsam, die anderen Mitspieler anzugreifen, da die Ritter noch eine schlechte Kampfmoral haben und noch sehr schlecht ausgebildet sind.

Jeder verlorene Ritter ist ein Verlust von Rohstoffen (vom Ritter mal ganz abgesehen) und von Ausbildungszeit. Bei einem Angriff solltet Ihr darauf achten, daß die Ritter nicht zu weit laufen müssen. Wenn Ihr nur müde und schlafende Ritter zur Verfügung habt, ist die Aussicht auf einen Sieg sehr gering. Die Vitalität der Ritter wird bei einem Angriff mit vier Symbolen dargestellt: sehr aktiver Ritter, ein standhafter Ritter, ein Ritter, der sich was hinter die Binde gekippt hat und einer, der total pennt. Am besten ist es, wenn Ihr nur mit vitalen und standhaften Rittern angreift. Scheut nicht davor zurück, im Verlaufe des Spiels einen riskanten Angriff zu wagen, wenn Ihr Euren Feind empfindlich treffen könnt, z.B. wenn Ihr durch einen Sieg seine Minen oder eines seiner Lager zerstören könnt.

Wir hoffen, diese Tips werden Euch beim Spielen hilfreich sein!



Hand of Fate – Kyrandia II

Marco Feikert aus Kaiserslautern beglückt alle Märchenfans mit einer Komplettlösung zu Westwoods Edel-Adventure und sich selber mit unserer POWER-Prämie.

Das Sumpfgebiet

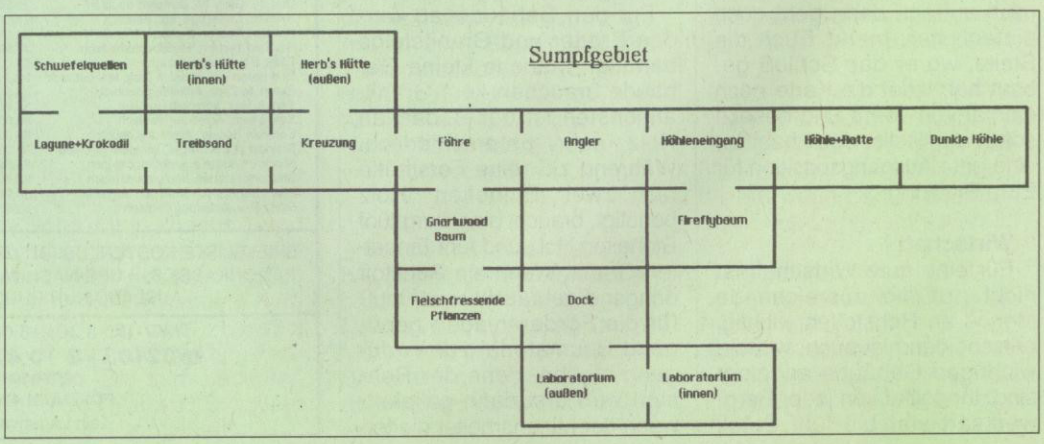
Zanthia ist ausgewählt worden, um Kyrandia vor dem verschwindenden Untergang zu retten. Sie muß einen Ankerstein aus der Mitte der Welt herbeischaffen, doch der Weg ist weit. Zu Beginn befindet sie sich vor ihrer Hütte und muß erst einmal einen Weg finden, um das Sumpfgebiet zu verlassen. Dazu sollte man alle erreichbaren Räume durchlaufen und die ganzen Gegenstände einsammeln, die, mehr oder weniger sichtbar, in der Gegend herumliegen. Auf diese Weise findet man:

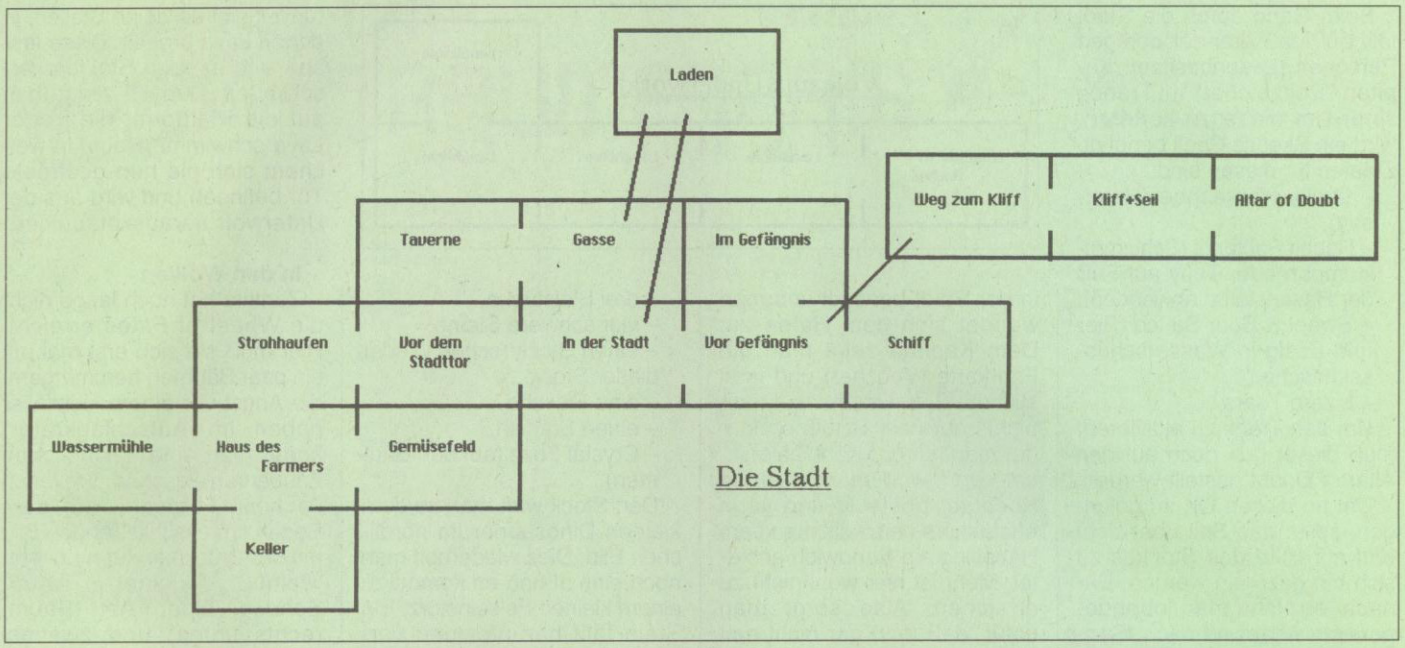
- eine volle und eine leere Flasche und Blaubeeren im Laboratorium,
- einen Pilz beim Dock,
- das Magiebuch im Baumstumpf bei den fleischfressenden Pflanzen,
- ein Gnarlybark beim Gnarlwoodbaum (abbrechbar),
- eine Zwiebel beim Höhleneingang,
- eine Feder im Nest bei der Kreuzung,
- Feuerbeeren (vorher mit Wasser aus der Flasche abkühlen) vor Herbs Hütte,
- eine Flasche, Dünger und ein Stuhl in Herbs Hütte,
- ein Skeleton Key beim Treibsand (vorher Baum umstoßen),
- ein Zauberkochkessel im Baum beim Krokodil,
- einen Schwefelstein bei den Schwefelquellen.

Dies wären erst einmal alle Gegenstände, die man am Anfang benötigt. Zwischendurch findet man Marko in den Fängen der fleischfressenden Pflanze. Um ihn zu befreien, gibt man der Pflanze den Dünger zum Fressen. Nun geht es zur Ratte in die Höhle. Da (noch) kein Käse auffindbar ist, muß man einen anderen Weg finden, um an ihr vorbeizukommen. Also wird schnell ein Trank gemixt. Und zwar die Swampsnake Potion, welche die Ratte erschrecken soll. Hier benötigt Zanthia folgende

Zutaten

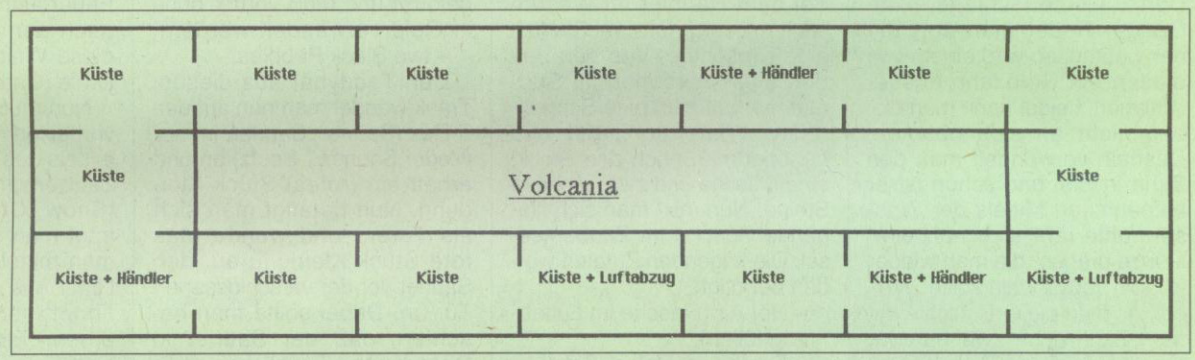
- ein Windy Woof, was natürlich das Gnarlybarkstück ist,
- Smell of Eggs, was das gutriechende Stück Schwefelstein ist,
- eine Zwiebel, die man auch schon hat,
- Lizard Tears, die man erhält, wenn man dem Krokodil eine Zwiebel zum Fressen gibt,





– einen Toadstool, der nichts anderes als der Hocker ist,
– heißes Wasser, welches man bei den Schwefelquellen erhält.

Den so entstandenen Trank wendet man nun auf die Ratte an und sogleich wird der Weg frei. Die Feuerfliegen, südlich des Höhleneinganges spielen einem einzelne Töne vor. Diese sollte man nachspielen (wobei die Tonfolge immer länger wird) und sich merken. (Computer spielt zwei Töne vor, man spielt zwei Töne nach, Computer spielt drei Töne vor, man spielt drei Töne nach, usw... Ist also im Grunde nur ein 'Senso' (Achtung: Werbung! Spiel). Diese Tonfolge muß auf den Zähnen des Totenschädels in der dunklen Höhle reproduziert werden.



In der Kiste, die mittels des Skeleton Keys geöffnet werden kann, findet Zanthia einen Alchemistenmagneten, der Blei in Gold verwandelt (und umgekehrt) und ein Stück Käse. Letzteres gibt man den Anglern als Köder, worauf diese endlich etwas fangen und zum Dock rudern. Hier findet man den Anker, den man mittels des Alchemistenmagneten in Gold verwandelt. Nun zurück zur Fähre, die leider ganz zufällig durch einen abstürzenden Drachen zerschmettert wurde. Dieser möchte, daß man seine vier Briefe wiederfindet, die über die Landschaft verteilt wurden (Schwefelquellen, Treibsand, Laboratorium, Feuerfliegenbaum). Hat man alle vier gefunden und sie dem Drachen gegeben, so wird man von diesem mitgenommen und landet kurze Zeit später weich in einem Heuhaufen.

Außerhalb der Stadt

Zanthia nimmt die Flasche, die im Heuhaufen versteckt ist, Weizen (Wheat) aus dem Feld und den Brief an sich und gibt ihn dem Farmer, der vor seinem Haus herumsitzt. Im folgenden Gespräch sollte man sich das Rezept für den Senf (Mustard) merken. Vor Verlassen des Bildes nimmt man noch die Flasche mit Essig (Vinegar) mit. Bei der Wassermühle nimmt man den Stock aus dem Getriebe und öffnet mittels des Handrades die Wasserleitung, worauf man mit Hilfe des Elefantenrüssels das Gemüsefeld bewässern (dort findet man auch den Alchemistenmagneten) und Kopfsalat und Rettich ernten kann.

Aus dem Heuhaufen heraus ist inzwischen ein Gespenst aufgetaucht. Dieses füllt man in die gefundene Flasche ab und wendet sie auf die Vogelscheuche an, worauf sie recht lebendig wird. Der Farmer verfolgt die Vogelscheuche, und man kann den Keller betreten, wo man ein paar Hufeisen und eine Schere findet. Eines der Hufeisen läßt sich an der Wassermühle in einen Magneten verwandeln. Von den Schafen (Heuhaufen) erhält man Wolle (Schere benutzen) und Milch (Flasche benutzen). Die Milch läßt sich im Keller zu Käse verarbeiten. Dem kleinen Drachen nimmt man die Wasserschüssel weg (schnief...) und füllt die Flasche mit Echsentränen.

Nun geht es wieder ans Zaubertrankmischen. Die beiden Stadtwachen lassen einen nur passieren, falls man ihnen ein Sandwich bereitet bzw. herbeizaubert. Für den Sandwichspell benötigt man die folgenden Zutaten:

– Mustard (Senf): Man läßt die Radieschen in der Wassermühle zerstampfen und entnimmt die zerstampften Radieschen mittels der Wasserschüssel. Zu dieser muß noch der Essig hinzugefügt werden und schon erhält man Senf,
– Ground Wheat. Auch hier muß man zuerst den Weizen zerstampfen lassen,
– Lettuce (Kopfsalat) und Käse dürfte man schon bei sich tragen.

Den entstandenen Trank wendet man auf sich selber an und erhält so ein Sandwich. Dieses bietet man den beiden Wachen an, worauf man still und heimlich die Stadt betreten kann.

In der Stadt

Hier beginnt Zanthia zuerst mal wieder mit einem fröhlichen Gegenstände einsammeln:

– dem Seepferdchen nimmt man den Stock aus dem Mund,
– die Taverne kann man betreten, falls man die schon bekannte Farbenmelodie spielt. Dort findet man einen Bierkrug, den man auch füllen kann und ein Taffy (Süßigkeit
– Faß links unten im Bild),
– vor dem Gefängnis: eine weitere Seite aus dem Zauberbuch, eine Flasche, eine Orangenschale und ein Wrapper. Mittels des Magneten läßt sich ein Schlüssel aus dem Meer fischen,
– einen Schlammklumpen (kleine Pfütze vor der Hasenstatue) auf dem Weg zum Kliff.

Beim Gang durch die Stadt fällt auf, daß drei der dortigen Personen (Ladenbesitzer, Kapitän, Polizeichef) in Trance sind. Um diese zu kurieren, wird ein Skeptic Spell benötigt. Zutaten für diesen sind:

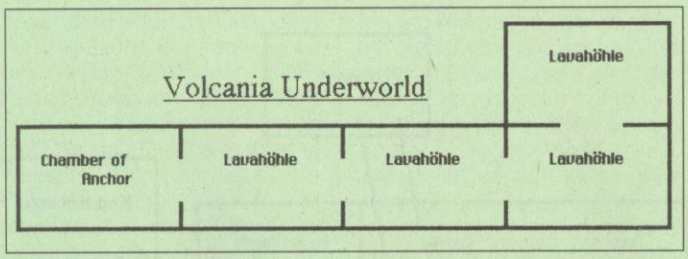
– Lucky Horseshoe (Hufeisen),
– Rabbit Footprint (Schlammklumpen oder Taffy auf Fuß der Hasenstatue anwenden),
– Sweet & Sour Sauce (Bier und Essig in Wasserschüssel mischen),
– Lizard Tears.

Um den Trank zu aktivieren, muß dieser nun noch auf den Altar of Doubt gestellt werden.

Um an diesen Ort zu gelangen, sollte das Seil über dem Kliff mit Hilfe des Stockes zu sich hin gezogen werden. Danach erreicht man obengenannten Altar und nach "Segnung" der Skeptic Potions lassen sich nun alle drei Personen aus ihrer Trance befreien. Der Ladenbesitzer möchte für eine Überfahrt, die leider nicht nach Volcania geht, einen Betrag von drei Goldstücken. Diesen muß Zanthia nun besorgen. Es geht zurück in die Taverne. Dort ist eine Schlägerei im Gange. Redet man dort mit den Leuten, so wird einem von diesen ein Goldzahn ausgeschlagen. Leider kann man diesen nicht an sich nehmen. Deshalb verwandelt man den Zahn in Blei und schon ist er aufnehmbar. Mittels der Wassermühle läßt sich nun eine Münze prägen, die man wieder in Gold verwandeln sollte. Wiederholt man die Geschichte mit dem Zahn noch zweimal (Ja, der Mann in der Taverne hat mindestens drei Goldzähne), so hat man nach kurzer Zeit drei Goldstücke, mit welchen man sich eine Überfahrt im Laden kaufen kann.

Im Gefängnis findet man Marko, leider hinter Gittern. Will man diesen mit dem gefundenen Schlüssel befreien, erscheint der Sheriff und man landet selber hinter Gittern. Auf den an der Wand hängenden Schlüssel wendet man den Magneten an, leider führt dies nur dazu, daß der Schlüssel vom Sheriff ins Meer geworfen wird, wo er sogleich von einem Fisch verschluckt wird. In der Zelle befindet sich eine Matratze (nicht gut zu erkennen), die man näher untersuchen sollte. Man findet Garn.

Von Marko erhält man einen Angelhaken und fischt nun ein wenig. Auf diese Weise erhält man den Schlüssel zurück und kann nun Marko und sich befreien. Damit ist das Abenteuer in der Stadt beendet und man wendet sich dem Hafen zu. Dem Kapitän zeigt man die Fahrkarte (Voucher) und man sticht in See. Unternimmt man nichts auf dem Schiff, so landet man auf der Kannibaleninsel. Dort wird man in einen Kochtopf gesteckt und kann nur entkommen, falls man dem Häuptling ein Sandwich anbietet. Mehr ist hier wohl nicht zu erreichen. Also sorgt man dafür, daß man gar nicht erst zur Kannibaleninsel fährt. Auf dem Schiff versteckt man den Magneten in der Seilrolle, und schon stellt sich der Kompaß neu ein, und man fährt nach Volcania.



Volcania

Hier gibt es nicht viel zu tun. Bei dem Händler im Westen kauft man sich für zwei Starfish eine Broschüre. Von den beiden alten Personen im Südosten erhält man eine Schreibfeder. Weiterhin findet und benötigt man noch den Stock, eine Flasche und zwei schwere Steine. Nun mixt man sich fliegende Schuhe im Zauberkessel. Die folgenden Zutaten werden benötigt:

– Hot Air (Flasche im Luftabzug füllen),
– Feather of Snipe (Schreibfeder),
– Red Leather (Broschüre).

Dies ergibt eine Flasche, in welcher die fliegenden Schuhe enthalten sind. Hat man die beiden schweren Steine bei sich und die Schuhe angezogen, so vertraut man sich einem der Luftabzüge an und gelangt so in die Volcanian Underworld (diesmal nicht in 3D).

Volcanian Underworld

Das Gebiet ist zwar nicht sehr groß, man muß jedoch einige Dinge dort erledigen. Die folgenden Gegenstände findet man:

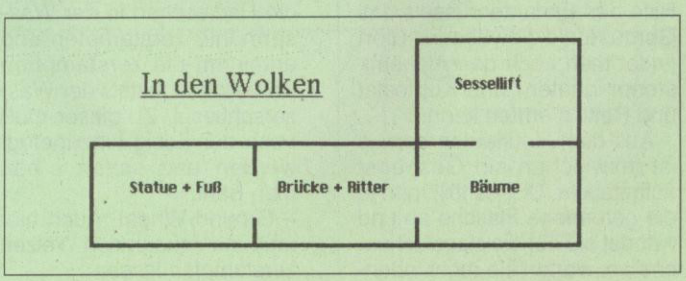
– drei Bleistücke,
– vier schwere Steine,
– einen Stock (schon wieder dieser Stock...),
– eine Flasche,
– einen Starfish,
– Crystal Fuzz (auf den Bäumen).

Den Stock wirft man zu dem kleinen Dinosaurier im nördlichen Bild. Dies wiederholt man noch einmal und es kommt zu einem kleinen Felseinsturz. Ein Stein fällt herunter und verschließt ein Loch auf dem Schlangenkopf. In den anderen Luftzug steigt man hinein und erhält so Teddybäraugen. Nun läßt sich die Teddy Bear Potion mischen:

– (Crystal) Fuzz,
– Heart of Gold (einer der Bleiklumpen ist wie ein Herz geformt und muß vorher noch in Gold verwandelt werden),
– two Black Pebbles.

Den Teddybär aus diesem Trank wendet man nun auf den T-Rex (Saurier, Saurier, immer wieder Saurier... Seufz) an und erhält ein (rotes) Stück Kleidung. Nun betätigt man sich als Torero und wendet das rote Stück Kleidung auf den Saurier vor der verschlossenen Tür an. Dabei sollte man beachten, daß der Saurier in Richtung der Tür blicken muß, da sonst Zanthias Spiel vorzeitig beendet ist. Bei jedem Betreten des Raumes schaut der Saurier in eine andere Richtung. Hat der Saurier die Tür aufgebrochen, so erhält man Zutritt zur Chamber of the Anchor. Dort erfährt Zanthia leider, daß sie völlig unnötig diesen Ort aufgesucht hat und nun zu den Wheels of Fate muß.

Man steckt noch eine weitere Seite des Zauberbuches ein und muß nun eine Möglichkeit finden, die Unterwelt zu verlassen. An vier Stellen in der Unterwelt gibt es kleine Stellen, in denen Lava brodelt. Diese lassen sich mit den Steinen verschließen. Danach steigt man auf die Plattform, die in der Lava schwimmt (Raum in welchem sich die nun geöffnete Tür befindet) und wird aus der Unterwelt herauskatapultiert.



In den Wolken

Zanthia hat noch lange nicht die Wheel of Fates erreicht. Hier muß sie sich erst mal mit ein paar Bäumen herumärgern, die Angst vor einem Holzfäller haben. Im "Aufschlagkrater" findet man eine der üblichen Zaubertrankflaschen. Weiterhin liegt ein Pinecone auf dem Boden. Im anschließenden Bild mit der Brücke findet man eine Walnuß (kleiner Turm), Schnee, einen Ast (Baum, rechts unten) und zweimal Moos (moss) auf Steinen (rechts oben). Beim Aufnehmen eines der Moosstücke beginnt ein Stein durch die Gegend zu rollen, der nach kurzer Zeit liegen bleibt. Dies ist ein Rolling Stone. Nun zurück ins vorherige Bild. Dort wendet man zuerst die Äste auf den Feuerstein (Flint) an und danach den Rolling Stone. Auf diese Weise erhält man Holzkohle (Charcoal).

Nun muß man an dem Ritter vorbeikommen. Dies geschieht mittels des Snowman, Regular Zaubertrankes. Die Zutaten (Snow, Charcoal und Moss) trägt man schon bei sich. Hat man mittels des Trankes den Ritter aus dem Weg geräumt, findet man im nächsten Bild einen Fuß, der verfolgt wird und eine Statue. Auf diese wendet man den Alchemistenmagneten an und erhält so eine Trommel und einen "Jack". Letzteren wendet man auf den Fuß an, wonach dieser gefangen wird. Daraufhin wird eine Geschichte erzählt, und man erfährt, wer der eigentliche Gegner im Spiel ist.

Nun wird die Trommel auf die ängstlichen Bäume angewendet, man gelangt so an diesen vorbei und landet bei der Sesselliftstation. Will man diese benutzen, verläßt das Eichhörnchen das Laufrad. Diesem gibt man nacheinander die drei Nüsse, worauf es verschwindet. Nun legt man den Rolling Stone in das Laufrad und kann in den Sessellift einsteigen.

Gebirge 1

Oben angekommen, nimmt man den Staubwedel, den Besen und einen Schneeball und geht in das Gebäude.

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

	PC	CD	AMIGA
11th Hour (7th Guest 2) +	-	149,95*	-
1869 ++	89,95	-	74,95
A-Train ++	99,95	-	99,95
A.T.A.C. +	99,95	-	89,95*
Aces of the Pacific +	89,95	-	-
Aces of the Deep +	89,95*	-	-
Aces over Europe ++	89,95	-	-
Aegis - Guardian of the Fleet	-	149,95*	-
Alone in the Dark 1 ++	99,95	i.V.	-
Alone in the Dark 2 ++	99,95*	i.V.	-
Ambermoon ++	i.V.	-	89,95
Anstoss ++	79,95	-	79,95
Aufschwung Ost ++	79,95	-	69,95
Battle Isle 1 + Data 1 ++	89,95	-	89,95
Battle Isle 1 + Data 2 ++	89,95	-	89,95

Sim City 2000

Die Sim's sind wieder da. Natürlich haben sie noch mehr Ansprüche, noch größere Städte und noch mehr zu meckern. Damit wir nix zu meckern haben, hat uns Maxis diesmal Super-VGA, viele Extra-Statistiken und erweiterte Perspektiven spendiert.

MAC 99,95 PC 89,95 CD-ROM i.V.

Battle Isle 2 ++	89,95*	99,95*	i.V.
Beneath a Steel Sky +	89,95*	-	79,95*
Betrayal at Krondor ++	94,95	-	-
Bloodnet	99,95	i.V.	-
Bloodstone +	79,95*	-	-
Burning Steel ++	89,95	119,95	-
Burntime ++	89,95	89,95	79,95
Cannonfodder +	i.V.	-	59,95
Carriers at War 2	99,95*	-	-
Chartbreaker ++	79,95*	-	69,95*
Civilization ++	99,95	109,95*	89,95
Comanche ++/ incl. Data 1/2	99,95	109,95	-
Comanche Data Disks ++	59,95	-	-
Companions of Xanth	89,95	-	-
Cyberrace ++	89,95	i.V.	i.V.
Dark Mere ++	89,95*	-	74,95*
Dark Sun 1	79,95	-	i.V.
Delta V	99,95*	-	-
Demonsgate	89,95*	99,95*	-
Der Clou ++	89,95*	-	79,95*
Detroit Car Management	89,95*	-	-
Die Siedler ++	89,95*	i.V.	89,95
Dogfight ++	99,95	-	89,95
Dominion	99,95*	-	-
Doom	99,95	i.V.	-
Dracula Unleashed	-	129,95	-
Dragon Knight 3	119,95*	-	-
Dragonsphere	99,95*	-	i.V.
DSA 1 Die Schicksalsklinge ++	89,95	-	84,95
DSA 2 Sternenschweif ++	89,95*	-	89,95*
Dune 2 ++	89,95	i.V.	74,95
Dungeon Hack	79,95	-	-
Dungeonmaster 2	89,95*	-	-

Battle Isle 2

Der deutsche Strategieknaller geht in die 2. Runde. Noch komplexer, noch besser. Hoffentlich spendiert uns Bluebyte gleich beim ersten Schlag die Netzwerkoption...

PC 89,95* CD-ROM 99,95* Amiga i.V.

Eishockey Manager ++	89,95	-	89,95
Elfmania +	89,95*	-	79,95*
Elisabeth ++	89,95*	i.V.	i.V.
Elite 2 ++	79,95	-	69,95
Empire Deluxe Windows	89,95	-	i.V.
Empire Deluxe SVGA Data	49,95	-	i.V.
Entity ++	79,95*	-	69,95*
Eye of the Beholder 1 - 3 ++	-	119,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	-	89,95
Eye of the Beholder 3 ++ / -	89,95	89,95	-
F 14 Fleet Defender ++	119,95*	-	i.V.
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
F-15 Strike Eagle 3 Missions	69,95*	-	-
Falcon 3.0 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 F118 Hornet	79,95*	-	-
Fantasy Empires	89,95	-	-
Fields of Glory ++	99,95	-	i.V.
Flashback ++	74,95	-	69,95
Flight of the Amazon Queen ++	89,95*	-	79,95*

	PC	CD	AMIGA
Flightsimulator 5.0 ++	139,95	-	-
Flightsimulator 5.0 Zusatzdisks	79,95	-	-
Forgotten Castle +	94,95*	-	-
Formula 1 Grand Prix + / ++	99,95	-	89,95
Freddy Pharkas ++ / +	99,95	i.V.	-
Front Page Sports Football Pro	89,95	-	-
Gabriel Knight	79,95	i.V.	-
Global Domination	89,95	-	-
Goal ++	69,95	-	69,95
Gobliins 3 ++	89,95	89,95	79,95
Gunship 2000 +	99,95	109,95	89,95
Harpoon 2 +	99,95*	-	94,95
Hattrick ++	79,95*	-	69,95*
Heimdall 2 ++	89,95*	-	79,95*
Heirs to the Throne +	89,95*	-	-
High Command	99,95	-	-
History Line 1914 - 1918 ++	89,95	-	89,95
Incredible Toons	89,95	-	-
Indiana Jones 4 ++ / + / ++	94,95	99,95	89,95
Indy Car Racing ++	89,95	-	-
Inka 1 ++	99,95	129,95	-
Inka 2 ++	99,95	129,95	-
Iron Helix ++	-	99,95	-
Jagged Alliance	i.V.	-	-
Journeyman Project	-	99,95	-
JOYPAD GRAVIS	59,95	-	-
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	179,95	-	-
JOYSTICK GRAVIS PRO	99,95	-	79,95
JOYSTICK VIRTUAL PILOT	189,95	-	-
Jurassic Park ++	79,95	89,95	69,95

Sam & Max

Die Macher des "Day of Tentacle" der Lucas-Arts-Schmiede legen uns auch diesmal wieder einen Meilenstein der Adventure-Geschichte vor. Schrill, bunt, schwierig und witzig, mit einem Wort abgedreht... Jetzt auch komplett in deutsch!

PC 89,95 CD-ROM 109,95* Mac i.V.

Jutland	-	139,95	-
K 240 (Utopia 2) ++	i.V.	-	79,95*
Kingmaker ++	79,95	-	69,95
Kings Quest 5 ++ / + / ++	99,95	99,95	84,95
Kings Quest 6 ++ / + / ++	99,95	99,95	i.V.
Kings Ransom	99,95*	-	-
Labyrinth of Time +	-	99,95	-
Lands of Lore 1 ++	79,95	i.V.	-
Lanmower Man +	89,95*	109,95*	i.V.
Larry 5 ++	99,95	99,95*	84,95
Larry 6 ++	99,95	99,95*	-
Laura Bow 2 ++ / +	99,95	99,95	-
Legacy of Sorasil (Heroquest 2) ++	i.V.	-	69,95*
Legend of Kyrandia 1 ++ / + / ++	89,95	89,95	79,95
Legend of Kyrandia 2 ++ / + / ++	89,95	i.V.	i.V.
Lemmings 2 ++	89,95	-	69,95
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse SVGA neu !!!	54,95	-	39,95
Loom ++ / + / ++	79,95	79,95	-
Lord of the Rings 1 + / ++	-	169,95	79,95
Lord of the Rings 2 + / ++	84,95	-	74,95*
Lost in Time ++	94,95	109,95	-
Lost Treasures of Infocom 1	109,95	99,95	119,95
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95	-
Lost Vikings ++	89,95	-	79,95
Lothar Matthäus ++	79,95*	-	69,95
Mad Burger ++	89,95*	i.V.	79,95*
Mad Dog McCree	-	119,95	-
Mad News ++	89,95*	-	74,95*
Maniac Mansion 2 ++	94,95	99,95*	-
Master of Orion +	99,95	-	-
Mechwarrior 2	99,95*	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	-	79,95
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5 ++	94,95	-	-
Might & Magic 4/5	-	139,95	-
Mike Ditka Football 2 SVGA	99,95*	-	-

	PC	CD	AMIGA
Monkey Island 2 ++	89,95	99,95*	89,95
Mortal Kombat	69,95	-	59,95
NHL Hockey +	89,95	-	-
ORCHID GAMEWAVE 32 +	449,95	-	-
ORCHID SOUNDWAVE 32 +	549,95	-	-
Outpost	-	129,95*	-
Pacific Strike +	94,95*	i.V.	-
Pacific Strike Speech Pack +	39,95*	s.o.	-
Patrizier ++	89,95	99,95	79,95
Pax Imperia	99,95*	-	-
Perfect General 2	89,95*	-	-

Die Siedler

Deutsche Software-Geniestreiche sind ja leider etwas seltener. Blue Byte arbeitet allerdings mit wachsendem Erfolg daran, daß sie nicht zu selten sind. Bis zu 64000 Little-Computer-People habt Ihr bei dieser wuselnden Strategie-Simulation unter Eurer Maus. Viel Erfolg für die Zukunft. Es geht eben auch ohne Giganten im Hintergrund.

Amiga 89,95 PC 89,95* CD-ROM i.V.

Pinball Dreams +/-/1u.2	74,95	-	79,95
Pirates Gold SVGA ++	99,95	i.V.	-
Police Quest 3 ++	99,95	i.V.	-
Police Quest 4	79,95	i.V.	-
Pools of Darkness ++	89,95	-	79,95
Populous 2 +	89,95	-	69,95
Privateer +	94,95	i.V.	-
Privateer Missions +	44,95*	s.o.	-
Privateer Speech Pack +	39,95	-	-
Protostar 1 ++ / -	99,95	99,95	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	i.V.	-
Quest for Glory 4	79,95	i.V.	-
Railroad Tycoon Deluxe SVGA +	99,95	i.V.	-
Railway Challenge ++	79,95	-	-
Rebel Assault	-	89,95	-
Red Baron ++	99,95	-	-
Red Crystal	89,95	-	-
Return to Zork +	99,95	109,95	-
Sam & Max ++ / -	89,95	99,95*	-
Seal Team +	89,95	-	-
Sensible Soccer 93 ++	69,95	-	69,95
Shadow of the Comet ++	94,95	-	-
Shadowcaster +	89,95	i.V.	-

Ultima 8

In völlig neuer Perspektive und mit völlig neuen Welten will uns der Guardian diesmal an den Kragen. Besonders gefallen die hervorragenden Animationen und Aktionsmöglichkeiten der Spielfiguren und die Vielzahl neuer Ideen. Wahrscheinlich komplett in deutsch! Eine neue Ära der ULTIMA-Reihe beginnt. Es wird laut Lord British sogar über eine Netzwerk-Version nachgedacht.

PC 94,95* CD-ROM i.V. MAC i.V.

Sherlock Holmes 1 ++ / +	94,95	99,95*	-
Sherlock Holmes 2 +	94,95*	i.V.	-
Siege 1 inc. Data Disk	99,95	-	i.V.
Silent Service 2 +	49,95	-	89,95
Silver Ball Pinball +	79,95	-	-
Sim Ant ++	99,95	-	99,95
Sim City 2000 +	89,95	i.V.	i.V.
Sim Earth ++	99,95	-	89,95
Sim Farm ++	99,95	-	i.V.
Sim Life ++	99,95	-	99,95
Simon the Sorcerer ++	94,95	-	79,95*
SOUNDBLASTER CD Discovery +	889,00	-	-
SOUNDBLASTER PRO ASP 16 +	499,00	-	-
Space Hulk ++	94,95	-	79,95
Space Quest 5 ++ / +	99,95	99,95*	-
Spaceship Warlock	-	139,95*	-
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Spelljammer 1 ++	89,95	-	-
Star Reach	99,95*	-	-
Star Trek 25th Anniversary ++ / +	94,95	129,95*	i.V.
Star Trek Judgment Rites	89,95	i.V.	-

	PC	CD	AMIGA
Star Trek Next Generation +	94,95*	i.V.	-
Starlord +	99,95*	-	-
Stonekeep +	99,95*	-	-
Streetfighter 2 ++	69,95	-	69,95
Strike Commander +	94,95	i.V.	-
Strike Commander Missions +	44,95	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	39,95	s.o.	-
Strike Squad	99,95	-	-
Stronghold ++	89,95	99,95	-
Subwar 2050 ++	99,95	-	-
Syndicate ++	89,95	i.V.	69,95
Syndicate Mission Disk ++	44,95	-	39,95*
Task Force 1942 +	99,95	-	-
Terminator : Rampage	79,95	-	-
TFX +	94,95	i.V.	79,95*
The Elder Scrolls 1 +	89,95*	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.
Tony Larussa Baseball 2 GOLD	-	99,95	-
Tornado +	89,95	-	79,95*
Tornado Missions 1 +	49,95*	-	i.V.
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	89,95	-	-
Ultima 7-2-Z Silver Seed +	44,95	-	-
Ultima 8 Mission +	44,95*	s.o.	-
Ultima 8 Pagan +	94,95*	i.V.	-
Ultima 8 Speech Pack +	39,95*	s.o.	-

Doom

Nehmt Euer Schicksal in die eigene Hand. Entkommt den fiesesten Dungeons, die Ihr Euch denken könnt. Die Optik sucht seinesgleichen. Ein atemberaubendes Action-Abenteuer der neuen Dimension. Vergeßt ALLE 3D-Spiele, die Ihr kennt - es kann nur eines geben: DOOM: der gruseligste Sound ever heard, natürlich in Stereo, best Grafik ever seen. Selbstverständlich auch netzwerkfähig! Absolut nichts für schwache Nerven oder Schlappis: Prepare to DOOM, prepare to die...

CD 99,95 CD-ROM i.V.

Ultima U1 + U2 Collection	-	129,95	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	s.o.	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	89,95	s.o.	-
Uridium 2 +	-	-	59,95
V for Victory 4	89,95	-	-
V for Victory 5 (at Sea)	99,95*	-	-
VTO Orlowski Poker ++	15.12.	15.12.	-
VTO Orlowski Puzzles ++	15.12.	15.12.	-
Wall Street Manager ++	89,95	-	-
Walls of Rome	99,95	-	-
Warlords 2	89,95	-	-
Whales Voyage ++ / + / ++	89,95	89,95	74,95
Wing Commander 1 Academy +	74,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Winter Olympics ++	79,95	89,95	69,95*
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95*
Wolfpack 2	94,95*	-	-
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions 1 Upgrade ++	59,95	-	-
X-Wing Missions 2 ++	44,95	-	-
Zeppelin ++	89,95*	-	-

+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in Deutsch

Themepark

Bullfrogs neuer Knaller im neuen Jahr. Baut Euren eigenen Vergnügungspark und laßt die Kassen klingeln. Eine Achterbahn bis in den Himmel oder ein Geisterhaus gefällig? Die Macher von Populous und Syndicate bescheren uns ein Strategiespiel der ganz besonderen Art, zur Abwechslung mal ohne Gewalt. Durchzockte Nächte garantiert.

PC 79,95* Amiga 69,95*

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Civilization Strat. Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA 1 oder 2 (FanPro)	-	29,80
Elite 2 Guide	49,95*	39,95*
Falcon 3.0 Air + Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Maniac Mansion 2	-	24,95
Might & Magic 5	49,95	29,95
Privateer	59,95*	49,95*
Shadowcaster	49,95*	24,95*
Strike Commander	59,95	29,95*
Ultima 7 Teil 2	59,95	24,95
Ultima 8	59,95*	39,95*
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S.	59,95	29,80

030/694 60 43

10.30 -18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

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

+++++3DO+++++AMIGA+++++PC· CD+++++ATARI·ST+++++SUPER·NES+++++MEGA·DRIVE+++++MEGA·CD+++++
+++++MAC·CD+++++PC+++++CD 32+++++GAME·GEAR+++++LYNX+++++GAMEBOY+++++BRETTSPIELE+++++
+++++ROLLENSPIELE+++++AMIGA 1200+++++MAC+++++JAGUAR+++++LÖSUNGSBÜCHER+++++

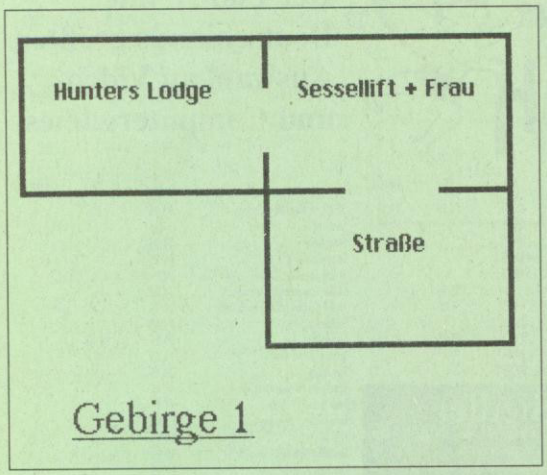
Händleranfragen erwünscht!

Wollen auch Sie sich in einer expansiven Branche selbstständig machen und suchen nach einem starken Partner mit viel Erfahrung? Dann sind Sie bei uns richtig! Händlerpreislisten schicken wir gegen Vorlage eines Gewerbescheines zu. Fordern Sie schon heute unsere ausführlichen Preislisten an!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (5.1.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

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

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



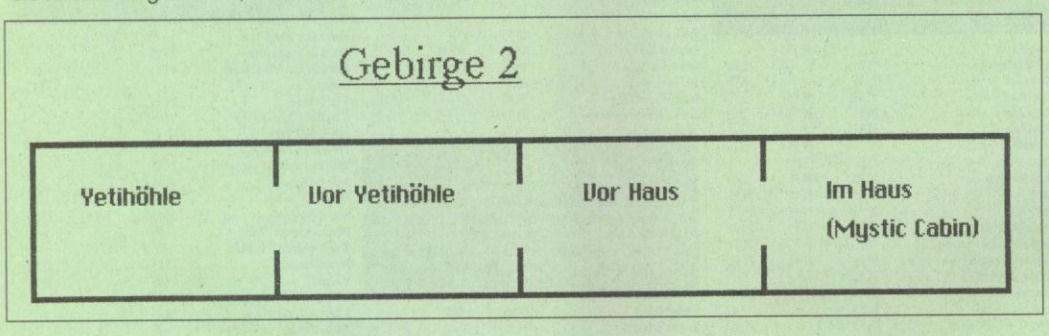
Auch dort findet man einige Gegenstände. Dies sind eine Flasche, Kanonenkugeln und Musk (linke Trophäe). Eine Kanonenkugel läßt sich in Gold verwandeln, welche man der Frau gibt, die draußen herumsteht. Nun kann man den Lutscher des Babys an sich nehmen. Da die beiden Männer im Gebäude Jäger sind, mischt man sich einen Snowman, Abominable Zaubertrank. Alle Zutaten (Snow, Musk, Feathers (Staubwedel) und Sugar (Lutscher)) trägt man schon bei sich. Den so entstandenen Trank wendet man nun auf sich selber an und versucht, die beiden Männer zu erschrecken, was auf eine gewisse Weise auch gelingt. Danach findet man sich in der Yetihöhle wieder.

Gebirge 2

In der Yetihöhle liegen auch gleich (mal wieder) einige Gegenstände herum. Candys, Federn (Kissen auf Sofa), eine Flasche (Regal) und Parfüm sind dort zu finden. Vor der Höhle bricht man sich zwei Eiszapfen ab und versucht die hintere Wand hochzuklettern, was aber nicht gelingt, da man vom Yeti wieder eingefangen wird. Tritt man darauf wieder aus der Höhle, tauchen die zwei Jäger auf. Nun mischt man sich wieder einen Snowman, Abominable Zaubertrank aus Schnee (Eispickel), den Candys, dem Parfüm und den Federn, welcher auf die beiden Jäger angewandt wird. Dies ermöglicht einem die Flucht, und man gelangt zu einem Haus.

In diesem befinden sich sieben leere Gläser, welche man füllen muß. Dies geschieht durch sieben Zaubertränke. Diese sind: Sandwich Spell, Shoes-Flying, Skeptic Spell, Snowman-Regular, Swampsnake Potion, Teddy Bear Potion, Trance Potion. Die Zutaten findet man im Setzkasten, auf der rechten Seite des Bildschirmes. Der Inhalt von diesem läßt sich über drei Schalter umschalten, so daß sich insgesamt 8 Füllungen ergeben. Hat man einen Trank kreiert, so füllt man ihn in eines der leeren Gläser. Kann man das gefüllte Glas auf dem Baum NICHT mehr zurück in eine Flasche füllen, hat man die richtige Position für diese Farbe gefunden.

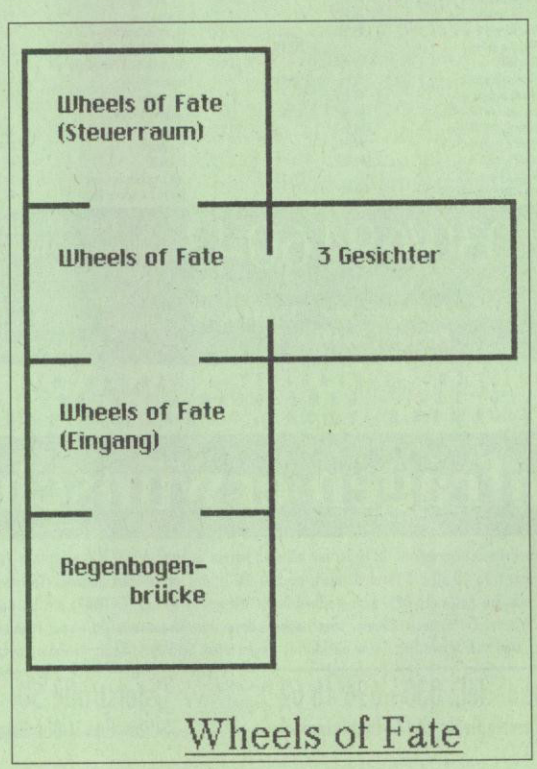
Ein Problem ergibt sich mit der Trance Potion. Das Eye of Newt gibt es nicht. Da die letzte Farbe, die man benötigt, Blau ist, braucht man also einen blauen Trank. Außer dem Seewasser und der Orangenschale (Citrus Extract) benötigt man deshalb noch die Blaubeeren und den Amethysten, da sie beide eine Indigo-Farbtönung für den Trank abgeben (Gegenstände ansehen). Hat man nun alle Gläser gefüllt, erscheint ein Regenbogen, auf den man gelangen kann, falls man mittels eines Eispickels außen am Haus hochklettert.



Wheels of Fate

Jetzt geht es dem Ende zu. Ist man an der Hand vorbeigelangt, so steht man vor einem Gebäude, dessen Eingang durch einen Lichtstrahl versperrt ist. Deshalb wendet man den Alchemistenmagneten auf den oberen Reflektor an und schon ist der Eingang frei.

Im oberen Steuerraum fehlt an einer Stelle ein Zahnrad, also gehen wir in den östlichen Raum mit den drei Gesichtern. Dort muß man (invertierte) "Türme aus Hanoi" spielen. Und zwar müssen alle Scheiben einmal vor dem mittleren und dem linken Gesicht eingebaut sein. Falls jemand die Spielregeln nicht kennt: Eine große Scheibe kann nur auf einer kleineren Scheibe plaziert werden (so daß die kleinere nicht mehr zu sehen ist), umgekehrt geht es nicht. Auf diese Weise müssen alle Scheiben von einem Ort zu einem anderen verschoben werden. Hat man dies geschafft, so hat man einen Stock (schon wieder...) und ein Zahnrad. Nun geht es zurück in den Steuerraum. Mittels des Stockes wird das Zahnrad eingesetzt. Daraufhin erscheint die Hand, welche einen sofort angreift. Nun muß man etwas Dragons Lair (Seufz!) spielen. Klickt man auf die richtige Stelle, dann überlebt man. Abspeichern funktioniert hier nicht. Folgendes ist zu tun: Auf den linken Stockrest klicken, auf den rechten Stockrest klicken, auf die Hand klicken. Und das war's. Die Hand verschwindet im Getriebe, Kyrandia ist mal wieder gerettet, und wir warten auf den dritten Teil.



Companions of Xanth

Benjamin Turzanski aus Leimen knackte für uns Legends Grafikabenteuer.

Allgemeine Hinweise

Auch wenn man nach dieser Lösung spielt, sollte man nicht vergessen, die ganze Handlung nachzuvollziehen und alle Texte im Spiel sorgfältig zu studieren. Oftmals sind wichtige Tips in Doppeldeutigkeiten, Wortspielen usw. versteckt. Am Ende jedes Abschnitts ist die Mindestpunktzahl, die man erreichen sollte, abgebildet.

Grundsätzlich gilt:
- Alle Gegenstände mitnehmen
- Die Landschaften sorgfältig durchsuchen
- Mit jeder Person sprechen
- Die Gefährtin in Problemsituationen befragen
- Das Com-Pendium enthält oft Hinweise

Am Anfang

Man befindet sich im eigenen Arbeitszimmer. Als erstes nimmt man den Brief und den Zettel und begibt sich in die Küche. Dort liest man den Brief und erfährt wichtige Neuigkeiten von der (Ex)Freundin. Kurz darauf ruft Edsel an. Im folgenden Gespräch geht es um ein Computerspiel, welches uns Ed auch sofort vorbeischickt. Bevor man es in den Computer

NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer ... L - -	Curse of Enchantia ... (L P) -	Fatal Heritage ... L - -	King's Quest 1 ... L P -	Miracle Warriors ... - - A	Red Baron ... - - A	Star Flight 2 ... L - A
688 Attack Submarine ... - - A	Curse of the Azure Bonds ... L P -	Final Fantasy Legend ... - - A	King's Quest 2 ... L P A	Monkey Island 1 ... (L P) A	Red Lightning ... L - A	Star Trek - 25th Anniv. ... (L P) -
7.th Guest ... (L P) -	Dagger of Ammon Ra ... (L P) -	Fire Brigade ... - - A	King's Quest 3 ... L - A	Monkey Island 2 ... L P -	Red Storm Rising ... - - A	Star Trek 5 ... - - A
Abandoned Places ... L P -	Dark Half ... (L P) -	Fish ... L - -	King's Quest 4 ... L P A	Novcom 6 ... - - A	Renegade Legion Interceptor ... - - A	Starglider ... - - A
Ad Lib Soundkarte ... - - A	Day of the Viper ... L P -	Fountain of Dreams ... - - A	King's Quest 5 ... (L P) A	Navy Seal ... - - A	Rex Nebular ... (L P) -	Starglider 2 ... - - A
Adventure of Link ... - P -	Death Knights of Krynn ... L P A	Freddy Pharkas ... (L P) -	King's Quest 6 ... L P -	Neuromancer ... L P -	Rings of Medusa ... (L P) -	Steel Thunder ... - - A
Airborne Ranger ... - - A	Deathlord ... - P A	Future Wars ... (L P) -	Kingdoms o. England ... - - A	New Zealand Story ... - - A	Rise of the Dragon ... - - A	Storm Across Europe ... - - A
Alone in the Dark ... (L P) -	Decisives B. Am. Civ. War ... - - A	Goldregon's Domain ... (L P) A	Knights of Legend ... L - A	Ooze ... L P -	Roadwar 2000 ... - - A	Sword of Aragon ... (L P) A
Alternate Reality - City ... - P A	Defender of the Crown ... - - A	Gateway to the Sav. Front. ... L P A	Kult ... (L P) -	Panzer Battles ... - - A	Robox ... L P -	Sword of Vermillion ... - - A
Alternate Reality - Dung. ... L - -	Dejo Vu ... L - -	Gato ... - - A	Landsitz von Morteville ... L - -	Panzer Strike ... - - A	Russia ... - - A	Transworld ... L - -
Amazon-Guardians of Eden ... (L P) -	Dejo Vu 2 ... L - -	Germany 1985 ... - - A	Last Ninja ... - - A	Pawn The ... L - -	Savage Empire The ... - - A	Ultima 1 ... - - A
Bad Blood ... L P A	Demon's Winter ... L - A	Gettysburg ... - - A	Last Ninja 2 ... L - -	Personel Nightmare ... L P -	**Schwarze Auge das ... L P -**	Ultima 2 ... - - A
Balance of Power 1990 Ed. ... - - A	Digi Paint 3 ... - - A	Gobliins 2 ... L - -	Legacy of the Ancient ... L - -	Phantasie 3 ... L - -	Secret of the silver Blades ... - - A	Ultima 3 ... L P A
Bane of the Cosmic Forge ... (L P) A	Drachen von Laas ... L - -	Gold Rush ... L P A	Legend of Blacksilver ... - - A	Phantasy Star 1 ... L - A	Sentinel The ... - - A	Ultima 4 ... L P A
Bard's Tale 1 ... L P -	Dragon Wars ... - P A	Guild of Thieves ... L - -	Legend of Faerghail ... L P -	Phantasy Star 2 ... - - A	Sentinel World (Paragr.) ... - - A	Ultima 5 ... L P A
Bard's Tale 2 ... L P -	Dragon's Breath ... L - -	Gunship ... - - A	Legend of Kyrandia ... (L P) -	Pirates ... L - A	Sentinel Worlds ... L - A	Ultima 6 ... L P A
Bard's Tale 3 ... L P A	Dragons Lair ... L - A	Heart of China ... (L P) A	Leisure Suit Larry 1 ... L P A	Police Quest 1 ... L - A	Sex Vixens from Space ... L - -	Ultima 7 + Forge Of Virtue ... L P -
Battlehawks 1942 ... - - A	Drakkhen ... L - -	Heimdall ... (L P) -	Leisure Suit Larry 2 ... L P A	Police Quest 2 ... L - A	Shadow Sorcerer ... L P -	**Ultima 7 Serpent Isle ... L - -**
Battles of Napoleon ... - - A	Dungeon Master ... L P A	Hellowoon ... L - -	Leisure Suit Larry 3 ... L P A	Police Quest 3 ... L P -	Shadow of the Beast ... (L P) -	Ultima Underworld 1 ... L P -
Battletech ... L - A	Eco Quest ... (L P) -	Hero's Quest ... (L P) A	Leisure Suit Larry 5 ... L P -	Pool of Radiance ... L P A	Shadow of the Comet ... (L P) -	**Ultima Underworld 2 ... L - -**
Black Cauldron ... L - -	**Eco Quest 2 - Lost Secret ... (L P) -**	Hillsfar ... L - A	Les Manley-Lost in L. A. ... (L P) -	Pool of Radiance Adv. Journal ... - - A	Shadowgate ... L - -	Uninvited ... L - -
Bloodwych ... L P -	Elite (nur Amiga/ST) ... L P A	Holiday Maker ... L - -	Loom ... L - -	Pools of Darkness ... P A	Shogun ... L P -	Veil Of Darkness ... L P -
Bubble Ghost ... - P -	Elvira 1 (nicht C 64) ... L P -	Hook ... (L P) -	Lost Files of Sherlock Holmes ... L - -	Populous ... L - A	**Simon the Sorcerer ... (L P) -**	**Vision ... L P -**
Buck Rogers ... L P A	Elvira 2 ... L P -	Imperium Galactum ... - - A	**Lost in Time Teil 1 und 2 ... (L P) -**	Ports of Call ... (L P) -	Space Ace ... L - -	Wasteland ... L P A
Cadaver ... L P -	Emperor of the Mines ... L - -	**Inca ... L - -**	Lure of the Temptress ... (L P) -	Powermonger ... - - A	Space Quest 1 ... L P A	Wasteland (Paragr.) ... - - A
Carrier Command ... L - -	Eric the Unready ... (I P) -	Indiana Jones 3 ... L P -	Manhunter - New York ... L - A	President is Missing ... - - A	Space Quest 2 ... L P A	Waxworks ... L P -
Champions of Krynn ... L P -	Europe Ablaze ... - - A	Indiana Jones 4 ... (L P) -	Manhunter - San Francisco ... (L P) A	Prince of Persia ... L P -	Space Quest 3 ... L P A	**Ween ... L - -**
Chaos Strikes Back ... L P A	Eternam ... L P -	Insector X ... - - A	Maniac Mansion ... L P -	Projekt Firestart ... L - A	Space Quest 4 ... L P A	Willy Beamish ... (L P) -
Chrono Quest 1 ... L - -	Eye of the Beholder 1 ... (L P) A	It came from the Desert ... (L P) -	Mars Saga (Cluebook) ... (L P) -	Projekt Stealth Fighter ... - - A	**Space Quest 5 ... L P -**	Wing Commander + Secr. Miss. ... - - A
Chrono Quest 2 ... L - -	Eye of the Beholder 2 ... (L P) -	Jet ... - - A	Mewilo ... L - -	Prophecy of the Shadow ... L P -	Space Rogue ... - - A	Winzer ... L - -
Codename: Iceman ... (L P) A	**Eye of the Beholder 3 ... - P -**	**Jonathan ... L - -**	Might & Magic 1 ... - - A	Quest for Glory 2 ... (L P) A	Spellcasting 101 ... L - -	Wonderland ... L - -
Colonel's Bequest ... L P A	F-14 Tomcat ... - - A	Jones in the Fast Lane ... - - A	Might & Magic 2 ... - - A	Quest for Glory 3 ... (L P) -	Spellcasting 301 - Spring Br. ... L - -	Zak Mc Kracken ... L P A
Conquests of Camelot ... (L P) A	F-15 Strike Eagle 2 ... - - A	Kampfgruppe ... - - A	Might & Magic 3 ... (L P) A	Questron 2 ... L P -	Spirit of Adventure ... L P -	Zork ... L - -
Conquests of the Longbow ... L P -	Faery Tale Adventure ... (L P) -	Kathedrale Die ... (L P) -	**Might & Magic 5 ... L P -**	Railroad Tycoon ... L - -	Stadt der Löwen ... L - -	
Crusaders of dark Savant ... - P -	Fascination ... L - -	King Arthur ... L - -	Millenium 2.2 ... L - -	Reach for the Stars ... - - A	Star Fight 1 ... L - A	

L=Lösung, P=Plan, A=Anleitung, Prg=Programm, Test=Testversion, Zub=Zubehör

(LP) in Klammern bedeutet Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!



1

PRIVATEER
PC dA ... 99.95



2

ELITE 2 - THE FRONTIER
AM dV ... 79.95
PC dV ... 94.95



3

PIRATES GOLD
PC dV ... 109.95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. T.F.X dV	.....	99.95
5. MANIAC MANSION 2 dV	.....	99.95
6. ACES OVER EUROPE dV	.....	94.95
7. X-WING dA	.....	94.95
8. SIMON THE SORCERER dV	.....	99.95
9. ANSTOSS dV	84.95	84.95
10. AUFSCHWUNG OST dV	79.95	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

a train dV ... 99.95	jonathan dV ... 94.95		
a-train construction set dV ... 49.95	kaiser dV ... 99.95		
abandoned places 2 dV ... 79.95	legends of valour dV ... 89.95		
ambermoon dV ... 94.95	lemmings 2 dA ... 79.95		
amberstar dA ... 84.95	lemmings dA ... 69.95		
anstoss dV ... 84.95	lost vikings dV ... 84.95		
aufschwung ost dV ... 79.95	lothar matthäus dV ... 79.95		
b 17 flying fortress dA ... 84.95	lotus compilation (1 2 3) dA ... 69.95		
battle isle data disk 2 dV ... 54.95	manager dV ... 49.95		
battle team (batt. isle+data) dV ... 79.95	maniac mansion dV ... 69.95		
body blows dA ... 74.95	microprose grand prix f. 1 dA ... 84.95		
bundesliga manager prof. 2.0 dV .. 79.95	monkey island 1 dV ... 79.95		
chaos engine dA ... 64.95	monkey island 2 dV ... 79.95		
chase h.q. dA ... 74.95	patrizier der dV ... 79.95		
civilization dV ... 84.95	pinball dreams dA ... 69.95		
colossus chess x dA ... 49.95	pinball fantasies dA ... 69.95		
combat airpatrol dV ... 79.95	premier manager dA ... 69.95		
curse of enchantia dV ... 89.95	railroad tycoon dA ... 84.95		
deep core dA ... 59.95	schwarze auge 1 mb vers. dV ... 89.95		
deluxe paint 4.1 dV ... 199.95	sensible soccer 92/93 dA ... 64.95		
desert strike dA ... 79.95	shadowlands dA ... 79.95		
die siedler dV ... 94.95	sim city de luxe dA ... 94.95		
disposable hero dA ... 69.95	sim city und populous dA ... 79.95		
donk-the samurai duck dA ... 59.95	space hulk dA ... 89.95		
dune 2 dA ... 69.95	speedball 2 dA ... 74.95		
eishockey m. weihnachtsed. dV ... 94.95	streetfighter 2 dA ... 74.95		
eishockey manager dV ... 84.95	syndicate dV ... 79.95		
elite 2 - the frontier dV ... 79.95	transarctica dA ... 69.95		
eye of the beholder 2 dV ... 84.95	troddlers dA ... 69.95		
flashback dV ... 69.95	turrican 3 dA ... 59.95		
goal dV ... 69.95	ultima 5 dA ... 79.95		
gobliiins dV ... 69.95	ultima 6 classic dA ... 49.95		
gobliins 2 dV ... 79.95	war in the gulf dV ... 84.95		
grand national dA ... 74.95	waxworks dV ... 74.95		
gunship 2000 dA ... 89.95	whales voyage dV ... 74.95		
hannibal dA ... 84.95	wing commander 1 dV ... 89.95		
indiana jones 3 adventure dV ... 67.95	wizardry 6 bane c. forge dV ... 79.95		
indiana jones 4 dV ... 89.95	zak mc kracken dV ... 69.95		

IBM-PC

a train dV ... 99.95	might & magic 5 dV ... 99.95		
amberstar dV ... 89.95	monkey island 2 dV ... 89.95		
ambush at sorinor dV ... 99.95	nhl hockey dA ... 94.95		
b-wing(x-wing mission2) dV ... 49.95	patrizier der dV ... 79.95		
battle isle data disk 2 dV ... 54.95	pinball dreams dA ... 69.95		
bundesliga manager prof. 2.0 dV .. 79.95	populous 2 dA ... 84.95		
burntime dV ... 94.95	prince of persia 2 dA ... 84.95		
civilization dV ... 99.95	privateer speech pack dA ... 49.95		
comanche dA ... 94.95	railroad tycoon deluxe dA ... 94.95		
comanche mission disk 1 dV ... 59.95	return to zork dA ... 99.95		
conquests of the longbow dV ... 94.95	schwarze auge das dV ... 89.95		
cyberrace dV ... 94.95	seal team dA ... 94.95		
der schatz im silbersee dV ... 99.95	sensible soccer dA ... 74.95		
dune 2 dA ... 79.95	shadow caster dA ... 94.95		
eye of the beholder 3 dV ... 94.95	simon the sorcerer dV ... 99.95		
f 15 strike eagle 3 dA ... 104.95	star trek 25th anniversary dV ... 94.95		
fields of glory dA ... 109.95	streetfighter 2 dA ... 79.95		
flashback dV ... 84.95	strike commander dA ... 99.95		
flugsimulator 5 dV ... 129.95	strike commander tact. op. 1 dA ... 49.95		
freddy pharkas dV ... 94.95	strike speech pack dA ... 49.95		
goblins 3 dV ... 94.95	stronghold dV ... 94.95		
history line dV ... 89.95	subwar 2050 dV ... 109.95		
hook dA ... 89.95	syndicate dV ... 94.95		
inca 2 dV ... 99.95	syndicate data disk 1 dV ... 49.95		
indiana jones 4 dV ... 89.95	t.f.x. dV ... 99.95		
indy car racing dA ... 99.95	task force 1942 dA ... 104.95		
ishar 2 dV ... 79.95	trivial pursuit dV ... 79.95		
jurassic park dV ... 84.95	ultima 7 - serpent isle dA ... 99.95		
kings quest 6 dV ... 99.95	ultima 7-die schwarze pforte dV .. 104.95		
lands of lore dV ... 79.95	ultima underworld 2 dA ... 89.95		
lemmings 2 - the tribes dV ... 89.95	unlimited adventures dV ... 94.95		
links 386 kurs pebble beach dA ... 59.95	wall street manager dA ... 94.95		
links golf 386 dA ... 99.95	wing commander 1 deluxe dA ... 104.95		
lost files sherlock holmes dV ... 94.95	wing commander academy dA ... 84.95		
lost in time dV ... 99.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV ... 99.95		
lost vikings the dV ... 94.95	x-wing dA ... 94.95		
maniac mansion 2 dV ... 99.95	x-wing mission disk dV ... 49.95		
microprose f1 grand prix dA ... 99.95	x-wing upgrade kit dA ... 69.95		

AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

1293 apocalypse dA	69.95
1293 body blows galctic dA	59.95
1293 prophecy of the shadow dV ..	84.95
1293 simon the sorcerer dA	84.95
1293 theatre of death dA	74.95
1293 tornado 1mb dA	79.95
1293 wizardry 7 US	94.95
1293 xmas lemms dA	44.95
0194 elfmania dA	69.95

IBM-PC 3.5

1293 abandoned places 2 dA	94.95
1293 blue force dV	94.95
1293 comanche mission disk 2 dA .	69.95
1293 fs5 scenery new york US	84.95
1293 lothar matthäus dA	84.95
1293 return of the phantom dV ..	109.95
1293 sam & max - hit the road dV	99.95
1293 spellcraft aspect of val. dV ...	89.95
1293 xmas lemms dA	44.95
0194 archon ultra dV	94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95

IBM-PC CD-ROM

1293 burntime dV	94.95
1293 golden 7 dV	104.95
1293 maniac mansion 2 dV	99.95
1293 quest & fun dV	84.95
1293 strike commander US	99.95
1293 turrican 2 US	79.95
1293 might & magic 3-5 dV	99.95
1293 off limits ! (14 spiele) dA	29.95
1293 toor! (incl. verwaltung) dV ..	59.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

bard's tale 3 the dA	39.95
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
corruption dA	39.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
enchanter US	29.95
falcon mission 1 US	29.95
olympiad collection US	29.95
skyblaster dA	9.95
sorcerer US	29.95
spidertronic dA	19.95
waterloo dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

backgammon US	19.95
bloodwych dV	29.95
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
krisis in the kremlin US	39.95
living jigsaws US	29.95
megaphoenix (vga) US	19.95
olympiad collection US	19.95
speed pack (vga) classics US	19.95
sports pack (vga) classics US	19.95
star pack (vga) classics US	19.95
strategy games US	9.95
strip poker 2 US	29.95
triple action 1 US	29.95
triple action 2 US	29.95
triple action 3 US	39.95
triple action 4 US	39.95
triple action 5 US	39.95
wwf-wrestle mania dV	29.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr. ...	PC 444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midia sound 2000 sb	PC 699.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227 .	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen ..	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232 ..	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr ...	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... 5,-
bei Versand per Nachnahme ... 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

bitte ankreuzen

..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
..... ☐ L ☐ P ☐ A ☐ Prg ☐ Test ☐ Zub
Computertyp ..... ☐ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)

PP 03/94

AUFTRAGGEBER

Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

AMERICAN EXPRESS · Eurocard · MasterCard · Carte Blanche · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

einliest, nimmt man den Senf. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Man unterhält sich mit Grundy Golem, dem Spielleiter, über einige Einzelheiten und wählt Nada Naga als Gefährtin aus.

Air

In der Höhle läßt man Nada nach Fallen Ausschau halten, und kurz darauf findet sie den Ausgang ins Freie. Dort trifft man zum ersten Mal die Gegenspielerin. Bei der Brücke nimmt man die Butterblume und die Kirsche mit und begibt sich zum Teich, in den man einen Blick werfen sollte. Im Dorf spricht man den Headman an. Als er sein Problem vorgebracht hat, erklärt man sich bereit, ihm zu helfen. Zunächst nimmt man die Lampenschirme und den Stein und geht dann zum Pier. Am Steg entdeckt man einen Leinenfetzen und ein Seil, welches sich allerdings nur mit Nada's Hilfe entfernen läßt. Man geht jetzt zurück zur Brücke, verbindet den Anker mit dem Seil und zieht somit das Stück Holz an Land. Das Holz muß vom Headman zugeschnitten werden, da es sonst nicht von Nutzen ist. Am Kliff legt man erst das Holz auf den Felsbrocken, dann den Stein und bittet Nada, das jetzt vollständige Katapult zu benutzen. Der Stein landet im verzauberten Eimer und hindert ihn so an der Flucht. Man nimmt den Eimer und kann den Weg fortsetzen, der vorher versperrt war. Durch geschicktes Überreden gibt der Wächter den Weg zum Fairy Nuff frei. Nachdem man das T und das Ei genommen hat, schildert man Nuff das Problem der Bürger und erhält ein Rezept für eine Mixtur.

Das Rezept

- 2 eye screams
- 3 pints of water
- a large egg
- a piece of sail
- a dash of butter
- 2 cough drops
- a firefly.

Mit der leeren Butterblume, in der sich die Butter befand, kann man die Feuerfliege einfangen. Um an die Cough Drops zu gelangen, bedarf es der Mithilfe Nada's. Wenn alles vermischt ist, geht man zu Nuff, der das Gebräu in zwei Behälter (Lampenschirme) füllt. Nachdem man wenig später das Zensur-Schiff unschädlich gemacht hat, erhält man ein Schwert, welches noch eine entscheidende Rolle spielen wird. Nuff verrät schließlich die Abkürzung in das Nichts.

The Void

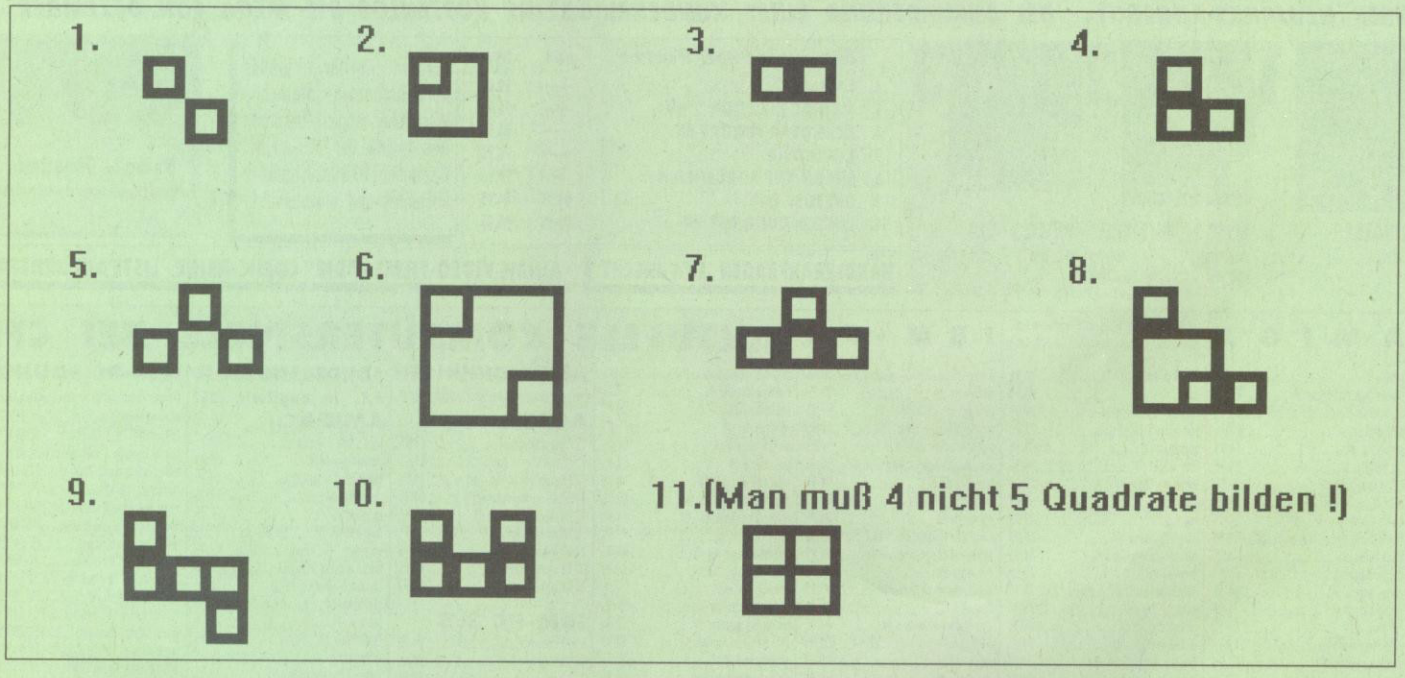
Zuerst liest man im Com-Pendium über The Void nach und erhält einen sehr wichtigen Tip. Schaut man sich um, bemerkt man, daß tatsächlich kein normaler Weg aus dem Nichts führt. Nach einiger Zeit erscheint eine Tür und verschwindet sofort wieder, aber Nada will dies nicht so recht glauben. Die Tür erscheint immer deutlicher und bleibt am Ende bestehen, wenn man Nada von der Existenz dieser Tür überzeugt.

Earth

Am Teich trifft man Metria, die man dazu überreden muß, das Gebäude im Norden aufzuschließen (nicht aus dem Teich trinken!). Im Gebäude nimmt man Steinkrug, Steinkeil und das Glas (das Glas hat die Form einer Tür!). Der Raum mit der Steintafel sollte noch unbeachtet bleiben. Ein Blick in den Spiegel bringt ein Plus auf das Punktekonto. Wird im "Schalterraum" der Knopf gedrückt, erscheint ein weiterer Knopf, den man auch drücken sollte. Kommen keine neuen Knöpfe mehr, muß man jeden noch einmal drücken, bis der Hauptschalter erscheint. Im darunterliegenden Raum ist Nada gefangen (nicht anschauen!). Ein freundliches Wort zu den Handfesseln kann Abhilfe schaffen. Mit dem Moos, das man ins Glas füllt, bringt man den Eisenbaum zum Schmelzen. Kurz darauf findet man sich in der Feuerwelt wieder.

Fire

Man läuft den Weg entlang, bis man auf zwei feurige Gestalten trifft. Jetzt bittet man Nada, sich einen Knoten in die Haare zu machen. Tut sie dies, erhält man ein Brötchen (engl.: bun = Brötchen; Haarknoten), auf das Senf geschmiert werden muß. Der "Hot Dog" fühlt sich dadurch bedroht und verschwindet. Nachdem man vom Feuermenschen einige Informationen erfragen konnte, nimmt man die Holzkohle und geht zurück zu dem alten Kellergewölbe (Earth). Man muß den Raum mit der Steinplatte finden und mit Hilfe der Kohle und des Papieres die Schrift abpausen. Nun hat man das Rezept für "Mack's Meister Knaller". Die leere Butterblume und das Feuerwasser, das man vom Lavamenschen erhält, werden in den Steinkrug gegeben. Das Ganze wird gut gemischt und kommt in den Ofen, bis es gold-braun gebacken ist. Endlich kann man den Knaller entzünden und in das Feuer werfen. Jetzt heißt es aber so schnell wie möglich zu verschwinden, da man von der Explosion nicht unbedingt auch "ausgelöscht" werden sollte. Mit Anker und Seil erklettert man sich den Weg in die Freiheit.



Water

In der Nähe der Brücke erscheint der "Pay the Toll"-Troll. Bieten wir ihm unsere Dienste an, so läßt er uns die Brücke überqueren. Man nimmt den Wasserschlauch und kehrt zu Troll's Wohnung zurück, die unter der Brücke liegt. Im Labor seiner Behausung leitet man das Wasser in den Brunnen um. Doch bevor man den Wasserhahn aufdreht, sollte man den blauen Knopf drücken, um einer größeren Katastrophe zu entgehen. Auf dem Grund des Brunnens liegt der Schlüssel, den man dem Troll übergeben muß. Bevor uns der Troll weiterziehen läßt, muß man noch eine seiner Rätselaufgaben lösen. Die Streichholz-Aufgabe ist die einzige, die man ohne Probleme lösen kann (s. Abb. 1). Zusätzlich kann man nun ein Brecheisen sein eigen nennen.

In der Höhle trifft man auf Com-Pewter, der uns ein wei-

teres Mal auf die Probe stellt. Es gilt, bei bestimmten Begriffen die zu ergänzenden Buchstaben zu finden. Die Lösungen sind:

Runde 1:
1.S (spear)
2.D (dates)
3.P (pecans)
4.E (steer)
5.A (lamia)

Runde 2:
1.O (moose)
2.B (cobra)
3.F (fleas)
4.E (panties)
5.T (tangles)

Da der Buchstabe T (Runde 2/5.) nicht zur Auswahl steht, muß man selbst Abhilfe schaffen und den Teebeutel oder das "Tee" einwerfen. Als Com-Pewter daraufhin die Spielregeln zu ändern versucht, legt man ihn mit einem Virus, den man von Grundy Golem bekommt, auf Eis. In der Hütte spricht man mit Ma Anathe und nimmt den Windsocken. Nun unterhält man sich mit der Ogre-Frau, nimmt den Windbeutel und geht zu dem Geysir, dem man den Windsocken überzieht. Der Junge, der so zurück in den Besitz seines Balles kommt, repariert den Schubwagen vor Ma Anathe's Haus. Schiebt man den Wagen zur Seite, kommt ein Segeltuch zum Vorschein, das sich ausgezeichntet für das Boot gebrauchen läßt. Mit Hilfe des Windbeutels kommt man zu dem Wächter des Berges. Die Antworten sind:

1. error
2. Airedale
3. window
4. air conditioning
5. errand
6. windbag
7. airplane
8. airbag
9. windmill
10. breeze

Nun kann man den Berg betreten, das Souvenir Ma Anathe bringen und so den Trank erhalten, den die Ogre Frau braucht.

Gap Chasm

Auf dem Weg zur Schlucht trifft man auf einige Kreaturen, die man jedoch unbeachtet lassen kann. Am Gap angekommen, weigert sich Nada, uns zu folgen. Zufällig kommt unsere Gegenspielerin vorbei, und wir lassen uns auf einen Begleitertausch ein. Mit Sammy Cat und Jenny betritt man die Schlucht und erspäht sofort den Drachen, um den man sich aber nicht zu kümmern braucht. Man beginnt ein Gespräch mit der Wolke, die über dem Drachen schwebt. Nachdem ihr Selbstbewußtsein genug geschwächt ist, läßt sie einen Schneesturm los, der den Drachen niederstreckt. Vor Humfrey's Schloß angekommen, hilft Sammy die Tür zu öffnen. Die Zugbrücke muß tatsächlich auf den Weg heruntergezogen werden. Damit die Seeschlange einschläft, sperrt man die Grille in ein Glas ein. Dann kann man den Burggraben überqueren und mit der Brechstange das Gitter aufhebeln ("lok pic" nicht vergessen!). Man zieht Hebel 1, 2 und 4, damit man zu Humfrey gelangt. Um die "andere Welt zu berühren", schauen wir in die Kürbisflasche.

The Gourd

Den Zombie läßt man stehen und schließt sofort die Eingangsluke an der Rückseite des Hauses mit dem Dietrich ("lok pic") auf. Unten angekommen, nimmt man Seil und Schlüssel und schließt die Tür auf. Das Seil befestigt man am Hebel und am Geländer. Oben schlägt uns Nada Naga die Dachluke vor der Nase zu. Jetzt drückt man den Knopf mit der Aufschrift "Knopf drücken um Falltür zu öffnen". Dadurch wird jedoch die Falltür unter unseren Füßen geöffnet. Noch leicht verwirrt schaut man sich im Raum um, nimmt das Pain-B-Gone Fläschchen und untersucht die Bücher am Kamin. Wieder befreit, gibt man das Pain-B-Gone auf die Fensterscheibe und holt den Stock. Mit ihm können wir die Dachluke öffnen und im letzten Moment das Schwert auf den teuflischen Preis schleudern...

Nun darf man sich True Believer nennen und sollte ca. 990 – 1000 Punkte auf sein Konto erspielt haben.

Dracula Unleashed

Den Knoblauch einstecken, in Weihwasser baden und los geht's mit der Lösung von Thomas Wolters aus Kassel.

Vorab noch ein paar allgemeine Tips zum Spiel für diejenigen, die nicht nur nach der Lösung spielen wollen:

– Bei allen Orten, nach jeder Sequenz, auf den Füller im Tagebuch klicken. So kann man später, wenn man hängt, nachschlagen und findet dort oft einen Hinweis, wie es weitergeht.

– Auch ist es für viele, die in der englischen Sprache nicht so fit sind, von Vorteil, die Sequenzen mehrmals zu verfolgen, da die Sprache zwar oft recht schnell gesprochen wird, aber, je öfter man sie hört, desto verständlicher klingt sie.

– Zur Lösung des Spiels ist es erforderlich, daß bestimmte Gegenstände vor Besuch eines Ortes in die Hand genommen werden müssen. Teilweise erfährt man durch die Sequenzen, welcher Gegenstand zu welchem Ort gehört. Manchmal muß man allerdings, wie bei einem "normalen" Adenture, auch kombinieren.

Lösung

Die Lösung ist der Reihe nach gegliedert, in der die Orte besucht werden sollten. Mit dieser Reihenfolge sind sehr viele Sequenzen zu sehen, jedoch sind andere Kombinationen möglich! Hinter den Orten steht, was zu machen, bzw. welcher Gegenstand hier vor Eintritt des Ortes zu benutzen ist.

1. Tag
28.12.1899, 7 Uhr
Annisette: Nur Konversation
Telegraph: Vorher Pater Janos Visitenkarte benutzen!
Hades Club: Nur Konversation
Newsstand: Zeitung lesen!, Adresse vom Pub erhalten
Holmwood: Adresse von Harkers erhalten
Pub: Adresse von Bookshop erhalten
Harker: Visitenkarte von Harker bekommen!
Bookshop: Buch (EVIL-TALES) bekommen!
Adresse von Assylum erhalten
Assylum: Schlagbeutel bekommen!
Holmwood: Geschenk von Mina bekommen!
Harkers Büro: Geschenk vorher benutzen! Wir bekommen ein Kreuz!
Annisette: Kreuz vorher benutzen! Wir bekommen eine Rose geschenkt!
Hades Club: Nur Konversation
Assylum: Nur Konversation
Home: Telegramm lesen! Uns wurde ein Messer geschickt!
Pub: Nette Erzählung
Assylum: Nur Konversation ca. 24 Uhr
Home: Traum

2. Tag
29.12.1899, Ab 7 Uhr
Newsstand: Zeitung lesen!, Adresse von Friedhof erhalten
Annisette: Nur Konversation
Bookshop: unbekantes Taschentuch vorher nehmen! Adresse von Uni erhalten.
Hades Club: Münze bekommen!
Assylum: Van Helsings Visitenkarte bekommen!
Harkers Büro: Vorher Messer in Hand nehmen!
Harker: Vorher Rose benutzen!
Telegraph: Hier gehen wir zweimal rein! Einmal mit Van Helsings Visitenkarte und dann mit Pater Janos Karte!
University: Auch hier zweimal reingehen! Erst mit unbekantem Taschentuch dann mit der Münze!
Harker: Wir treffen auf Van Helsing
Annisette: Wir erhalten einen Brief, den wir im Hades Club abgeben müssen!
Hades Club: Brief vorher in Hand nehmen! Wir bekommen Schlüssel!
Bookshop: Schlüssel vorher benutzen! Wir entdecken ein altes Buch!
Home: Telegramm lesen! Traum

3. Tag
30.12.1899, Ab 7 Uhr
Newsstand: Zeitung lesen!
Annisette: Nur Konversation
Hades Club: Nur Gespräch
Bookshop: Nur Konversation
Ab 10 Uhr
Friedhof: Vater von Annisette wird beerdigt, Gegenstand wird vom Priester versprochen.
University: Altes Buch vorher in Hand nehmen!
Ab 11 Uhr
Assylum: Schlagbeutel vorher benutzen!
Home: Telegramm lesen!
Pub: Altes Buch vorher in Hand nehmen!
Holmwood: Nur Konversation
Ab 18 Uhr
Harker: Altes Buch vorher einstecken! Erhalten nach Sequenz Wolfskraut!
Home: schlafen! Traum
Annisette: Nur Gespräch

4. Tag
31.12.1899, Ab 7 Uhr
Annisette: Juliet ist tot!
Harker: Wir bekommen Kreuz!
University: Kopflos
Harkers Büro: Nur Konversation
Hades Club: Nur Gespräch
Assylum: Hammer und Pfahl gefunden!
Home: 2 Telegramme lesen! Rolle erhalten!
Ab 12 Uhr
Friedhof: Juliet wird beerdigt!
Pub: Wir erhalten Nachricht von Holmwood (FALLE)!
Annisette: Nur Mittagessen
Harkers Büro: Rolle vorher nehmen!
Hades Club: Geheimtür ent-

deckt (wichtig)!
Holmwood: Nur Gespräch
Friedhof: Hammer und Pfahl vorher nehmen!
Annisette: Gefahr
Pub: Hier erhalten wir eine Karte!
Ab 21 Uhr
Annisette: Dracula erscheint!
Annisette: Annisette ist verschwunden!
Ab 24 Uhr
Hades Club: Finale, vorher Kreuz in Hand nehmen!

Noch einige Hinweise zum letzten Tag: Nie zum Bookshop gehen, da man hier 5 Stunden verliert. Außerdem sind mehrere Ausgänge möglich. So stirbt der Doktor um 1 Uhr im Assylum, Harker um 3 Uhr bei Holmwood und Van Helsing u. Mina um 4 Uhr bei den Harkers.

Master of Orion

Ein paar nützliche Einsteigertips für dieses nette Strategiespiel hält Frank Stuber aus Mannheim für alle Raumprospektoren bereit.

Je nachdem, welche Größe Ihr für Eure Galaxie vorbestimmt, solltet Ihr gleich zu Beginn großen Wert auf die Rassenauswahl legen. Die schlechteste Wahl sind die Humans, Psilons oder Darloks, da man ihre Fähigkeiten nach einigen Jahren auch so sehr gut beherrscht. In einem kleinen Universum eignen sich die Meklars sehr gut, man kann mit ihnen sehr viel Industrie auf einen einzigen Planeten packen und dadurch hat man mit 3-4 Planeten schon so gut wie gewonnen.

In großen Galaxien sollte man auf eine der Kämpferrassen setzen!

Zur Expansion am Anfang gleich eine Strategie ausarbeiten, mit der man ca. 5 gute Planeten bekommt. Diese muß man dann mit viel Industrie vollstopfen. Wenn sie mit genug Industrien und Bevölkerung ausgerüstet sind, stellt man auf Forschung um. Jetzt kommt es darauf an, an welcher Stelle der Galaxis sich das eigene Imperium befindet, prinzipiell läßt sich sagen, daß man nicht mit mehr als 2 Rassen gleichzeitig im Krieg sein sollte, also früh genug Allianzen und Handelsabkommen schließen.

Spionage bei den Gegnern bringt übrigens nicht viel, da man selbst meistens einen großen Tech-Level Vorsprung hat (also Security hochsetzen).

Wobei wir auch schon bei diesem Thema wären, wie schon weiter oben erwähnt, muß man seine Kolonien, sobald sie voll ausgebaut sind, alles in die Forschung investieren lassen.

Großen Wert sollte man dabei auf folgende Bereiche legen:

Computer, Construction und Weapons. Die anderen kann man am Anfang noch etwas vernachlässigen (später umstellen).

Kommen wir zu den Schiffen, man sollte 3 verschiedene Typen konstruieren. Als erstes ein Schiff zur Verteidigung der eigenen Planeten, das etwa wie folgt ausgerüstet sein sollte:

– Automated Repair Units (später das erweiterte Modell)
– Zortrium Armor (später Andrium Armor)
– 5-7 Heavy Blast Cannons (später Heavy Phaser)
– Schiffe, die zum Angriff auf feindliche Planeten dienen sollen – müssen mind. noch ein paar Fusions-Bomben (besser Omega-V-Bomben) dabei haben. Schiffe zum Kolonisieren von Planeten nur mit einer Colony Base ausstatten, da sie dadurch billig bleiben. Kleine Schiffe lohnen sich definitiv nicht!

Außerdem ist im Spiel noch eine nette kleine Überraschung eingebaut, die ich aber nicht vorweg nehmen möchte (grins).

Wer diese Tips befolgt, kann sich sicher bald "Master of Orion" nennen und mal den "Impossible"-Modus ausprobieren.

Shadow Caster

Origins 3D-Spektakel ist zwar keine übermäßig harte Rätselnuß, trotzdem kann die Komplettlösung von Simon Winkelbach aus Scheden nicht schaden.

Symbole:

= Wand
= Sumpf/Säure
= Teppich
= Wasser/Blut
= Lava

S = Start
= Treppe hoch
= Obelisk
= offene Tür
= Geheimtür/Wand
= Gitter
= Schußfalle
= Zielscheibe
= Faß
= Teleporter
= Treppe runter
= Obeliskenspitze
= verschlossene Tür
= Truhe
= Feuer
= Kraftfeld
= Kette

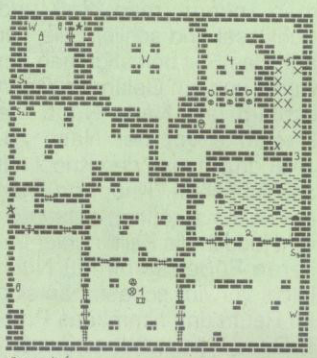
W = Stab
= Rüstung
= Shuriken
= Heiltrank
= Kraftkelch
= Staturkopf
= Horn
= Schwert
= Dreizack
= Krafttrank
= Schlüssel

Level 1

In den ersten vier Level muß man vier Statuenköpfe finden, um von dem vierten in den sechsten Level zu gelangen.

Zu Anfang erhält man gleich die Gestalt des Maorin, welche sich gut zum waffenlosen Kampf eignet. Bei (1) muß man mit dem gefundenen Stab die fliegende Kiste abschießen, um ein Metalldreieck zu erhalten, welches auf den Steintisch gelegt wird und den Teleporter zu Level 2 bzw. 3 freigibt. Bei (2) legt man die Überreste der fleischfressenden Pflanzen in den Sumpf und schafft sich dadurch einen Weg zum anderen Ufer. In dem Flur hinter (3) verbergen sich Trittplatten, welche Feuerschüsse auslösen. Die Trittplatten erkennt man, wenn man den Katzenblick des Maorin einsetzt. Bei (4) benutzt man den gefundenen Shuriken, um die Zielscheiben hinter den Flammen abzuschießen, wonach das Feuer erlischt und den Weg zum Statuenkopf freigibt.

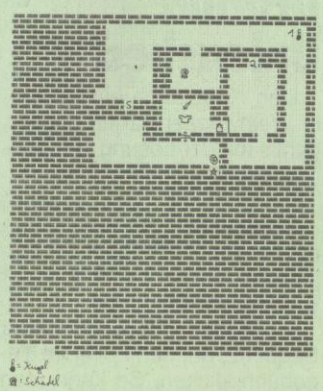
Level 1



Level 2/3

Bei Level 2 und Level 3 handelt es sich um den gleichen Level, nur einmal Unter- und einmal Überwasser. Zuerst weicht man am besten den an der Decke hängenden Vampiren aus und schwimmt zu Kette bei (1), an welcher man zieht, damit das Wasser abläuft. Dann nimmt man den Schädel im Raum davor und setzt diesen bei (2) auf das Skelett, welches hiernach zum Leben erwacht und sich außerdem die Geheimtür öffnet und den Weg zu einem weiteren Statuenkopf freigibt.

Level 2/3

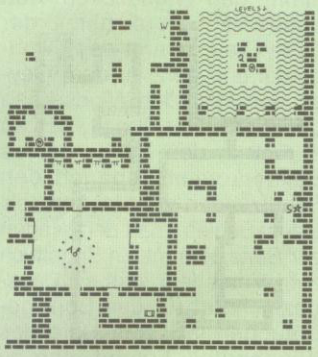


Level 4/5

Level 5 bezeichnet das kleine unwichtige Unterwassergebiet im Graben von Level 4. In diesem Level warten eine Menge Skelette auf ihren Tod. Um den vorletzten Schädel zu erhalten, nimmt man den Schlüssel bei (1), wodurch sich ein Kreis mit Holzpfählen erhebt , alle Geheimtüren geöffnet werden und rote Gnome freigelassen werden. Nach einiger Zeit senken sich die Pfähle, und man kann den Statuenkopf holen. (In der Truhe befindet sich ein Stab.)

Nachdem man drei Statuenköpfe gefunden hat, setzt man diese in die Statuen auf der Insel (2) ein und kann nun von dort in den sechsten Level gehen.

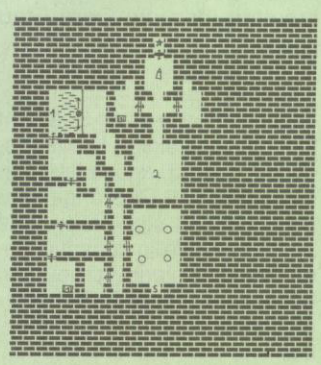
Level 4



Level 6

In dieser Gruft wimmelt es von roten Gnomen und Fledermäusen (für die Fledermäuse reichen zwei Shuriken-Schüsse). Aus der Truhe in der Süd-West-Ecke nimmt man den Power- und den Stärketrank. Dann schießt man auf die Metallscheibe hinter dem Sumpf bei (1) und kann danach über eine Brücke zum Endgegner in Raum (2) gehen. Vorher sollte man allerdings einen Schluck vom Power-Trank nehmen.

Level 6

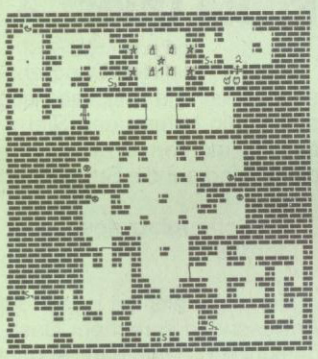


Nun steht der Weg frei zum Obelisk für die Gestalt des Cauns. (In der Truhe im linken Raum befindet sich ein Drachenhorn.)

Level 7

In diesem Tempel warten einige schwierige Gegner; unter anderem zwei blaue Mönche, die einem durch ihre Schüsse Kraft abziehen. Man zerstört die vier Zielscheiben, um dann in Raum (1) den ersten Teleporter zu Level 11 zu benutzen (Level 8-10 sind im Spiel nicht vorhanden). Die anderen Teleporter sind noch hinter Geheimtüren verborgen und werden nach und nach beim Zurückkehren in den Tempel freigegeben. Falls man gerade von Level 13 kommt, nachdem man die Gestalt des Opsis errungen hat, schießt man mit diesem bei (2) einige Frostbälle auf die Flammen. Um den Gegner im folgenden Raum zu besiegen, benutzt man am besten den Todesschuß.

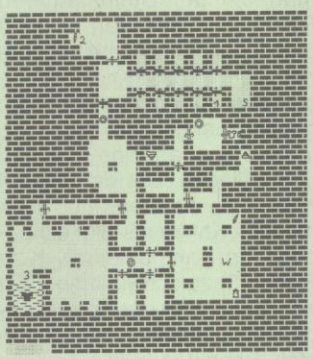
Level 7



Level 11

Die Hauptgegner dieses Levels sind Werwölfe. Hinter der ersten Tür links im Flur steht ein alter Mann, mit dem man sprechen sollte. Im Raum (2) zieht man die Kette, um die verschlossene Tür im Vorraum zu öffnen. Dahinter versperrt ein Faß den Weg, welches aber vom Caun übersprungen werden kann. Im Raum (3) warten vier Obsis-ähnliche Wesen, welche man am besten mit Fernwaffen tötet. Vor dem Sumpf zieht man die Kette, wodurch eine Caun-Rüstung aus dem Käfig fällt. Diese kann man am leichtesten mit dem "Ferngriff" des Cauns kriegen. Am Ende des Levels holt man sich die Silberrüstung und den Heiltrank und kann sich dann entscheiden, ob man die Treppe hoch, zum Thronsaal (Level 12) oder die Treppe runter, in den Weinkeller (Level 13) nehmen möchte. Letzteres ist jedoch nicht zu empfehlen, da im Weinkeller außer Mönchen nur ein unwichtiges Tagebuch zu finden ist.

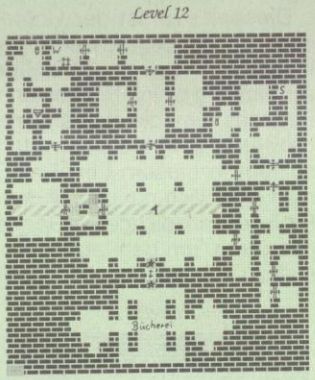
Level 11



Level 12

Im Thronsaal (1) ist Vorsicht geboten, denn hier lauern außer zwei Werwölfen noch zwei Obsis-Wesen, welche wegen ihrer Flughöhe schlecht zu bekämpfen sind. Südlich des Thronsaals liegt die Bücherei mit ca. 6-8 Mönchen und nördlich einige Räume mit weiteren Gegnern. Beide Abschnitte lohnen eine weitere Erkundung nicht. Um zur Treppe zu Level 13 zu gelangen, muß man an drei Mönchen vorbei, die im Raum westlich des Thronsaales warten. Am leichtesten ist es, die Mönche aus dem Raum zu locken und sie dann zu umgehen.

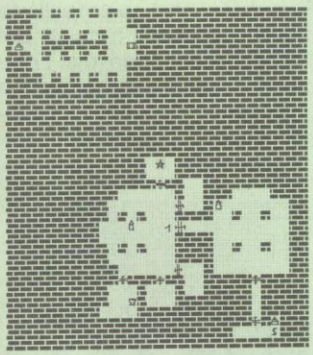
Level 12



Level 13

Dieser Level ist zweigeteilt. In den oberen Abschnitt, den Weinkeller, gelangt man, wenn man im Level 11 die Treppe nach unten nimmt. Außer einer Truhe mit einem kurzen Tagebuch eines Verstorbenen (unwichtig) ist dort nichts zu holen. Im unteren Abschnitt sind haufenweise Werwölfe und im Raum (1) wartet der Endgegner. Dieser verliert bei seinem Tod einen Stab, die Obeliskenspitze und meist auch einen Lichtkristall, der einem einige Male langanhaltendes Licht spendet. Nachdem man die Obeliskenspitze auf den Obelisk gesetzt hat, erhält man die Gestalt des Opsis, und die Tür zum Teleporter im Norden entriegelt sich.

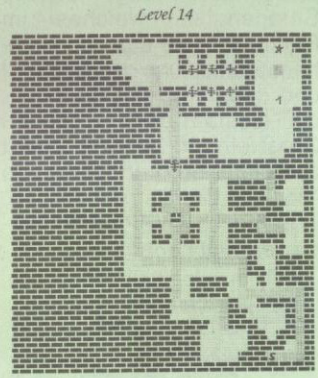
Level 13



Level 14

In dieser Mine werden kleine Wesen gefangengehalten. Die Sklavenhalter sind zähe wildschweinähnliche Ungetüme. Wenn man möglichst wenig kämpfen möchte, kann man diesen ausweichen, da sie sehr langsam sind. Im nördlichsten Teil der Mine stehen drei Riesenpilze, die mit Säure schießen. Im Raum (1) oder im Gang davor wartet der äußerst zähe Anführer (am besten mit dem Todesschuß des Obsis ausschalten.) In Raum (1) zieht man dann an einem Stock im Boden, wodurch die Pflanze dahinter aufblüht und einige energiereiche Früchte abwirft.

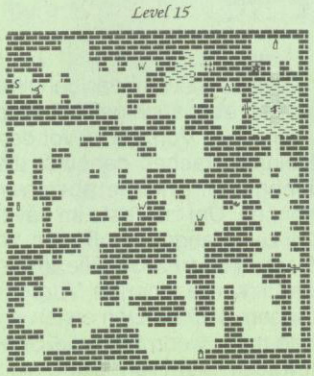
Level 14



Level 15

Dieser Level ist von kleinen und großen oder besser gesagt von großen und riesigen Spinnen bevölkert. Die kleineren erledigt man am besten mit dem Shuriken, welcher die Maorin benutzt, weil diese am meisten Energie besitzt. Nachdem man sich durchgeschlagen hat, kommt man zu dem zerklüfteten Flur vor Raum (1), wo einige sehr gefährliche stachelige "Schädelkugeln" herumschweben. (Zur Not einfach durchrennen.) Bei (1) zieht man dann die Kette und holt im westlichen Raum die Obeliskenspitze, welche man auf den Obelisk setzt und die Gestalt des Kahpas (Froschmensch) erhält.

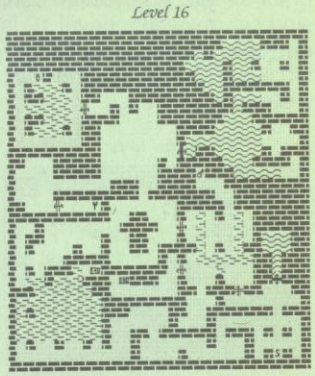
Level 15



Level 16

Zu Anfang holt man sich den Schlüssel für die beiden verschlossenen Türen. Doch Vorsicht, im Raum davor lungern einige Schädelkugeln herum. Auf jeden Fall sollte man mit dem Obsis zur Truhe (1) fliegen, um sich daraus den Power-Trank und die Wasserrüstung zu holen. Nützlich ist auch die Unterwasserpistole aus Truhe (2). Zum Schluß holt man sich noch den in der Karte eingezeichneten Dreizack und gibt all diese Dinge dem Kahpa. Nun kann man in den gefährlichen Unterwasserlevel eintauchen. Dazu eignet sich am besten der "runde" Raum hinter der verschlossenen Tür im Norden. (Achtung im linken Gang und dem dahinterliegenden Raum fliegen einige sehr starke rote Drachen herum. Dort nicht auftauchen!)

Level 16

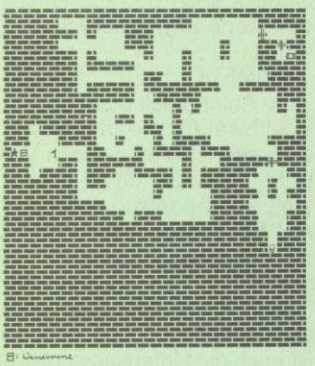


Level 17

Dieser Level liegt vollständig unter der Wasseroberfläche. Natürlich benutzt man hier den Kahpa, da nur dieser im Wasser atmen kann. Überall schwimmen Rochen, Fische und im süd-westlichen Teil sogar Unterwasserdrachen rum. In der Truhe im Nord-Osten befindet sich ein Heiltrank und eine Lightning-Wand. Das eingezeichnete Schutzamulett im Süden sollte man nur durch ein schnelles Tauchen von Level 16 holen, weil in diesem Raum vier Schädelkugeln untergebracht sind. Auf dem Weg zum Endgegner und den zwei Unterwasserdrachen in Raum (1) lohnt es sich, bei knapper Lebensenergie zu-

rückzuschwimmen und aufzutauchen, um sich mit dem Caun zu heilen. Vor dem Endgegner sollte man einen Schluck vom Power-Trank zu sich nehmen. Vor dem Teleporter nimmt man dann die Wasserrune und teleportiert sich zu Level 18.

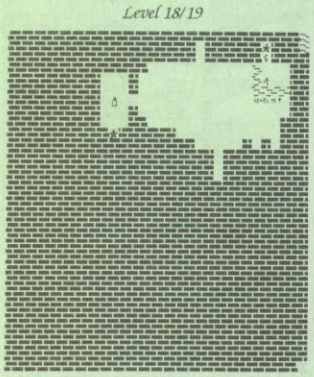
Level 17



Level 18/19

In diesem Saal schwebt ein halbes Dutzend roter Drachen (Ssaire) an der Decke. Zuerst wirft man die vorher gefundene Wasserrune in die Säure bei (1), um diese in Wasser zu verwandeln, benutzt dann den Schleichzauber des Cauns und holt sich beim Oblisk die Gestalt eines Ssair. Wenn man diese Gestalt angenommen hat, tun einem die Drachen nichts mehr, es sei denn, man greift sie an. Aber selbst dann sind sie machtlos. Level 19 ist nur das kleine Unterwasserstück von Level 18 und nicht weiter von Interesse.

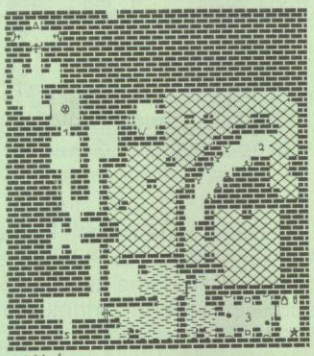
Level 18/19



Level 20

Zuerst muß man sich die Obeliskenspitze im Norden holen. Um dieses zu erreichen, zerstört man die Metallscheibe an der Kette in Raum (1) und geht dann durch die Geheimtür. Im Gang vor der Obeliskenspitze sind zwei Demonenbilder an der Wand, welche Feuerbälle schießen. (Schnell durchrennen oder Ferngriff des Caun nehmen.) Über den Sumpf und die folgende Lava sollte man mit dem Ssair fliegen und möglichst die Feuergiganten links liegen lassen. Im Flur (2) schießen die Wände Feuerbälle; also so schnell wie möglich hindurch rennen. Bei (3) legt man dann die Felsbrocken auf die Druckplatten und öffnet dadurch die Geheimtür zum Teleporter.

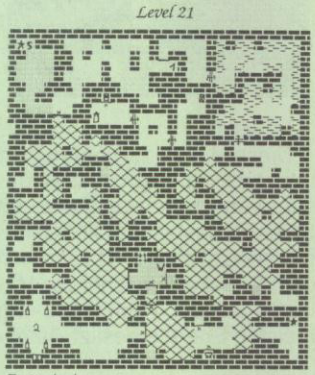
Level 20



Level 21

Dieser Level hat einige grobe Steinwände, die durch einen Schlag von Grost (dem Steingiganten) zerschlagen werden können. Da man diesen jedoch zu Anfang nicht besitzt, muß man einen großen Umweg in Kauf nehmen. Bei (1) benutzt man den Insektenschuß des Cauns, wodurch sich das Froschmaul schließt und die Geheimtür öffnet. Auf jeden Fall benötigt man das Stundenglas, welches im Raum (2) in die dafür vorgesehene Vorrichtung gesteckt wird und dadurch den Obelisk für die Gestalt des mächtigen Grost stoppt. Wer mit Grost zurückgeht, kann sich das "Book of Credits" durchlesen, in dem sich alle Programmierer verewigt haben.

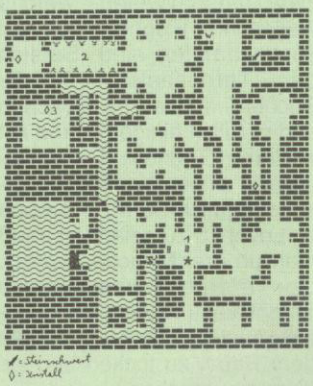
Level 21



Level 22

Dieses ist wohl der unheimlichste, aber auch gefährlichste aller Level. Vorsicht ist vor den kleinen Drachen geboten, die einem viel Energie abziehen können. Um zu Veste im Level 24 zu gelangen, muß man im Raum (1) drei Kristalle in die dafür vorgesehenen Vorrichtungen stecken. Den ersten erhält man, wenn man die Skelette im mittleren Gang von Raum (1) besiegt und sich dann das Steinschwert in der Nord-Ost-Ecke holt, welches man bei der Steinstatue in Raum (2) (Schüsse!) einsetzt und dadurch die Geheimtür öffnet. Der nächste Kristall (Knochenkristall) liegt im Gebiet des rechten Ganges von Raum (1), in dem einige kleine Drachen umherfliegen. Um den letzten Kristall zu erhalten, muß man mit dem Kahpa ins Blut eintauchen, um dann unterirdisch zu Raum (3) zu schwimmen. Dort zerschlägt man das schwebende Herz und erhält den Blutkristall. Sobald man alle Kristalle in die Vorrichtungen eingesetzt hat, erscheint der Teleporter zum letzten Level.

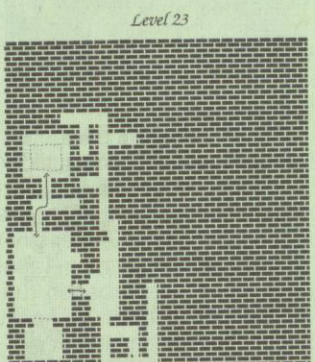
Level 22



Level 23

Dieser Level ist der Unterwasser- oder besser Unterblutlevel von Level 22. Hier schwimmen einige Rochen und Piranhas rum, die einem keine größeren Probleme bereiten sollten. In diesem Level muß man eigentlich nur die mit dem Pfeil gekennzeichneten Gänge passieren, um den letzten Kristall zu erhalten.

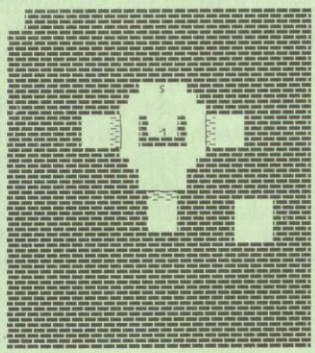
Level 23



Level 24

In diesem Raum wartet am Ende des roten Teppichs das steinerne Monster "Veste", welches sich in den alten Mann aus Level 11 verwandelt hat und einen dadurch zu täuschen versucht. Gegen Veste hilft nur eines: In Grost verwandeln und immer wieder zuschlagen. Veste verwandelt sich dann nacheinander in alle vorherigen Endgegner, um dann in seiner wirklichen Gestalt zu erscheinen. Wenn man voher den Raum erkundet, stellt man fest, daß an drei Stellen die Wände verschwinden und hinter einem Säuregraben einige Mönche zum Vorschein kommen, welche kontinuierlich schießen. Also besser gleich Veste besiegen und die Endsequenz genießen...

Level 24



Police Quest 4

Das Kriminalisten-Duo Sebastian Müller und Christian Repp aus Berlin kommt den Sierra-Meuchelmördern in einer Komplettlösung auf die Spur.

Am Schauplatz des Mordes

Man sollte hier mit jedem der Anwesenden sprechen. Nachdem Ihr das getan habt, schaut Euch den Toten näher an. Klickt mit Eurem Notizbuch auf den Körper und auf die am Boden liegende Zigarette, um Einzelheiten zu vermerken. Nachdem Ihr das getan habt, klickt Ihr den Graffitischriftzug an der Wand an.

Jetzt öffnet Ihr mit Eurem Schlüssel den Kofferraum des Dienstwagens und nehmt den Ausrüstungskoffer an Euch. Die in dem Koffer gefundene Kreide benutzt man mit der Leiche und der Zigarette. Es empfiehlt sich jetzt, mit Nobles über die bisherigen Notizen zu reden. Nach diesem Gespräch unterhaltet Euch noch mit Julie, wenn sie alles fotografiert hat.

Montag, morgens

Unterhaltet Euch mit Hal Bottoms. Geht jetzt zu Eurem Schreibtisch und untersucht ihn. Hier findet man eine Notiz, die man mitnimmt. Zusätzlich nimmt man aus der linken Schublade das Photo.

Weiterhin ist ein 3-14-Formular von Bedeutung. Benutzt Euer Notizbuch auf dem Formular. Betracht nun das Foto und das darauf enthaltene Paßwort. Das ausgefüllte Formular und die Notizen gibt man an Hal. Nun ist der Computer im hinteren Teil des Büros von Bedeutung. Man benutzt die ID-Nummer 612 und das Paßwort Gunner. Im Computer selbst interessiert uns vorerst nur der Punkt "Gang Information" und danach "Rude Boys Get Bail". Wenn man alles in Ruhe betrachtet hat, fährt man mit dem Fahrstuhl in den 1. Stock. Hier wird man von einem sehr geschwätzigen Reporter angesprochen. Anschließend fährt man zum Leichenschauhaus.

Montag, L.A. County Morgue

Hier angekommen, zeigt man Sherry seine Dienstmarke und trifft dann auf Russ, den Assistenten des Leichenbeschauers. Man sollte sich nun mit ihm unterhalten und danach die Habseligkeiten von Bob Hickman und Bobby Washington mitnehmen, um sie ihren Familien zu übergeben.

**Montag,
Bob Hickman's Haus**

Hier angekommen, klopft man an die Tür und spricht mit Valerie. Im Haus gibt man die persönlichen Sachen von Bob an Katherine. Wenn man mit Katherine über das Drogen- und Alkoholproblem von Bob spricht, verläßt sie aufgeregt das Zimmer. Wenn sie das Zimmer verlassen hat, spricht man wieder mit Valerie, nachdem sie das Wort Toilette erwähnt hat. Man öffnet die Toilettentür und nimmt die Tabletten aus der Jacke.

Montag, L.A. Police Academy Target Range

Hier nimmt man das 13-5-1-Formular vom Tisch und gibt es Bert. Ebenso die Brieftasche. Jetzt nimmt man die Munition und das Gerät, welches Bert hingelegt hat. Lauft jetzt rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Hier klickt man mit dem von Bert erhaltenem Gerät auf John Carey. Nun kann man schießen. Wartet, bis das Ziel erscheint, zielt zügig und feuert dann. Wenn die Zeit zum Nachladen gekommen ist, klickt mit der Munition aus dem Inventar auf Eure Waffe. Nach beendigten Schießübungen legt man das von Bert erhaltene Gerät zurück.

**Montag,
South Central L.A.**

Hier angekommen, an dem Schauplatz des letzten Mordes, geht man nach links. Im Laden nimmt man den Apfel von der Theke und den Kleber mit. Selbstverständlich bezahlt man, indem man mit der Brieftasche auf den Ladenbesitzer klickt. Vor dem Laden läuft man zwei Bilder nach links, und zeigt seine Dienstmarke dem rumstehenden Kind, mit dem man sich nun unterhält. Jetzt betritt man das abgebrannte Haus und entdeckt an der einen Wand Einschußlöcher. Mit einem Messer aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen findet man alle 16 Kugeln wieder, die man in eine Plastetüte, ebenfalls aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen, steckt.

Das Bild verläßt man, wenn man nach links geht. Man geht zurück zur Gasse, wo der Mord geschah und von dort aus nach rechts. Hier wird dem kleinen Mädchen die Dienstmarke gezeigt, und dann anschließend befragt. Da sie die Fragen so brav beantwortet hat, schenkt man ihr den Apfel. Man geht weiter nach rechts, und zeigt Mrs. Washington seine Dienstmarke. Ihr wird Bobby's Besitz übergeben und danach wird sie befragt.

**Montag,
Parker Center**

Um jetzt hinein zu gelangen, zeigt man seine ID-Karte aus dem Inventar John Carey. Man macht sich weiter auf den Weg und fährt mit dem Fahrstuhl in den Basement Level (im Fahrstuhl den Knopf "B" drücken). Im Basement Level läuft man zum Ende des Ganges und gibt Julie den Kleber und die Pillen aus der Jacke von Bob Hickman. Jetzt fährt man mit dem Fahrstuhl in die vierte Etage, spricht mit Teddy und überreicht ihm die Kugeln aus dem ausgebranntem Haus. Zurück in den dritten Stock, ins Büro. Wenn das Telefon klingelt, nimmt man ab und fährt danach in den 1. Stock und verläßt das Parker Center. Zu seiner eigenen Sicherheit sollte man hier unbedingt den Spielstand abspeichern!

**Montag,
South Central L.A.**

Um hier zu überleben, sollte man sich sofort ducken (an die hintere Tür des Wagens klicken) und die kugelsichere Weste, die man von Katherine erhielt, anziehen. Nun schnell 2x auf den Kofferraum klicken und dann mit dem Schlüssel aus dem Inventar den Kofferraum aufschließen. Jetzt mit dem Schlüssel auf das Gewehr klicken und dieses dann an sich nehmen. Mit dem Gewehr aus dem Inventar klickt man auf das Haus und kann sich nun verteidigen. Man sollte jetzt das Magazin vollkommen leerschießen, denn dann hat man eine Chance nachzuladen. Ist die Munition alle, schießt man mit der Dienstwaffe weiter.

**Dienstag,
Parker Center**

Nachdem wir uns mit Lt. Block unterhalten haben, gehen wir zu Hal Bottoms und unterhalten uns mit ihm. Am Schreibtisch benutzen wir unser Notizbuch mit dem 3-14-Formular aus der rechten Schublade. Anschließend fahren wir mit dem Fahrstuhl in den Basement Level und holen unsere Waffe vom SIDS ab. Jetzt unterhalten wir uns noch mit Julie.

**Dienstag,
Yo Money's Haus**

Hier klicken wir mit unserem Notizbuch auf den Körper, der auf dem Rasen liegt, um alles zu notieren und danach gehen wir zum Haus. Nach der Durchsuchung der Büsche wird ein roter Schuh gefunden, den man natürlich mitnimmt. Jetzt klopft man an die Tür und zeigt dem Leibwächter seine Dienstmarke. Nach einem Gespräch mit ihm zeigt man ihm den gefundenen Schuh. Jetzt sollte man mit Yo Money über seine Feinde sprechen.

Dienstag, L.A. County Morgue

Man unterhält sich nur mit Sam Nobles über den Körper des getöteten Polizisten.

**Dienstag,
Parker Center**

Hier folgt die übliche Prozedur, das fertige 3-14-Formular gibt man dann an Hal. Nun ist es wieder mal Zeit, sich vor den Computer zu setzten. Um in den Computer zu kommen, benutzt man wieder die Nummer 612 und das Paßwort Gunner. Jetzt wählt man den Menüpunkt "Hate Crimes" an, und tippt den von Yo Money erhaltenen Namen ein: Walker.

**Dienstag,
South Central L.A.**

Hier angekommen, gehen wir zu Mrs. Washington's Haus und sprechen mit ihr über die von ihr gesehene Frau. Anschließend reden wir auch noch mit LaSondra.

**Dienstag,
Denis Walker's Haus**

Wir klopfen an die Tür und zeigen unsere Dienstmarke. Nach einem kurzem Gespräch wird man in seine Wohnung eingelassen. In der Wohnung unterhält man sich mit Denis erneut. Jetzt empfiehlt es sich auf jeden Fall erst einmal, das Spiel zu speichern, denn wenn man jetzt das Radio berührt, kommt Denis' Freundin in das Zimmer gestürzt, und man muß sehr schnell handeln. Wenn sie nun also hineingestürzt kommt, klickt man mit der Pistole auf sie. Jetzt spricht man zweimal zu ihr. Nachdem sie sich hingekniet hat und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihr Handschellen angelegt. Nach erfolgter Verhaftung geht es zurück zum Parker Center.

**Dienstag,
Parker Center**

Wir unterhalten uns hier mit Frau Garcia und nehmen und lesen danach das Memo aus der Schachtel von unserem Schreibtisch. Nun ist es wieder einmal Zeit, zu Mrs. Hickman's Haus zu fahren. Hier angekommen, unterhalten wir uns mit Katherine.

**Dienstag,
Short Stop Bar**

Hier werden einige Brezeln aus der Schale genommen, und eine Unterhaltung mit Sam und Julie geführt. Tip: Spiel speichern!

Mittwoch

Um zu vermeiden, daß man in der Stadthalle getötet wird, sollte man folgendermaßen vorgehen: man läuft zuerst geradeaus und antwortet auf die Fragen. Wenn Dennis jetzt versucht, Euch anzugreifen, müßt Ihr handeln. Schnell die Waffe

ziehen und auf den Angreifer klicken, nun zweimal mit dem Sprech-Icon auf Dennis klicken. Wenn er nun reagiert, sich hinkniet und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihm Handschellen angelegt.

**Mittwoch,
Parker Center**

Wir sprechen wieder einmal zu Hal Bottoms und füllen ein neues 3-14-Formular (wieder mit dem Notizbuch benutzen) aus. Das ausgefüllte Formular geben wir Hal.

Mittwoch, L.A. Police Academy

Um uns zu qualifizieren, nehmen wir das grüne Formular und geben es dem Officer. Jetzt geht man rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Nun wird die Munition für das Gerät aufgenommen. Mit dem Gerät wird auf John Carey geklickt. Wenn man nun bereit für die Qualifikation ist, wird die Waffe aus dem Inventar genommen und auf das Ziel gehalten. Man wartet, bis beim Ziel alles klar ist und beginnt zu schießen. Man zielt und feuert schnell. Ist das Magazin alle, klickt man das Ersatzmagazin aus dem Inventar auf die Waffe. Wenn man die Qualifikation beendet hat, gibt man auf dem Weg nach draußen Bert das Gerät zurück.

Mittwoch, L.A. County Morgue

Hier angelangt, begeben wir uns zu Sam und befragen ihn. Anschließend – um bei dem Fenster, bzw. Schalter Erfolg zu haben – zeigt man seine Dienstmarke durch die Scheibe. Nun erhält man den Code / Auftrag. Jetzt wird der Yardman angesprochen und ihm der Auftrag gezeigt, im Anschluß wird er gleich befragt. Nun zum Streifenwagen. Hier wird der Zeitungsausschnitt von der Rückbank genommen und gelesen.

**Mittwoch,
Griffith Park**

Im Griffith Park angelangt, werden dem Hund die Brezel aus der Short Stop Bar verfüttert. Falls Ihr die Brezel vergessen habt, könnt Ihr jetzt noch zurück und sie holen. Nachdem der Hund sich aus dem Park getrollt hat, läuft man zum Baum, wo die gelbe Polizeimarkierung hängt. Jetzt heißt es, den Baum näher zu untersuchen. Den gefundenen Knochen packt man in die Taschen aus dem Ausrüstungskoffer. Nachdem wir zurückgefahren sind und Sam über die Körper in dem Auto befragt haben, überreichen wir ihm den Knochen.

Mittwoch, Hollywood/Vine

Man befragt den Mann der vor Ragin's Record Laden steht und vor dem Bitty Kitty Club. Betretet nun den Bitty Kitty Club. Falls dieser geschlossen ist, empfiehlt es sich, den Zeitungsausschnitt aus dem Streifenwagen zu lesen. In dem Club wird nach dem Vorzeigen der Dienstmarke Electra befragt und man zeigt ihr den gefundenen Schuh aus Yo Money's Garten. Nach erneuter Befragung über Barbie gibt man ihr Feuer mit dem Feuerzeug, das man an der Bar findet. Wir verlassen den Club und heben den Spiegel, der nahe unserem Auto liegt, auf. Jetzt nur noch dem Besitzer von Ragin's Records einen Besuch abstatten. Auch er wird befragt. Zuallerletzt noch einmal kurz in den Bitty Kitty Club geschaut, seine Dienstmarke Barbie gezeigt, sie befragt und ihr den Schuh gezeigt – und schon ist auch dieser Tag beendet.

**Donnerstag,
L.A. County Morgue**

Im Leichenschauhaus befragen wir Sam über das Skelett.

**Donnerstag,
Parker Center**

Hier angekommen, gehen wir zum SIDS und befragen Julie Chester. In unserem Büro wird ein 3-14-Formular ausgefüllt und Hal gegeben. Jetzt unterhalten wir uns nur noch mit Lt. Block, anschließend verlassen wir Lt. Block und gehen weiter. Am Fenster wird die Dienstmarke wieder vorgezeigt, und man darf die Brücke auf der rechten Seite passieren. Man spricht wieder mit dem Yardman, gibt ihm den Code, bzw. Auftrag und befragt ihn über das Auto. Man schaut dann auf das Nummernschild und notiert die Nummer: E2BSY669.

**Donnerstag,
Parker Center**

Im Büro wird am Computer nun das erhaltene Nummernschild gecheckt. Man wählt den Menüpunkt DMV und dann die Nummer: E2BSY669.

**Donnerstag,
Social Services Office**

Hier angekommen, wird Nora die Dienstmarke vorgelegt. Jetzt wird sie befragt. Nun, in Luella Parker's Büro angelangt, untersucht man den Schreibtisch. Die gefundenen Akten und die Kassette nimmt man mit. Jetzt wird wieder Nora befragt und dann die Akte betrachtet.

**Donnerstag,
Hollywood/Vine**

Hier angekommen, geht man in Ragin's Records und übergibt dem Besitzer die Kassette aus Luella Parker's Büro. Aus Ragin's Records nimmt man dann noch den Trommelstock vom Ladentisch mit. Jetzt wird dem Bitty Kitty Club noch ein kleiner Besuch abgestattet. Man befragt Barbie Cann über Luella Parker.

**Donnerstag,
3rd Eye Theater**

Dem Mann am Kassenschalter wird die Dienstmarke vorgezeigt und dann befragt. Nun geht man links in den Theatervorraum. Man befragt Mitchell Thurman über Luella Parker und trinkt eine Tasse des angebotenen Tees mit. Jetzt geht man rechts in das Filmtheater. Nach der kleinen Filmsequenz verläßt man das Theater und fährt nach Sounth Central.

**Donnerstag,
South Central L.A.**

In South Central angelangt, holt man das Stück Seil aus den Kisten, im ausgebranntem Haus. Im Griffith Park wird mit dem Seil auf den Hund geklickt, um sich dieses Problems zu entledigen. Jetzt zurück zur Gasse, dem Schauplatz des Mordes vom Beginn des Spieles. Aus dem Ausrüstungskoffer nimmt man die Stange und bricht hier die linke Tür auf. In dem nun dunklem Raum benutzt man die Taschenlampe und findet eine Holztür. Mit dem Messer aus dem Ausrüstungskoffer wird etwas nachgeholfen, um die Tür einen Spalt breit zu öffnen. Tip: unbedingt abspeichern! Jetzt wäre ein Periscope recht nützlich, welches man sich auch prompt beschaffen kann. Man benutzt einfach den Kleber mit dem Trommelstock, und diese dann mit dem gefundenen Spiegel. Dieses Periscope wird jetzt durch die Tür gesteckt, und man guckt hinein. Vorsicht vor dem Hund! Ist die Luft rein, kann man durch die Tür gehen. Wenn man jetzt in der Küche den Kühlschrank öffnet, macht man eine grausige Entdeckung. Um nun weiter zu gelangen, muß man am Hund vorbei. Ihm gibt man die Pillen aus der Toilette von Bob Hickman. Nachdem die geschafft ist, geht es weiter. Man öffnet die Toilettentür und durchsucht den Raum. Eine Geheimtür wird sichtbar. Man folgt der Leiter und kommt in einen Lagerraum. Von hier aus kann man in den Theatervorraum gehen. Hier stehen 3 Kannen, von denen man die rechte nimmt.

In ihr findet sich ein Schlüssel. Jetzt kann man die rechte Tür öffnen. Hier sollte man die Taschenlampe einschalten. Jetzt läuft man etwas weiter, und wieder versperrt ein Hund den Weg. Man nimmt den herumliegenden Ball und schmeißt ihn aus dem Fenster. Der letzte Teil des Spieles besteht nun darin, den Geisteskranken zu stellen, der sich hinter der einen Tür verbirgt. Dazu nimmt man aus der Theatertoilette das Haarspray, kehrt zurück zur Küche und nimmt dort der Leiche das Feuerzeug aus dem Mund. Spiel unbedingt speichern!

Nun benutzt man das Feuerzeug am Haarspray und geht in den letzten Raum des Ganges. Den Killer einfach abfackeln.



Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	6	Markt & Technik Vertrieb	34, 109
B.A.T.	4. US	Media Point Rose	104
Bachler Softwareversand	39	Megaplay	87
Berry Lösungsservice	47	Morris Philip	41
Blue Byte	2. US	Multimedia Soft	113
Brinkmann Niemeyer GmbH	27	Novatek	93
BTP Sports- und Software	93	Orchid Technology	3. US
Call and Play	21	Peroka-Soft	88
Commodore	79	Pfister	112
CPS Heidak	61	Quicksoft	103
Cybersoft	115	Rushware	15, 17
EMP	31	Silicon Abacus Computer GmbH	23
Esser Soft	93	Soft & Sound	91
Fantasy Productions	19, 99	Softsale	95
Funtastic Computerware	82	Software 2000	81
Galaxy	115	Software Corner	102
Games Unlimited	115	Spielraum Versand	84
Gross Elektronik	88	Sunflowers	13
Ippen & Pretzsch Verlag	111	Top Game	97
Joysoft	105	Traumfabrik	59
Karosoft	55	Verkosoft	49
Magic Line	51	Versand 99	83
Markt & Technik Buchverlag	116/117	Wial Versand	100/101

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Fa. COM BTX Rechenzentrum, 24937 Flensburg, Fa. Eurocos Cosmetic GmbH, 63303 Dreieich und Fa. Westfalia Technica, 58093 Hagen, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

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 Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: Infogrames

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

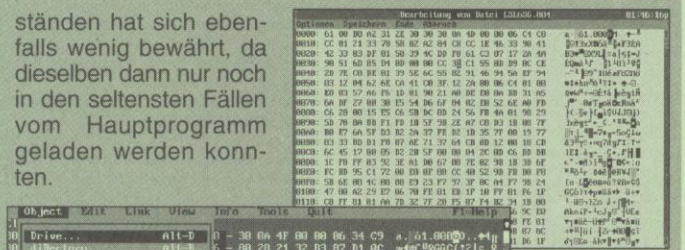
ivw

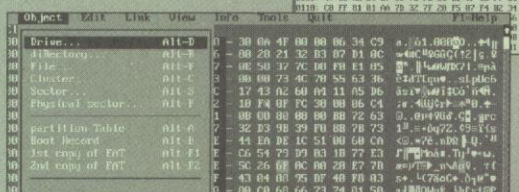
Hex-Hexerei

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

So geht's!

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





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

Doom

Das Spiel, auf das alle gewartet haben, muß einen Cheat haben. Freunde von Diskeditoren dürfen zwar auch die Spielstände manipulieren, aber um Euch die Arbeit etwas zu erleichtern, geben wir hier die offiziellen Cheats zum Besten. Erspielt wurden sie von Karsten Fischer aus Hannover.

Während des Spiels einfach die nachfolgenden Buchstabenfolgen eingeben und schon ist der 3D-Hammer auch auf schwerster Stufe locker zu lösen. Alle Cheats lassen sich mit nochmaliger Eingabe rückgängig machen, denn *Doom* macht mit Cheat nur noch halb so viel Spaß. Also Vorsicht! Entweder viel Spaß oder die Cheats.

Unsterblichkeit:	**iddqd**
Alle Waffen, Keycards, Ammo:	**idkfa**
Durch Wände gehen:	**idspispopd**
Je nach letztem Buchstaben (V, S, I, R, A, L) verschiedene Effekte:	**idbehold**
Levelanwahl (Zahl angeben):	**idclev**
Position in hex-Koordinaten:	**idmypos**
Dosn't Suck GM:	**idchoppers**
Auf der Karte – Wände anzeigen:	**iddt**
Auf der Karte – Feinde und Gegenstände:	**(nochmals) iddt**
Auf der Karte – alle wieder normal:	**(nochmals) iddt**

Terminator Rampage

Als letzte Hoffnung der Menschheit wurde man nur mit einer einfachen Kanone, sehr wenig Munition und nur sehr wenig Punkten losgeschickt, um den letzten SkyNet-Außenposten zu zerstören. Nachdem dies ohne bessere Waffen und jegliche Zusatzmittel verdammt schwer ist, haben sich Manfred Müller und C. Heimerl aus Unterhaching eingehend damit beschäftigt, Abhilfe zu schaffen.

Alles, was Ihr dazu braucht, ist ein handelsüblicher Hex-Editor, eine Tastatur und ein paar Finger zum Tippen. Im Verzeichnis von *Terminator Rampage* wird jedes einzelne Save-Game in zwei Dateien gespaltet. In der kleineren Datei (*.sav) werden die Extras, in der größeren (*.sae) die Position und der Sichtwinkel abgespeichert. Wir interessieren uns aber nur für die "*.sav"-Datei. Diese öffnet Ihr in einem Hex-Editor und ändert im Sektor 0 wie folgt:

Hinweise:

Score: Es ist sinnvoll, von der Punktzahl nur die ersten drei Bytes auf FF zu setzen, weil das Programm sonst beim Erreichen der Höchstpunktzahl mit dem Zählen von vorne beginnt.

Health & Ammo: Wenn diese Bytes geändert sind, steigt der grüne (Health) und der blaue (Ammo) Balken im Spiel. Man darf diese Balken nicht zu hoch machen, sonst stürzt das Programm ab. Wenn Ihr im Spiel Health oder Repair-Kits zu Euch nehmt, kann es passieren, daß der Health- bzw. der Ammobalken wieder sinkt. Entweder Ihr ändert jedesmal nach dem Spielen die Bytes oder Ihr vermeidet es, Health und Repairkits zu nehmen.

Waffe: Wenn man dieses Byte auf FF gesetzt hat, sind alle Waffen mit den Funktionstasten F1-F8 frei anwählbar.

Heat: Dieser Wert ist die Feuerkraft für die letzte (und damit auch die beste) Waffe. Er kann höchstens auf 200 gesetzt werden.

Munition: Beim Ändern dieser Bytes, sollte man für alle Waffen ziemlich viel Munition haben. Auch die V-Tec-Gun sollte jetzt vollständig zusammengebastelt sein. Wenn Ihr aber im Spiel Munition aufnehmt, kann es vorkommen, daß die Anzahl der Patronen in den Minusbereich geht. Ihr könnt aber einfach weiterschießen und mit der Zeit geht es wieder in den Plus-Bereich.

(00 steht für "alten Wert nicht verändern")

Zeile	Position
0032 (0020)	00 00 00 **FF FF FF FF** 00 **08 03 FF 14** 00 00 00 00 = Score = Health = Ammo
0064 (0040)	**FF** 00 00 00 **C8** 00 **FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F** = Waffe = Heat = Munition für alle Waffen + V-Tec-Gun fertig
0080 (0050)	**FF 7F** 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 = Munition für alle Waffen + V-Tec-Gun fertig

Warlords 2

In SSGs großartigem *Warlords 2* lassen sich alle Städte mittels eines Hex-Editors nach freiem Belieben modifizieren. Ingo Roderfeld aus Lengerich hat für Euch die wichtigsten Bytes unter die Lupe genommen.

Voraussetzung hierfür ist ein bereits abgespeicherter Spielstand und ein Hex-Editor, der auch die ASCII-Übersetzung mitanzeigt. Man merkt sich den Namen einer Stadt aus dem gespeicherten Spielstand und lädt den Spielstand (z. B. C:\WARLORD2\SAVE\SAVE1.DAT) in den Hex-Editor. Nun sucht man im ASCII-Bereich des Hex-Editors den Namen der Stadt (die Städtenamen findet man möglicherweise ab Position Datei-Offset 5.576, hex 15C8) und bewegt den Cursor auf den 1. Buchstaben dieses Namens.

Kennzeichnet man diesen 1. Buchstaben nun als Byte 1 und numeriert alle weiteren Bytes bis zum nächsten Namen durch, so ergibt sich folgende Positionstabelle:

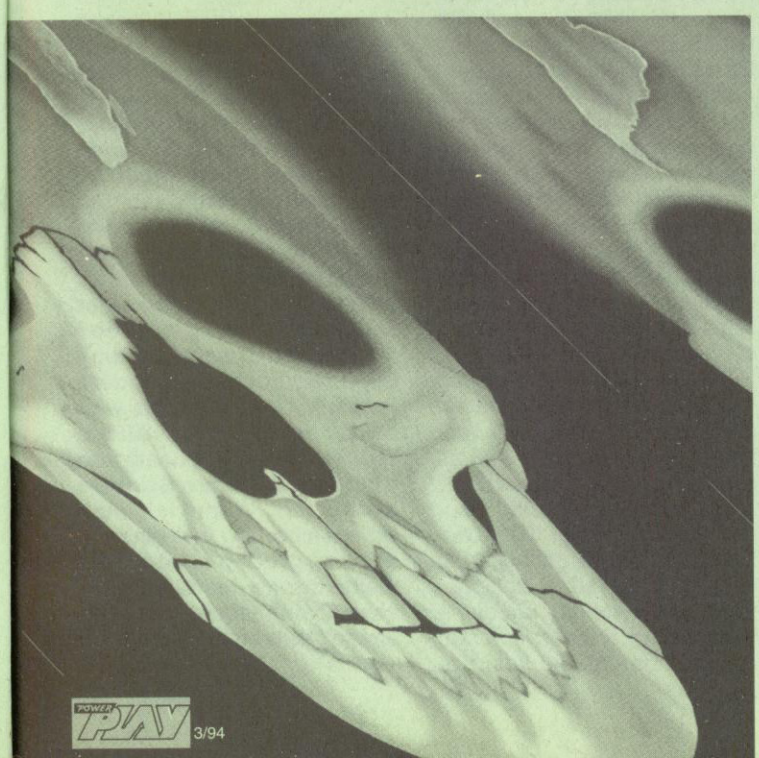
Byte	Abgespeicherte Information	Byte	Abgespeicherte Information
17	Defence-Wert der Stadt	30	Strength-Wert Armee 4
18	Eigentümer der Stadt	31	Movepoints Armee 1
19	1. produzierbarer Armeetyp	32	Movepoints Armee 2
20	2. produzierbarer Armeetyp	33	Movepoints Armee 3
21	3. produzierbarer Armeetyp	34	Movepoints Armee 4
22	4. produzierbarer Armeetyp	35	Kosten Armee 1
23	Herstellungszeit Armee 1	36	Kosten Armee 2
24	Herstellungszeit Armee 2	37	Kosten Armee 3
25	Herstellungszeit Armee 3	38	Kosten Armee 4
26	Herstellungszeit Armee 4	39	Einkommen der Stadt
27	Strength-Wert Armee 1		
28	Strength-Wert Armee 2		
29	Strength-Wert Armee 3		

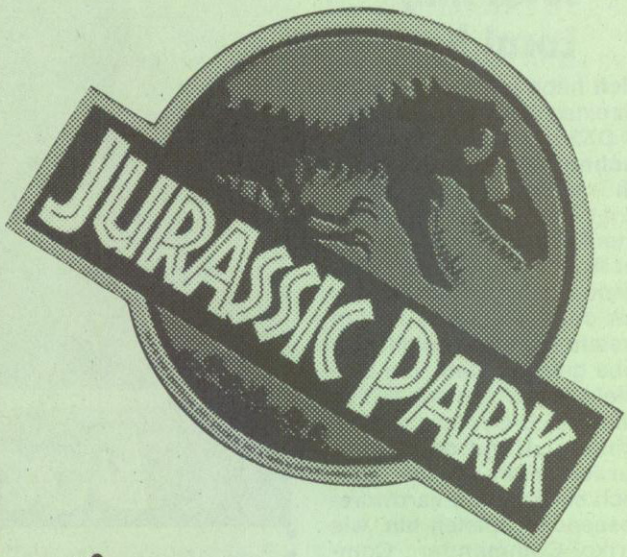
Schlüssel für die Positionen 19 - 21 (produzierbare Armeetypen)

Wert	Armeetyp	Wert	Armeetyp
0B	Scouts	0F	Giant Bats
02	Light Inf.	08	Pegasi
0E	Orcish Mob	09	Griffins
01	Heavy Inf.	14	Giant Worms
10	Pikemen	18	Ghosts
06	Archers	17	Wizards
03	Dwarves	15	Unicorns
11	Minotaurs	16	Elementals
00	Giants	1B	Devils
0C	Spiders	1A	Demons
0D	Light Cav.	13	Archons
07	Wolfriders	19	Dragons
04	Heavy Cav.	[1C]	[Hero]
0A	Catapults	[05]	[Ship]
12	Elephants	[1D]	[Standard]

Schlüssel für Position 18 (Eigentümer)

Wert	Eigentümer	Wert	Eigentümer
00	Weiß	04	Grün
01	Gelb	05	Dunkelblau
02	Orange/Braun	06	Hellblau
03	Rot	07	Schwarz





Burntime

Ortswechsel ohne Ärgernisse sind in *Burntime* so gut wie unmöglich. Gehad Ujeyl aus Wilhelmshaven sandte uns die Hexadresse und dazugehörige Codes, um die Orte via Hex-Editor anzuwählen.

An Stelle **00000780** eines Spielstands blickt Euch die Zeile **XX 00 00...** entgegen. Das XX gibt den derzeitigen Aufenthaltsort Eurer Figur an. Schreibt einfach einen der unten aufgeführten Codes drüber.

01 Neu Sandez
02 Sana
03 Death Town
04 Bärwalde
05 Nob Hill
06 Muarab
07 Nakara
08 Lost Hope
0A Desert Point
0B Stone Vent
0C Left End
0D Kloster
0E Antella
0F Numea
10 Dead Wood
11 Big Hole
12 Dog Shit
13 Acit Town
14 Devil Rock
15 Gold Town
16 Heavens Gate
17 Fabrik
18 Mak Canyon
19 Sherwood
1A Raststätte
1B One Mens Heaven
1C Raffinerie
1D Outback
1E Snake Hills
1F Paradise Camp
20 Hard Mens Dead
21 Eagles Nest
22 Nameless
23 Nirvana
24 Right End
25 Anif

Jurassic Park

Wem die auf Dauer nervige Action-Sequenz zu Beginn langweilig geworden ist, probiere doch mal Sascha Bernds Trick.

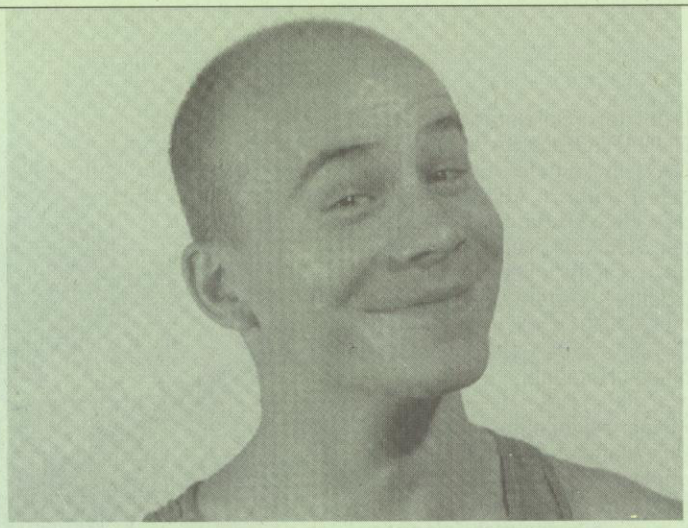
Um gleich ins richtige Spiel einzusteigen, benennt Ihr einfach die Spielfiles um. Kopiert Euch die Dateien am besten in ein jeweils anderes Verzeichnis, um gefährliches Überschreiben zu verhindern.

Benennt zum Beispiel **JP2d.exe** in **JP4d.exe** um, **JP3d.exe** in **JP2d.exe** und **JP4d.exe** in **JP3d.exe**. Kopiert die drei Files in die alte Directory und los geht's.

Privateer

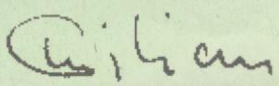
Wer möchte gern seine Geldprobleme in *Privateer* abschütteln, hat aber weder Diskeditor noch Muße, seine Festplatte zu strapazieren? Kein Problem mit Merten Schulzes Basicprogramm. Schreibt es in Euer QBasic, speichert es in der Privateer-Directory ab und startet es, nachdem Ihr ein Savegame abgespeichert habt. Startet nun einfach das Programm, folgt den Anweisungen und freut Euch über das fette Konto.

```
INPUT "Dateiname (ohne Endung) "; file$
INPUT "Neuer Dateiname (ohne Endung) "; file2$
file$ = file$ + ".sav"
file2$ = file2$ + ".sav"
OPEN file$ FOR INPUT AS #1
f$ = INPUT$(LOF(1), 1)
CLOSE #1
OPEN file2$ FOR OUTPUT AS #1
cheat$ = STRING$(6, 255)
MID$(f$, 771, 6) = cheat$
PRINT #1, f$
CLOSE #1
```



Doc Düse

Während in anderen Wirtschaftszweigen die Industrie langsam aber sicher den Bach hinuntergeht, wird im Bereich der elektronischen Unterhaltung investiert, was das Zeug hält. Nicht von ungefähr wird zwischen Sega, 3DO, Atari und dem Gigantenverbund von Silicon Graphics und Nintendo gerade der Krieg der Systeme ausgetragen. Das Prinzip ist einfach, denn wer die meisten Systeme verkauft, kann am meisten auf Softwarenachschub hoffen und dann noch mehr Geld verdienen. Das Resultat dieses Gigantenvergleiches sind extrem aufgerüstete Spielekonsolen für einen sehr niedrigen Preis. Sieht man dabei nur die technischen Daten der Systeme, kann ein Computerspieler vor Neid erblassen. Wer hat schon in seinem häuslichen Rechner einen 64-Bit-Prozessor, der sich mit fast 100 Megahertz ins Zeug legt. Da auch für die Softwarehersteller auf dem Videospielsektor mehr zu holen ist, werden die Spielsysteme der Zukunft wohl Konsolen und nicht Computer sein. Allerdings werden auch Computer immer ihre Berechtigung neben dem Konsolenmarkt haben, denn wer will schon nur spielen.



Local hin, Local her

Ich habe ganz sicher vor, mir einen 486 – 50 oder 486 – 66 DX2 in VESA-Local-Bus-Technologie zu kaufen. Da ich regelmäßiger *POWER PLAY*-Leser bin, ist mir in einer Eurer letzten Ausgaben der Artikel Local Flop aufgefallen. Könntet Ihr nicht ganz klar sagen, ob sich so ein System lohnt oder nicht: Ich habe gelesen, daß zum Beispiel Wing Commander 1 in einem VLB-System viel zu schnell ist und gedrosselt werden muß. Da ich aber doch ein Fan von hardwarefressenden Spielen bin, wie Strike Commander, Commanche usw., aber ebenfalls gern ältere Spiele mal auf meinem zukünftigen VLB-System spielen möchte, will ich nun von Euch wissen, ob so ein schnelles System nur für die High-End-Simulationen geeignet ist und nicht für Adventure, Rennsimulationen oder Jump'n'Runs.

Helmut Senger, Rielasingen

Du kannst davon ausgehen, daß ein PC nicht schnell genug sein kann. Nur wirklich alte Spiele, die aus der Gründerzeit des PCs stammen, wurden noch nicht zeitkritisch programmiert, kümmern sich also nicht darum, wie schnell das Programm auf Deinem PC läuft. Dies ist allerdings seit einiger Zeit Standard und deshalb passen sich Adventures, Jump' n'Runs oder Rennspiele, die ja auch nichts anderes als hochgezüchtete Simulationen sind, der PC-Geschwindigkeit an.

Abgehängt

Ich habe einige Fragen bezüglich des neuen Spiels Rebel Assault: In meinem Rechner (80486DX-50) ist ein Toshiba XM 3401 B CD-ROM-Laufwerk installiert, welches nicht mit der Soundblasterkarte in meinem Rechner verbunden ist. Wird der Sound bei Rebel Assault nun wie bei normalen Spielen über die Soundkarte (per Programm) ausgegeben und ist einfach nur umfangreicher, oder ist es vielmehr so, daß der Sound sowohl über CD-ROM (Audio) und Soundblaster (FX) ausgegeben wird. Dann hätte ich nämlich das Problem, daß ich über meinen Verstärker nur eine Quelle gleichzeitig wiedergeben kann und deswegen also entweder auf die Effekte oder die Musik verzichten müßte.

Andreas Levers, Ahaus, Fax

Keine Angst. – Dir entgeht keine geheiligter Star-Wars-Ton. Allerdings hast Du das dem glücklichen Umstand zu verdanken, daß in *Rebel Assault* die Musik nicht direkt von der CD gelesen wird, sondern als Datenpaket in Deine Soundkarte wandert. In Spielen wie *Battle Chess Deluxe*, *Inca 2* und einigen anderen Fällen, wird die Musik direkt im CD-Audio-Format auf den Silberling gepackt und im Spiel einfach abgespielt. In diesem Fall brauchst du dann eine Verbindung von Deinem CD-ROM-Laufwerk in Deinen Verstärker, ansonsten entgeht Dir eine ganze Reihe von herrlichen Musikstücken.

Glücklicherweise bist Du mit diesem Fall nicht allein auf der Welt. Denn zwar gibt es im PC-Bereich eigentlich für alles einen Standard, doch bis zur Audioverbindung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte reichte es anscheinend nicht. Es wundert also niemanden, daß jeder ehrliche PC-Besitzer, der sein CD-ROM-Laufwerk unabhängig von der Soundkarte kaufte, schon einmal über dieses Problem gestolpert ist. Der Möglichkeiten, um die digitalen Klänge zu Gehör zu bringen, gibt es viele. Die einfachste und edelste Variante ist natürlich die interne Verbindung von Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk. Dies hat den Vorteil, daß Dir keine Kabel an der Rückwand des Rechners herumschaukeln und damit das rückwärtige Chaos etwas überschaubarer bleibt. Das Problem ist, daß weder CD-ROM-Laufwerke, noch Soundkarten auch nur in Ansätzen einen genormten Anschluß für diese Verbindung haben. Hast Du also standardmäßig kein Kabelset zur Verbindung Deines CD-ROM und der Soundkarte (eigentlich nur in CD-ROM, Soundkarten Sets zu finden), kannst du diese Verbindung getrost vergessen. Es sei denn, Du hast einige Fertigkeiten mit dem Lötkolben und traust Dir zu, ein Kabel selbst zu bauen. Die Audio-Anschlüsse für CD-ROM und Soundkarte kannst Du Deinem Handbuch entnehmen. Hat Dein CD-ROM-Laufwerk einen eigenen Controller, so ist dieser meist mit zwei Cinch-Ausgängen versehen. Dies sind die Ausgänge für das rechte und linke Audiosignal des CD-ROM-Laufwerkes und können so entsprechend weiter verwendet werden. Die einfachste Möglichkeit ist, mit diesem Signal in den Line In Port Deiner Soundkarte zu gehen. Dazu brauchst Du dann nur ein Chinch auf 3,5-mm-Klinke-Kabel, das im Fachhandel ohne größere Probleme zu finden sein sollte. Theoretisch ist es auch möglich, die Soundkarte und den Audioausgang des CD-ROMs in ein externes Mischpult zu legen und dann die beiden Signale per Hand abzumischen. Die letzte und unschönste Variante ist die Möglichkeit, das Audiosignal des Silberlings aus dem Kopfhöreranschluß des CD-ROM-Laufwerkes zu ziehen. Zu diesem Zweck brauchst Du eigentlich nur ein entsprechend langes 3,5-mm-Klinke auf 3,5-mm-Klinke-Kabel, das ebenfalls in HIFI-Fachhandel erhältlich sein sollte.

Ahnungslos

Ich besitze einen 486er mit 33 MHz und einen VESA-Local-Bus-Slot, der nicht belegt ist. Da als Grafikkarte eine langsame Trident ihren Dienst verrichtet, möchte ich den Rechner aufpeppen. Ist es dabei sinnvoller, einen LB-Controller und eine flotte ISA-Karte einzubauen oder ratet Ihr, den Controller zu belassen und direkt zu einer LB-Grafikkarte zu greifen?

In diesem Zusammenhang habe ich noch eine andere Frage: Mit den PC-Tools wird bei der Festplatte (170 MByte WD) ein Datendurchsatz von rund 980 KByte pro Sekunde gemessen. Wenn ich eine Datensicherung von einer 20 MByte großen Datei auf meine zweite Festplatte gleichen Typs mache, vergehen einige Minuten – Wieso?

Karl Frank, Lahnstein

An Deiner Stelle würde ich zu einer Local-Bus-Grafikkarte greifen. Die Leistungssteigerung von Deiner alten Trident auf eine moderne Local-Bus-Grafikkarte ist höher als die Möglichkeit, mit einem Local-Bus-Controller die Datenübertragung Deiner recht flotten Festplatte zu steigern. Aus diesem Grunde solltest Du zu einer Local-Bus-Grafikkarte greifen.

Daß Deine Festplatte einen maximalen Datendurchsatz von fast 1 MByte pro Sekunde liefern kann, ist grundsätzlich richtig. Allerdings muß man zwischen der technisch maximalen Datenübertragungsrate, in Deinem Falle 980 KByte pro Sekunde und der durchschnittlichen während einer Transaktion erreichten Datenübertragung unterscheiden. Die durchschnittliche Datentransferrate, auch Sustained genannt, hängt von der Größe des Datenpuffers in Laufwerk und Rechner, der Länge des Datentransfers, der Anzahl an Kopfumschaltungen und Neupositionierungen, der internen Datenübertragungsrate usw. ab. Logischerweise ist diese durchschnittliche Übertragungsrate niedriger als die maximal mögliche. Steigern kannst Du diese mittlere Übertragungsrate unter anderen mit einem Softwarecache wie Smartdrive oder der Defragmentierung Deiner Festplatte.

Speicherplätzchen

Zuerstmal möchte ich sagen, daß die Idee mit Doc Düse's-Hardware-Ärger-Ecke einfach super finde. Aber jetzt zur Sache: Euer Bericht über Strike Commander war so genial, daß es keine zwei Wochen gedauert hat, bis ich das Spiel in meinen Händen hielt. Mein letztes Taschengeld ging dafür flöten. Sofort stürzte ich auf meinen PC und installierte es auf meine 250-MByte-Festplatte. Aber da kam schon die Enttäuschung: Die sogenannte "Größe für ausführbares Programm" war zu klein, um das Programm auszuführen. Es war (und ist leider noch) zum "Blau" ärgern. Im Installationsprogramm teilte man mir mit, ich hätte nur 572 KByte, 586 KByte würden aber benötigt. Wegen läppischen 14000 Bytes muß ich auf den Genuß von Strike Commander verzichten. Am Computer kann es wohl kaum liegen? Schließlich ist mein 486er mit 50 Megahertzen, 4 MByte RAM, Super VGA und Soundblaster nicht ohne. Ist mein Festplattencache etwa der Täter, kann ich in meiner Config.sys vielleicht etwas ändern oder gibt es ein Programm, das mit helfen kann? Jürgen Moser, Wängle

Wenn Du MS-DOS 6.0 oder höher hast, hilft Dir das Programm memmaker weiter. Einfach aufrufen und der Dinge harren, die da kommen. Mit memmaker wird Deinem Rechner ein optimal aufgeräumter Speicher verpaßt, der auch für Dein Strike Commander Problem eine brauchbare Lösung sein sollte. Schreckst Du vor dem neuen DOS zurück, kannst Du auch mit der Einrichtung der Upper-Memory Blocks und dem Hochladen verschiedener Treiber für den freien Speicher sorgen. Die Alternative zu memmaker und der Selfmade-Config.sys sind die speziellen Speichertreiber wie Qemm386 von Quarterdeck, die Deinen Speicher ebenfalls hervorragend optimieren.

Mit 66...

Da ich ein Praktikum bei Vobis machen möchte und mir bei dieser Gelegenheit einen PC zulegen will, habe ich noch eine Frage: Nachdem ich einiges über das Thema in der *POWER PLAY* gelesen hatte, bin ich zu der Erklärung gekommen, daß doch eigentlich ein 486DX-2-66 langsamer sein müßte als ein 486-DX-50 (beide Local Bus), da der DX2 doch nur intern mit 33 MHz, der 486 DX 50 hingegen intern sowie extern mit 50 MHz arbeitet. Oder kann man den DX-2-66 einfach aufrüsten, daß er auch extern seine Arbeit mit 66 MHz verrichtet. Mir ist aufgefallen, daß Vobis keine Local-Bus-Rechner mit 50 MHz anbietet. Ist das nur bei Vobis so oder würde der PC bei so einer Rechengeschwindigkeit zu heiß werden? Das kann doch aber nicht sein, wenn man dagegen den Alpha mit 150 MHz setzt. Mark Althoff, Delbrück

Im Zweifelsfall würde ich Dir zu einem 33-MHz-System raten. Zum ersten sind 33 MHz als Bustakt einfacher zu kontrollieren als ein mit 50 MHz getakteter Bus. Daher laufen die Komponenten wie Grafikkarten oder Festplattencontroller im 33-MHz-Takt sicherer als in vergleichbaren 50-MHz-Systemen. Für Intel grund genug, die gesamte Produktpalette auf 33-MHz-Basis zu setzen. Zweitens brauchst Du einen neuen Prozessor, kannst Du Deinen 486 DX aus dem Slot ziehen und gegen einen DX-3 oder Pentium austauschen. Pech gehabt, mit externen 50 MHz. Daß es keine 50-MHz Local-Bus-Systeme gibt, liegt daran, daß der VESA-Local-Bus nicht für 50 MHz zugelassen wurde. Der Alpha wird zwar mit 150 MHz getaktet, der Bus ist ebenfalls auf 33-MHz-Basis aufgebaut.

Indyaner

Mit großem Interesse verfolgten wir Eure beiden Artikel über die SGI-Computer, da wir im Rahmen einer Programmierübung an der TU-Graz auf einer INDY programmierten. Wir mußten jedoch feststellen, daß die INDYs, die Ihr in Eurer letzten Ausgabe (12/93) so löblich hervorgehoben habt, bei weitem nicht den Erwartungen, die man nach Eurem Artikel haben könnte, entsprechen. So stimmt es zwar, daß sie preislich weit unter SGI-Standard liegt, aber das bekommt der Anwender auch deutlich zu spüren. Zum ersten ist mit der billigsten Version reichlich wenig anzufangen, was vor allem an dem viel zu kleinen RAM von 16 MB liegt. Hat man mehrere INDYs in einem Netzwerk laufen und eine Shell geöffnet, wird man sein blaues Wunder erleben. Wenn man z.B den Mauszeiger bewegt (!), fängt die Maschine schon an zu swappen, was flüssiges Arbeiten reichlich behindern dürfte. Noch schlimmer wird es, wenn man versucht, das Bild der Videokamera in einem Fenster anzuzeigen. Zeigt man das Bild auf einem kleinen Fenster an, bewegt sich alles noch halbwegs flüssig (sofern man nicht die Maus bewegt!) – schaltet man aber auf ein großes Fenster, ist es mit der flüssigen Ausgabe vorbei, da sich die INDY "zu Tode" swapped. Hier dauert es oft mehrere Minuten, bis man das Fenster wieder geschlossen hat. Also sind 32 MB Mindestvoraussetzung, obwohl man auch hier noch nicht in Begeisterungsstürme ausbricht. Auch konnten wir auf den INDYs nichts von 16 Mio. Farben merken, die sonst bei SGIs üblich sind. Die INDY begnügt sich mit gerasterten 256 Farben. Leider fehlt "der Kleinen" auch der Hardware-Z-Buffer, der ja für die schnellen Hiddenline-Berechnungen verantwortlich ist. Die INDY wurde als Low-End-Maschine von SGI konzipiert und eine solche ist sie auch, daher ihr "niedriger" Preis. Allerdings ist es zu überlegen, ob solch eine Lösung sinnvoll ist, da sie für professionelle Anwendungen nur begrenzt zu gebrauchen ist, und man den semiprofessionellen Bereich auch billiger abdecken kann. Die INDY als Spielemaschine der Zukunft darzustellen, halten wir aber für sehr gewagt, da der INDY einige Features abgehen, um die Spielekonsolen (3DO und Jaguar) hinter sich zu lassen und so den Preis zu rechtfertigen, der in nächster Zeit nicht fallen wird. Wer unbedingt mit einer SGI spielen will, sollte auf das neue Nintendo-SGI-Teil warten.

Michael Gehmaier, Lukas Angermayer, A-Graz

Wir hatten die Indy leider nicht im Netz laufen und konnten so die Eigenschaften im Netzwerk nicht überprüfen. Unsere Indy hatte auch schon den R4400 Prozessor und war so der Mini-Indy mit dem alten R4000 etwas überlegen. Allerdings kann ich mir kaum vorstellen, das selbst die Mini-Indy bei korrekter Installation schon bei der kleinsten Mausbewegung zusammenbricht.

Die Vorstellung der Indy in der Spezialausgabe 13 sollte Silicon Graphics Indy nicht in den rosaroten Spielehimmel heben, sondern sie als Entwicklermaschine (von SGI als offizielle Project Reality Developerstaion deklariert) ins Licht der Öffentlichkeit rücken. Außerdem war die Indy in Hinblick auf die Spieletauglichkeit ein schöner Aufhänger, die Möglichkeiten der Nintendo-SGI-Maschine anzudeuten. Nicht von irgendwoher wurden beide Geräte in einem Artikel zusammengefaßt.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

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

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 05/94** (erscheint am 13. April '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. März '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni-Ausgabe 1994** (erscheint am 11. Mai 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. Mule, Perry Mason, Alter Ego, Starfleet, Ultima I, Labyrinth, L. of Blacks, Legacy of t. A., Archon, Phantasie 2, einige Infocoms u.v.m., je 40–90 DM. Tel. 0721/859677

Verk. C64 II, 1541 II, Maus, FC III, Joy. Quick II plus, Comp. pro mini, 64er 11/92–11/93, SH 84 + 85, div. Spiele, 300 DM, auch Teilverk. Liste bei Anke Fuhrmann, Am Berg 2, 01471 Radeburg

---

Verk. ca. 25 Originale für C64 (z.B. Bards Tale I/III, Pirates, Gunship...), nur zus. für 80,– DM. Tel. 02761/64320, ab 16 Uhr (Michael)

Verkaufe C64-Spiele auf Disks und Kassetten und Zubehör. Fordert Preisliste an unter der Adresse Robert Mayer, Peutenmühle 2, 82299 Türkenfeld

---

Verk. C64 + Floppy + 2 Joysticks + Maus + Handbücher + 2 Diskboxen; macht Angebote! Tel. 02465/1303 (Andre), ab 18 Uhr

---

Verk. C64 II, Floppy 1541 II + 1 Joyst. + Maus + Box + 70 Disketten + Final Cartridge II für 250 DM. Tel. 07482/7491, ab 18 h

---

Verkaufe C64 II o. Sound, C64 alt, 1541 II, 128, DIN-A3-Drucker (IBM/Amiga-kompatibel), Spiele ab 5 DM/Stck., Module, Steckkarten etc., Preis VHS. Hardware einzeln. Tel. 07631/14940

Amiga

2 in 1, A2000 + 1 MB + Monitor 1084S + 2. LW + PC-Karte + 5,25 LW + 21 MB FP + TV-Tuner + 2 Mäuse u. Joysticks + Lemmings 2 + Eishokkey Ma. u.a. + Handbücher 1500 DM. Tel. 0421/254822

Verk. A1000, Monitor 1084S, 2 MB Speicher, Joysticks, Mouse, Originale, z.B. Wolfpack, Their Finest Hour, Pirates, Test Drive II, Speedball II u.a. 600,– VB, Tel. 06431/71205

Verkaufe A2000B 4 MB; 2 LW; De-Interlace-Karte; AT-Karte über 300 Disks ohne Monitor, Preis VB 1100 DM, Tel. 0211/461332

Verkaufe Amiga-Originale: Gunship 2000 Conquestador etc. Suche auch Originale! Nabehhauer Robert, Grabenbachstr. 6, 88605 Meßkirch

---

Verk. A500 + Speichererw. (1 MB) + 2. LW + 3 Joyst. + TV-Mod., Tel. 030/6732036, VB 400,– DM

Verkaufe Amiga 500 kompl. mit Monitor, mit orig. Verpackung, VHB 600 DM, Tel. 07952/326

Verk. + Tausch: M. Island 1 + 2, The Greatest, Wi. Commander, Shadowlands, Wonderland, Ab. Places, suche: Streetfighter 2, Body Blows, Mortal Combat u.a., Tel. 04851/2535

Verk. wegen Systemaufgabe: Battle Isle, Kyrandia, Shadowlands, Larry 5, Indy 4, Kings Quest 4, Monkey Island 2, Megalomania. Ab 14 Uhr! Tel. 08141/72194

Verk. A2000, 3 MB RAM, 2. LW, Mon. 1084S, Drucker, Trackdisp., Fachlit., 15 orig. Joysticks, VB 1100 DM, Tel. 06196/43976

Amiga 1200, Mon. 1084S, Textverarb., Notenschreibpr., 3 orig. Spiele, Joyst. 1,5 m Verbindungskabel, komplett für 1200,– DM. Tel. 05651/40788

Verkaufe Amiga 500 1 MB + Maus + 2 Joysticks für 350 DM VHB. Verkaufe auch einzelne Originalspiele von 30–50 DM, z.B. Anstoß, Dune 2, Waxworks, Tel. 06344/1495

Super Chance: Origin. Spiele für Amiga, Dune 2 50 DM, Anstoß 50 DM, Syndicate 50 DM, Sensible Soccer 92–93 40 DM, Tennis Cup 2 40 DM, Body Blows 40 DM usw. T. 06344/1495

Verkaufe: The Chaos Engine (30 DM), F-19 Stealth Fighter (25 DM), Rings of Medusa (20 DM). Nur Originale! Tel. 0941/948023

Verk. A500, 1 MB, Netzteil, TV-Modulator, Joystick, Maus, Maus-Joystick, V-Kabel, 1 orig. Spiel A320 Europa, 300 Disk, Preis 450 DM. Tel. 06403/62503

Verk. A500 Monitor, 1 MB, 40 MB Festplatte, Maus + 2 Joysticks, orgi. (Populous II, Bu. M. P. Civilization, Monkey 2 usw.) für 1100 DM, Tel./Fax: 0228/362500 (jap), nach 20.00 Uhr

---

Verk. für A500: Goal (20,–), Hannibal (30,–), Chaos Engine (20,–), Special Forces (20,–). Tel. 02761/64320, ab 16 Uhr (Michael)

Verkaufe Powermonger, Pirates, M1 Abrams, Milllennium 2.2, Deuteros, Secret of the Silver Bl., Battle of Brit.: 30 DM; Bob Dat 1 10 DM, Tel. 0611/564405, Andreas Gladisch

---

Verk. 15 Originale u.a. Syndicate + L. Matth. + HL 14-18 + Lemmings + Powermonger + Elite + Bane of CF + Sen. Soccer + Falcon + komplett Höchstgebot Stichtag 1.3.94, Tel. 07251/55201

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Maus, Joystick, Originalspiel: Sensible Soccer 92/93 VB 400,– DM, Tel. 07251/55201

Verkaufe Amiga 500 inkl. 1 MB, Zweitlaufwerk, Stereomonitor 1084S, 300 Disketten, Modul für 750,– DM und Farbdrucker (250,–), Tel. 06205/14605 (Andreas)

Verk. Jonathan, Sim Life AGA, Studio; X-Copy; AMOS; DPaint, Cruise for a corpse; Populous 2, KQ; HQ; Larry; Manhunter; Indy 3; für 25–45,– DM. T. 0621/661393, Matthias verlangen

---

Verk. Power Play Nr. 11, 12/90; 1–6, 8, 9–12/91; 1, 3, 5, 8–12/92; 1/93 + Sonderheft "Die besten Spiele 89–92" (Nr. 1–4) für nur 100,– DM. Tel. 0621/661393, Matthias verl.

Tausche SNES m. St. Fighter II u. 2 Joys geg. Amiga Monitor oder verk. Super-NES für 250 DM VB. Adr. S. Winter, Weinbergweg 16, 15806 Glienick

---

Verk. Patrizier 45, Lionheart 40, Humans 40, Goblins 2 40, Lemmings 2 45, Fire and Ice 40, Megalomania 35, Greenline 25, inkl. Porto, komplett 300 DM, Tel. 08552/2852, Roman

---

Verk. 140 Originale: Indy 3, Zak McKr., U. M. S. 2, Pirates, North & S., Xenon 2, Terrorpods, Flood, Silent S., Elite, Populous, einige Infocoms u.v.m. Tel. 0721/859677

Verk. orig. F-15 Strike Eagle 2 + Falcon F-16 (1 MB Vers.) an den Meistbietenden. Tel. 06621/51376 (Peter). Beides 1-MB-Versionen. Es lohnt sich!

Verk. A500, 2. LW, Monitor 1084S, 2,5 MB RAM, Maus, 2 Joysticks, 1 Diskbox, 100 Disks und 12 Originalspiele, für 1100 DM. Tel. 06727/8198, Kai Theis, Grolsheim

---

Verk. A500, 1 MB + 2 Joy. + Mouse + TV-Mod. + Spiele wie Monkey I-Elvira. Thomas Aichinger, Laabstr. 10 A, A-5280 Braunau, Tel. 07722/66750, Preis VB 3000 öS

Amiga 500, 1 MB, 1084S-Monitor, DMP2000-Drucker, 100 Leerdisks, Bremse, viel Zubehör (an Selbstabholer) VB: 900 DM; Tel. 02392/1664, ab 15 Uhr (Felix); Fax: 02392/13643

Verk. Amiga 2000B + Mon. + 2 x 3,5 Laufw. + Joy + Maus + div. Games (Ultima 6, Silent Service...) + PD-Soft + prog. Spr. Assemb. DM 1000,– VB, Tel. 08743/7627

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Farbm. 1084S + 2 LW + Abdeckh. + ca. 200 Disketten + 3 Diskb. + 2 Joyst. + Mouse + Mousep. + 8 Orig. Tel. 040/7631916, Tobias, Preis: VB 600

Suche defekten Amiga 500 bis 120,–, Tel. 09131/49133

MS-DOS

Verk. PC-Orig.: Shadowcaster, Betr. Krondor Links 386 je 55; Lands o. Lore, Might Magic 4, Wiz 7, 1869, Sim Earth je 50; Wiz 6, Magn Scrll Comp., Treas. Sav. Fr. je 30; Tel.: 07328/5695

Suche Comanche, Harrier Assault, Airbucks, Star Treck 25th, Sim Farm und Fields of Glory. Tel. 02671/3258

Verk. orig. PC-Spiele: Pirates Gold (engl.), Day of t. Tentacle CD (engl. Version, dt. Anl.), Tornado (dt. Handb.), alle Spiele mit Anl. u. Verp. Tel. 09331/1746

Verk. AT386SX; 3,5" & 5,25" LWs.; 4 MB RAM; 120 MB HD; SVGA-Karte & SW-Monitor; Software; mit Epson FX 80 für 600,– DM; bestens geeignet für Einsteiger; Tel. 039457/2604

PC-Originale + N.N.-Strike Commander 60, Chess Maniac 5 Bil. 50,–, Wing Commander 1 50,–, De Patrizier 60,–, Betrayl at Krondor 60,–, Pinball Dreams 60,–. Tel. 02822/52415

Verkaufe Hill Street Blues für PC Original für ca. 25 DM, Thorsten Ehrhardt, Falkenbergerstr. 18, 79110 Freiburg i. Brg. Tel. 0761/808346

PC 486DX, 250 MHz, Vesa Local Bus Grafikkarte, Stereo Sound, 2 Joysticks, SVGA-Monitor, Mouse, Windows 3.1, DOS 6.0, mit viel Software für nur VB. Tel. 0751/47105, dazu 8 Monate Garantie

---

SS2, Prince of Persia 2, Lemmings 2, Catacom 6, Trilogic (alle dt. Handbuch), EOB 2, MM3, beide komplett deutsch. Tel. 09191/66143

Tausche Larry 6/5/1, PQ 4/3, Lost Vikings, Days of the Tentacle gegen Sam & Max, QG4, Gabriel Knight, Kyrandia 2; Rüdiger Mücke, Garmischer Allee 38, 86438 Kissing

---

Verkaufe Power Puls 30,– DM, Quattro 2000 20,– DM, Quixman 20,– DM, ex Menue 2.4 25,– DM und weitere PC-Spiele. Axel Schramm, Helleböhnweg 13 d, 34134 Kassel

---

Super PC 486, DX 50, Stereo, Soundkarte, 1 Joystick, SVGA-Monitor, Mouse, Win 3.1, DOS 6, sehr viel Software, 7 Monate Garantie. Tel. 0751/553478. Verdammt billig für so viel Software, schnell zugreifen!

Verkaufe original Software: Deathtrack, Ring of Medusa, Ski or Die, Games 92, Team Yankee, Pirates, Turtle, Last Ninja, Larry 3, Indy 500, Epxy-Sport, Castle Master, Rick 2, Dick Tracy, Crowns, Starray, Tel. 09631/5721

Verk. orig. + dt.!: A-Train, Patrizier, Pirats, Leg. of Kyrandia 1, Heart of China, Dune 2, Maniac Mansion 2, Preis: VB, Markus Gasser, CH-3138 Uetendorf, Tel. 033/454923, Schweiz

---

Schweiz! Suche 100 % zuverlässige Tauschpartner für IBM-PCs in der Schweiz. Stefan Wallimann, Grundermatte 3, CH-6055 Alpnach. Tel. 041/961604, nur CH!!

Suche original Crash Course für PC. Preis nach Vereinbarung. Tel. 02471/4520

Verk. orig. + dt.!: Kings Q. 6, Police Q. 3, Zak McKracken, Pirates Gold, Sherlock Holmes, Space Q. 5, Hoon, Preis: VB, Markus Gasser, CH-3138 Uetendorf, Tel. 033/454923, Schweiz

---

Suche Wasteland, Pool of Radiance engl., War of the Lance, Star Command, Stellar Conquest, Armada 2525, Sword of Aragon. Preis VS. Tel. 0209/819979

Verk. CD-ROM-LW, Creative Labs 200 DM, SB Pro 4.0 inkl. Softw. & CD 180 DM, 486er Platine 100 DM, Autodesk Animat. 120 DM, SVGA-Karte 40 DM; Tel. 08053/2624

Verk. Aces o. Europe 50, Pirates Gold 60, Formula One G. P. 40, Black Gold 20, History Line 30, Battle Isle + Data Disks 1 + 2 70, Winzer 25. Tel. 09367/3670

Verk. Stronghold 50, Indiana Jones 4 30, Spaceward Ho! 40, Space Max 25, Monkey Island 30, Wing Com. + Secret Mission 30, X-Wing dt. 40. Tel. 09367/3670

Lands of Lore/Bet. at Krond./Whale Voyage/Wizardry 7 je 50,–, ältere Spiele ab 20,–. Tel. 02542/2942

Verk. Prince, NAM*1965–1975*, Black Gold Spacewrecked je 20,– DM, Dune 2 40,– DM, alle 90,– DM, PPPP 60,– DM. Tel. 09604/1226

Tausche Rise of the Dragon (deutsch). Tel. 089/985809

Verkaufe 386DX-40 Mainboard 150,– und 801B Festplatte 150,–, alles unbenutzt. Tel. 09971/92847

Verkaufe ca. 30 Originale: NHL, UW2, U7, HL, MM3 + 4, Legacy, EOB1 + 3, Epic, Syndicate, BMP, DM, Aces, Empire, Monkey 2, X-Wing, Inca. u.v.m. VB 50 DM. Tel. 07365/5801, Dieter

---

Verk. Freddy Pharkas, QOG1, VGA, SQ5, PC-Umwelt, versch. CD-ROMs (Sherlock Holmes, Patrizier, 7. Geist usw.) sowie Modem, Soundblaster Pro, 486/40 Board, ab 20 Uhr, Tel. 06734/8930

486SX/25; 4 MB RAM; 120 MB-HD; 3,5" LW; SVGA-Karte u. Monitor, Maus; MS-DOS 5.0; Windows 3.1; 3 Monate alt; 100 % o.k.; für nur 2500 DM; Tel. 03925/621679; Tino

---

Verkaufe Wing Commander 2 und Special Operations 1 + 2 für 40 DM. Tel. 04922/2097 Frank Lübben, Süderreihe 9, 26757 Borkum

---

486DX-33 VESA Local Bus, 4 MB RAM, 210 MB HD, 1 MB Win. Accelerator-Karte, MS-DOS 6.0 und Win. 3.1. Alles im schicken Tower-Gehäuse für nur 2548 DM. Tel. 09921/3581

Verkaufe: Strike Com. 55,–, Privateer 55,–, Red Baron u. Missiondisk 60,–, Larry 6 55,–, Doom 60,–, T. Rampage 55,–, Battle Isle 260,– Tel. 06081/15430

Tausche TFX gegen Indy Car Racing, Shadow Caster oder Doom. Meldet Euch nach 18 Uhr bei Thomas unter Tel. 034206/78259

Verkaufe: Monkey 1, NHL Hockey, Stormovik SU 25, Syndicate, Finest Hour Mission Disk, Populous Mission Disk. Suche: Indy Car Racing. Tel. 02747/3374

Suche für MS-DOS Spiele aller Art, vor allem auch Oldies. Christian Köpke, Fliederweg 1, 44532 Lünen

Verk. UW2 für 50 DM, Eye of t. Beholder II 30,– Bard's Tale C. Kid 30,–. Tel. 07584/1416

Verk. Soundblaster 16 ASP mit ASP-Chip 400,– DM neu. Tel. 08076/362

Verkaufe Dune 2 + Spaceward Ho je 30 DM, Syndicate + Frontier je 60 DM. Tel. 0611/564405, Andreas Gladisch

Tausch o. Verkauf Nights o. t. Sky, Rampart, Car Dinal o. t. Gremlin je 20 DM, Spacequest 4, Syndicate, Strike-C., TFX VB. Suche auch Spiele auf CD-ROM. Tel. 0271/355544, ab 18.00 Uhr, Frank

Suche Orig. kpl. D.: Empire Deluxe, Task F., Tel. 05584/677 (Oliver)

TFX 60 DM, Rebel Aussault (CD-ROM) 75 DM, Strike Commander 50 DM, Strike Commander, Speech Pack 20 DM, Martin, Tel. 09662/1250

Tausche Enchantia, History Line, Sherlock Holmes, Kyrandia 2, Sim City 2000, alles deutsch gegen A-Train, Alone Dark 2, Siedler, Empire, alles deutsch. Tel. 07552/6344

Suche folgende gebr. Spiele: Wing Commander 2 dV, X-Wing Upgrade dV, Der Schatz im Silbersee, Inca 1 dV, Police Quest III dV, Larry 6 dV. Tel. 02161/671816

Verk. 386SX/20, 1 MB RAM, 47 MB HD, 3,5 + 5,25" Laufwerk, Maus, MS-DOS 5.0 + Windows 3.0, VB 1000,–. Tel. 06341/63971 nach 18.00 Uhr

Suche A-Train, Construction Set (je dt.). Preis nach Verhandlung. Schreibt an: Timo Wolff, Ligusterweg 12, 29227 Celle. Suche auch Populous 2 (dt.)

Verk./tausche: Day of Tentacle, Warlords 2, Syndicate je 50 DM. Suche: Pirates Gold, Stronghold, Aufschwung Ost, Die Siedler, u.a. in dt. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Formula One (50), Dune 2 (40), Monkey 2, Eish. Manager (45). Suche: Freddy Pharkas, History Line, Burntime, NHL Hockey Indy Car Rac., u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Inc. Machine (40), Monkey I (35), Kyrandia, Patrizier, Indy 4, Sherlock Holmes je 45 DM. Suche: Wizardry 7, Empire Deluxe, u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Knights of the Sky (35), Sim Ant (40), First Samurai (35), Magic Pockets (35), Mad TV (40). Suche: Mega lo mania, Sp. Quest 4 + 5, u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk.: Rings of Medusa (15), Elite Plus (20), Stundenglas (20), Kathedrale (20), Rampart (35), Battle Isle (30), Lemmings (30), Lure of Temptress (35). Tel. 089/6972037, ab 17 h

Tausch/Verkauf: Term Rampage, Lotus, Privateer, PDreams, MM4 (dt.), Spear, Gods, M. Opera, 3D Kit (dt.), Humans: In der Schweiz, Tel. 052/371904 (Stefan verlangen). A. Orig.

Tausch/Verkauf: Term Rampage, Lotus, Privateer, PDreams, MM4 (dt.), Spear, Gods, M. Opera, 3D Kit (dt.), Humans: In der Schweiz, Tel. 052/371904 (Stefan verlangen). A. Orig.

Verk.: Laura Bow 2; Car + Driver; Red Baron; Dogfight je 40,–, alle 4 130,–; CDs z.B. Inca; suche: F16-Comb. Plt.; Vette; Apollo 18; M. Frank, Puricellistr. 22, 93049 Regensburg

Verk.: Day o. t. Tentacle (50 DM), Indy 4 (45 DM), X-Wing (45 DM), PC-Cosmos (80 DM), Mad-TV (35 DM); T. Krüger, Tel 04282/3856 ab 18.00 Uhr

Verk.: Orig. Shadowcaster 60 DM, First Samurai 25 DM sowie für Mega Drive: Rocket Night 50 DM, Flashback 50 DM, Mortal Combat 65 DM. Praxistelefon, 8–19 Uhr, 07021/6711

Kaufe od. tausche Alone in the Dark 1 gegen Strike Commander, Syndicate; A-6335 Thiersee, Lechen 48, Matt Christian, Tel. 0043/5376/5753

Verkaufe Indy 4 DV für 55 DM. Verk. 386/40 MHz, 4 MB, 130 MB Festp., S-VGA-Monitor, Soundb. Pro 3.0 u. 3,5" Laufwerk für 2300 DM. Tel. 07451/3740, Heinz verlangen

Tausche PC-Originale: Lands of Lore; Dark Sun; Humans; Dungeon Master; Wizardry 6; Buck Rogers II dt.; Treasures o. S. Front. dt. Tel. 02486/651, ab 17 Uhr

Image 72, Star Trek 55, Monkey 2, Indy 3 + 4, TBAV Antivirus und viel mehr! Fragen und Preisvorschläge bei Andreas, Mo. + Mi. 17–20 Uhr. Tel. 02238/53619

Verkaufe: 386DX, 25 MHz, Coprozessor, 1 MB RAM, 3,5" + 5,25" FDD, 65 MB HD, opti. 400 MB, VGA-Card + Monitor, Maus + Joystick, Software, 20 Programme u.a. DOS 5 + 6, Windows 3.1, Tel. 02238/53619

Verkaufe: Ultima 7/2 (50), Elite 2 (45), Syndicate (50), Ultima 4–6 (30), Anstoß (50), NHL-Eishockey (50). Tel. 02351/26368

Verkaufe HL, Special Forces, Police Quest 3, Campaign, M&M 3 + ndt, Arcient Aktofware, M/2, Battletech, P38 Lightung, M1 Tank Platoon etc. Tel. 07631/14940, anfragen lohnt!

Kaufe Strategiespiele, Flugsimulatoren und Rollenspiele aller Art. Evtl. auch Tausch möglich. Ab 19.00 Uhr, Thomas, Tel. 07232/365810

Streetfighter II, Black Gold, DM 50, Dune II, BAT II, Legend, Rex Nebular, Legend of Kyrandia, Spirit of Excalibur DM 45, One step beyond, Loom, Midwinter II, Strike Com. Tac. Ops. DM 35, Pirates, Carl Lewis Chall. DM 30, Tel. 04152/74140

Schatz im Silbersee DM 75, Lands of Lore, Even more incredible machine, Speed Racer, Space Legends, Syndicate, Silent Service II, Ishar II, Hannibal, Prince of Persia II, Pinball Dreams, Flashback, Reach for the skies DM 60, Tel. 04152/74140

Shadowcaster, Eye of the beholder III, Protostar, WingCo Academy, KGB, Eishockey Manager, B-17 Flying Fortress, Kasparov's Gambit, NHL Hockey, Atac, Elite II, Strategiy Masters DM 70, Flight Simulator 5.0 DM 75, Tel. 04152/74140

Tausche Sherlock Holmes, KGB für PC oder zwei Amiga-Spiele nach Wahl gegen Legends of Valour kompl. dt. für PC, Tel. 0951/69771

Mach mit beim Computerclub Wyhlen. Hardware, Software, Service u. Beratung beim Computerkauf. Nähere Infos unter unserer Hotline - Tel. 07624-80238

Habt ihr Fragen zu Software, Hardware und neuen Spielen oder wollt ihr Hilfe beim Kaufen oder Aufrüsten eures PCs? Computerclub Wyhlen, Tel. 07624/80238

Verkaufe Wing Comm. 2 + Sp. Op. 1 (50), 7th Guest (80), C. Lewis engl. (40), X-Wing (50), Police Quest 3 (50), Car + Driver (50), Silent Service 2 (40). Tel. 07275/1781, ab 19 Uhr

NHL Hockey, Anstoß, beide originalverpackt mit Registerkarte je 45,– oder Tausch gegen Indy Car Racing, Links386 Kurse. Suche 4 MB Simms. Tel. 05323/78954

Verkaufe PC-Orig. Summer Challenge, Hardball 3 für je 40 DM oder tausche gegen Monkey I. 2 od. Jordan in Flight. Tel. 0711/3260225

Verk. Strike Commander + Speech + Operations (DM 99,– + NN), Alone in the Dark (DM 45,– + NN), neuw. in Originalverpackung. Janssen, Tel. 0491/13462, ab 18 Uhr

Suche Spiele auf CD-ROM! Rebel Assault, Super-Strike-Commander u.a. Listen an R. Janssen, Auf der Lübsche 12, 26789 Leer oder Tel. 0491/13462, ab 18 Uhr

Suche für PC: Elite 2, Emp. Del. 50 DM, Dune 2 40 DM. Tel. 0611/373346

Verk. HL 14-18 für 45 DM und Strike Commander + Tacticle Operations 1 für 80 DM oder tausche gegen MadNews, Stronghold oder ähnliches. Tel. 02353/3171

Biete: Imp. Pursuit, Steel Emp., Unlim. Adv. Gateway, SM 1+2, Siege + Data, History Line, 1869, BAT 1. Suche: U8, B-Wing, Masters of Orion, Protostar, Elite 2. Tel. 0711/264884, ab 18.00 Uhr

Suche: Protostar, M. of Orion, Elite 2, Starlord, Subwar 2050, B-Wing. Biete UU2, U7, SQ5 Shadowcaster, Betrayal, StarLeg, Castles, Lands o. Lore, Privateer. Tel. 0711/264884, ab 18.00 Uhr

Verk.: Goldrush, M1 Tank Platoon, Indy 3, Kult, LHX At. Chopper, Command, HQ, Realms je 25,–, Ultima 6, Wing Commander je 30,–. Tel. 0421/2239229

Verkaufe PC-Originale: Wizardry 6 20 DM, Wizardry 7 40 DM, UW 2 50 DM, Ultima 7, T. 2 50 DM, Strike Commander 60 DM, Rampart 20 DM, Ultima 6 35 DM. Tel. 02623/4455

Verk.: Play Time 2/92–5/93, ASM 8–10, 12/92, 2–4, 6–8, 10/93, Power Play 1–12/92, 1–12/93; Wizardry dt., Kyrandia dt., Startrek, Vision dt. Tel. 02465/1303 (Andre)

Verkaufe Shadowcaster 60 DM, Strike Com. 70 DM, UW 2 60 DM, Monkey 2 40 DM, Mad-TV 20 DM, Sam u. Max 65 DM, Indy 500 10 DM, Lemmings 10 DM; alles original. Tel. 07257/1592, ab 14 Uhr

Originale: Privateer 50 DM, Elite 2 55 DM, Stronghold 50 DM, Mega lo Mania 45 DM, Syndicate Data-Disk 20 DM. Tel. 040/5221362

Verk. Atac, SS 2, Swotl, Aces o. Pacific, Red Baron je 40 DM, Pirates Gold, TF 1942, Tornado Strike Commander + Speech + T0, F15 III je 60 DM + NN + Porto. Tel. 0211/655102

Verk. Orig.: Rebel Assault 50,–, Dogfight 40,–, Car + Driver 40,–, Syndicate (neu, noch verschw.) 60,–, Wizardry 7 (neu) 45,–, Test Drive 3 + Data Disk 40,– + NN. Tel. 09932/505, ab 15 Uhr

Verk. Originale: Pools of Darkness (35), Ultima 6 (35), Stronghold (50), A-Train (50), Pirates Gold (65), Tel. 0941/760886, 18–19 Uhr

Protostar, Ultima Underworld 2, Kaiser, Mad TV, Dune I + II, Patrizier, Sim Ant, Empire de Luxe, Veil of Darkness à 49,– DM + Porto. Tel. ab 19 Uhr 02435/1020

Tausche Day of Tentacle, Aces of Europe, Dune 2, S. C. Tac. Op., Mantis, AV-8B Harrier Assault, Campaign gegen F153, T.F.X., Pacific, Strike Rebel, Assault. Tel. 0791/52174, Reiner

Verkaufe 286AT/16 MHz, 30 MB HD, 1 MB RAM, Soundblaster, VGA-Mon., Gamecard, Mouse, VB 700,– DM, Neuzustand. Tel. 089/6707450

Biete 286/20, 4 MB RAM, 40 HD, 3,5" HD-LW, CD-ROM, DOS 5, VGA-Karte, einige Spiele, mit Monitor 1000,– DM, ohne 700,– DM. Tel. 06022/22497

Verk. orig. Privateer, Shadowcaster, Space Hulk, Dark Sun, Lands of Lore, Space Quest 1–4 + Lösungsbuch à 50,– DM; Ultima 7A 30,– DM. Tel. 07352/8970, Frank

Titus the Fox 25,–, F-19, Push Over, Wizkid je 30,–, Hook 40,–, PC Orbit 60,–, 50 Stck. 5,25"-Leerdisketten, originalverpackt 20,–. Tel. 04361/1238

Suche Might & Magic I, V, Ultima 1–3, 7/2 + Data-Disks, Wizardry 1–5, Eye 1–3, nur Originale (auch englisch). Tel. 02445/7913 (Jochen)

PC-Originale: Alone in the Dark 1, TFX, Lands of Lore, Ultima 7 SI Part II, Syndicate, Dott; suche CD-ROM Jütland, The 7th Guest. Tel. 09921/7284, ab 18 Uhr

Verkaufe original PC-Soft: Aufschwung Ost 40 DM, Railway Challenge 40 DM, TV Sports Boxing 10 DM für Links 386 Banff Springs + Mauna Kea je 15 DM. A. Liedtke, Lortzingstr. 12, 31228 Peine

Verk./tausche: U 7/2, Swotl, Azure Bonds, Pools of Darkness, Sherlock Holmes, Secret of the Silver Blades u.a. Tausch auch 2:1. Tel. 02245/5197

CD-ROM Mitsumi LUOOSS, Anleitung, Steckkartenadapter, Treiber für DOS/WIN + OS/2 für 200,– DM. 7th Guest , kpl. mit Video für 80,– DM. Tel. 05254/85847, ab 17 Uhr

Verk. Originale: X-Wing, Empire Deluxe je 50,– DM, Colonel's Bequest, Might & Magic 2, Ultima 4, Ultima 5 je 25,– DM, Railroad Tycoon Strategy Guide 20,– DM. Tel. 0228/262633

Verk. Syndicate 50, Strike C. 50, The Incred. Machine 40, Epic 40, Grand Prix 50, History-L. 14–18 50, Task Force 50, X-Wing 50 + Upgrade 35. F. Reif, Tel. 02263/60773, ab 19.00 Uhr

Tausche/verkaufe Commanche inkl. Missdisk, History Line, Wing Comm. I u.a., alles Orig. Kein Postversand, nur Raum Hamburg und Hannover. Tel. 040/6535873, ab 18.45

Verk./tausche Alien Breed, YoIJoe, Fire & Ice, Simon the Sorcerer, dt. Suche Subwar 2050, Archon Ultra, Ragnavok, Sam & Max, Privateer, Turrican 2. Tel. 089/86411212

Verkaufe: Terminator, Rampage + Wing Commander 2; suche Doom. Tel. 04251/7728 (Carsten), Anrufe ab 17.00 Uhr

Suche WC-Missiondisk 1+2 für je 15 DM, Syndicate D 35 DM, Privateer 35 DM, SQ 1 VGA D 30 DM; verkaufe Elvira 20 DM, Degeneration 25 DM, Links 30 DM. Tel. 0711/744286

X-Wing + Data 1, Strike C., Syndicate, MM3, Xenobots, Campaign, Burntime, Second Front, Pirates Gold, Flashback, Swotl the 162, Do 335; tausche auch, suche CDs. Tel. 06733/8920

BMP 40,–, Wall Street Man. 50,–, Pirates Gold 50,–, Aces over Europe 50,–, Privateer mit Speech-Pack 75,–, Swotl 40,–, Silent Service II 40,– DM. Tel. 02595/9272

Verk. PC-Spiele, Orig.: X-Wing 70,–, Loom 40,–, Willi Beamish 60,–, Wing C. II 60,–, Time Travellers 40,–, Wiso Sparbuch 91 + 92 je 20,– Test Drive III 40,–, Sega Master System II, Original, neu, NP 98,–. P. Wieck, Königsberger Str. 11, 63110 Rodgau 3, Tel. 06106/75626

Verk. orig. Lemmings 2 50 DM, Pinball-Dreams, Eight Ball Deluxe, Lost Vikings je 40 DM. Tel. 08141/4841

Verk. oder tausche SQ 4 (dt.) gegen alte Sierra-Spiele, am besten z.B. KQ 1 v. Quest f. Glory 2. Verk. o. tausche Dune dt. gegen 1 Sierra-Spiel, kaufe auch KQ 1 u. a. Tel. 030/9750674

Verk. Monkey Island 2 40 DM, Eye of the Beholder 30 DM, Syndicate 45 DM, WC 20 DM, Ultima 6 20 DM, 3D Cons. Kit 2 60 DM. Tel. 06190/8132

Verk.: Pirates, Winzer, Panza, Battle Isle, Lemmings, Black Gold, Winterchallenge. Suche: Dune 2, Hannibal. J. Renner, Tel. 0621/818998

Suche: Indiana Jones 3 ev. VGA, Indy Action Games 2, 3, 4; Simon the Sorcerer und Alte Star-Wars-Games - nicht X-Wing!, Links 386 Pro. Tel. 02362/43797

Verk./tausche Orig.: Links 386 + Mauna Kea (45) + (25), Commanche + Comm Miss. 1 (45) + (30), Strike Commander + Speech (50) + (30), Silent S. 2 (40), Great Court 1 (20). Suche Commanche Mis. 2 + Indy Car R. Tel. 07731/53253

Verk. PC-Originale: Falcon 3.0, Kasparovs Gambit, Monkey 2, Eishockey Manager, Striker, Ultima 7-Serp., F. P. Sports: Football. Tel. 089/5707219

Ultima 8, SQ 5, Simon the S., Wizardry 7, Bio Menace, Cosmo Cosmic, Kyrandia 2, Sam + Max, The Dig, 3D-Kit u.a., alle zw. 50–65,–. Tel. 0621/577364

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software, die besten Spiele der letzten Jahre. Listen bei: Helmut Fischer, Innerebnerstr. 101A, A-6020 Innsbruck

Tausche Syndicate für Wizardry 7 und EOB II. Alles Originale. Tel. 040/4604526, Lorenzo, öfters versuchen

Verk. Privateer, Shadow Caster, Stronghold, Bet. at Krondor, Lands of Lore, Pinball Dreams, BMP, je Spiel 40,– DM + NN, PD + BMP je 20,– DM, auch Vorkasse. Tel. 0211/400410

Verk. Orig.-Games: Indy-Car-Racing 60 DM, Burning Steel (50), Front Page Football (50), NHL Hockey (50), Tony la Russa Baseball (40), inkl. Versand. Tel. 06103/322433 (Sascha)

Verkaufe Populous, Sim City, Lemmings je DM 35,–, Civilization DM 45,–. Tel. 04323/4617

CD-ROM: Return to Zork DM 95, History Line DM 75, Schicksalskling. DM 85, Indiana Jones III + Transworld + Invest + Rolling Ronny DM 50, Monkey Island I + Logical + Oil Imperium + Tennis Cup II DM 50. Tel. 04152/74140

CD-ROM: Hound of the Baskervilles, Town with no name, Psycho Killer DM 40, Block out, Invest, Rings of Medusa, MUDS. Oil Imperium, Tennis Cup DM 30, Kings Quest V + Larry V + Red Baron; Black Gold + Winzer + Super Soc. DM 85. Tel. 04152/74140

Indi Car Racing, Protostar, Even more incredible machine, Elite 2, NHL Hockey, Aces over Europe DM 70, Goal, Yo! Joe!, Speed racer, Ishar II, Hannibal, Prince of Persia 2, Flashback, Syndicate, Pinball Dreams, Street Fighter 2 DM 60. Tel. 04152/74140

Fire & Ice, Death Knights of Krynn, Mad TV, Loom, Silent Service II, Monkey Island, Legend of Faerghail, Zak DM 50, One step beyhond, Black Gold DM 40, Electro Body, Robbo DM 35, Winzer, Transworld, Rings of Medusa DM 30. Tel. 04152/74140

Atari ST

1040STE + Mon. + Joys + Maus + 44 MB HD + 75 Disks + Kalk.-Progr. + Action, Adventures, Strategie, Noisetracker, Lösungen + Zeitschriften = 500 DM. C. Greulich, Inwenden 12, 06188 Oppin/Halle

Atari 520ST, 1 MB, 2 Floppies, 2 Mäuse, 2 Joysticks, Farbmon, viel Zub. 750,– DM; 10 Orig.-Spiele m. Anl. 100,– DM, alle 90 Spiele zus. 800,– DM. Tel. 04651/25151

Verk. orig. F15 II, F29 Retalisator, Flight of the Intruder, Battle of Britain, F19, jeweils 20 DM. Tel. 089/6792511 (Philip)

Suche Flug- und Wirtschaftssimulationen, z.B. MIG29 Super Fulcrum; außerdem Atari-Farbmonitor. Angebote an: Sebastian Pfeffer, Makkensenstr. 3, 42329 Wuppertal

Atari 1040 STF + 5 Spiele (z.B. Amberstar, Airbus A320) + SM124 Monitor + Epson LX-80 (24-Nadel-Drucker) + Scartkabel für TV für nur 599 DM. Tel. 07621/65043 (Florian)

Suche ältere ST-Spiele. Zahle gut. Angebote an: Bernd Mädicke, Helftaer Weg 8, 06317 Erdeborn. Nur Originale!

Verk. Atari Mega ST1 mit Color-Monitor Philips CM8833-II, Spiele u. Deluxe Paint ST, VB. Tel. 09331/1746

Suche Originalspiele Gunship, Silent Service 2, F19 Stealth Fighter, Redstorm Rising, Patrizier. Liste an: Sebastian Pfeffer, Mackensenstr. 3, 42329 Wuppertal

Elvira II - Jaws of Cerberus, Rolling Ronny, Klax, Ski Simulator, Cisco Heat DM 30; Air Supply, Cabal, Ghost Chaser, Dick Tracy, Magic Lines, Viking Child, Imperium, Revelation, Airb. Ranger, Murders in Space, Dyter 07 DM 20. Tel. 04152/74140

Robin Hood DM 40, Masterblazer, Khalaan, Elvira I, Deathtrap, Gold of the realm DM 25, UN Suadron, St. Dragon, Xiphos, Volleyball Simulator, Under Pressure, Torvak, Circus Attractions, Armalyte, No exit DM 15. Tel. 04152/74140

Elvira II - Jaws of Cerberus, Ski Simulator, Cisco Heat, Revelation, Hook, Super Space Invaders, Moonshine Racers, Bubble Bobble, Black Tiger, Fruit-Machine, Pinball Magic, Deathtrap, Speedball 2, X.Out, Blue Angel DM 30. Tel. 04152/74140

St. Dragon, Switchblade, Test Drive, Turrican Murders in Space, Dick Tracy, Badlands Pete, Edd the duck, Maya, To be on top, Wall Street Wizard, ATF II, Battle Bound, Never mind, Lettrix, Jungel Book, Grand Monster Slam, Ivanhoe DM 25. Tel. 04152/74140

PC Engine

Verk., tausche, kaufe alles für Mega Drive, Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Neo Geo, 3DO, Game Gear, Mega-CD, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo-Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf (Samurai, Sh., Viewp., F.F.S. etc.). Tel. 02872/8411, Fr. u. Sa. ab 12.00 Uhr

Suche PC-Eng./T-Duo, auch S-NES/Fam. und Mega Drive + Bestände. Tel. 0212/208689

Verk. Neo-Geo + 8 Sp. (ViewPoint, Samurai, Showd., Fatal F. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem.Card für 2000,–. Verk. TurboDuo + 25 Spiele für 1399,–. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,–. Verk. AMD-Spiele ab 40,–. Tel. 089/4701827

Game Boy

Othello, Nemesis, Palamedes, Quarth je DM 30,–. Tel. 04152/74140

Suche für GB folgende Spiele (originalverpackt): Final Fantasy Legend 2 DM 80,–; Mario & Yoshi DM 40,–. Angebote an Markus Schillinger, Trewstr. 6, 90482 Nürnberg

Verkaufe Game Boy mit allem Drum und Dran – mit Super R.C.Pro.Am, Dynablaster, Mario Land 2. Außerdem Super Nintendo + 2 Spiele. Arne Gronnerth, Tel. 0228/254024 (ab 19 Uhr)

Verk. Game Boy + Tetris, Kopfh., Game Link = 50,–. Spiele je 20,–: Solar Striker, Rescue of Princess Blobette, Tail'Gator, Kwirk, Gargoyles Quest, Probotector, Hook, Mega Man. Andreas Saeger, Buchenweg 8, 35315 Homberg/Ohm

Game Gear

Verk. GG mit 5 Spielen, Sonic 2, G-Lock, Shinobi... + Netzteil – 200 DM – Tel. 02271/66927

Verk. Game Gear mit Spielen: Shinobi, Sonic, Olympic Gold, Super Monaco II und Netzteil, alles mit Anl. und Verp. Tel. 09331/1746

Verk. Game Gear + 6 Spiele, z.B. Shinobi, Mickey Mouse für 350 DM. Tel. 06029/4172

Verk.: Game Gear mit TV-Tuner, 8 Spielen für 430 DM. Spiele: Castle of Ill., Lucky D. Caper, World C. L. Golf, Ax Battler, Shinobi 2, Prince P., auch einzeln. Tel. 02802/80440

Verk. GG mit 6 Spielen (Shinobi, Sonic 2, Wonderboy, G-Lock, Land of Illusion) + Gear + o. Gear-Kabel für 350,– DM. Tel. 07584/1416, Christian

Verk. Game Gear mit Columns für 100 DM. 66 Spiele wie Shinobi 2, Castle of Ill., Lucky Dime Caper, Prince of Persia, Out Run, Axb, S. Monaco GP usw. für 35 DM. Tel. 02802/80440

Mega Drive

Verk. MD (RGB, 50–60 Hz, US-JP-DT-Umschalter), mit Magic Drive, Quackshot, Shining, Joypad, Joyboard u. vielen Leerdisketten! Nur komplett! VB: 599 DM. Tel. 07545/6561

Verk., kaufe, tausche v. SNES, MD, Game Gear Module wie Alien 3, Aladdin usw. Suche Jungle Strike, Devil Crash für MD. Tel. 05563/469, Arni

Verk. Mega-Drive-Spiele wie Streets of Rage, EA Hockey, Mario L. Hockey, Gynoug, Jordan vs. Bird, Winter Ch., James Pond, 50–85 DM. Verk. auch Game G. Tel. 02802/80440

Verkaufe Mega Drive mit zwei Spielen (EA Hockey und EA Football) für 195 DM. Tel. 089/806514, ab 15–22 Uhr, verlangt Rainer

Biete 10 MD-Games ab 40,– DM: Aladdin, Devil Crash, Crude Dudes, World of Ill., St. of Rage 2, General Chaos, Aquatic G., WWF. Tel. 02156/7042 (Ralf, ab 19 Uhr)

Verk.: Mortal Combat 65 DM, Rocket Night 55 DM, Flashback 50 DM. Alle nagelneu und fast nicht benutzt. Tel.: 8–19 Uhr, 07021/6711 oder 07021/74929

Verk.: Mega-Drive-Spiele wie Winter Chall., Mario Lem. Hockey, EA Hockey, Streets of R., Gynoug, James Pond und Jordan vs. Bird für 50–70 DM, alle für 340 DM. Tel. 02802/80440

Verk., tausche, kaufe alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Turbo-Duo, PC-Engine, Game Gear, 3DO, Neo Geo, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verkaufe/kaufe/tausche SNES + MD-Spiele; habe größere Auswahl an Spielen. Suche ständig Spiele, event. mit Gerät. Tel. 04774/1789, Rainer

Kaufe SNES + MD-Spiele, auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374, Simone

Verkaufe ständig gebrauchte Top-Spiele auf SNES und Mega Drive. Anrufen lohnt; Top-Preise auf Anfrage. Tel. 0711/7970447, ab 14 Uhr, Alex verlangen

Kaufe/verkaufe/tausche Module + Konsolen Mega D., CD II, SNES, NES, SM, GG, GB, 3DO, Neo Geo. Verk. noch Sp. für US-NES & Lynx. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Lynx

Verk. Atari Lynx + Netzteil, 2 Games (Klax + California Games), fast wie neu 220 DM. Tel. 06861/3317, ab 16.00 Uhr

Suche Lynx-Spiele (nur mit Verpackung und Anleitung!). Zahle 20 DM pro Spiel. Spielelisten an: Christian Dettmer, Rüttenscheider Str. 241, 45131 Essen

Verkaufe Lynx 2 mit 3 Spielen (Klax, Hockey, Zarlor Mercenary) und Netzteil für VB 250 DM (evtl. auch einzeln). Tel. 07621/47706 (ab 13 Uhr)

NES

Verkaufe NES mit 2 Joypads und Super Mario Brothers für 100,– DM. Verkaufe NES-Spiele: Castlevania, Trojan, Skate or die, Maniac Mansion, je 35,– DM; alles zusammen 200,– DM. Tel. 09776/5653

Diverses

Play-Time-Hefte 6/91 bis 6/93 je 2 DM, Amiga Joker 10/90, 12/90, 1/91 bis 12/93 je 3,50 DM, ASM 5/90 bis 12/93 je 3,50 DM. G. Bathelt, Saarbrücker Str. 14, 66679 Losheim, Tel. 06872/4497

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen + Konsolen, alle Systeme. Liste gegen Porto gibt's bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock

Verkaufe Neo Geo m. 2 Sticks, M-Card, Last Resort, Viewpoint, Raguy 3, Countbout; Preis: VHB. Außerdem Lynx 2 mit 5 Spielen; VHB. Tel. 06725/1011, ab 18.30 Uhr

Verkaufe an Sammler Power Play 10/88–10/93, Special 1–6, Happy Computer 1/87–7/90, Spiele-Sonderhefte 2 + 3, möglichst nur zusammen. Tel. 07031/801917

Verk. für GG: Dialog-Kabel, Putter, Football, Halley Wars, Shinobi, Batery Pack, Converter f. MS. GB: Princess Blobetter. MS: Super Tennis u. Missile Defense. Tel. 089/6410692

Verkaufe für SNES: SF 2 Turbo (us) 110 DM, Fist o. t. Northstar (Anime, 18) für 60 DM. Suche CStation (–350 DM) u. Musik-CDs v. Spielen (jap.). Tel. 04741/60780, 17–22 h

Verk. NES-Spiele bis 60,– DM wie Tiny Toon, Mega Man u.v.a., außerdem verk. ich Master System 2 u. Sonic M, Verpackung, für 170,– DM; suche Power Play 7/91. Tel. 06372/6554

Verkaufe, kaufe Neo Geo- + SNES-Games! Tel. 02173/83989, Zoltan verlangen

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Spiele für Mega Drive, Mega-CD und Super NES. Ruft doch mal an. Tel. 09082/1201 (Marius)

Kaufe günstig Macintosh-Originalspiele, auch ganze Sammlungen. Tel. 0228/262633, Martin Klein, Clemens-August-Str. 76, App. 83, 53115 Bonn

Sengoku II 240, Burn F 130, Ghost P 120, Heroes II 250, Fatal F 1 + 2 340, NAM 90, Magican 100, Ninja 120, Eightman 110, Alpha 120, Viewpoint 380, Baseball 80. Tel. 09560/320, Thomas

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo-Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf (Samurai Sh., Viewp., F.F.S. etc.). Tel. 02872/8411, Fr. u. Sa. ab 12.00

Verk., tausche, kaufe alles für Mega Drive, Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Neo Geo, 3DO, Gamegear, Mega-CD, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Verk. Neo-Geo + 8 Sp. (ViewPoint, Samurai, Showd., Fatal F. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem.Card für 2000,–. Verk. TurboDuo + 25 Spiele für 1399,–. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,–. Verk. AMD-Spiele ab 40,–. Tel. 089/4701827

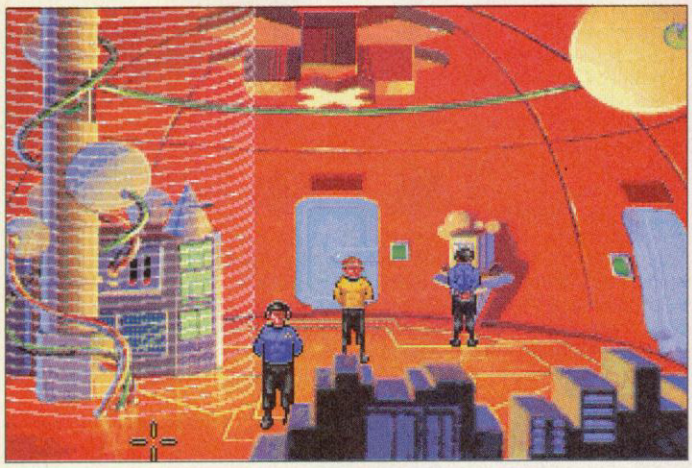
Kontakte

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen + Kons., alle Systeme. Liste gegen Porto gibt's bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

He's dead Jim!



Poppig: Die Farbgebung ist der Originalserie nachempfunden



Trekkies bitte weghören. – Ihr werdet Euch dieses Programm sowieso besorgen, ganz egal wie unsere Wertung ausfällt. Den nicht Enterprise-infizierten Normalabenteurern dagegen müssen wir die Science-fiction-Freude etwas versalzen. Interplay hat es tatsächlich geschafft, zwei Jahre ins Land gehen zu lassen, ohne eine einzige technische Verbesserung auf der Enterprise unterzubringen. Der Installationsvorgang dauert, je nach Rechner, bis zu anderthalb Stunden. – Stark rekordverdächtig! Der zentrale Monitor, unser Ausblick ins All, ist immer noch nur zigarettenschachtelgroß und viele Grafiken wurden einfach übernommen. Die Rätsel haben zwar etwas angezogen, bieten aber trotzdem nur sehr statisch aufgebaute Hausmannskost. Jeder Plot besteht aus ungefähr sechs bis sieben Bildschirmen mit einigen Gegenständen. Völlig indiskutabel im Jahre eins nach *Day of the Tentacle*. Für Fans unentbehrlich, für alle "Normalen" leider belanglos.

Star Trek

Judgement Rites

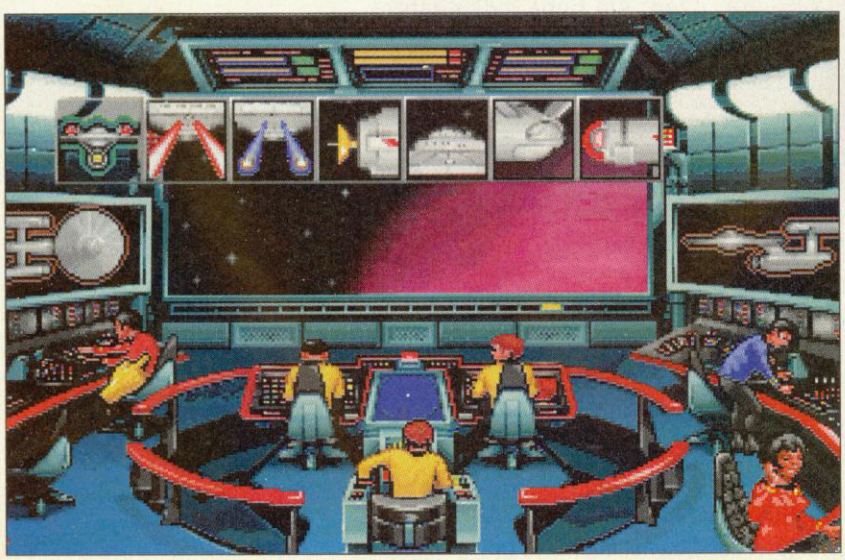


Was sich neckt das liebt sich: Bones und Spock in freundlicher Unterhaltung

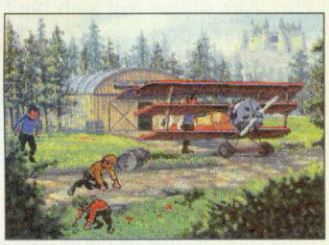
Ob man will oder nicht, sie kommen in die Jahre, unsere Helden aus seligen Kindertagen. Damals versüßten sie uns so manchen langweiligen Samstagnachmittag, heute gibt's reichlich futuristische Konkurrenz aus den eigenen Reihen. Jean Luc düst mit der nächsten Generation durchs All und Benjamin rotiert um Bajor. Macht nichts, dachte man bei Interplay, wir haben die Computer-Rechte an den Veteranen, also werden die Fans auch ein zwei Jahre altes Spielsystem schlucken. *Star Trek – Judgement Rites* beginnt dort, wo Teil Eins *Star Trek – 25th Anniversary* aufhört. Das Spielsystem ist das gleiche, nur die Aufträge haben sich geändert. Wie gehabt, ist das Program in acht Adventure-Missionen aufgeteilt, die durch kleine 3-D-Weltraum-Flugsequenzen verbunden sind.

Für gewöhnlich gibt's einen Befehl von der Admiralität, wir düsen mit der Enterprise in ein neues System, beamen auf die Oberfläche und lösen dort alle Probleme. Unterwegs seid Ihr dann immer mit Kirk, Pille und Spock. Die Grafiken werden brav umgeklappt, Kirk wandert mausunterstützt durch die Zukunft, die Crew folgt automatisch. Der kosmische Rätselknacker kann Gegenstände aufnehmen und benutzen, verdächtige Stelle genauer unter die Lupe nehmen und ein Schwätzchen mit Freund und Feind halten. Handelt es sich um ein technisches Rätsel, dann kommt Spitzohr Spock zum Einsatz. Ein Klick auf den Schrauber von Vulcan und Spockie läßt automatisch den Tricorder qualmen. Verlangt jemand nach ärztlicher Hilfe, dann ist Pille an der Reihe. Unfreundliche Aliens dürfen wahlweise betäubt oder mit dem Inventory-Phaser zerstäubt werden. Wollen wir rätseltechnisch wichtigen Charakteren ans Leder, dann schreitet das Programm ein und gebietet uns Einhalt.

Habt Ihr eine der acht Missionen gelöst, vergibt die Admiralität Erfolgspunkte, die die Fähigkeiten der Enterprise-Besatzung im Raumkampf verbessern. Ist das Schiff im All unterwegs, wird eine Panoramasicht der Kommandozentrale geboten. Alle wichtigen Stationen sind von unseren Helden besetzt, die bei Bedarf in Aktion treten. Scotty repariert lahmgeschossene Schiffsektionen, Uhura betreut, wie in der Wirklichkeit, den Funkverkehr und Spock bedient für uns den Computer. Über eine eingebaute Datenbank können wir einige Informationen zur Lösung der Rätsel abfragen. *vw*



Das waren noch Zeiten: Kirk und seine Truppe auf großer Fahrt



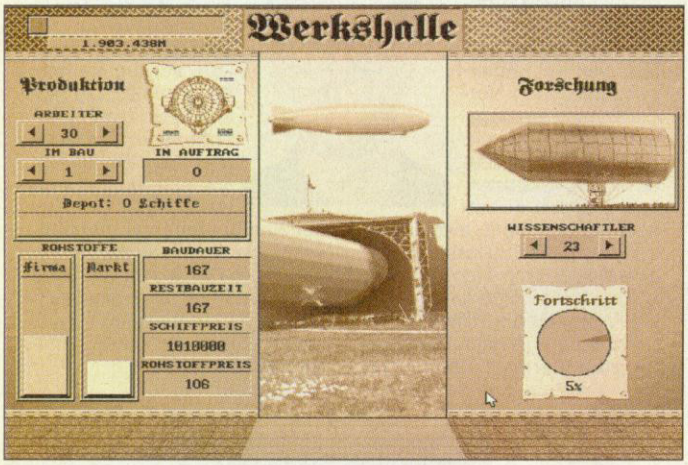
Timewarp: Unsere Mannen landen im zwanzigsten Jahrhundert

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 68%

Grafik: 74% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er SX, 2MB RAM, 27 MB Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Geplant für: –

Dicke Zigarren



Der Graf hätte seine Freude: Ein neuer Zeppelin liegt auf der Werft

Zeppelin

So rechtes Glück war ihnen nie beschieden. Fast immer standen die Luftschiffe im Schatten ihrer geflügelten Kollegen, die schneller und wendiger die Himmel durcheilten. Dabei lagen die Vorteile auf der Hand. Mit Zeppelinen reiste es sich wirtschaftlicher und entspannter als mit den Flugzeugen der damaligen Epoche. In den zwanziger Jahren beherrschten die Luftschiffe deshalb sogar für kurze Zeit den internationalen Fernverkehr. Wer etwas auf sich hielt und über das genügende Kleingeld verfügte, der fuhr mit einem Zeppelin über den Atlantik oder in den Orient.

Zeppelin – Giants of the Sky entführt uns in diese aufregende Epoche der Luftschiffe und ihrer verwegenen Kapitäne. Allein oder im harten finanziellen Wettstreit mit einem zweiten Luftschiffer starten wir unser Unternehmen am 1. Januar 1901 in Berlin. Uns bleiben vierzig lange Jahre, um aus unserem Garagenunternehmen ein blühendes Geschäft zu machen und mit allen Fliegerehren in den wohlverdienten Ruhestand zu gehen.

Anfangs steht uns nur ein bescheidener Geldbetrag, ein erstes, wenig beeindruckendes Luftschiff und eine kleine Werft zur Verfügung. Als hoffnungsfroher Jungschipper tuckern wir mit unserem Luftschiff über die Weltkarte und transportieren Passagiere und Fracht. Nebenbei dürfen wir an der Börse spekulieren, uns mit Computergegnern oder menschlichen Kontrahenten um verlockende Bau- und Frachtaufträge balgen oder in den Hauptstädten eigene Büros und Depots eröffnen. Verwegene Naturen stellen neue Höhen- und Weitenrekorde auf oder heften sich an die lieblichen Fersen der Frau fürs Leben.

Zeppelin wird rundenweise gespielt. Haben wir alle unternehmerischen Entscheidungen getroffen, dann genügt ein Mausklick und die Zeit eilt davon. Alle Aktionen, die wir ausführen können, sind zu Themengruppen zusammengefaßt und werden auf zahlreichen Menüs angeboten. In der Werft werden z.B. neue Luftschiffe gebaut, Rohstoffe eingekauft und Ingenieure entwickeln fortschrittliche Technologien. Drei Schiffe können direkt von uns verwaltet werden, der Rest der Luftflotte ist automatisch unterwegs. In jedem Außenbüro können wir unterschiedlich kompetente Manager einsetzen. Am Ende jeden Jahres informiert eine elektronische Zeitung über wichtige Ereignisse. Wem der Sinn nach etwas Abwechslung vom aufreibenden Buchhalterhandwerk steht, der darf in einer kleinen Actionsequenz an einem Hochflug- und Geschwindigkeitswettbewerb teilnehmen und, das nötige Fingerspitzengefühl vorausgesetzt, der Konkurrenz das Leitwerk zeigen. *vw*



Wer Miese macht muß einen Anteil seiner Firma verkaufen





Blaues Blut: Graf Weitz erobert den Himmel über Berlin



Da kommt der Luftschiffer angenehm und stetig in Wallung. Dabei fängt alles ganz harmlos an. Der Privatzeppelin ist nagelneu, auf der Bank ist ein beruhigendes Polster und die Passagiere stehen Schlange. Zumindest bis der erste Flieger im Sturm über dem Mittelmeer verloren geht, die Konkurrenz die eigenen Preise unterbietet und die Angestellten sich als lahme Luschen erweisen. Aus ist es mit der Idylle, und die erfrischende Hektik beginnt. Wirtschaftliche Kurzweil ist bei einer Handelssimulation schon die halbe Miete, richtig schön wird es erst, wenn auch das Szenario stimmt. *Zeppelin* bietet von beidem reichlich. Ob alleine oder zu zweit, langweilig wird es nie. Die große Zeit der Luftschiffe ist bis auf die letzte Schraube genau recherchiert und edel-nostalgisch umgesetzt worden. Hier ein Extralob für die schöne Anleitung. Ein unverbrauchtes Wirtschaftsthema, kompetent in Szene gesetzt.

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Ikarion
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Ikarion

MS-DOS 76%

Grafik: 70% **Sound:** 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, empfohlen 386 SX, 640 KByte 7 MB auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: Amiga, CD-Rom

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele.** Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben.**

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD32

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von Commodore

L&P

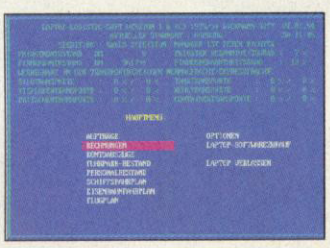
Der gute Stern



Familienplanung ist keine Zufallssache, beim Planer schon gar nicht

Der Planer

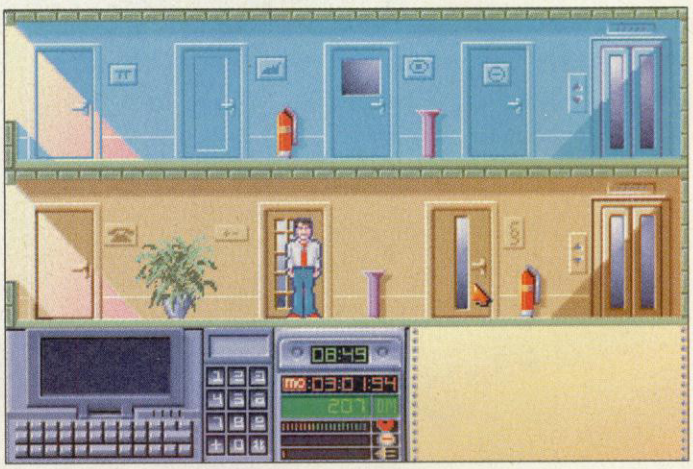
Die deutschen Programmierer haben offenbar ein gewisses Faible für Strategiespiele, das beweisen Blue Byte, Software 2000, Ascon, Ikarion oder Sunflowers in Perfektion. Geschäftsführer Holger Dickmann und seinem Team von Greenwood Entertainment reichten acht kurze Monate, um sich in die noble Runde zu gesellen. Wie sollte es anders sein, mit dem ersten fertigen Produkt zielt Greenwood Entertainment auf das Strategenherz des deutschen Spielers. Diesmal trödelt Ihr nicht durch die Weiten der Ostsee oder laßt Zeppeline knallen. Nein, in *Der Planer* werdet Ihr mit dem harten Alltag eines Fuhrunternehmens konfrontiert. Schon immer war es Euer innigster Wunsch, in die Fußstapfen eines großen Speditionsunternehmers zu treten, also schlagt Ihr die erstbeste Tageszeitung auf und findet prompt vier Stellenangebote. Hinter jeder dieser Annoncen steht eine andere Firma, die in einer anderen Stadt beheimatet ist und deswegen auch andere verkehrstechnische Voraussetzungen bietet. Doch bevor Ihr nun die große Kohle scheffelt, wartet harte Arbeit auf den Möchtegernyuppie. Als erstes kommt das kleine Fuhrunternehmen-Einmaleins auf Euch zu: Da wollen Begriffe wie Logistik, verschiedene Sattelauflieger, Gliederzüge, Frachteinheiten und Güterarten auseinandergehalten werden. Habt Ihr Euch erst einmal in die Materie hieneingekniet, wollen die ersten Aufträge erledigt werden. Da will die Blumen KG aus Bonn 17 FEs (Frachteinheiten) nach Düsseldorf bugsieren oder die Import Bente GmbH ihre Kokosmilch gen Süden verschifft haben. Habt Ihr Eure Hausaufgaben gut gemacht, wißt Ihr nun, was zu tun ist, denn Preise wollen verglichen werden, Entfernungen geprüft, Fahrpläne verglichen und Eure LKWs an die entsprechenden Orte geordert werden. Da in Eurer Firma offensichtlich nicht gerade die Arbeitswut herrscht, kümmert Ihr Euch auch gleich um die restlichen Aufgaben und stellt fehlende Leute ein, überprüft die Finanzen oder kämpft um neue Kredite. Als Manager wie er im Buche steht darf dabei kein Kommunikationsmittel in Eurer Sammlung fehlen. Zur Grundausrüstung eines Fuhrunternehmers gehört das berüchigte Funktelefon, Fax und das Funkgerät, wobei Ihr das Handie und einen Laptop immer am Mann habt. Mit diesen nützlichen elektronischen Hilfsmitteln könnt Ihr von jedem Ort des Geschehens ins Spiel eingreifen. Der Laptop gibt Euch den nötigen Überblick über laufende Geschäfte, Zahlungen, LKW-Bestände und alle nur denkbaren Fahrpläne. Wie es sich für einen Jungunternehmer gehört, solltet Ihr neben Eurer Ambitionen in der Firma einen Blick auf Euer privates Ansehen haben. Ein neues Einfamilienhaus, ein roter Ferrari oder die goldene Rolex am Handgelenk wirken da manchmal Wunder. Zu Eurem privaten Pensum gehört ebenfalls die Familienplanung: Mit einem guten Kompromiß aus Arbeit, Geld und Freizeit solltet Ihr den Rest der Familie bei Laune halten, ansonsten drohen dunkle Flecken auf der weißen Karriereweste. *cd*



Der Laptop hat zwar noch eine DOS-Oberfläche, unterstützt den Planer aber reichlich



Für den Juppie gehört der 1000 Mark´s Game-Boy zum guten Ton



Mit einer Prise *Mad TV* kommt der Planer gut zurecht



Für den ersten Versuch verkauft sich Greenwood Entertainment bereits ganz ordentlich: Die gemalten Grafiken brauchen sich nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken. Im Soundmenü kann aus 17 verschiedenen Musikstücken gewählt werden, die mit einer Musikboxfunktion auch per Zufall aus den Aktivboxen dudeln. Nur bei der Story bekomme ich Bauchschmerzen: Persönlich finde ich es reizvoll, als Producer im Fernsehen mitzumischen oder als Patrizier über die Wellen zu schwabbeln, aber der angehende Jungunternehmer in der Transportbranche gehört nicht gerade zu meinen Träumen. Aber dies ist ja bekanntlich Geschmackssache und von Fall zu Fall unterschiedlich. Ansonsten bietet *Der Planer* solide Strategiekost, die es durchaus mit *Mad TV* oder dem *Patrizier* aufnehmen kann. Greenwood Entertainment kann man zum ersten Einstand gratulieren und die deutschen Wirtschaftsfans sollten den *Planer* auf jeden Fall mal probespielen.

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Greenwood Entertainment
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Greenwood Entertainment

MS-DOS 66%

Grafik: 59% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 MHz, 2 MByte RAM, VGA, Festplatte 18 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

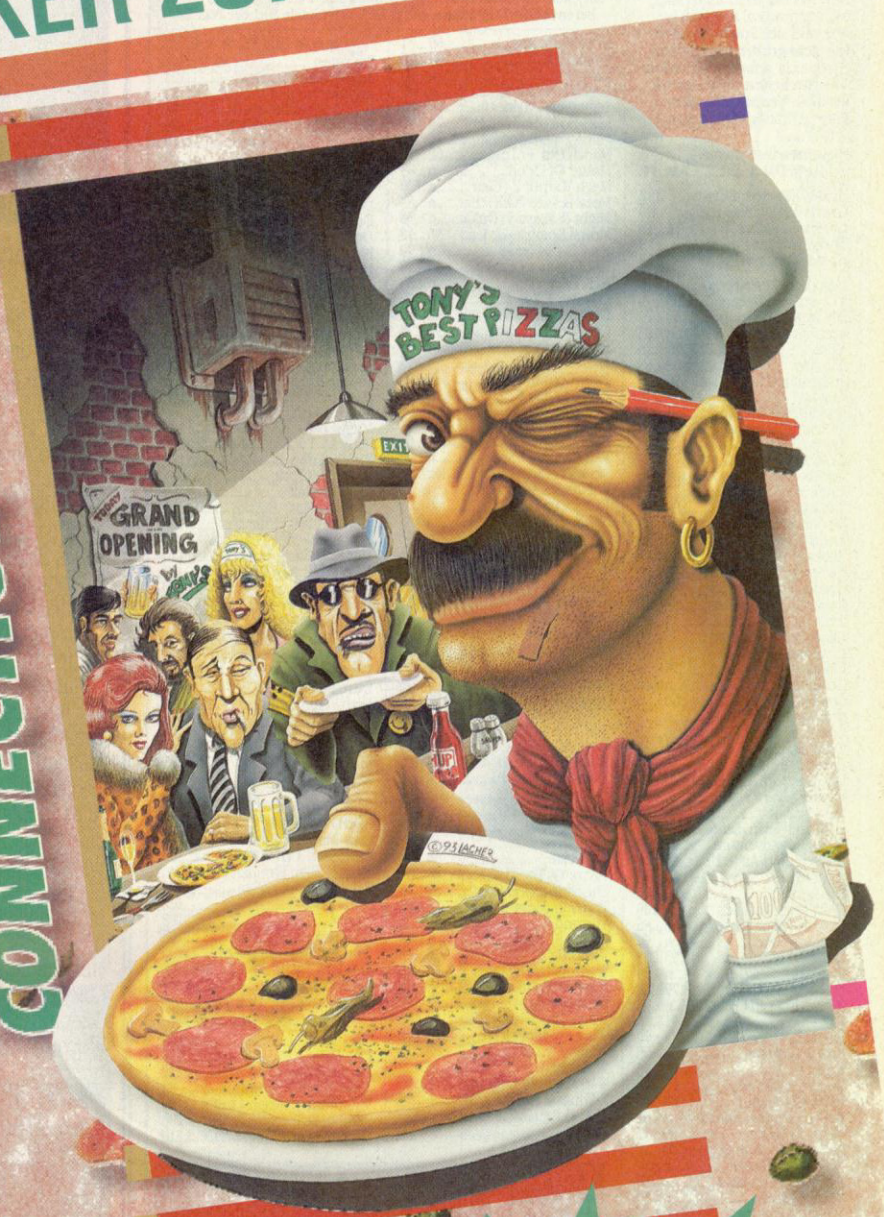


PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

PIZZA CONNECTION



SOFTWARE 2000

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

EUROGAMES

APPLE Mac SUPER PRIZE

Schon geschnallt, Leute ? Hier geht´s echt um Preise !

Das hier ist nur ein Auszug ***) aller Spiele für Ihr System. **FUNTASTIC** liefert Ihnen alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? **Anrufen! Alle Neuheiten** versenden wir mit als **1. Versand-Händler**. Bitte rechtzeitig vorbestellen !

Disketten für Systeme:	t	t
Preise in DM	**AM**	**PC**
Gravis UltraSoundCard	**290**	
Gravis Analog PRO Stick	**86**	
Gravis GamePad	**43**	**48**
Thrustmaster FlyStick.	**119**	
GameBlaster VGA : TV	**252**	

AM PC CD Mac Cards & Sticks

. . . aber immer mit den 7 BonusPunkten (AM&PC):
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils **1** FuntasticTreuePunkt ! Freundschafts-Werbung bringt **2** Punkte ! Bei erreichten **7 +Punkten** gibt es für Sie **FreiSpiele** als Treue-Prämien.

! Mindest - Bestellwert !	**40**	**40**
4 Crystals Of Trazere	108	79
7th Sword Of Mentor	68	79
Aces Over Europe	n	83
Akira	75	n
Allo Allo	68	68
Ambermoon	90	90
Anstoss !	73	73
Apocalypse Heli.Sim	51	100
Archon Ultra	n	90
Armored Fist	n	98
ATAC Adv.Tact.AirC.	75	91
Aufschwung Ost	68	75
Battle Isle 2	75	90
Bazooka Sue	90	90
Bloodnet	n	105
Brutal Sports Football	50	58
Bubba N Stix	60	68
Campaign 2	73	90
Cannon Fodder	55	75
Captive 2 - Liberation	68	90
Cash	75	90
Championsh. Man 94	75	90
Chartbreaker	75	90
Cliffhanger	75	n
Cobra Mission XXX	n	100
Combat Air Patrol	66	n
Companions Of Xanth	n	73
Cosmic Spacehead	58	58
Cyber Empire (SSI)	93	83
CyberRace Sim.	n	90
Daemonsgate	78	90
Danger Zone FS	n	75
Dark Legions	71	79
Dark Sun -Shatt. Lands	n	75
Darklands Adventure	99	98
Das schwarze Auge 2	85	90
Der Clou - M. Stuvy	68	75
Die Siedler	85	91
DM2: Leg. Skullkeep	n	108
Dracula (Bram Stoker)	68	86
Dragonsphere	n	98
Dune 2	53	65
Dungeon&Drags Hack	n	75
Eishockey Man. 92/93	79	88
Elder Scrolls RPG	n	75
Elfmania	71	n
Elisabeth I	75	90
Elite 2 - Frontier	68	90
Entity	68	75
Evasive Action FS	68	98
F15 Strike Eagle 3	83	96
Fealty - Vietnam Sim.	n	98
Fields Of Glory	90	98
Flight Of Amazon Q.	83	90
Flight Sim. Toolkit	n	100
FS 5 FlightSimulator	n	91
Gabriel Knight	n	95
Global Domination	68	78
Globdule - Splatform	60	n
Goblins 3	79	90
Grandest Fleet	n	98
Gulp - Fishings	90	90
Hand Of Saint James	71	71
Heirs To Throne	n	98
High Command Eur	n	105
Hired Guns	66	83
Incred. Toons (Sid&Al)	n	75
Indy Car Racing (v94)	n	73
Inferno - Epic 2	75	84
Innocent Until Caught	79	90
Jack The Ripper	90	90
Jurassic Park	60	75
K240 (Utopia 2)	60	n
KingMaker	75	75
Kings Quest 6	75	88
Kings Ransom	83	90
Kolumbus HandelsSim.	83	90
Kronolog Adventure	n	98
KTM Motocross	60	71
Kyrandia 2	84	90
Larry 6	n	90
Legend Of Cranog	n	90
Lemmings 2 Tribes !	68	85
Mad TV 2 - Mad Burger	75	90
Management Soccer	75	90
Manch.Utd. Pr.Leag.	68	75
Master Of Orion	n	83
Mech Warrior 2 - Clan	n	120
Metal & Lace XXX	n	83
Might & Magic 5 (DoX)	n	98
Mortal Kombat	55	68
NasCar Challenge	n	90
NFL Coaches Club Fb.	n	88
NHL Icehockey	n	85
Odyssey T.F.X.	79	90
Oscar	60	60
Overlord FS	94	75
Pax Imperia	n	96
Pirates 2 Gold	n	75
Pizza Connection	83	90
Police Quest 4	n	93
Privateer	n	93
Protostar	n	90
Rally - World Champ.	68	66
Red Crystal - 7 Secr.	n	90
Reunion - SpaceStrat	68	83
Robinsons Adventure	n	98
Ryder Cup Golf	68	68
S.U.B. v1 SubMarine	83	83
Sam and Max dts.	n	98
Schatz im Silbersee	71	93
Screams In Dark	n	90
Secret Of 7th Labyrinth	n	103
Sensible Soccer 3	71	83
Shadow Of Yserbius 1	n	90
ShadowCaster RPG	n	85
SimCity 2000 Ultimate	n	98
Spectre 3D Tank	n	99
Speed Racer Chall.	n	75
Spoils Of War	90	90
SSN-21 Seawolf	n	99
Star Trek 6 Next Gen. !	n	94
Starlord	95	83
Starship Universe	n	100
Stellar Conflicts FS	n	90
Stone Keep	n	108
Strike Squad RPG	n	90
SubWar 2050	95	98
Surf Ninjas	60	68
Syndicate	68	90
Terror Of The Deep	83	83
The Blue & The Gray	68	83
Tornado (CombPilot2)	75	83
Turrican 3	50	n
Ultima 8 - Pagan	n	98
Warlords 2 (SSG)	n	88
Warriors Of Darkness	64	73
Waynes World	n	66
Whales Voyage	68	75
When Two Worlds War	58	73
Wing Commander 1	20	30
Winter Olympics	68	75
Wizardry 8	n	108
Wiz: Magic Of Endoria	75	90
X-Wings 2 FS TieFighter	n	98
XenoBots	n	83
Zool 2	50	68

★★★ CDs PC ★★★

7th Guest	144
Aegis - Guardian Fleet	125
Aladdins Lamp	83
B-17 & Silent Service 2	90
Betrayal At Krondor QT	96
Beyond Wall Of Stars	78
Blue Force - Cop J. Ryan	75
Chaos Continuum	150
Classic Adv. 5xLucas	113
Dead Zone jr - RPG	125
Doom	125
Dracula Unleashed	98
Fleet Defender F-14	120
Hell Cab	158
History Line WWi 14-18	68
Inca 2 - Wiracocha	128
Iron Helix	150
Journeyman Project	98
Jutland - Steel & Iron	120
Lawnmower Man 2	98
Mad Dog McCree	79
Madness Roland	90
Man Enough XXX	88
MicroCosm	98
Odyssey T.F.X.	105
Pacific Strike	125
Race The Clock	85
Rebel Assault	90
Sam and Max - Bigfoot	95
SimCity 2000 - Ultimate	125
Space Junk	98
Under A Killing Moon	110
Who Killed Sam Ruppert	86
Wizardry 1-7	170
Wolfpack (new Vers.)	90

Adults only ! XXX-rated !

Deep Throat - Adult Entert.	69
Doors Of Passion (Movie)	98
ErotiCafe (QT WIN)	183
Extreme Delight 2CDs	70
High Volume Nudes	68
KamaSutra	110
Legends Of Porn 2 (QT)	83
Penthouse Interactive	206
Visual Fantasies 2	153
Wild Women	50

★★★ Disks MAC ★★★

AD&D Unltd.Adv. ConstKit	90
Crus Dark. Savant. (Wiz7)	99
Dark Seed 1 (H.R.Giger)	100
Elite 2 - High Frontier	90
F/A 18 Hornet FlySim	123
Harpoon 2	105
Larry 6	108
Minotaur	108
SimCity 2000 - Ultimate	108
Star Trek 5 25th An.	83
Super Maze Wars	99
Valkyrie ChopperSim.	85

★★★ CDs MAC ★★★

7th Guest	138
Iron Helix	138
Journeyman Project	150
Space Shuttle Simulator	88
Virt. Murder: Magic Death	88
Penthouse Interactive XXX	206
Wicked - Terry Weigel XXX	110

100% PURE FUN !

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Diese 1.- bringt es !

FUNTASTIC hat alle neuen Games,
die in den Zeitschriften neu vorgestellt, getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen, lieferbaren Spiele.
Einige Games in dieser Anzeige sind von den Herstellern bereits für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren !
Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Ihr mit DM 1.- frankiertes&adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste
(bitte geben Sie **Ihr** System an) :
Für den **Amiga** / für den **PC** / für APPLE **Mac**.
>Noch lieferbare, bzw. neue **ST-Games** telefonisch nachfragen.<

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 5. 1. 94
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teil-Lieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. **Totale Auswahl aus Europa & USA !**
2. **Jeder Preis o.k., ohne Lockvögel !**
3. **Unser-Kunde-ist-König-Service !**

Wir sind da: Mo - Fr 10-12^{30} . 14-17, Fr. bis 15 h, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:
Wir versenden jeden Tag auch ins Ausland: (immer **abzüglich 15%** dts.St., +NN-Versandk. **oder** (der wesentlich billigere Weg) per Post-**Baranweisg.** + **nur 16.-** Versdk.). Viele Versender berechnen die **15%** dts. Steuer - **wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !**

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (Versand)
D-80452 München
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

A CH I NL B L F



Tornado

Digital Integrations Vorzeigeflieger *Tornado* dreht nun nach viel zu langer Wartezeit auch auf heimischen Amigas seine Runden. Spielerisch zwar eins zu eins dasselbe, unterscheidet sich die Amiga-Variante grafisch sehr auffallend vom Original. Aus der detaillierten Vektorgrafik wurde ein nicht ganz so farbenfrohes und detailliertes Sequel. Noch stärker vermissen wir jedoch die hochauflösende Grafik im Missionsplaner, der sich dank der niedrigen Auflösung auf dem Amiga nicht ganz so glänzend bedient. Die geniale Flugsimulation bleibt zudem nur Amigafans mit flotten Turbokarten vorbehalten – selbst A-1200-Besitzer müssen die niedrigste Detailstufe wählen, um wirklich flüssig zu fliegen. Alles in allem bleibt eine tolle Simulation, wie sie der Amiga nach *Gunship 2000* nicht mehr erleben durfte, die alle Features der MS-DOS-Version beinhaltet und die dank der Komplexität nur Flugfreaks so richtig ans Herz wachsen will. Versierte Actionspieler halten besser respektvollen Abstand vor diesem reinrassigen Flugsimulator. *kn*



Genre: Simulation
Hersteller: Digital Integration
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Digital Integration

AMIGA 82%

Grafik: 74% **Sound: 39%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk, Turbokarten
Bereits erschienen: MS-DOS



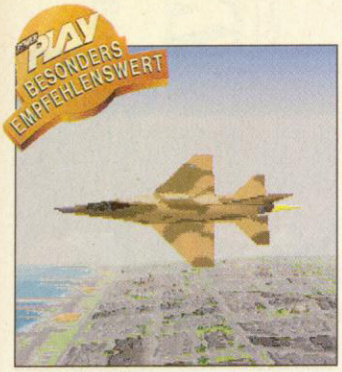
Lord of the Rings

Die Multimediawelle schwappt über uns hinweg: Zu Weihnachten haben sich zahlreiche PC-Besitzer ein feines CD-ROM gegönnt und harren hungrig auf passende Software. Da Neuentwicklungen seine Zeit dauern – vor allem für CD-ROM – holen viele Softwarefirmen kurzerhand ein paar verstaubte Spieleoldies aus dem Keller, polieren vielleicht noch ein wenig am Sound und schreiben dann vollmundig "Enhanced"-Version auf die glänzend neue Schachtel. So geschehen bei Interplays CD-ROM-Fassung des, immerhin drei Jahre alten Rollenspiels, *Lord of the Rings*. Interplay sicherte sich schnell die Rechte für ein paar Schnipsel aus dem gleichnamigen Zeichentrickfilm, und zeigt besagte Filmsequenzen als einstimmendes Intro – natürlich komplett mit Sprache unterlegt. Zusätzlich wurden dem Hobbit-Abenteuer einige digitale Soundeffekte spendiert: Fertig ist das Multimedia-Spiel. Der Käufer darf sich durchaus veralbert vorkommen. Erwirbt er doch nicht etwa ein nagelneues Superprogramm, sondern eine olle Kamelle, die in der *POWER PLAY*-Ausgabe 3/91 schlappe 46 Prozent *POWER Wertung*, kassierte. Spielerisch hat sich nämlich an dem mäßig spannenden Rollenspielgroßvater rein gar nichts geändert: Wir empfehlen lieber die Lektüre des Buches. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS-CD 42%

Grafik: 53% **Sound: 59%**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386 SX mit 16 MHz, VGA, 2 MByte RAM, 4 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio Spektrum, AdLib Gold, Joystick Netzwerk
Bereits erschienen: MAC, MS-DOS, Amiga



Strike Commander Enhanced

Einen Rüffel für den Mißbrauch des Wortes "Enhanced" fängt sich nicht nur Interplay für *Lord of the Rings* ein, sondern auch Origin für die angeblich deutlich verbesserte Fassung der Nobelsimulation *Strike Commander*. Neben dem Intro haben sich nämlich nur zwei weitere Kleinigkeiten gegenüber der Diskettenvariante geändert: Als erstes erwirbt der Käufer der CD-ROM-Version nicht nur *Strike Commander*, sondern auch die Zusatzmissionen *Tacticle Operations* mit. Außerdem wurde nicht nur das *Speech Accessory Pack* gleich mit eingebaut, sondern den zahlreichen Zwischensequenzen zusätzliche Sprache spendiert. Ob das nun den Zusatz "Enhanced" rechtfertigt, ist fraglich. Genug der Meckerei: Wer noch kein *Strike Commander* hat, sollte zuschlagen. Immerhin spart's Speicher, denn wer die Disk-Version, nebst Speech Pack und Missiondisk sein eigen nennt, muß über 50 MByte auf der Platte freischaufeln. *mh*



Genre: Simulation
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: EA

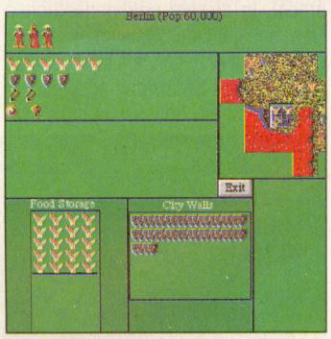
MS-DOS-CD 90%

Grafik: 88% **Sound: 78%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 486SX/25MHz, VGA, 4 MByte RAM, 8 MByte Festplatte
Unterstützt: Thrustmaster, Pedale, Roland MT 32, GMidi Soundblaster,
Bereits erschienen: MS-DOS



Civilization

Die Mühlen von Microprose mahlen scheinbar langsam. Nur so läßt es sich erklären, daß Microprose für die *Windows*-Umsetzung des Strategieknallers *Civilization* fast zwei Jahre verstreichen ließ. Allerdings hat sich die Warterei für *Windows*-Eigner gelohnt: *Civilization* ist genau das richtige Spiel für Microsofts grafische Benutzeroberfläche. In *Civilization* wird nicht mit Fenstern und Menüs gespart – die Benutzerführung ist entsprechend locker und komfortabel. Ein weiterer Pluspunkt: Die Grafik wurde gegenüber der alten Version um einiges verbessert und erinnert an die bislang beste *Civilization*-Variante für den Macintosh. Zwar wurden weder Verbesserungen am Spielprinzip vorgenommen (es gibt immer noch keinen Multiplayer, Modem oder Netzwerk-Modus), aber das tut dem taktischen Vergnügen so gut wie keinen Abbruch. Ein Umstieg von der "herkömmlichen" Fassung auf die aufgepeppte Windows-Version lohnt sich schon wegen des schnuckeligeren Outfits *mh*



Genre: Strategiespiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 87%

Grafik: 64% **Sound: 46%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386 SX/16 MHz, Windows 3.0, VGA, 4 MByte RAM, 6 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Bereits erschienen: Amiga, ST, MAC



I WANT YOU

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

(0 24 03) 2 11 88

VERSAND 99

IBM/PC - Spiele

Aces over Europe	V	79,99
Alien Breed	A	52,99
Anstoss	V	64,99
Aufschwung Ost	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	V	49,99
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burning Steel	V	79,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	33,99
Burning Steel Editor	V	33,99
Burntime	V	79,99
Classic Power Compilation (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Comanche incl. Data Disk 1	V	119,99
Comanche Data Disk 2	**V**	**52,99**
Cosmic Spacehead	V	52,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	64,99
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	82,99
Doom	**E**	**79,99**
Elite 2 - Frontier	V	64,99
Exellent Games (Car & Driver, James Pond 2, J.W. Snooker, Popolous 2)	A	64,99
Fire & Ice	A	52,99
Flugsimulator 5.0	V	129,99
FS 5.0 S. D. N. Y. oder Paris	E	46,99
FS 5.0 Sce. D. San Francisco	V	64,99
Fury of the Furies	A	59,99
History Line 1914-1918	V	64,99
Inca 2 - Wiracocha	V	86,99
Incredible Toons	**E**	**64,99**
Indy Car Racing	**V**	**79,99**
Kasparov´s Gambit	A	79,99
Kingmaker	**V**	**64,99**
Lands of Lore	V	59,99
Links 386 Pro	A	92,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	43,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	79,99
Master of Orion	A	92,99
Mephisto Genius (R. Lang)	**V**	**110,99**
Mephisto Gideon (Ed Schröder)	**V**	**79,99**
NHL Hockey	A	79,99
Oxyd magnum	V	46,99
Pinball Dreams	A	56,99
Pirates Gold	V	92,99
Premier Manager 2	**E**	**59,99**
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	86,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Quest for Glory 4	**E**	**64,99**
Railroad Tycoon Deluxe	A	79,99
Sam & Max	**V**	**86,99**
Silver Ball (bester PC-Flipper)	A	52,99
Sim Farm	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	86,99
Star Trek 2-Judgement Rites	**A**	**79,99**
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A	36,99
Strike Squad	**A**	**86,99**
Striker	V	64,99
Stronghold	V	79,99
Subwar 2050	A	92,99
Syndicate	V	74,99
Syndicate Data Disk	V	36,99
Terminator Rampage	E	64,99
Terminator 2-Arcade Game	A	52,99
T. F. X.	A	86,99
The even more incredible Ma.	V	64,99
Troddlers	A	52,99
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Unlimeted Adventure	V	79,99
Warlords 2	E	79,99
Winter Olympics	**A**	**64,99**
X - Wing	A	79,99
X Wing Upgrade Kit	A	49,99
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99
Zeppelin-Giants of the Sky	**V**	**76,99**

CD ROM

Alone in the Dark	V	92,99
Burning Steel Compilation (Burning Steel, Data 1 AiA + 2 SiA, Szenario Editor)	V	86,99
Burntime	V	79,99
Der Patrizier	V	82,99
Eye of Beholder Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	V	86,99
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	**V**	**92,99**
Herbert Grönemeyer CHAOS	**V**	**39,99**
Historyline 1914 - 1918	V	59,99
Inca 2 - Wiracocha	**V**	**114,99**
Lands of Lore	V	79,99*
Might & Magic Trilogie	V	86,99
Rebel Assault	E	79,99
Strike Commander	**A**	**86,99**
Stronghold	V	79,99
Ultima Underworld 1 & 2	E	86,99

AMIGA

Alien 3	A	46,99
Alien Breed 2	A	46,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	64,99
Aufschwung Ost	V	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Set	V	36,99
Battle Isle Datadisk 2	V	46,99
Body Blows Galactic	A	46,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burntime	V	64,99
Cannon Fodder	A	52,99
Chaos Engine	A	46,99
Civilization	V	76,99
Cool Spot	**A**	**52,99**
Crazy (Brutal Sports) Football	A	52,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	72,99
Delivery Agent	V	33,99
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	79,99
Disposable Hero	A	46,99
Dogfight	A	64,99
Doofus	**A**	**46,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Elite 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
Exellent Games (Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)	A	59,99
F 17 Challenge	A	24,99
F 117 A Nighthawk	A	64,99
Fighter Bomber	**A**	**21,99**
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	72,99
Fury of the Furies	A	52,99
Genesia	E	52,99
Globdule	A	52,99
Goal!	A	59,99
Gunship 2000	A	64,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 18	A	64,99
Ishar 2	V	52,99
J. Connors Great Courts 2	**A**	**21,99**
Jurassic Park	A	52,99
Krusty´s Fun House (Simps.)	A	46,99
Lemmings 2	A	59,99
Xmas Lemmings	A	33,99
Links	A	30,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	V	72,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Micro Machines	A	46,99
Mortal Kombat	A	52,99
One step beyond	A	46,99
Oscar	A	46,99
Overdrive	A	24,99
Penthouse Deluxe	**V**	**52,99**
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	24,99
Seek & Destroy	**A**	**33,99**
Siegfried Copy	V	52,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	**V**	**64,99**
Skidmarks	**A**	**46,99**
Soccer Kid	A	59,99
Space Legends	A	64,99
Space Hulk	A	62,99
Stardust	A	33,99
Superfrog	A	46,99
Syndicate	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Tornado	**A**	**64,99**
Traps `n´ Treasures	A	59,99
Turrican 3	E	46,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	46,99
Zool 2	A	46,99

AMIGA CD 32

Arabian Nights	A	46,99
Deep Core	A	46,99
Labyrinth of Time	E	52,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Mean Arenas	A	46,99
Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Sensible Soccer	A	46,99
Zool	A	52,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

(V) komplett deutsche Version (A) deutsche Anleitung (E) englische Anleitung

VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

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

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

SPIELRAUM GBR
A. Frank V. Meyer
Haid 6 · 94428 Eichendorf
TEL. 0 99 37/14 43
FAX 0 99 37/14 42
24 h 0 99 37/14 45
★★★★★★★★ Versand ★★★★★★★★
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

PC – CD – ROM/Macintosh

7th Guest	129,95	–
Alone in the Dark	109,95	–
Burntime	99,95	–
Carriers at War	–	99,95
Chuck Yeagers Air Comb.	–	99,95
City 2000	119,95	–
Comanche + 100 Missions	109,95 *	–
Dark Seed dt.	99,95	99,95
Der Patrizier	109,95	–
Dracula Unleashed	109,95	–
Dungeon Hack	99,95	–
El Fish	–	99,95
F-18 Hornett	–	119,95
Goblins 3 dt.	109,95	–
Indiana Jones 4	99,95	89,95
Iron Helix (CD-ROM in dt.)	99,95	139,95
Journeyman Project	89,95	149,95
Jurassic Park	89,95	–
Labyrinth of Time	79,95	–
Larry 6	119,95	109,95
Legend of Kyrandia 2	99,95 *	–
Inca II	99,95	–
Maniac Mansion 2	99,95	–
Might & Magic Teil 3-5 dt.	109,95	–
Monkey Island 1	99,95	89,95
Man Enough	99,95	–
Nascar Challenge e	–	79,95
Rebel Assault (Star Wars)	109,95	–
Sim City 2000 MAC		109,95
Star Trek 25th Anniv.	i.V.	99,95
Strike Comm. CD-Rom		99,95
Starflight 2 MAC		99,95
Stronghold	99,95	–
TFX CD-Rom		109,95 *
Ultima 1-6	139,95	–
Ultima Underworld 1 + 2	99,95	–

PC / AMIGA

Aces over Europe dt.	89,95	–
Air Combat Classics	89,95	79,95
Aufschwung Ost dt.	79,95	69,95
Ambermoon	99,95 *	89,95
Anstoß	79,95	69,95
Carriers at War 2 e	99,95 *	–
DSA-Sternenschweif	99,95	–
Dungeon Master 2	99,95 *	i.V.
Eishockey Man.X-Mas Edit.	99,95	89,95
Elite 2 – The Frontier dt.	79,95	69,95
Eye of the Beholder 1-3	99,95	–
Empire Deluxe dt.	99,95 *	i.V.
FS 5.0 engl. PC		89,95
Flight Sim. 5.0 dt.	139,95	–
Innocent until Caught	89,95	–
Jurrasic Park dt.	69,95	69,95
Larry 6	99,95	i.V.
Lands of Lore PC e		69,95
Lands of Lore dt.	89,95	–
Legend of Fairghail dt.	49,95	49,95
Master of Orion dt.	109,95	–
Maniac Manison 2 e/dt.	99,95	–
Might & Magic 5 e/dt.	94,95	–
Monkey Island 2 dt.	89,95	79,95
Pirates! Gold PC e		79,95
Police Quest 4 e	99,95	–
Privateer	99,95	–
Quest for Glory 4 e	89,95	–
Protostar dt.	69,95	–
Railr. Tyc. Deluxe e		79,95
Railroad Tycoon Del. dA	99,95	–
Shadow Caster dA PC		79,95
Sim Farm dA	69,95	–
Sim City 2000 dA	99,95	i.V.
Star Trek Judgem. Rites dt.	99,95	–
Star Trek Judgem. Rites e	79,95	–
Star Trek 25th Annivers.	89,95	69,95
Starlord	99,95 *	–
Syndicate dt.	89,95	69,95
TFX-Tact. Fighter Experim.	99,95	–
The Summonig	99,95	–
Turrican III	89,95	79,95
Ultima 8	119,95 *	–
Ultima Underworld II dA	79,95	–
Wizardry Trilo. 5-7	99,95	–
WW 2: Battl. o.t. South Pac.	89,95	–
X-Wing dA	84,95	–
B-Wing (X-Wing Data 2)	59,95	–

Atari ST

Ambermoon	89,95*	Ishar 2	79,95
Dreamlands	89,95	Elite 2	89,95

(Transarctica, Ishar 1, Storm Master)

AV 88 Harrier Assault	89,95
Indiana Jones 3	49,95

. . . und jede Menge mehr auf Lager

Commodore CD-32

Castles 2	99,95
Chambers of Shaolin	69,95
Dangerous Streets	79,95
Deep Core	69,95
Der Clou	89,95 *
Elite 2	69,95 *
Humans	74,95 *
Inferno	79,95 *
James Bond Robocod 2	69,95
Jurassic Park	79,95 *
Labyrinth of Time	89,95
Liberation	89,95
Lotus Trilogie 1-3	74,95 *
Lunar Command + Overkill	79,95
Microcosm	89,95 *
Pirates ! Gold	89,95
Psycho Killer	69,95
Pinball Fantasies	79,95
Sensible Soccer	69,95
TFX - Tactical Fighter Experim.	99,95 *
Town with no Name	79,95

Mega Drive/SNES

FIFA Intern. Soccer	99,95	–
Jungle Strike	119,95	129,95
Striker	–	119,95

und 1000 x mehr Spiele

Außerdem: Game Boy, Mega CD, Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto: Ein Spiel 10,–, zwei Spiele 8,–, drei Spiele 6,–, darüber frei. Vorkasse + 1/2 der Kosten + 3,50 Einschr.
Fordern Sie unseren Katalog an. Gratis !
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten !

Innovativ
Aktuell
Kompetent:

DIE COMPUTER-BÜCHER DES MARKT & TECHNIK VERLAGES.

Jetzt im Handel!*

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik

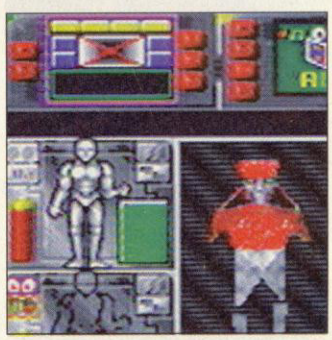
Markt&Technik Bücher-
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

5404



Liberation

Ganz schön frustrierend. Da wartet man seit über einem Jahr auf Tony Crothers neues Rollenspiel für den Amiga und dann erscheint es endlich und es ist für das CD32. Nichts gegen Commodores CD-ROM-Konsole, sie möge gedeihen, aber ich hätte mir schon als erstes gerne eine Diskettenversion gewünscht. Na ja, so bleibt Euch die Enttäuschung noch ein paar Monate erspart, denn das Spiel ist nun wirklich kein Meisterwerk geworden. Wer den direkten Vorgänger *Captive* kennt, ist bereits mit den Spielmechanismen vertraut. Wieder steuern wir vier Droiden durch eine dreidimensionale Science-fiction-Welt. Jeden Blechkübel dürfen wir dabei individuell ausrüsten und so der Aufgabe optimal anpassen. Neben einem enttäuschend winzigen und noch dazu langsamen Ausblick in die 3-D-Welt, sind auf dem Bildschirm ein überdimensioniertes Textfenster für Gespräche, vier Inventory-Screens für die Roboter, ein Minni-Automapper und einige Option-Menüs untergebracht. In diesem unübersichtlichen Gewusel geht der Spielspaß viel zu schnell flöten. Besonders frech ist, daß wir nur einen Spielstand abspeichern dürfen – für ein Rollenspiel indiskutabel. So kann nur der CD-Sound wirklich überzeugen. *vw*



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Mindscape

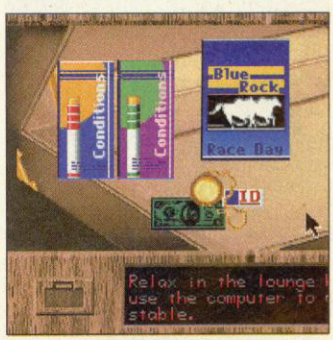
CD32 51%

Grafik: 46% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: mittel
Geplant für: MS-DOS, Amiga



Quaterpole

Ein echtes Minderheiten-Thema, was da von Microleague aufgelegt wurde. Es wird wohl in Deutschland nicht allzu viele Computerfreaks geben, die sich für einen Rennstall-Manager erwärmen. Wenn wir uns in dieser Beurteilung täuschen sollten, dann darf man *Quaterpole* eingeschränkt empfehlen. Zumindest wirtschaftlich-wettechnisch wird Solides geboten. Ihr könnt sowohl als Zocker als auch als Rennstallbesitzer Euer Glück machen. Erstere studieren sorgfältigst die Rennzeitungen und Tips der Buchmacher, letztere ersteigern neue Pferdchen, heuern teure Jockeys an und beschäftigen Trainer. Beide erfreuen sich an 60 automatisch ablaufenden Rennen in der Woche und 125 zusätzlichen Hindernisläufen übers Jahr. Ihr könnt also entweder Euer Geld durch gezieltes Wetten machen oder indem Ihr ein paar fixe Renner an den Start schickt, clevere Zocker kombinieren beides. Leider schleppen sich Grafik und Menüsystem stark abgeschlagen über die Ziellinie und trüben das Pferdevergnügen nachhaltig. *vw*



Genre: Simulation
Hersteller: Microleague
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte

MS-DOS 47%

Grafik: 30% **Sound: 59%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, VGA, 640 KB RAM, 4 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib
Geplant für: –

wenn die Infrastruktur an der Rennstrecke stimmt, geht das Rennen los. Zur Wahl stehen 15 Szenarien, darunter auch die BRD, die sich alle im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Ihr baut aus der Vogelperspektive Eure Rennstrecke, das Programm bietet mehrere Zoomstufen. Die einzelnen Betriebe werden auf Extra-Bildschirmen verwaltet, das ganze Spiel über Menüs gesteuert. Die Idee von *Railway Challenge* ist eigentlich nicht schlecht, aber an der technischen Umsetzung haperts ein wenig. Die Menüs und Infobildschirme sind teilweise so unglücklich miteinander verwoben, daß man im Eifer des Gefechts völlig die Orientierung verliert. Nichts für Einsteiger. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Sunflowers
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 43% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386SX, VGA, 2 MByte RAM, 11 MByte Festplatte
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster
Geplant für: Amiga

Rennstrecken bieten Euch die übliche 3D-Perspektive, die schnell, aber ruckelig an Euch vorbeizieht. Armaturen, Streckenführung und Plazierung werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet. *Nigel Mansell's World Championchip* legte gegenüber der Standard-Amiga-Version einen Zahn zu, reißt aber immer noch keinen Rennfreak vom Hocker. *cd*

Genre: Simulation
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: ????

CD32 51%

Grafik: 55% **Sound: 44%**
Schwierigkeit: leicht
Bereits erschienen: MS-DOS, Amiga, ST, Super NES,

Elite 2- Frontier *	69,90	Secret Weap. o.t.L.	79,90	Winter Olympics*	74,90
Eye of Beholder 3*	79,90	Sensible Soccer**	59,90		
F 15 Str.Eagle 3**	89,90	7 Cities of Gold 2	69,90	**AMIGA**	
Falcon 3.0-Mig 29**	59,90	Shadowcaster**	79,90		
Fantasy Empires	69,90	Sherlock Holmes*	79,90	Alien 3**	54,90
Fatty Bear	64,90	Silverball**	59,90	Alien Breed 2**	54,90
Fields of Glory**	89,90	Simon the Sorcerer*	84,90	Anstoß*	69,90
Flashback*	69,90	Sim City 2000	79,90	Aufschwung Ost*	64,90
Flugsimulator 5.0*	124,90	Space Quest 5*	69,90	Battle Isle 2*	79,90
-New York, Paris je	44,90	Spaceward Ho !*	69,90	Burntime*	69,90
Formula 1GP**	89,90	**Pinball Fantasies** # 59,90**			
Freddy Pharkas*	69,90				
F.P.S.Football Pro	69,90	Spelunx #	69,90	Christ.Columbus*	74,90
Gateway 2	64,90	Star Trek 2**	79,90	D.Schatz i.Silbersee*	79,90
Goal *	64,90	Starlord**#	89,90	Die Siedler*	79,90
Goblins 3*	79,90	Street Fighter 2**	64,90	Dune 2*	59,90
Hand of Fate*#	69,90	Strike Commander**	84,90	Elshockey Manager*	74,90
Harpoon 2#	79,90	Strike Com.Tact.Op**	39,90	Elite 2**	59,90
Hattrick*#	79,90	Strike Com.Speech**	29,90	F-117 Nighthawk**#	69,90
Hired Guns**	84,90	Stronghold*	79,90	Goal*	59,90
History Line*	79,90	Subwar 2050**	89,90	History Line*	69,90
Inca 2*	84,90	Syndicate*	79,90	Jurassic Park**	59,90
Incredib.Machine 2*	69,90	Syndicate Data*	39,90	King's Quest 6*#	64,90
Sam & Max * 84,90				Lothar Matthäus*	64,90
Indiana Jones 4*	84,90	Take-a-Break Pinball*	64,90	Mad News*#	69,90
Indy Car Racing*	79,90	Terminator Rampage	69,90	Mortal Combat**	59,90
Innocent u.caught**#	84,90	T.F.X.**	79,90	Penthouse Deluxe**	59,90
Islands of Dr. Brain	69,90	Tornado**	79,90	Pinball 1+2**	64,90
Jonathan*	79,90	Turrican 2**#	69,90	Pizza Connection*#	79,90
Jordan in Flight**	74,90	Ultima Underw. 2**	74,90	Sensible Soccer**	54,90
Jurassic Park**	69,90	Ultima 7 Part 2**	79,90	Syndicate**	64,90
Kasparov's Gambit**	79,90	Ultima 8 - Pagan**#	84,90	Tornado**	69,90
Kingmaker*	69,90	Ultima 8 Speech**#	39,90	Turrican 3**	59,90
King's Quest 6*	79,90	Victory at Sea #	79,90	**Disketten**	
Krusty's Fun House**	59,90	Wall Street Manager*	79,90	10 HD 3.5" NoName	12,90
Lands of Lore*	64,90	Warlords 2	69,90	10 DD 3.5" NoName	8,90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer Str.115 / Ecke Vierlandenstr.(100m vom CCB)

Tel. : 040 / 721 13 97

Fax.: 040 / 724 09 73 Bestellannahme : Mo.- Fr. : 15 - 20 Uhr ; Sa.: 10 - 15 Uhr
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern !
Versandkosten : Vorkasse 6,90 DM ,Nachnahme 9,90 DM zzgl.NN-Gebühr
(3,-DM), ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Mit 5 Mark dabei!

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

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

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

Datum Ort
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Unterschrift

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 Hefte folgende Themen:

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

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

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❒ Ja ❒ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

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

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

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

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

1.

2.

3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Briefmarke drauf – und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

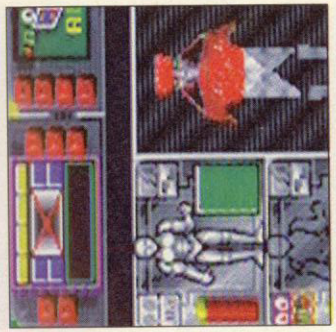
D-85531 Haar

durch gezieltes Wetten machen oder indem Ihr ein paar fixe Renner an den Start schickt, clevere Zocker kombinieren beides. Leider schleppen sich Grafik und Menüsystem stark abgeschlagen über die Ziellinie und trüben das Pferdevergnügen nachhaltig. *vw*



Genre: Simulation
Hersteller: Microleague
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte
MS-DOS **47%**
Grafik: 30% **Sound:** 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, VGA, 640 KB RAM, 4 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib
Geplant für: –

und noch dazu langsamen Ausblick in die 3-D-Welt, sind auf dem Bildschirm ein überdimensioniertes Textfenster für Gespräche, vier Inventory-Screens für die Roboter, ein Minni-Automapper und einige Option-Menüs untergebracht. In diesem unübersichtlichen Gewusel geht der Spielspaß viel zu schnell flöten. Besonders frech ist, daß wir nur einen Spielstand abspeichern dürfen – für ein Rollenspiel indiskutabel. So kann nur der CD-Sound wirklich überzeugen. *vw*



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Mindscape
CD32 **51%**
Grafik: 46% **Sound:** 68%
Schwierigkeit: mittel
Geplant für: MS-DOS, Amiga

TECHNIK VERLAGES.

Jetzt im Handel!*

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

5404

Markt&Technik

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Jurassic Park dt. 69,95 69,95
Larry 6 99,95 i.V.

Lands of Lore PC e 69,95 –
Lands of Lore dt. – –
Legend of Fairghail dt. 89,95 –
Master of Orion dt. 49,95 49,95
Maniac Mansion 2 e/dt. 109,95 –
Might & Magic 5 e/dt. 99,95 –
Monkey Island 2 dt. 94,95 –
Pirates! Gold PC e 89,95 79,95
Police Quest 4 e 79,95 –
Privateer 99,95 –
Quest for Glory 4 e 99,95 –
Protostar dt. 89,95 –
Railr. Tyc. Deluxe e 69,95 –
Railroad Tycoon Del. dA 99,95 –
Shadow Caster dA PC 79,95 –
Sim Farm dA 69,95 –
Sim City 2000 dA 99,95 i.V.
Star Trek Judgem. Rites dt. 99,95 –
Star Trek Judgem. Rites e 99,95 –
Star Trek 25th Annivers. 79,95 –
Starlord 89,95 69,95
Syndicate dt. 99,95* –
TFX-Tact. Fighter Experim. 89,95 69,95
The Summonig 99,95 –
Turrican III 99,95 –
Ultima 8 89,95 79,95
Ultima Underworld II dA 119,95* –
Wizardry Trilo. 5-7 79,95 –
WW 2: Battl. o.t. South Pac. 99,95 –
X-Wing dA 89,95 –
B-Wing (X-Wing Data 2) 84,95 –

Atari ST

Ambermoon 89,95* Ishar 2 79,95
Dreamlands 89,95 Elite 2 89,95
(Transarctica, Ishar 1, Storm Master) 89,95
AV 88 Harrier Assault 49,95
Indiana Jones 3
... und jede Menge mehr auf Lager

Commodore CD-32

Castles 2 99,95
Chambers of Shaolin 69,95
Dangerous Streets 79,95
Deep Core 69,95
Der Clou 89,95*
Elite 2 ..... 69,95*
Humans 74,95*
Inferno 79,95*
James Bond Robocod 2 ..... 69,95*
Jurassic Park 79,95*
Labyrinth of Time 89,95*
Liberation 89,95*
Lotus Trilogie 1-3 ..... 74,95*
Lunar Command + Overkill 79,95*
Microcosm 89,95*
Pirates ! Gold 69,95
Psycho Killer 79,95
Pinball Fantasies 79,95*
Skidmarks 2 Soccer 69,95
TFX - Tactical Fighter Experim. 99,95*
Town with no Name 79,95

Mega Drive/SNES

FIFA Intern. Soccer 99,95 –
Jungle Strike 119,95 129,95
Striker 119,95
und 1000 x mehr Spiele

Außerdem: Game Boy, Mega CD, Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto: Ein Spiel 10,–, zwei Spiele 8,–, drei Spiele 6,–, darüber frei. Vorkasse + 1/2 der Kosten + 3,50 Einschr.
Fordern Sie unseren Katalog an. Gratis !
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten !



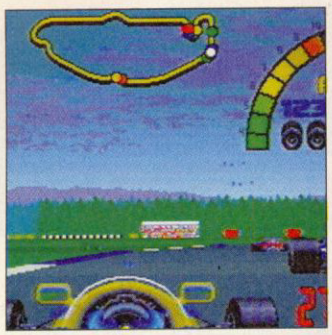
Railway Challenge

Man darf sich nicht täuschen lassen. Eisenbahnen sind zwar wichtig in *Railway Challenge*, spielen aber nicht die Hauptrolle. Vielmehr setzt die unternehmerische Planung schon vor dem eigentlichen Schienenrennen ein. Ihr tretet wahlweise mit Dampf-, Diesel- oder Elektrolok gegen zwei Computergegner an. Je nach eingesetztem Maschinchen ändert sich der Spielablauf etwas. Ziel ist in jedem Fall als erster eine funktionierende Eisenbahnlinie zu bauen, die von Stadt A nach Stadt B verläuft und möglichst schneller unterwegs ist als die Konkurrenz. Bevor Ihr losstuckert, müßt Ihr Eure Loks erst einmal selber bauen und das gelingt nur, wenn Ihr genügend Zuliefererbetriebe unter Vertrag habt. Erst wenn die Infrastruktur an der Rennstrecke stimmt, geht das Rennen los. Zur Wahl stehen 15 Szenarien, darunter auch die BRD, die sich alle im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Ihr baut aus der Vogelperspektive Eure Rennstrecke, das Programm bietet mehrere Zoomstufen. Die einzelnen Betriebe werden auf Extra-Bildschirmen verwaltet, das ganze Spiel über Menüs gesteuert. Die Idee von *Railway Challenge* ist eigentlich nicht schlecht, aber an der technischen Umsetzung haperts ein wenig. Die Menüs und Infobildschirme sind teilweise so unglücklich miteinander verwoben, daß man im Eifer des Gefechts völlig die Orientierung verliert. Nichts für Einsteiger. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Sunflowers
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 43% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386SX, VGA, 2 MByte RAM, 11 MByte Festplatte
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster
Geplant für: Amiga



Nigel Mansell

Der Formel-1-Zirkus dreht sich wieder einmal: Allerdings dürfen sich die CD32-Besitzer nicht hinter den deutschen Hoffnungsträger Michael Schuhmacher klemmen, sondern müssen mit dem Formel-1-Veteranen Nigel Mansell Vorlieb nehmen. In der CD32-Version darf sich der Fahrer auf neue Animationen freuen, die den restlichen Systemen vorenthalten blieben. Nutzen zieht auch der Sound aus der CD-ROM: Die Musik kommt direkt von der Scheibe. Ansonsten blieb alles beim alten: Am Steuer vom Williams Renault dreht Ihr in der letzten Weltmeisterschaft Eure Runden. Dabei könnt Ihr zwischen dem Trainings- und dem Weltmeisterschaftsmodus wählen. Vor jedem Start erwartet Euch das Wagentuning: Ihr wählt zwischen verschiedenen Reifensätzen, Spoilern und Getrieben. Die Rennstrecken bieten Euch die übliche 3D-Perspektive, die schnell, aber ruckelig an Euch vorbeizieht. Armaturen, Streckenführung und Plazierung werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet. *Nigel Mansell's World Championchip* legte gegenüber der Standard-Amiga-Version einen Zahn zu, reißt aber immer noch keinen Rennfreak vom Hocker. *cd*



Genre: Simulation
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: ????

CD32 51%

Grafik: 55% **Sound: 44%**
Schwierigkeit: leicht
Bereits erschienen: MS-DOS, Amiga, ST, Super NES,

MEGA PLAY
Versand-Service
Games and fun for everyone !
Inh. Peter Fecht / Chr. Moeller

MS-DOS

1869*	74,90
A-Train*	89,90
Aces over Europe*	74,90
Airbus A 320 USA**	84,90
A.Mc Lean's Pool**	64,90
Alien Breed**	59,90
Alone in t. Dark 2**#	84,90
Ambush at Sorinor**	84,90
Archon Ultra*#	79,90
Aufschwung Ost*	69,90
B 17 Flying Fortress**	89,90

Anstoß* 64,90

Battle Isle 2*#	79,90
Bazooka Sue*	84,90
Betrayal at Krondor*	79,90
Big Sea**#	69,90
Body Blows**	59,90
Bundesliga Man.Pro*	69,90
Burning Steel*	79,90
Burntime*	79,90
Cannon Fodder**#	64,90
Chessmaster 3000	64,90
Christoph Kolumbus*#	79,90
Civilization*	89,90
Comanche*	84,90
Coman. Data 1+2* je	49,90
Crazy Football*	69,90
CyberRace**	79,90
Dark Sun	69,90
Das Schwarze Auge*	79,90
Day of the Tentacle*	84,90
Der Patrizier*	79,90
D. Schatz i.Silbersee*	84,90
Die Siedler*#	79,90
Dracula**	84,90
Dune 2*	64,90

Rebel Assault CD-ROM 79,90

Eishockey Manager*	79,90
Elite 2- Frontier *	69,90
Eye of Beholder 3*	79,90
F 15 Str.Eagle 3**	89,90
Falcon 3.0-Mig 29**	59,90
Fantasy Empires	69,90
Fatty Bear	64,90
Fields of Glory**	89,90
Flashback*	69,90
Flugsimulator 5.0*	124,90
-New York, Paris je	44,90
Formula 1GP**	89,90
Freddy Pharkas*	69,90
F.P.S.Football Pro	69,90
Gateway 2	64,90
Goal *	64,90
Goblins 3*	79,90
Hand of Fate*#	69,90
Harpoon 2#	79,90
Hattrick*#	79,90
Hired Guns**	84,90
History Line*	79,90
Inca 2*	84,90
Incredib.Machine 2*	69,90

Sam & Max * 84,90

Indiana Jones 4*	84,90
Indy Car Racing*	79,90
Innocent u.caught**#	84,90
Islands of Dr. Brain	69,90
Jonathan*	79,90
Jordan in Flight**	74,90
Jurassic Park**	69,90
Kasparov's Gambit**	79,90
Kingmaker*	69,90
King's Quest 6*	79,90
Krusty's Fun House**	59,90
Lands of Lore*	64,90

MS-DOS

Larry 6*	69,90
Lemmings 2**	79,90
Links 386 Pro**	89,90
Links Kurse je	44,90
Lollypop**#	74,90
Lord of t.Rings 2**	69,90
Lords of Power**	79,90
Lost in Time*	84,90
Lothar Matthäus F.*#	69,90
Lotus 3	64,90
Mad News*#	79,90

Master of Orion 89,90**

Might & Magic 5*	84,90
Monkey Island 2*	79,90
Mortal Combat*#	59,90
NFL Coaches F.**	79,90
NHL Hockey**	79,90
Pacific Strike**#	84,90
Patriot**	79,90
Penthouse Deluxe**	64,90
Pinball Dreams**	64,90
Pirates Gold*	89,90

Das schwarze Auge 2* # 74,90

Pizza Connection*#	79,90
Prince of Persia 2**	69,90
Privateer**	84,90
Privateer Speech**	39,90
Privateer Sp.Op.1**#	39,90
Protostar*	74,90
Railr.Tycoon Deluxe**	79,90
Railway Challenge*	69,90
Return o.t.Phantom**	79,90
Ryder Cup Golf**	69,90
Robocod**	64,90

Sam and Max*	84,90
Secret Weap. o.t.L.	79,90
Sensible Soccer**	59,90
7 Cities of Gold 2	69,90
Shadowcaster**	79,90
Sherlock Holmes*	79,90
Silverball**	59,90
Simon the Sorcerer*	84,90
Sim City 2000	79,90
Space Quest 5*	69,90
Spaceward Ho !*	69,90

Pinball Fantasies # 59,90**

Spelunx #	69,90
Star Trek 2**	79,90
Starlord**#	89,90
Street Fighter 2**	64,90
Strike Commander**	84,90
Strike Com.Tact.Op**	39,90
Strike Com.Speech**	29,90
Stronghold*	79,90
Subwar 2050**	89,90
Syndicate*	79,90
Syndicate Data*	39,90

Take-a-Break Pinball*	64,90
Terminator Rampage	69,90
T.F.X.**	79,90
Tornado**	79,90
Turrican 2**#	69,90
Ultima Underw. 2**	74,90
Ultima 7 Part 2**	79,90
Ultima 8 - Pagan**#	84,90
Ultima 8 Speech**#	39,90
Victory at Sea #	79,90
Wall Street Manager*	79,90
Warlords 2	69,90

MS-DOS

Wing C.2 + Speech*	69,90
Wing C. Academy**	69,90
Winter Olympics**	69,90
X-Wing**	84,90
X-Wing Mission 2*	39,90
X-Wing Upgrate Kit*	54,90
Zeppelin*#	79,90

CD-ROM

Alone in the Dark*	89,90
Battle Isle 2*#	79,90
Burning Steel*#	84,90
Burntime*	79,90
Comanche	89,90
Day of t. Tentacle*#	84,90
Der Patrizier*	84,90
Eye of Behold. 1+2+3*	84,90
Freddy Pharkas**	79,90
Goblins 2*	84,90
Goblins 3*	84,90
History Line*	64,90
Inca 2*	114,90
Indiana Jones 4*	84,90

Iron Helix**	79,90
Journeyman Project	69,90
Jurassic Park**	69,90
Jutland	114,90
Labyrinth of Time**	74,90
Lands of Lore*	79,90
Man Enough	79,90
Might & Magic 3-5*	84,90
Rebel Assault*#	89,90
Stronghold*	79,90
S.Str.Commander**	84,90
The 7th Guest**	124,90
Turrican 2**#	64,90
Ultima Underw. 1+2**	84,90
Winter Olympics*	74,90

AMIGA

Alien 3**	54,90
Alien Breed 2**	54,90
Anstoß*	69,90
Aufschwung Ost*	64,90
Battle Isle 2*	79,90
Burntime*	69,90

Christ.Columbus*	74,90
D.Schatz i.Silbersee*	79,90
Die Siedler*	79,90
Dune 2*	59,90
Eishockey Manager*	74,90
Elite 2**	59,90
F-117 Nighthawk**#	69,90
Goal*	59,90
History Line*	69,90
Jurassic Park**	59,90
King's Quest 6*#	64,90
Lothar Matthäus*	64,90
Mad News*#	69,90
Mortal Combat**	59,90
Penthouse Deluxe**	59,90
Pinball 1+2**	64,90
Pizza Connection*#	79,90
Sensible Soccer**	54,90
Syndicate**	64,90
Tornado**	69,90
Turrican 3**	59,90

Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer Str.115 / Ecke Vierlandenstr.(100m vom CCB)

Tel. : 040 / 721 13 97

Fax.: 040 / 724 09 73 Bestellannahme : Mo.- Fr : 15 - 20 Uhr ; Sa.: 10 - 15 Uhr
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern !
Versandkosten : Vorkasse 6,90 DM ,Nachnahme 9,90 DM zzgl.NN-Gebühr (3,-DM), ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

AMIGA

Ambermoon	(dV)	75,00 DM
Anstoß	(dV)	71,00 DM
Aufschwung Ost	(dV)	73,50 DM
Beastlord	(dA)	46,50 DM
Body Blows Galactic	(dA)	52,50 DM
Burntime	(dV)	72,00 DM
Dennis	(dA)	65,50 DM
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Elite 2	(dV)	55,00 DM
Fury the Furies	(dA)	59,50 DM
Hired Guns	(dA)	65,00 DM
Jurassic Park	(dV)	64,50 DM
Jurassic Park 1200/4000	(dV)	73,50 DM
Kingmaker	(dV)	71,50 DM
Kings Quest 6	(dV)	79,50 DM
Mortal Combat	(dA)	54,00 DM
Penthouse Hot Numbers Del.	(dV)	65,50 DM
Prime Mover	(dA)	57,50 DM
Ryder Cup	(dA)	65,00 DM
Simon the Sorcerer	(dV)	99,00 DM
Stardust	(dA)	39,50 DM
Startrek 1200/4000		82,00 DM
Terminator 2	(dA)	54,00 DM
Turrican 3	(dA)	67,00 DM
Zool 2	(dA)	52,50 DM

CD 32

Alfred Chicken	(dA)	47,50 DM
James Pond 2	(dA)	73,50 DM
Morph	(dA)	69,00 DM
Pinball Fantasies	(dA)	71,00 DM
Sleepwalker	(dA)	79,50 DM
Trolls	(dA)	52,50 DM
Whales Voyage	(dV)	65,00 DM
Zool	(dA)	55,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	79,00 DM
Gravis Joystick		59,00 DM
Speichererweiterungen:		
A500: um 512K mit Uhr		79,00 DM
A500: auf 2 MB mit Uhr		229,00 DM
A500 Plus: um 1 MB		109,00 DM
A600: um 1MB mit Uhr		149,00 DM

IBM

Aces over Europe	(dV)	81,00 DM
Anstoß	(dV)	71,00 DM
Aufschwung Ost	(dV)	81,00 DM
Batman Returns	(dA)	65,00 DM
Chess Genius (Lang)	(dV)	169,00 DM
Christoph Kolumbus	(dV)	93,00 DM
CyberRace	(dV)	85,00 DM
Der Schatz im Silbersee	(dV)	93,00 DM
Doom		82,50 DM
Dracula	(dA)	85,00 DM
Dreamlands	(dA)	57,50 DM
Dungeon Hack		75,00 DM
Elite 2	(dA)	72,50 DM
Fantasy Empires		71,00 DM
Flight Simulator 5	(dV)	139,00 DM
Scenery San Francisco		75,00 DM
Scenery New York		49,00 DM
Scenery Paris		49,00 DM
Gabriel Knights	(dV)	98,00 DM
Gobliins 3	(dV)	97,50 DM
Incredible Toons	(dA)	72,50 DM
Inca 2	(dV)	105,00 DM
Indy Car Racing	(dA)	81,50 DM
Kingmaker	(dV)	71,50 DM
Kyrandia 2		67,50 DM
Labyrinth of Time		74,50 DM
Larry 6	(dV)	97,50 DM
Lothar Matthäus	(dV)	80,50 DM
Master of Orion	(dA)	97,50 DM
Mortal Combat	(dA)	65,00 DM
NHL Hockey	(dA)	85,00 DM
Police Quest 4		72,50 DM
Prince of Persia 2	(dA)	72,50 DM
Privateer	(dA)	92,50 DM
Quest for Glory 4	(dV)	98,50 DM
Return of the Phantom	(dV)	95,00 DM
Sam & Max	(dV)	97,50 DM
Shadow Caster	(dA)	77,50 DM
Sim City 2000		79,50 DM
Sim City 2000	(dV)	106,00 DM
Simon the Sorcerer	(dV)	99,00 DM
Star Trek 2	(dA)	98,50 DM
Stronghold	(dV)	89,50 DM
Subwar 2050	(dV)	97,50 DM
Terminator Rampage	(dV)	89,50 DM
TFX	(dA)	94,00 DM

CD ROM

Burning Steel (incl.Mission 1-3)	(dV)	97,50 DM
Comanche (incl. Mission 1&2)		105,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	105,00 DM
Dracula Unleashed		89,50 DM
Eye of Beholder 1-3	(dV)	97,50 DM
Gabriel Knight	(dA)	106,00 DM
Gobliins 3	(dV)	123,00 DM
Hannibal & 200 Shareware Spiele	(dV)	74,00 DM
Inca 2	(dV)	139,00 DM
Indiana Jones 4&1000 Spiele	(dV)	82,00 DM
Iron Helix	(dV)	85,00 DM
Labyrinth of Time		75,00 DM
Man Enough		86,00 DM
Might & Magic 3-5	(dV)	97,50 DM
Police Quest 4	(dA)	81,50 DM
Protostar	(dA)	71,00 DM
Rebel Assault		89,50 DM
Return to Zork		89,50 DM
Stronghold	(dV)	89,50 DM
Super Strike Commander	(dA)	92,50 DM
TFX		115,00 DM
Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz		70,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenkrad)		169,00 DM
Soundblaster 2.0 de Luxe	(dA)	159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(dA)	279,00 DM
Lösungshefte	**(dV)**	**19,95 DM**

ATARI ST **Spiele auf Anfrage**

* Vorankündigung i.V. in Vorbereitung

VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.

Versandkosten DM 6,- Ausland Versandkosten DM 15,-

PEROKA SOFT
Ruth Langebartels
Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: 0 21 61/17 90 18, Fax: 0 21 61/17 90 19

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25



Sim City 2000

Der Nachfolger des schon legendären *Sim City* sorgt erneut für Aufsehen. Nach der erstklassigen Mac-Version läßt nun die PC-Variante von *Sim City 2000* bitten. Dabei gibt Maxis dem Begriff Konvertierung eine neue Bedeutung, denn die durchgestylte PC-Version gleicht dem Original wie ein Hochhaus dem anderen. Damit der anspruchsvolle *Sim City 2000*-Konstrukteur keinen heiligen Macintosh-Pixel missen muß, strickten die Techniker *Sim City 2000* ein Super VGA-Gewand. Mit 640 mal 400 Pixeln und 256 Farben braucht der digitale Bürgermeister auf kein Detail seiner Arbeit zu verzichten. Einer Radikalkur wurde die magere Mac-Musikbegleitung unterzogen: Aus digitalem Apple-Sound machte Maxis eine hervorragende Hintergrundmusik, die zusätzlich mit allerlei Effekten aufwartet. Auch spielerisch wurde die PC-Version nicht verändert: Noch immer bemüht Ihr Euch nach Kräften, eine digitale Großstadt aus dem Boden zu stampfen. Dabei kommt es neben einer entwickelten Infrastruktur, auf die gute Wasserversorgung und natülich eine umfassende Elektrifizierung Eures Städtchens an. Erfreulicherweise wurden auch ökologische Aspekte in *Sim City 2000* berücksichtigt. Mit diesen Voraussetzungen wächst und gedeiht die *Sim City 2000*. Eine unverwüstlich geniale Spielidee, die auch nach über vier Jahren nichts von ihrem unwiderstehlichen Klötzchenbauercharme verloren hat. Will Wrights außergewöhnliche Simulation weist den Weg in die Softwarezukunft. *cd*

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 90%

Grafik: 72% **Sound: 54%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster (Pro), Spektrum (16)
Bereits erschienen: MAC



Jurassic Park

An der Story hat sich nichts getan: Wie in der Diskettenversion, ist auch die *Jurassic Park*-CD-Version ein zweigeteiltes Spiel. Im ersten Teil des Spiels erwartet Euch nichts anderes als ein mit Dinosauriern angereicherter *Chaos Engine*-Verschnitt. In den ersten sechs Leveln kommen einige vertrackte Rätsel auf den Paläntologen zu, so müssen Tim und Lex gefunden werden, beerenhungrige Saurier gefüttert werden und einige andere Saurierrätsel gelöst werden. Hinweise zur Lage findet Dr. Grant im Dinopark-Computernetz. Nebenbei brutzelt er mit dem Elektroschockgewehr oder der Saurierflinte angreifende Dinos aus dem Weg. Im zweiten Teil des Spiels schlüpft Ihr dann in einer 3D-Umgebung durch die Gänge und hütet Euch vor angreifenden Raptoren. Ausreichender Speicherplatz ließ auch den 3D-Studio-Vorspann zu Ehren kommen. Allerdings kann Oceans Computerdino nicht ganz mit den Kollegen von ILM mithalten. Nur für *Jurassic*-Fans, die bis jetzt die Diskettenversion verschmähten. *cd*



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Leisuresoft

CD-ROM 76%

Grafik: 74% **Sound: 72%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 2 MByte RAM
Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib
Bereits erschienen: Diskette

ONLY THE BEST



Hilfe! Uns wächst die Arbeit langsam aber sicher über den Kopf. Unsere *POWER-PLAY*-Testcrew wühlt sich bis zum Umfallen durch den Wust an frischen Spielemustern und buddelt sich bis tief in die Nacht durch säckeweise Leserpost. Um unsere Mannschaft vor der völligen Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung einen/eine



REDAKTEUR/IN

Unser/e Wunschkandidat/in verfügt über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung. Eine langjährige Spielerfahrung sowie eine flotte Schreibe und gute Englischkenntnisse setzen wir ebenso voraus wie Teamgeist, Kreativität und die Fähigkeit zum selbständigem Arbeiten. Wer sich dann noch traut, mit unkonventionellen Kollegen zusammenzuarbeiten, beim Umgang mit technischem Gerät keine Schwellenangst verspürt und in der Lage ist, termingerecht zu arbeiten, ist unser/e Mann/Frau.



Aber Vorsicht: Bei uns in der *POWER PLAY* wird zwar ziemlich viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Als Redakteur/in recherchiert Ihr für aktuelle Reportagen und Storys, betreut Rubriken, schreibt Schwerpunktartikel und Testberichte. Ihr verbringt viel Zeit damit, bestehende Kontakte im In- und Ausland zu pflegen und natürlich neue Verbindungen zu knüpfen.

Zugegeben, wir verlangen eine ganze Menge, bieten dafür aber einen sicheren Arbeitsplatz in einem der wichtigsten Fachverlage und beim führenden Fachmagazin für Computer- und Videospiele, eine lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.

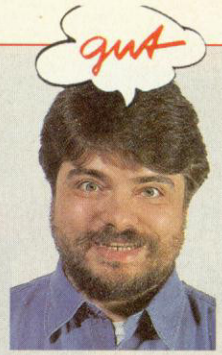
Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und zwei Probeartikel) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
Kennwort: *POWER PLAY*
z.Hd. Frau Sabine Stadler
Postfach 1304
85531 Haar

Debütant



Ritter flambiert: Für jeden Zauberspruch gibt's einen passenden Effekt



Meinen herzlichen Glückwunsch Taito: Das Debüt-Rollenspiel der Action-Firma kann sich sehen lassen. Zwar sucht der von der Edelserie *Final Fantasy* verwöhnte Monsterjäger vergeblich nach Innovationen, einer superspritzigen Story und tollen Überraschungen, aber die *Lufia*-Designer zeigen schon jetzt das Potential für künftige Spielehits. Zwar kann *Lufia: The Fortress of Doom* nicht am Thron der Kollegen kratzen, aber für eine gepflegte Schatzsuche ist das Modul genau das Richtige. Wer auf "klassische" Cartridge-Rollenspiele steht – Monster vertrimmen, Gegenstände einsammeln, Erfahrungspunkte ernten – wird an *Lufia* eine Weile zu knacken haben. Das Spiel ist sehr umfangreich, einige Puzzles sind relativ vertrackt. Zwar gibt das Handbuch viele Hinweise, um das erste Viertel des Abenteuers zu überstehen, aber trotz der Tips werden selbst Experten eine ganze Weile benötigen, um die Obergegner aus dem Märchenland zu vertreiben. Grafisch gibt's relativ wenig zu meckern: *Lufia* präsentiert sich im gewohnten Nippon-Outfit. Niedlich kleine Figürchen, große Monster, schmucke Zauberspruchseffekte bieten genug Abwechslung fürs Auge. Nur der Sound hätte für meinen Geschmack etwas herziger ausfallen können.

Lufia: The Fortress of Doom

Japans Spieler sind Rollenspiel-verrückt: Hitpoints, Monsterversemmeln und tiefe Keller sind im Land der aufgehenden Sonne gefragt wie nie zuvor. Nicht nur auf "herkömmlichen" Nippon-PCs, auch auf Konsolen grassiert das Rollenspielfieber. Grund genug für einige der etabliertesten Softwarefirmen, die sich bislang auf Action-Titel spezialisiert haben, ebenfalls ins Geschäft einzusteigen. So werkelten beispielsweise Capcom-Designer oder Konami-Programmierer schon seit geraumer Zeit an passenden Modulen. Dritter im Bund ist Taito, dessen Rollenspieldebüt *Lufia: The Fortress of Doom* jetzt als US-Version zu haben ist. So ungewöhnlich der Sprung vom Action-Knaller zum Dungeon-Modul ist, so ungewöhnlich beginnt das Fantasy-Abenteuer. Im Prinzip startet *Lufia: The Fortress of Doom* mit dem Ende des Spiels. Eine Party von vier Helden: Die Schwertschwinger Maxim und Guy sowie die Magier Artea und Selan haben vier miese Obermotze im finalen Labyrinth gestellt. Kein Problem: Die Charaktere sind stark genug, um den Bösewichtern den Garaus zu machen. Habt Ihr diesen Kampf überstanden, fängt das eigentliche Spiel erst an. 100 Jahre sind seit dem legendären Gefecht von Maxim und Co. vergangen. Frieden herrscht seitdem in Taitos Märchenland...allerdings nicht für lange. Denn das Chaos in Gestalt der vier dunklen Despoten kehrt wieder zurück, und die vier Helden vergangener Tage sind zu alt und gebrechlich, um dem Bösen Einhalt zu gebieten. Ihr schlüpft jetzt in die Rolle eines kleinen Jungen, dem Erben von Maxim. Zu Beginn seid Ihr alleine, später sammeln sich drei weitere "Kinder" Eurer Truppe an. Bevor Ihr – zum zweiten Mal – das Finale erreicht, müßt Ihr verschiedene Aufgaben im Land lösen. Unterwegs wird die Umgebung in Städten, Dungeons oder auf freier Wildbahn aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zum Kampf, werden die Monster eingeblendet und Ihr könnt per Icons die aktuelle Aktion aussuchen. Wie für ein Rollenspiel üblich, gibt's Erfahrungspunkte, Gold und Gegenstände. Ungewöhnlich: Neben "normalen" Labyrinthen gibt es einen Spezialdungeon, in dem Ihr besondere Gegenstände finden könnt. Allerdings dürft Ihr erst dann eine neue Etage des Labyrinthes erkunden, wenn Ihr fünf weitere Erfahrungslevel verdient habt – also die erste Etage mit Level Fünf, die zweite bei Level 10 usw. *mh*

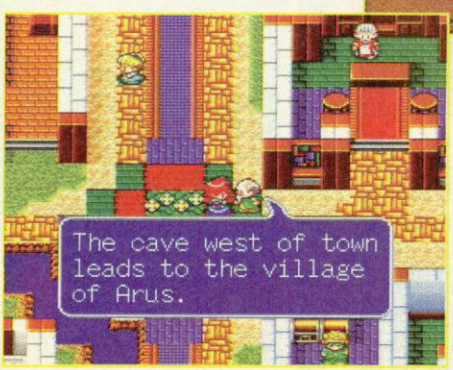


Die Viererbande wandert im Gänsemarsch über die *Lufia*-Welt

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER-NES 73%

Grafik: 65% **Sound:** 62%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie, US-Import



Sprich geschwindt: Tips und Hinweise gibt's in den Städten



Hmmm... wie kommen unsere Helden an diese Schatzkisten



Kein Rollenspiel ohne Statistik – hier die Werte für einen Charakter



On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

PC-HARDWARE

Matsushita 562 Double Speed incl.Controller	DM 469,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Sony CDU 33 A Double Speed OEM	DM 399,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 39,00
Media Concept SB 2.0, Kompatibel	DM 98,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen,Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 699,00
Multimedia KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed OEM m. Soundbl. 16 ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Super Mousell schwarz o. weiß	DM 24,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 39,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

weitere Produkte auf Anfrage!

PC-SOFTWARE-HITS

Aces over Europe	DM 84,90
Air Warrior	DM 98,90
Alone the Dark 2	DM 87,90
Anstoß	DM 70,90
Archon Ultra	DM 80,90
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 42,90
Battle Isle 2	DM 80,90
Comanche Mission Disk 2	DM 53,90
Das Schwarze Auge2 (Sternschweif)	DM 67,90

Nicht lange warten, sofort bestellen.

Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line.

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 93,90
Die Siedler	DM 80,90
Dragonsphere	DM 89,90
Elite 2 - Frontier	DM 70,90
Flugsimulator 5.0	DM139,90
Forgotten Castle	DM 80,90
Gabriel Knight	DM 77,90
Goblins 3	DM 84,90
Hattrick	DM 80,90
Inca 2	DM 89,90
Iron Helix	DM 80,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 70,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Leisure Suit Larry 6	DM 84,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 67,90
Mad News	DM 80,90
Microcosm	DM 87,90
Mortal Kombat	DM 63,90
Pizza Connection	DM 80,90
Privateer Special Operation	DM 37,90
Quest for Glory 4	DM 67,90
Sim City 2000	DM 67,90
Star Trek II	DM 84,90
Starlord	DM 91,90
Syndicate	DM 84,90
Syndicate Data	DM 47,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 91,90
Terminator Rampage	DM 69,90
Ultima 8 - Pagan	DM 87,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 36,90
X-Wing	DM 91,90
X-Wing Mission Disk	DM 58,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 87,90

PC-SPIELE FÜR CD ROM:

Alone in the Dark 2	DM 99,90
Battle Isle 2	DM 69,90
Day of the Tentacle	DM 89,90
Gabriel Knight	DM 84,90
Goblins 3	DM 98,90
Hand of Fate	DM 89,90
Inca 2	DM 114,90
Iron Helix	DM 84,90
Journeyman Projekt	DM 69,90
Jurassic Park	DM 69,90
Larry 6	DM 84,90
Man Enough	DM 84,90
Microcosm	DM 89,90
Rebel Assault	DM 84,90
Strike Commander	DM 89,90
Turrican 2	DM 63,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 89,95

PC-EROTIK SOFTWARE ab 18 Jahre

Moving Fantasies	DM 59,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Total Fantasies	DM 59,90
Foxy Poker	DM 49,90
Teresa in Paradise	DM 49,90
Teresa Personally	DM 59,90
Sweet Little Sixteen	DM 49,90
Hot Videos Angriff der Pornosaurier	DM 87,90
Eine schrecklich ...geile Familie (80 min.)	DM 87,90
...geile Familie 2	DM 87,90
...geile Familie 3	DM 87,90

SOFTWARE AMIGA 500/2000

Alien Breed 2	DM 49,90
Ambermoon	DM 84,90
Anstoß	DM 69,90
Aufschwung Ost	DM 69,90
Battle Isle 2	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 49,90
Campaign 2	DM 69,90
Cannon Fodder	DM 54,90
Christoph Kolumbus	DM 74,90
Crazy Sports Football	DM 59,90
Der Schatz im Silbersee	DM 77,90
Die Siedler	DM 84,90
Dune 2	DM 59,90
Eishockeymanager	DM 84,90
Elite 2 - Frontier	DM 59,90
F117 A Nighthawk	DM 69,90
Goal	DM 59,90
Goblins 3	DM 69,90
Gunship 2000	DM 69,90
Hannibal	DM 69,90
Hattrick	DM 64,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 69,90
Indy 4 Adv.	DM 84,90
Jurassic Park	DM 59,90
Kingmaker	DM 69,90
Legend of Kyrandia	DM 77,90
Lemmings 2	DM 63,90
Lothar Matthäus	DM 63,90
Mad News	DM 69,90
Micro Machines	DM 59,90
Morph	DM 54,95
Oscar	DM 49,90
Prime Mover	DM 56,90
Railroad Tycoon	DM 79,90
Simon the Sorerer	DM 69,90
Space Hulk	DM 69,90
Space Quest 4	DM 63,90
Syndicate	DM 63,90
The Chaos Engine	DM 63,90
The Lost Vikings	DM 69,90
Tornado	DM 69,90
Traps´n Treasure	DM 63,90
Turrican 3	DM 54,90
Uridium 2	DM 49,90
Zool 2	DM 69,90

SOFTWARE AMIGA 1200/4000

Alien Breed	DM 59,90
Anstoss	DM 69,90
Body Blows Galactic	DM 59,90
Burntime	DM 69,90
Civilisation	DM 69,90
Der Schatz im Silbersee	DM 84,90
Hattrick	DM 69,90
Ishar 2	DM 56,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 63,90
Pinball Fantasies	DM 59,90
Sim Life	DM 84,90
Simon the Sorcerer	DM 69,90
Soccer Kid	DM 64,90
Star Trek	DM 69,90
T.F.X.	DM 69,90
Whales`s Voyage	DM 63,90
Zool 2	DM 49,90

SOFTWARE AMIGA CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,90
Jurassic Park	DM 63,90
Microcosm	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Project X	DM 34,90
Sensible Soccer	DM 69,90
Sleepwalker	DM 69,90
Soccer Kid	DM 63,90
T.F.X.	DM 69,90
Zool	DM 59,90
Pirates Gold	DM 63,90

AMIGA-HARDWARE

Turbokarten / RAM für A500:

68020 ohne RAM	DM 169,00
68030 mit 1MB 32-Bit FASTRAM	DM 399,00
68030 mit 4MB 32-Bit FASTRAM	DM 699,00
M-Tec 68020i ohne RAM	DM 249,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM mit MMU 28MHz	DM 249,00
1MB 32-Bit FASTRAM für M-Tec 68020i oder 68030/28	DM 99,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 49,00
1 MB m. Uhr f. A-600	DM 99,00
1,8 MB m. Uhr f. A-500	DM 229,00
M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr für A-1200	DM 199,00

Festplatten

210 MB 3,5" für A500/2000 incl. Controller/Alfa Power	DM 699,00

Laufwerke

3,5" extern	DM 119,00
3,5" intern	DM 99,00

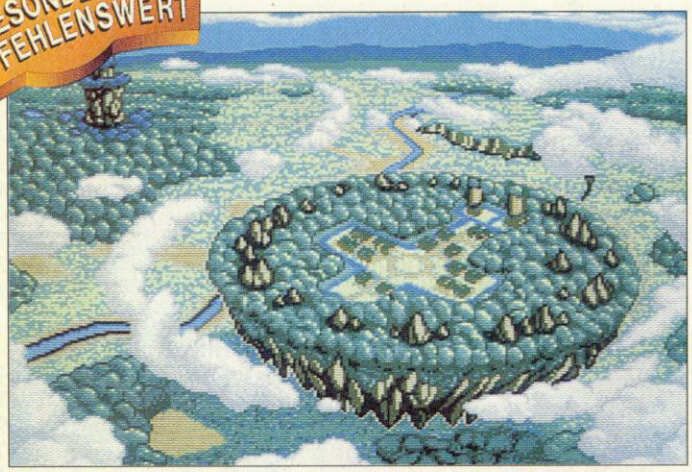
Diverses

Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 34,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Mindscape Power Players	DM 9,90
Kickstart Umschaltplatine f.A-500 incl. Kickstart 2.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A-500 1.3-2.0	DM 29,90
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB, 10 Stück	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hard- und Software für Amiga & PC

Gipfelstürmer



Passiert was Besonderes, werden solche Zwischengrafiken gezeigt



Es war Liebe auf den dritten Blick: In den ersten Spielstunden schleppte ich Alex und seine Crew nur mühselig von einem Schauplatz zum anderen. Das auf den ersten Blick recht klassische Rollenspielstrickmuster und die verhältnismäßig farbarme Grafik sorgten nicht gerade für überschwengliche Begeisterung. In der zweiten nächtlichen Sitzung kam das Spiel (und ich) schon etwas eher in Schwung – erst beim dritten Anlauf entfaltete *Lunar: The Silver Star* sich zur vollen Blüte und spielte eine bis dahin verborgene Trumpfkarte aus: die Story. Die Übersetzer von Workgroup Design haben bei der Umsetzung der immerhin 4 MByte Text ganze Arbeit geleistet. Mit geballter Kraft wird eine Spannungsbombe nach der anderen gezündet – von Langeweile keine Spur mehr. Ein dickes Lob außerdem für den manchmal brachialen Holzhammerhumor und den manchmal sehr subtilen Sprachwitz der für viele herzhafte Lacher sorgt. Für Rollenspieler, die ein wenig Geduld mitbringen, um die ersten Hindernisse zu überwinden, gehört *Lunar: The Silver Star* zur allerersten Wahl und braucht sich hinter Kultserien wie *Final Fantasy* und *Dragon Quest* keinesfalls verbergen.

Lunar: The Silver Star

Burg ist ein beschauliches kleines Bauerndorf im Fantasy-Land *Lunar*. Die friedlichen Einwohner bestellen ihre Felder und treiben mit der nächsten Nachbarstadt regen Handel. Nicht immer war es in Burg so idyllisch. Vor langer Zeit bedrohte ein verrückt gewordener schwarzer Drache nicht nur die Gemeinde Burg, sondern das ganze Märchenland. Nur der Drachenmeister Dyne konnte dem Drachen Einhalt gebieten – und ließ dabei sein Leben. Alex, ein Teenager aus Burg, träumt davon, eines Tages selbst ein Drachenmeister zu werden und begibt sich mit seiner Freundin Luna und seinem Kumpel Ramus auf eine kleine Expedition in die umliegende Gegend von Burg. Das Miniabenteuer entpuppt sich bald als sehr viel größer als von Alex angenommen.

Soviel in aller Kürze zum Start des Mega CD-Rollenspiels *Lunar: The Silver Star*, das jetzt in den USA erschienen ist. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen könnt Ihr Eurem Helden keinen eigenen Namen verpassen: Hauptfigur des Spiels bleibt Alex. Wenn Ihr Alex und seine Kumpels steuert, seht Ihr die Umgebung in Dörfern, Städten, Dungeons und in freier Wildbahn aus der Vogelperspektive. Trefft Ihr auf eine Monstergruppe, wird auf eine Seitenansicht, ähnlich der in der Konkurrenzreihe *Final Fantasy* umgeblendet. Im Kampf gebt Ihr per Menüoption ein, ob Ihr angreifen, einen Zauberspruch aktivieren oder fliehen wollt. Zum Thema Flucht: Hier gibt's zwei Alternativen. Schwache Charaktere "fliehen" nur vor den Monstern, verlassen aber nicht den Kampfbildschirm und ernten am Ende trotzdem Erfahrungspunkte. Wählt Ihr die zweite Option, rennen alle Helden weg – Erfahrungspunkte gibt's dann keine. Eine weitere Besonderheit ist der Modus für "künstliche Intelligenz". Hier greifen die Charaktere auf eigene Faust ein Monster an oder nutzen Gegenstände sowie Magie. Der Nachteil: Ihr könnt nicht wählen, welchen Angreifer die Helden attackieren sollen. Aber nicht nur der Kampfbildschirm von *Lunar: The Silverstar* erinnert an *Final Fantasy*. Auch das Partyprinzip erinnert an den Square-Kollegen. Ihr habt quasi keinen Einfluß auf die Zusammenstellung der Truppe: Je nach Spielsituation schließen sich neue Figuren der Gruppe an, und alte Bekannte verlassen die Crew (um später wieder aufzutauchen). Meistens, wenn Ihr auf einen neuen Charakter trefft oder an besonderen Plätzen im Spiel, wird zudem eine kleine Grafiksequenz eingeblendet sowie die Story nicht nur mit Text (und davon gibt's eine ganze Menge – rund 4 MByte Textdaten!) sondern auch mit (englischer) Sprache weitererzählt. *mh*



Zeig mir Deine Sachen und ich sage Dir, wer Du bist



Erinnert ein wenig an *Final Fantasy*: das Kampfsystem



Immer wieder gern gesehen: eine Schatzkiste im tiefen Dungeon



Das kann nicht sein: Ein Drachenmeister lebt auf dieser Insel?

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Working Design/Sega
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

MEGA CD 88%

Grafik: 59% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC		AMIGA	PC
Aces of the Deep	DV -.-	77.-	Railway Challenge	DV -.-	69.90
Ambermoon	DV 69.-	-.-	Sam & Max	DV -.-	86.-
Anstoß	DV 66.-	66.-	Simon the Sorcerer	DV 67.90	84.90
Aufschwung Ost	DV 61.90	69.90	Star Trek 2	DA -.-	79.90
B-Wing (zu X Wing)	DV -.-	44.-	Stronghold	DV -.-	79.-
Battle Isle 2	DV 79.90	79.90*	Syndicate Data Disk	DV -.-	37.-
Body Blows	DA 49.-	55.-	Terminator Rampage	DV -.-	79.-
Comanche Data 2	DV -.-	58.-	The Manager	DV 49.90	49.90
Cyberrace	DV -.-	77.-	Tornado	DA 59.-	67.-
Das Schwarze Auge 2	DV -.-	79.90*	Ultima 8	DA -.-	84.90*
Der Schatz im Silbersee	DV 82.-*	82.-	Winter Olympics	DV 67.-	67.-
Die Siedler	DV 79.90	79.90			
Elite 2	DV 53.-	67.-	**CD-ROM (PC)**		
Flightsimulator 5	DV -.-	119.-	Airbus Europa	DA	85.-
Gabriel Knights	E -.-	68.-	Battle Isle 2	DV	79.90
Hired Guns	DA 61.-	84.90	Bertelsmann Lexikon	DV	120.-
Incredible Toons	E -.-	69.-	Burning Steel (1-3)	DV	88.-
Jurassic Park	DV 55.90	67.90	CoverGirl Poker	DV	67.90
Kingmaker	DV 67.-	67.-	Eye Beholder Trilogy	DV	86.-
Larry 6	DV -.-	67.-*	Games 1 & 2 je	DV	69.-
Legend of Kyrandia 2	E -.-	63.-	Golden 7 Sammlung	DV	87.-
Litil Divil	DA -.-	69.-	Indiana Jones 4	DV	69.90
Lords of Power	DA 72.-	76.-	Maniac Mansion 2	DV	92.-
Master of Orion	DA -.-	87.-	Might & Magic 3-5	DV	87.-
McDonald Land	DA 49.90	52.-	Rebel Assault	E	79.-
Mortal Combat	DA 53.-	62.-*	Spaceward HO	DV	69.-
NFL Coaches Football	DA -.-	76.-	Strike Commander	DA	84.-
NHL Hockey	DA -.-	76.-	Stronghold	DV	79.-
Police Quest 4	E -.-	68.-	Winter Olympics	DV	73.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service !

** bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.*

Versandkosten : Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir ***versandkostenfrei*** *(nur im Inland).*

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

BTP Sports&Software

Friedrich-Ebert-Str. 66 · 34119 Kassel

Tel. & Fax 05 61/71 31 58

BTX Anschluß Powell #

Top PC CD ROM Angebot:

Hits for SIX Vol. 5 (Knights of the Sky, Battletech 2, Ghostbusters 2, Mondus Fight Palace, Time Bandit, Flashy Cars) 69,50 DM
Triple Action Vol 3. (Titus the Fox, Ghostbusters 2, Targhan) 39,90 DM
Black Power Line Vol. 1 (Tie Break, Space MAX, Trans World) 72,00 DM
Black Power Line Vol. 2 (Sarakon, Rolling Ronny, Lords of Doom, Return of Medusa, Crime Time) 65,00 DM

Top PC Games: Utopia inkl. Data Disk 39,90 DM, John Madden Football 2 29,90 DM, Obitus 29,80 DM, Cruise for a Corps 29,90 DM, Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) 39,90 DM, Leddbetters Golf 28,90 DM, Castels 28,90 DM, Humans 2 39,90 DM,Railroad Tycoon 39,90 DM, Sim City Architectur 1 od. 2 25,00 DM Lands of Lore 72,00 DM, A-Train 98,50 DM, TFX 89,90 DM, Jurrasic Park 72,00 DM, Burning Steel 85,00 DM, Syndicate 79,00 DM, Wing Commander 2 72,00 DM, Privateer 89,90 DM, Strike Commander 89,90 DM, Zool 39,00 DM

PC Games nur für 18,90 DM: Stone Age, Free DC, TV Sports Football, Grand Prix Master, Tower of Fear, Inter. Tennis, Blade Warrior, Canarge u.v.m.

Amiga Top Games:

Ambermoon 85,00 DM,Lemmings 2 56,90 DM, Wing Com. 25,00 DM, A-Train 85,00 DM, Cannon Fodder 62,00 DM, Deep Core 62,00 DM, Lion Heart 59,90 DM, Mortal Combat 59,90 DM, Human Race 2 39,90 DM, Historyline 1914-1918 85,00 DM, Space Quest 4 39,90 DM, Zool 39,00 DM, Donk 65,00 DM, Ork 29,90 DM, Lotus 3 39,00 DM, Shadowworlds 28,90 DM Push Over 28,90 DM, Lords of Time 28,90 DM.

Amiga Games für nur 18,90 DM: Rubicon, Space 1889, Alien Storm, Blues Brothers, Work Team Rally, Passing Shot, Projectyle, Welltris, Cyberblast, Match of the Day, Time Machine, Robozone, Voodoo Nightmare, Thunderstrike, Arnie 2, F1 Tornado, Sliders, Zone Warriors, Bridge of Dracula, Cisco Heat u.v.m.

Wir haben auch Nintendo- und Sega-Angebote.

Außerdem führen wir Fan- und Sportartikel.

Wer ein BTP-Geschäft eröffnen möchte, kann sich bei Herrn Powell-Ritter informieren.

Gesamtpreislisten erhalten Sie gegen 4 DM in Briefmarken und werden bei Kauf angerechnet.
Bei Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten!

NovateK MEDIEN SERVICE

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

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

PC Programme 3,5"

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

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

CD ROM

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

SUPER NINTENDO

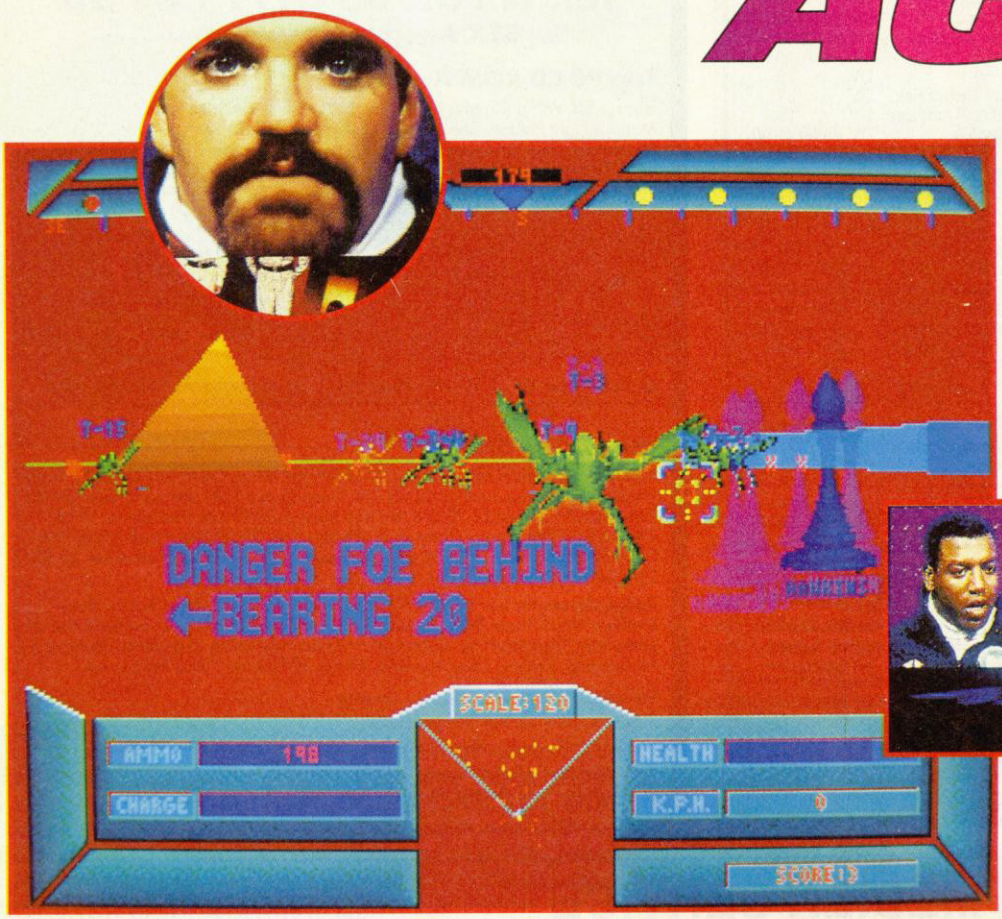
Titel	Preis	Version
Rest of the Best	119,–	dt. Anleitung
Blues Brothers	139,–	dt. Anleitung
Congos Caper	99,–	dt. Anleitung
King Arthurs World	119,–	dt. Anleitung
Shanghai 2	129,–	dt. Anleitung

WIR REPARIEREN IHREN COMPUTER

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

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

LASER AGE



Völlig überflüssig: Ballerkindereien erhöhen kaum das Filmvergnügen

Oscarverdächtig?

Quantum Gate

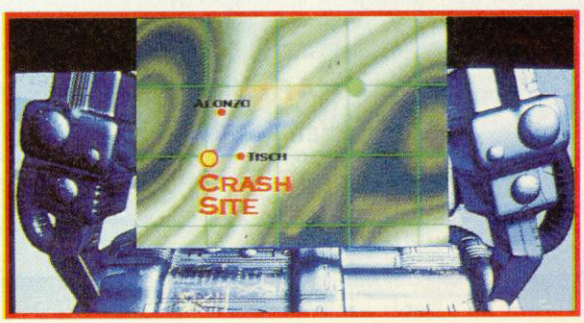
Jedes popelige CD-ROM-Programm, in dem ein paar digitalisierte Laiendarsteller auftreten, nennt sich heute interaktiver Film. Trauriger Höhepunkt bisher, *Return to Zork* von Activision. Die darstellerische Leistung in diesem elektronischen Jammertal hätte noch nicht mal für die Aufnahme in Peter Steiners Bauernbühne qualifiziert. Media Vision, die Firma, der wir *Quantum Gate* verdanken, bemüht sich zumindest um halbwegs talentierten Bühnennachwuchs. Die über zwei Stunden langen Videosequenzen sind erstaunlich ansehnlich für das immer noch in den Kinderschuhen steckende Computerfilmgeschäft. Storytechnisch dagegen wird nur durchschnittliches Hollywood-Pantoffelkino geboten.

Die Erde liegt in den letzten Zügen, was sonst? Nur ein seltenes Material, das irgendwo in der Galaxis auf einem unwirtlichen Planeten abgebaut wird, kann die dräuende Katastrophe noch abwenden. Natürlich wird besagte Minenstation von allerhand tierischem und menschlichen Ungeziefer bedroht, und wir sind kurzerhand für ihren Schutz zuständig. Die Handlung ist in Kapitel aufgebaut und spielt sich an drei Tagen ab. Im wesentlichen traben wir durch drei Etagen abgefilmte Stationsgänge, plaudern mit den digitalisierten Bewohnern oder loggen uns in das galaxisweite Kommunikationssystem. Sobald wir eine Kabine betreten, wird neben einem statischen Übersichtsbild ein animiertes Porträt der anwesenden Personen geboten. Wird eine Antwort erwartet, dann erscheint ein kleines Multiple-Choice-Menü für uns. Wesentlicher Bestandteil des Programms sind die in allen Korridoren angebrachten "Militerm"-Anschlüsse, die Antwort der Zukunft auf RTL2. Hier kann der Raumheld sein eigenes Unterhaltungsprogramm zusammenbasteln, sich Sphärenklänge in CD-Qualität reinziehen und die neuesten Video-News abfragen.



Personen-Tableaux: Die Schauspieler sind gefällig auf dem Bildschirm arrangiert

Da Media Vision sich offensichtlich nicht ganz auf die Qualitäten ihrer Digitaldarsteller verlassen wollte, hat man sogar ein kleines Computerspielchen eingebaut. Ganz dem bereits angestaubten Zeitgeist verpflichtet, dürfen wir einen *Stellar 7*-Clone bedienen und Käfer im Cyberspace umpusten. – Aussehen tut's freilich wie eine mißglückte C64-Adaption. *vw*



Mit der multimedialen Landkarte findet Ihr sicher ans Ziel

FAZIT

Erstaunlich komplexer Handlungsaufbau mit vielen Interaktionsmöglichkeiten. Unterhaltsame Story, vorgetragen von angenehm professionellen Schauspielern.

Extrem hohe Hardware-Anforderungen und Platzbedarf auf Festplatte. Grafiken werden dem übrigen Standard nicht immer gerecht.

Info

Name:	Quantum Gate
System	MS-DOS
Hersteller:	Media Vision
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Media Vision
Minimal	486SX, 8 MB RAM, Super VGA, 10 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten

Sightseeing

C.I.T.Y. 2000





Das Agentenleben ist auch nicht mehr das, was es mal war. Kabbelten sich die geheimen Jungs noch vor gar nicht langer Zeit mit ihren russischen Ebenbildern im kalten Krieg, so werden heute gerade noch ihre Schuhsohlen strapaziert. Zumindest kämpft Jon Daring, seines Zeichens Agent der USA, mit diesem Problem. Auf den Spuren eines gefährlichen Drogenbosses latscht er durch das verregnete London, besucht alle Touristenattraktionen und sichtet verheissungsvolle Spuren. Der interessierte Multimedia-Enthusiast erfreut sich an 1600 Fotos von London und erfährt in 45 Minuten Full-Motion-Video alles Wissenswerte über das Agentenleben. Daß London im Jahre 2000 dabei genauso aussieht wie im Jahre 1990, darf uns und Jon nicht stören. Damit *C.I.T.Y. 2000* nicht ganz zum popeligen Bilderalbum mutiert, hat man uns einen kleinen Adventure-Teil spendiert, der aber leider nicht verhindert, daß der Londonbesucher bald den Schlaf des Gerechten vor seinem teuren Multimedia-Center schläft. Das einzig Erfreuliche an dieser Gurke sind die auf Diskette mitgelieferten Patch-Files. Erst wenn die installiert sind, kommt das Agententrauerspiel überhaupt in Gang. *vw*

Smog of London: Den feindlichen Agenten kann die Londoner Luft nichts anhaben

Info

Name:	C.I.T.Y. 2000
System	MS-DOS
Hersteller:	Aditus
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Softgold
Minimal	386DX, 2 MB RAM, Super VGA, 5 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	Soundblaster kompatible

FAZIT

Viele bunte Bilder von London und viele digitalisierte Briten, die sich auf Englisch unterhalten

Wer die volle Einleitung sehen will, muß 15 MB auf der Festplatte installieren. Patch-File auf Diskette.

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL.:05021/910416 & -417 FAX:05021/910403 & -404

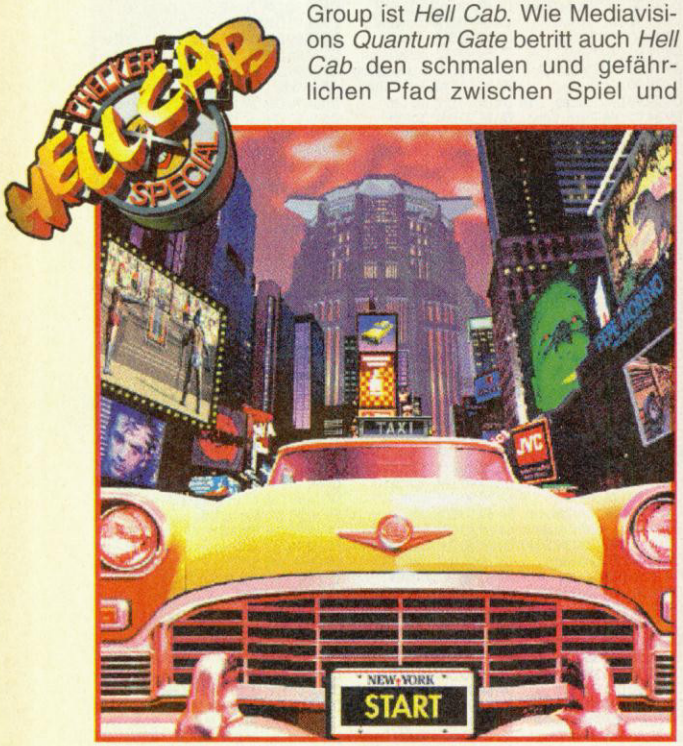
IBM		IBM		AMIGA		AMIGA	
1869	DV 79,90 DM	Lotus 3	DA 64,90 DM	1869	DV 69,90 DM	Traps'n Treas.	DV 64,90 DM
Aces + Data	DA 84,90 DM	Master of Or.	DA 89,90 DM	Alien 3	DA 49,90 DM	Turrican 3	EA 49,90 DM
Aces of Deep	DA in Vorb.	Mad News	DV 79,90 DM*	Alienbr. SpE	EA 29,90 DM	Uridium 2	DA 49,90 DM
Aces over Eur.	DV 79,90 DM	Mad TV	DV 79,90 DM	Alienbreed 2	DA 49,90 DM	Walker	DA 64,90 DM
Alienbreed	DA 59,90 DM	Man. Mans. 2	DV 84,90 DM	Ambermoon	DV 79,90 DM	War in Gulf	DV 69,90 DM
Alone in Dark	DV 89,90 DM	Mig 29 f. F. 3.0	DA 59,90 DM	Ancient Art	DA 69,90 DM	Whales Voy.	DV 69,90 DM
Ancient Art	DA 79,90 DM	Might & M. 4	DV 79,90 DM	Anstoss	DV 69,90 DM	Wing Comm.	DV 79,90 DM
Anstoss	DV 69,90 DM	Might & M. 5	DV 84,90 DM	Apocalypse	DA 34,90 DM*	Wiz Kid	DA 49,90 DM
Arch. Ultra	DV 79,90 DM*	Monkey Isl. 1	DV 79,90 DM	Archers P. B.	DA 49,90 DM	WWF Wrestl.	DA 64,90 DM
A-Train	DV 89,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Assassin SpE	DA 49,90 DM*	WWF Eur. R.	EA 64,90 DM
-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Mortal Komb.	DA 59,90 DM*	ATAC	DA 69,90 DM*	Yo ! Joe !	DA 59,90 DM
Aufschw. Ost	DV 69,90 DM	NFL Coaches	DA 79,90 DM	A-Train	DV 79,90 DM	Zeppelin	DV 69,90 DM*
B-17 Fly. F.	DA 89,90 DM	NHL Hockey	DA 79,90 DM	-Constr. Kit	DV 49,90 DM	Zero	DA 64,90 DM*
B-Wing	DV 44,90 DM	No. 2 Coll.	DA 79,90 DM	Aufschw. Ost	DV 64,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
Bttle Isle 2	DV 79,90 DM*	Pacific Strike	DA 84,90 DM*	B-17 Fly. F.	DA 69,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM
Battle Team	DA 74,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM*	Battle Isle 2	DV 79,90 DM*	JOYSTICKS QJ AMIGA	
-Data Disk 2	DA 49,90 DM	Patriot	DA 79,90 DM	-Data 2	DA 49,90 DM	SV 119 Junior	14,90 DM
Bazooka Sue	DV 79,90 DM*	Penth. Del.	DV 59,90 DM	Battle Team	DA 74,90 DM	SV 120 Juniorst.	14,90 DM
Betr. at Krond.	DV 79,90 DM	Pinball Dr.	DA 59,90 DM	Bazooka Sue	DV 79,90 DM	SV 121 I Turbo	14,90 DM
Big Sea	DV 89,90 DM*	Pirates	DA 39,90 DM	Best of Best	?? in Vorb.	SV 122 II	14,90 DM
Body Blows	DA 59,90 DM	Pirates Gold	DV 89,90 DM	Big Sea	DA 64,90 DM	SV 123 III S. Ch.	19,90 DM
Bun. Man. Pr.	DV 64,90 DM	Pizza Conn.	DV 79,90 DM*	Blastar	DA 49,90 DM	SV 124 II Turbo	19,90 DM
Burning Steel	DV 79,90 DM	Police Q. 4	?? in Vorb.	Body Bl. Gal.	DA 49,90 DM	SV 125 V S. B.	34,90 DM
-Superschiffe	DV 39,90 DM	Popolus 2	DA 74,90 DM	Bund. Man. Pr.	DV 64,90 DM	SV 126 VI Jeff.	24,90 DM
-Amerika i. A.	DV 39,90 DM	Prince P. 2	DA 69,90 DM	Burntime	DV 69,90 DM	SV 127 VII Topstar	34,90 DM
-Scenario Ed.	DV 39,90 DM	Privateer	DA 84,90 DM	Cannonfodder	DA 59,90 DM	SV 128 Megab.	34,90 DM
Burntime	DV 79,90 DM	-Spec. Op. 1	DA 44,90 DM*	Chaos Engine	DA 49,90 DM	SV 129 IX Footp.	49,90 DM
Cannon Fodd.	DA 64,90 DM*	-Speech	DA 44,90 DM	Chr. Kolumbus	DV 74,90 DM*	SV 131 S.-star	24,90 DM
Chr. Kolumbus	DV 79,90 DM*	Quest Gl. 4	EA 69,90 DM	Civilization	DV 74,90 DM	SV 132 H.-star	29,90 DM
Civilization	DV 84,90 DM	Railr. T. Del.	DA 79,90 DM	Combat Cl. 2	DA 64,90 DM	SV 133 M.-star	39,90 DM
Comp. o.Xant	EA 69,90 DM	Red Baron+D.	DV 89,90 DM	Cool Spot	DA 59,90 DM	SV 134 J. M.-star	29,90 DM
Comanche	DV 84,90 DM	Return of Ph.	DV 89,90 DM*	Das schw. A.	DV 69,90 DM	JOYSTICKS GRAVIS AMIGA	
-Data 1u.2 je	DV 54,90 DM	Ringworld	EA 69,90 DM	Der Patrizier	DV 69,90 DM	Switch	64,90 DM
Comb. Cl. 2	DA 69,90 DM	Sam & Max	EA 74,90 DM	Der Sch. i. Ss.	DV 79,90 DM*	Gamepad	44,90 DM
Cyberrace	DV 79,90 DM	Sam & Max	DV 84,90 DM	Desert Strike	DA 64,90 DM	AMIGA 1200/4000	
Dark Sun	EA 69,90 DM	Seal Team	DA 79,90 DM	Die Siedler	DV 79,90 DM	1869	DV 69,90 DM
Das sch. Auge	DV 74,90 DM	SWOTL	EA 69,90 DM	Dogfight	DA 69,90 DM	Alienbreed 2	DA 59,90 DM
-Sternenschw.	DV 79,90 DM*	-Miss. je	EA 39,90 DM	Dreamlands	DV 59,90 DM	Anstoß	DV 69,90 DM
Day of Tent.	DV 84,90 DM	Sensible Socc.	DA 59,90 DM	Dune 2	DV 59,90 DM	Body Bl. Gal.	DA 69,90 DM
Der Patrizier	DV 79,90 DM	Serp. Isle	DA 74,90 DM	Eish. Manager	DV 69,90 DM	Burntime	DV 69,90 DM
Der Sch. i. S.	DV 84,90 DM	Shadowcaster	DA 79,90 DM	Elite 2	DV 59,90 DM	Civilization	DV 69,90 DM*
Die Siedler	DV 79,90 DM*	Shad. o. Com.	DV 89,90 DM	Epic	DA 59,90 DM	Der Sch. i. Ss.	DV 79,90 DM*
Dogfight	DA 89,90 DM	Sherl. Holmes	DV 74,90 DM	Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Elysium	DV 69,90 DM*
Doom	?? in Vorb.	Sil. Serv. II	DA 74,90 DM	F-117 Nighth.	DA 69,90 DM	Hattrick	DV 69,90 DM*
Dreamlands	DV 59,90 DM	Silverball	DA 59,90 DM	Flashback	DV 64,90 DM	Jurassic Park	DA 64,90 DM
Dune 2	DV 69,90 DM	Sim Ant	EA 79,90 DM	Form. I GP	DA 74,90 DM	Kings Quest 6	DV 64,90 DM*
Eish. Man.	DV 79,90 DM	Sim City/Pop.	EA 59,90 DM	Goal !	DV 59,90 DM	Penth. Del.	DV 59,90 DM*
Elisabeth I	DV in Vorb.	Sim City Del.	EA 69,90 DM	Gobliins 3	DV 69,90 DM	Pinball Fant.	DV 59,90 DM*
Elite 2	DV 69,90 DM	Sim City 2000	DV 84,90 DM	Gunship 2000	DA 69,90 DM	Robocod	DA 49,90 DM*
Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Sim Farm	DV 79,90 DM	Hannibal	DV 69,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM
Eye of Beh. 3	DV 79,90 DM	Sim Life	DV 89,90 DM	Hatrick	DV 69,90 DM*	Soccer Kid	DA 64,90 DM
F-15 Str. E. 3	DA 89,90 DM	Space Hulk	DA 79,90 DM	Hired Guns	DA 64,90 DM	T.F.X.	DA 69,90 DM*
Falcon 3.0	DA 84,90 DM	Space Q. 5	DV 69,90 DM	History Line	DV 74,90 DM	Transarctica	DV 59,90 DM
-Op. Fight. T.	DA 59,90 DM	Spec. Forces	DA 79,90 DM	Hot Numbers	DA 39,90 DM	Whales Voy.	DV 64,90 DM
-Mig 29	DA 59,90 DM	Speed Racer	DA 69,90 DM	Indy 4	DV 79,90 DM	Wing Comm.	DV 64,90 DM*
Fantasy Emp.	EA 69,90 DM*	Spelunx	EA 69,90 DM*	Innocent u. c.	DA 69,90 DM	Zool	DA 49,90 DM
Fields of Gl.	DA 89,90 DM	SSN 21 Seaw.	DA 79,90 DM*	Ishar 2	DV 59,90 DM	Zool 2	DA 49,90 DM*
Fire & Ice	DA 59,90 DM	Starlord	DA 89,90 DM*	Jurassic Park	DV 64,90 DM	JOYSTICKS QJ IBM	
Flashback	DV 69,90 DM	Starterk	DV 84,90 DM	Kings Quest 6	DV 64,90 DM*	SV 201 M 5	34,90 DM
Flugsim. 5.0	DV 129,90 DM	-Judgem. R.	DA 79,90 DM	Kingmaker	DV 64,90 DM	SV 202 M 6	24,90 DM
Flugsim. 5.0	EA 89,90 DM	-Next Gener.	?? in Vorb.	Krusty Funh.	DA 49,90 DM	SV 203 M6/Gc.	44,90 DM
-Scenarios je	EA 49,90 DM	Street F. 2	DA 64,90 DM	Legend of Kyr.	DV 59,90 DM	SV 206 Speedr.	29,90 DM
Fury of the F.	DA in Vorb.	Str. Comm.	DA 89,90 DM	Lemmings DP	DA 59,90 DM	SV 207 -Plus	34,90 DM
Form. I GP	DA 89,90 DM	-Speech	DA 49,90 DM	Lemmings 2	DA 64,90 DM	SV 209 Gc. oG	24,90 DM
Freddy Phar.	DV 69,90 DM	-Tact. Op.	DA 39,90 DM	Lionheart	DA 59,90 DM	SV 210 Gc. mG	29,90 DM
Gabriel Knight	EA 69,90 DM	Stronghold	EA 69,90 DM	Lords of Power	DA 74,90 DM	SV 227 Topstar	39,90 DM
Goal !	DA 64,90 DM	Stunt Island	DV 89,90 DM	Lost Vikings	DV 64,90 DM	JOYSTICKS THRUSTMASTER	
Gobliins 2	DV 74,90 DM	Subwar 2050	DA 89,90 DM	Lothar Matth.	DV 64,90 DM	Flightcontrol	149,90 DM
Gobliins 3	DV 79,90 DM	Syndicate	DV 79,90 DM	Lotus Comp.	DA 59,90 DM	Weaponcontrol	219,90 DM
Gunship 2000	DA 84,90 DM	-Data Disk	DV 44,90 DM	M 1 Tank	DA 39,90 DM	Rudder Pedals	239,90 DM
-Scenario	DA 59,90 DM	Task F. 1942	DA 89,90 DM	Mad News	DV 69,90 DM*	JOYSTICKS GRAVIS IBM	
Hand of Fate	EA 69,90 DM	Term. 2029	EA 84,90 DM	Mad TV	DV 69,90 DM	Analog	69,90 DM
Hand of Fate	DV 69,90 DM*	-Op. Scoure	EA 49,90 DM	Might & M. 3	DA 69,90 DM	-Clear	74,90 DM
Hannibal	DV 74,90 DM	-Rampage	EA 69,90 DM	Monkey Isl. 1	DV 69,90 DM	Analog Pro	79,90 DM
Harrier Jumpj.	DA 89,90 DM	T. F. X.	DA 84,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Gamepad	44,90 DM
Hattrick	DV 79,90 DM*	The em In. M.	DV 69,90 DM	Mortal Kombat	DA 59,90 DM	SOUNDBLASTER	
Hired Guns	DV 79,90 DM	The Greatest	DV 64,90 DM	Mr. Nutz	DA in Vorb.	2.0 Deluxe	134,90 DM
History Line	DV 79,90 DM	The Legacy	DV 89,90 DM	Overdrive	DA 49,90 DM	Pro Deluxe	219,90 DM
Hot N. Del.	DV 59,90 DM	The lost Viik.	DV 79,90 DM	Peth. Deluxe	DV 59,90 DM	16 SP	359,90 DM
Inca	DA 89,90 DM	The Manager	DV 49,90 DM	Pinball Edit.	DA 64,90 DM	16 ASP	439,90 DM
Inca 2	DV 84,90 DM	Tornado	DA 79,90 DM	Pirates	DA 39,90 DM	CD-ROM	
Inc. Mach. (EM)	DV 69,90 DM	Transarctica	DV 59,90 DM	Pizza Conn.	DV 79,90 DM*	7 th Guest	DA 129,90 DM
Incr. Toons	DV in Vorb.	Turrican 2	DA 69,90 DM*	Premier Man.	EA 49,90 DM	Alone in Dark	DV 89,90 DM
Indy 4	DV 84,90 DM	Ultima 7	DV 89,90 DM	-Teil 2	EA 49,90 DM	Battle Isle 2	DV 79,90 DM
Indy Car Rac.	DV 79,90 DM	-Forge of V.	EA 44,90 DM	Project Terra	DA 64,90 DM*	Burning Steel	DV 84,90 DM
Innocent u. c.	DA 84,90 DM*	Ultima 7/II	DA 74,90 DM	Project X	DA 49,90 DM	Burntime	DV 79,90 DM
Ishar 2	DV 64,90 DM	-Silver Seed	EA 44,90 DM	Push over	DA 49,90 DM	Day of Tent.	DV 84,90 DM*
Jurassic Park	DV 69,90 DM	Ultima 8	DA 84,90 DM*	Qwak	DA 34,90 DM	Der Patrizier	DV 84,90 DM
Kingmaker	DV 69,90 DM	-Speech	DA 44,90 DM*	Railr. Tycoon	DA 74,90 DM	Freddy Phark.	DA 79,90 DM*
Kings Quest 6	DV 79,90 DM	Ultima Trio. 2	DA 69,90 DM	Sens. Soccer	DA 49,90 DM	History Line	DV 64,90 DM
Lands of Lore	DV 64,90 DM	Ultima Uw. 1	DA 69,90 DM	Sil. Service 2	DA 74,90 DM	Indy 4	DV 69,90 DM
Legacy	DV 89,90 DM	Ultima Uw. 2	DA 74,90 DM	Sim City Del.	DA 69,90 DM	Iron Helix	DA 79,90 DM
Legend of Kyr.	DV 74,90 DM	Veil of Darkn.	DV 79,90 DM	Sim City/Pop.	DA 54,90 DM	Jurassic Park	DA 69,90 DM
Leg. of Kyr. 2	EA 69,90 DM	Victory at Sea	EA 79,90 DM*	Sim Earth	DV 79,90 DM	Kings Quest 6	EA 84,90 DM
Leg. of Kyr. 2	DV 69,90 DM*	Wallstr. Man.	DV 79,90 DM	Sim Life	DV 79,90 DM	Lands of Lore	DV 79,90 DM*
Leis. S. Larry 6	DV 79,90 DM*	Warlords 2	EA 79,90 DM	Soccer Kid	DA 64,90 DM	Lemmings DP	DA 69,90 DM
Leis. S. Larry 6	EA 69,90 DM	Whales Voy.	DV 74,90 DM	Space Hulk	DA 64,90 DM	Lollypop	DA 69,90 DM*
Lemmings DP	DA 74,90 DM	Wing C. 2/Sp.	DV 79,90 DM	Spec. Forces	DA 74,90 DM	Maniac M. 2	DV 84,90 DM*
Lemmings 2	DA 79,90 DM	-Sp. O. 1+2	EA 44,90 DM	Street F. 2	DA 59,90 DM	Microcosm	DA 84,90 DM*
Links 386 Pro	DA 89,90 DM	-Academy	DA 64,90 DM	Superfrog	DA 49,90 DM	Monkey Isl. 1	DA 89,90 DM
-SVGA Kurse je	EA 44,90 DM	Wizardry 7	DV 89,90 DM	Super Tetris	DA 74,90 DM	Rebel Assault	EA 84,90 DM
Lollypop	DA 74,90 DM*	Xenobots	DA 74,90 DM	Syndicate	DV 64,90 DM	Spellcastin PP	DA 84,90 DM
Lords of Power	DA 79,90 DM	X-Wing	DA 84,90 DM	The Chaos E.	DA 49,90 DM	Strike Comm.	DA 69,90 DM
Lost in Time	DV 84,90 DM	-Upgrade	DV 44,90 DM	The Greatest	DV 59,90 DM	Turrican 2	DA 64,90 DM*
Lost Vikings	DV 79,90 DM	-B-Wing	DV 59,90 DM	The lost Vikings	DV 64,90 DM	Ult. Uw.1+2	DA 84,90 DM
Lothar Matth.	DV 69,90 DM*	Zeppelin	DV 79,90 DM	Tornado	DA 69,90 DM	Zeppelin	DV 84,90 DM*

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEK.
TITEL MIT "*" AM PREIS WAREN ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG DIESER ZEITSCHRIFT NOCH NICHT LIEFERBAR, VORBESTELLUNGEN MÖGLICH. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM ZZGL. NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.

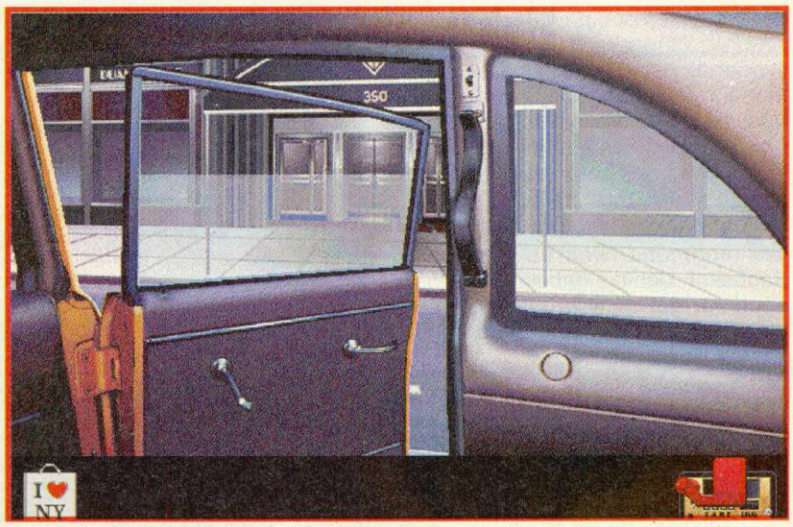
Night on Earth

Hellcab

Die Filmgiganten drängen auf den Spielemarkt, daß es nur so kracht. Der letzte multimediale Streich der Time Warner Interactiv Group ist *Hell Cab*. Wie Mediavisions *Quantum Gate* betritt auch *Hell Cab* den schmalen und gefährlichen Pfad zwischen Spiel und Multimediaanwendung. Im Gegensatz zu Mediavisions *Quantum Gate* tendiert *Hell Cab* mehr zur schnarchigen Multimediaanwendung als zum erquickenden Computerspiel. Eine wahre Flut von Grafiken (die meist nachbearbeitete Photos sind), lebensechten Geräuschen und Animationen werden vor dem zum interaktiven Zuschauer degradierten Spieler abgespielt. Bester Ausgangspunkt einer interaktiven Taxifahrt ist immer noch ein Flughafen und an genau dem findet Ihr Euch einsam und verlassen wieder. Dabei handelt es sich nicht um irgendeinen Feld-und-Wiesen-Fluacker, sondern um den legendären New Yorker Flughafen J.F.K. Da Euch gerade die Lust auf ein wenig Sightseeing gepackt hat, macht Ihr Euch auf den Weg durch die Stadt der Superlative. Natürlich ist man im großen New York schlecht zu Fuß, und aus diesem Grunde zieht Ihr die letzten Mäuse aus dem Scheckautomaten und stürzt Euch auf das erstbeste Taxi. Schon ein kleines Logo an der Autotür sollte Euch auf den besonderen Status des Gefährts aufmerksam machen, denn Euer *Hell Cab* ist eine Höllenmaschine der besonderen Art. Da Euch nur 400 Dollar zur Verfügung stehen, bietet Euch der hilfsbereite Taxifahrer ein besonderes Geschäft an: Wie der Goethes berühmter Faust, könnt Ihr Eure Seele verkaufen. Selbstverständlich geht Ihr auf den Handel ein und macht Euch mit dieser finanziellen Rücklage auf, die Welt zu erobern. Damit es nicht langweilig wird, entpuppt sich das vermeintliche Taxi nebenbei als verkappte Zeitmaschine. Neben New York können mit der Zeitreisemaschine auch das alte Rom angesteuert werden, in dem Nero gerade erste Brandschatzübungen abhält, ein multimedialer Abstecher in die Wirren des zweiten Weltkrieges ist ebenso mit von der Partie und zu allem Überfluß auch der Jurassic-Park-Sektor. Habt Ihr die Reise durch Raum und Zeit überstanden, sind Seele und Geduldsfaden meist aufgebraucht. *cd*



Ohne 486er macht das *Hell Cab* keinen Dampf



FAZIT

Multimediale Bilderbuchanwendung: Sound, Grafik, Animation und Interaktivität lassen grüßen

Time Warners Werbeslogan "virtual Adventure from Hell" trifft die Sache auf den Punkt – *Hell Cab* zeichnet sich durch eine virtuelle Story, abenteuerliche Absturzfreudigkeit und höllischen Systemhunger aus.



Nach dem Besuch im Empire State Building geht es geradewegs in römische Gefilde

Info

Name:	Hell Cab
System	MS-DOS
Hersteller:	Time Warner
Zirka-Preis:	150 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal	386SX, 4 MB RAM, Super VGA, 2 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten

Der Film Ihrer Wahl

Movie Select

Im Filmgeschäft ist Paramount Pictures einer der härtesten Konkurrenten von Time Warner; auf dem Multimediasektor begegnen sich die beiden Mediengiganten nun ein zweites Mal. Das digitale Filmlexikon *Movie Select* ist Paramounts erster Streich im neuen Jagdrevier. In *Movie Select* stecken die Informationen von mehr als 44000 verschiedenen Videos und zwölf Filmtrailern der letzten Paramount-Entwicklungen. Wie in Microsofts Konkurrenzprodukt *Cinemania*, kann man wahlweise nach Schauspielern, Regisseuren oder einem speziellen Film suchen. Auf der Suche nach einem bestimmten Film können die Filmgenres angegeben und so der Datenbestand weiter eingegrenzt werden. Habt Ihr den gesuchten Begriff gefunden, kann mittels Mausklick nach weiteren Informationen gefahndet werden. Eine witzige Anregung sind die "MovieSelect Recommends", die Euch neue Vorschläge bei ausgegangenem Filmstoff geben. Nach der Angabe von drei Lieblingsfilmen sucht Euch *Movie Select* drei Filme aus den Möglichkeiten, die Euch ebenfalls gefallen könnten. *cd*

Info

Name:	Movie Select
System	MS-DOS
Hersteller:	Paramount Interactiv
Zirka-Preis:	130 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal	386SX, 4 MB RAM, Super VGA, 2 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten



Quicktime: Selbst Harrison Ford freut sich über *Movie Select*

FAZIT

Zwölf sehenswerte Previews und das umfassende Lexikon machen *Movie Select* sehenswert

Der Informationsgehalt des Lexikons ist in Microsoft's Cinemania deutlich höher



Der Heisse Draht zu Superservice und fairen Preisen :

07556 / 710300

DON'T PANIC!?

TOPGAME

Dies ist längst nicht ALLEs was wir haben; Ihr bekommt GAMES und Zubehör FÜR:*

PC; CD-ROM; TUTTI AMIGA; CD32; MAC + MAC CD; ATARI FALCON

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	71,90	85,90
Aces over Europe	DV	——	79,90
Alien Breed	DA	28,90	57,90
Alien Breed 2	DA	57,90	*Vorb.*
Alone in the Dark II	**EA**	——	***Vorb.***
Ambermoon	DV	81,90	*Vorb.*
Anstoss	**DV**	**66,90**	**69,90**
Archon Ultra	DV	——	*85,90*
Aufschwung Ost	DV	57,90	69,90
Battle Isle 2	DV	*85,90*	*85,90*
Burntime	DV	71,90	85,90
Chaos Engine	DA	50,90	*Vorb.*
Chartbreaker	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Comanche	DV	——	98,90
Cool Spot	DA	57,90	——
Cyberrace	DV	——	79,90
Das Schwarze Auge 2	DV	*78,90*	*85,90*
Deep Core	DA	50,90	——
Der Schatz im Silbersee	DV	*85,90*	92,90
Die Siedler	**DV**	**81,90**	***81,90***
Dogfight	DA	71,90	98,90
Dungeon Master II	DA	——	*Vorb.*
Dune II	DV	64,90	71,90
Elite II	DV	64,90	78,90
Fire & Ice	**DA**	**50,90**	**64,90**
Flight Simulator 5	DV	——	146,90
Formula 1 Grand Prix	DA	85,90	98,90
Gabriel Knight	DV	——	*85,90*
Goal	DV	57,90	64,90
Goblins 3	DV	*Vorb.*	85,90
Hired Guns	DV	64,90	92,90
Inca 2	**DV**	——	**89,90**
Indy 4 Adv.	DV	85,90	92,90
Indy Car Racing	**DV**	——	**79,90**
Jurassic Park	DV	57,90	71,90
Kingmaker	DV	71,90	71,90
Lands of Lore	DV	——	64,90
Larry 6	DV	——	*85,90*
Legend of Kyrandia II	**DV**	——	***71,90***
Lemmings 2	DA	64,90	85,90
Links 386 Pro	DA	——	98,90
Litil Devil	**DA**	***Vorb.***	**73,90**
Lost in Time	DV	——	92,90
Lothar Matthäus	DV	64,90	*71,90*
Mad News	DV	*71,90*	*85,90*
Mechwarrior II	DA	——	*Vorb.*
Mortal Kombat	**DA**	**57,90**	***57,90***
NHL Hockey	DA	——	85,90
Pacific Strike	DA	——	*92,90*
Pirates! Gold	DV	——	98,90
Police Quest 4	DV	——	*85,90*
Privateer	**DA**	——	**86,90**
Privateer Special Op.	**DA**	——	**41,90**
Railroad Tycoon Deluxe	DA	——	85,90
Sam & Max	**DV**	——	**88,90**
Silverball	DA	——	55,90
Sim City 2000	DV	——	*Vorb.*
Simon the Sorcerer	DV	71,90	92,90
Space Hulk	DA	71,90	85,90
SSN 21 Seawolf	DA	——	*85,90*
Star Trek II	DA	——	85,90
Stonekeep	DA	——	*Vorb.*
Strike Com. Miss. Disk	DA	——	43,90
Subwar 2050	DA	——	93,90
Syndicate Data Disk	**DV**	***41,90***	**41,90**
T.F.X.	DA	——	88,90
The Ev. m. Inc. Mach.	DV	——	78,90
The Lost Vikings	DV	71,90	85,90
Turrican II	**DA**	**18,90**	***71,90***
Turrican III	DA	61,90	?12/95?
Ultima 8 - Pagan	DA	——	*92,90*
Uridium 2	DA	64,90	——
XMas Lemmings	DA	38,90	38,90
XWing Upgrade Kit	DV	——	57,90
XWing M.Disk 2 B-Wing	DV	——	41,90
Zool 2	DA	50,90	——

Besuchen Sie unseren Handelspartner in Bamberg:

Wizard Computer
Am Holzmarkt 6
96047 Bamberg

Ladenpreise in Bamberg weichen von unseren Versandpreisen ab.

CD-ROM		
CD Battle Isle 2	DV	*85,90*
CD Burntime	DV	85,90
CD Gobliins 2	DA	98,90
CD History-Line	DV	64,90
CD Inca 2	DV	121,90
CD Lawnm. Man	DA	*Vorb.*
CD Microcosm	DA	*92,90*
CD Rebel Assault	DV	*92,90*
CD Rise o.t. Robots	??	*Vorb.*
CD Strike Comm.	DA	92,90

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

-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,-- DM
-- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Prg.
-- Händleranfragen erwünscht

-- Kein Ladenverkauf - Abholung nach telef. Absprache möglich
-- Versand nur im Sicherheitskarton, selbstverständlich ohne Mehrkosten.
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, Eurocard, American Express)
-- alle Aufträge werden sofort bearbeitet.
*-- alle Angaben beziehen sich auf lieferbare Spiele.

TOPGAME
Inh.: F.Hirt GbR
Gewerbestr. 1 88690Uhldingen
Tel.:07556/710300 Fax:07556/710399

Helau und alaaf! Bald haben wir den karnevalistischen Tiefsinn für ein Jahr überstanden, die Weihnachts-Dankesbriefe müßten mittlerweile auch alle im Kasten sein, und der Osterhase bekommt ja bekanntlich keine Wunschzettel. Folglich könnt Ihr Eure gesammelte Dichtkunst wieder der Leserrubrik zukommen lassen.



DIE POWER PLAY 13

Bei Ihren Einbautips für Upgrade-Kits (CD-ROM-Entertainment-Heft) bringen Sie zum Ausdruck, daß beim Öffnen eines versiegelten PC-Gehäuses die "Garantie" des Herstellers verfalle. Diese Aussage ist in zwei Punkten nicht korrekt. Erstens handelt es sich bei der gesetzlich vorgeschriebenen Frist von 6 Monaten nicht um eine Garantie, sondern um eine sogenannte Gewährleistungsfrist. Diese Gewährleistung kann kein Verkäufer oder Hersteller ausschließen, da es sich um eine Regelung aus dem Bürgerlichen Gesetzbuch handelt.

Demgegenüber stellt die Inaussichtstellung einer über die sechs Monate hinausgehenden Gewährleistung eine freiwillige Leistung des Herstellers/Verkäufers dar, die er von der Einhaltung gewisser Voraussetzungen abhängig machen kann (siehe Punkt zwei). Zweitens erlischt die gesetzliche Gewährleistungspflicht NICHT mit dem Öffnen des PC-Gehäuses, auch wenn dabei ein Siegel zerstört werden sollte. Es gibt zu dieser Problematik bereits Rechtsprechung der Obergerichte, die mir leider z.Zt. nicht vorliegt). Sinngemäß wurde in diesen Urteilen konstatiert, daß es in der Natur eines PC läge, erweitert zu werden.

Derartige Geräte seien bereits vom Aufbau darauf angelegt, durch Erweiterungen wie Soundkarten u.ä. den Anwendungsbereich bzw. die Anwendungsmöglichkeiten auszudehnen. Diesen in der konzeptionellen Technik begründeten Umständen widerspräche es, wenn ein Verkäufer/Hersteller durch das Anbringen eines Siegels die Erweiterung faktisch unmöglich machte und gleichzeitig bei einer eventuellen Beschädigung des Siegels sich seiner gesetzlich manifestierten Gewährleistungspflicht entziehen könnte.

Lediglich wenn eine Garantie von mehr als sechs Monaten vereinbart worden sein sollte, kann der Verkäufer diese davon abhängig machen, daß Erweiterungen in einem Fachbetrieb durchgeführt werden. Für den Fall, daß ein Defekt des Rechners durch einen unsachgemäßen Eingriff verursacht worden ist, kann der Verkäufer seine Garantieleistung verweigern. Ich möchte Ihren Redakteuren empfehlen, sich in Zukunft vor dem Abdruck der Artikel über die bestehende Rechtslage zu informieren und die gesetzlichen Bestimmungen zumindest zu lesen, damit nicht falsche Informationen ungeprüft veröffentlicht werden.

Torsten Hinrichs, Emden

In der Ausgabe Nummer 13 steht wörtlich zu diesem Thema, daß man vor dem Zerlegen seines PC mit seinem Händler darüber sprechen sollte. Denn ein gutes Verhältnis zum Computerhändler erspart so manchen Installationsärger mit dem Gerät, denn schließlich sollte die Werkstatt des Gerätes die Eigenheiten wie Interrupteinstellung, belegte DMA-Kanäle etc. am besten kennen. Dies sollte unabhängig von der Rechtslage, die wie Du richtig bemerkt hast, eine Öffnung des Gerätes erlaubt, geschehen.

cd

Alle Achtung! Mit Heft 1/94 habt Ihr saubere Arbeit abgeliefert. Endlich ein faires Testverhältnis zwischen den einzelnen Systemen. Mich als Amiga 1200-Besitzer freut natürlich besonders, daß Ihr genau den Trend in bezug auf die neuen Amigas erkannt habt. Interessant war auch der Bericht über Ataris Jaguar. Wenn Nintendo seine 64-Bit-Konsole auf den Markt bringt, wird es für den Jaguar ein harter Kampf. Man kann jedenfalls nur staunen über den schnellebigen, hartumkämpften Markt der einzelnen Systeme. Nach meiner Meinung wird das CD^{32} ein Wörtchen mitreden. Der MPEG-Standard mit 74 Minuten digitalem Video ist ein Pluspunkt, den Ihr noch gar nicht richtig gewürdigt habt. Außerdem wird man das CD^{32} bald zum vollwertigen Computersystem ausbauen können.

Olaf Thom, Frankfurt a.O.

Durch den zeitlichen Vorsprung vor den Konkurrenten und das günstige Preis-Leistungs-Verhältnis hat sich das CD^{32} auf jeden Fall eine gute Ausgangsposition gesichert. Der MPEG-Standard hat bei allen CD-Systemen ziemlich gute Karten für eine weite Verbreitung. Wir werden die Geschichte auf jeden Fall näher unter die Lupe nehmen, wenn die ersten MPEG-Filme und Spiele erscheinen werden. *cd*

In der gelungenen Ausgabe *POWER PLAY*-Spezial habe ich allerhand erfahren über die zukünftige Technik des CD-ROMs und die Computerwelt, was mich im wahrsten Sinne fasziniert hat. Auch den Bericht Einbautips fand ich recht gelungen, obwohl ich keinen PC besitze. Aber das beste war das Thema Breitwand auf dem Monitor – die neuen Spielfilme, was mich sehr interessiert hat und was ich gerne mal in einer der *POWER PLAY*s sehen würde, die monatlich erscheint. Zum Beispiel eine *POWER PLAY*-Spezial-Seite – Demos der Superlative im Spiel!

Stefan Lobis, Berlin

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM FEBRUAR

★★★ Die Nachfolgekriege ★★★ Das Antlitz des Krieges ★★★ BT Tactical Handbook ★★★ Medium Omnimech Techprints ★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden? Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der Mechforce Germany, der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr



Futureworld ○
23552 Lübeck

Liesegang ○
24837 Schleswig

Pöppel & Co. ○
27356 Rotenburg

Spielraum ○
30161 Hannover

Wutts Comicladen ○
42651 Solingen

Fantasywelt ○
50674 Köln

Fantasywelt ○
53111 Bonn

Hofmanns Spiele Shop ○
97070 Würzburg

Roman-Boutique ○
97072 Würzburg

Masters of Light ★
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Master Game Room

Trivial Book Shop ★
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>21-26/2: Aktionswoche

Comicladen ★
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop ★
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia ★
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin ★
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle ★
Kronenstr. 2
72070 Tübingen
07071/27833
>Di 1300: BT-Veranst.

Dragon World ★
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Spieltreff Pegasus ★
Schulstr. 15
61169 Friedberg
06031/64746
>Solaris-Liga

Merlins ★
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>MFG-Meetings

Merlins ★
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>MFG-Meetings

Bits & Bytes ★
Freudenberger Str. 12
57072 Siegen
0271/24946
>BT-Spielrunden

Games-In ★
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turniere

Damage Unlimited ★
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra ★
Innere Laufergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>BT-Demos

Spielzeug Cruz ★
Altstadt-Passage
95028 Hof/Saale
09281/85550
>BT-Schlachten

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieleladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Spiel & Co... ★
Grevenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

MultiMedia-Soft ★
Kölnstr. 51
52349 Düren
02421/189368

Comic Power ●
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Game Over ●
Seestr. 1
74348 Lauffen
07133/21881

Papierplanet ●
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Games & Kites ●
Niddaer Str. 1
61200 Wölfersheim
06036/5965

Imps Shop ●
Zinglerstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Crazy Games ●
Wallstr. 38
24768 Rendsburg
04431/28180

Drachenei ●
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628

Spielspaß ●
Bgm.-Smidt-Str. 146
27568 Bremerhaven
0471/45212

Virgin Megastore ●
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/32556621

X-Comm-X ●
Alt Petri Str. 2
31134 Hildesheim
05121/38233

Gondolph ●
Holm 76
24937 Flensburg

Neunte Kunst ●
Große Hamkenstr. 26
49074 Osnabrück

Mells Game Shop ●
Saarbrücker Str. 26
54290 Trier

Fantasy Bazaar ●
35 Rue du X Septembre
L-4320 Esch/Alzette

Trollhaus ●
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz

Spieltraum ●
Frauenstr. 40
48143 Münster

Spielunke ●
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Electronic Shop ●
Hagenmarkt 15/16
38100 Braunschweig

Spieltraum ●
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Comic Time ●
Hunoldsgraben 11
86150 Augsburg

Excalibur ●
Hauptstr. 23
35510 Butzbach

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Feb. die folgende Veranstaltung aus.

Betrifft: Amiga

Die Aussagen namhafter Spieleproduzenten über das Amiga-System fand ich äußerst interessant. Es kommt mir aber so vor, daß ein Teil der Produzenten noch immer davon ausgeht, daß jeder Amiga höchstens mit einem 68000-Prozessor ohne zusätzliches RAM und ohne Festplatte arbeitet. Anders ließe es sich wohl nicht erklären, daß die meisten PC-Spiele übermäßige Hardwareanforderungen stellen, während sich die Amiga-Gemeinde mit Spielen begnügen darf, die auf zwei Disketten passen und noch auf dem 500er lauffähig sein müssen. Es mutet auch seltsam an, wenn Spiele auf dem PC mit Sprachausgabe aufwarten und dies auf dem Amiga nicht tun, obwohl gerade dieser serienmäßig einen – sonst immer sehr guten – Sound Chip besitzt. Wenngleich auch ein Amiga-1-Disketten Spiel manchem 20 MB PC-Spiel inhaltlich durchaus das Wasser reichen kann: Ein paar zusätzliche MB-Grafik- und Sound-Daten würden den heutigen Amiga-Besitzer mehr zum Kauf eines Spieles überreden können, als die Diskettenversion, die aber dafür kompatibel zu allen Amigas ist.

Stefan E. Fischer, Rehau

Hi Knut,

...Dein Statement zu dem mit "Nachgehakt" überschriebenen Leserbrief in Ausgabe 1/94 kann ich nicht unkommentiert lassen. Deiner Marktanalyse liegt die falsche Annahme zugrunde, daß das CD^{32} nur eine Videospielkonsole ist. Wenn dies so wäre, hätte das Gerät tatsächlich keine Chance. Für diesen (mega-infantilen) Markt ist der Preis zu hoch. Es soll doch niemand glauben, Sega oder Nintendo könnten nicht auch technisch weit bessere Konsolen als die heute erhältlichen auf den Markt bringen! Das Know-how haben die Japaner längst, nur ist es (noch) nicht zu "Konsolenpreisen" umzusetzen. 3DO und Jaguar werden mit 100prozentiger Sicherheit scheitern, weil eine Spielekonsole nur 300 Mark kosten darf und Schluß. Das CD^{32} dagegen wird überleben, weil es eine Synthese mit dem Amiga 1200 eingehen wird. Commodore bietet in naher Zukunft für den A1200 ein CD^{32}-kompatibles CD-ROM-Laufwerk an.

Dadurch wird sich die Basis der installierten CD^{32}-Technik schnell vergrößern. Das CD^{32} ist der Einstieg der Amiga-Computer in die CD-ROM-Zukunft. Die Konsole CD^{32} selbst wird davon profitieren, jedoch nie für die Platzhirsche der Branche bedrohlich sein. Hätte Commodore so etwas im Auge, wäre man in das berüchtigte "Steve Jobs-Reality-Distortion-Field gefallen (ein Zustand, in dem man anfängt, seinen eigenen Presseerklärungen zu glauben). Dies ist aber unwahrscheinlich, wenn man die seit einem Jahr gute Politik Commodores bedenkt. Als Fazit bleibt festzustellen, daß das Geschäft bei Commodore weiter mit echten Computern läuft, und daß es das CD^{32} nicht nötig hat, Nintendo in den Ruin zu treiben.

Sepp Gramann, Dessau

Entschuldige, aber selbst Commodore sprach von einem "reinrassigen Videospiel(!)system, das den Markt revolutionieren wird". Natürlich glauben wir alles, was Commodore in ihre Pressemitteilungen schreibt. *kn*

POWER PLAY-CD?

Ich glaube, das folgende Problem haben auch viele andere *POWER PLAY*-Leser: In einer Anzeige werden ein oder mehrere Spiele preiswert angeboten. Das ist gut. Nur ... jetzt fängt der Streß an. Taugt das Spiel überhaupt was? Also ran an die Arbeit, und zwei Jahrgänge *POWER PLAY* auf den Tisch legen, tief Luft holen und die Spieletests raussuchen. Nach ca. 2-3 Stunden dürfte das Problem dann endlich gelöst sein. Die Arbeit könnte ich mir ersparen, wenn Ihr meinen Vorschlag umsetzen würdet. Warum bringt Ihr nicht einmal im Jahr eine CD raus, auf der alle getesteten Spiele eines Jahrgangs vorhanden sind? Denkbar wären eine CD für Computerspiele, eine für Videospiele oder eine mit allen Tips und Tricks. Natürlich sollte die CD in Form einer Datenbank aufgebaut sein, unter Windows laufen, eine Druckoption beinhalten und natürlich sollten jede Menge Bilder der getesteten

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89.90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79.90
ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/	
SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
ALIEN BREED VGA DT. ANL. 3,5"	59,90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3,5"	89.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	**69.90**
BLUE AND GRAY VGA 3,5"	89.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3,5"	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39.90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL DT. 3,5"	79.90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT	109.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F./SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COMMANCHE MISSION DISK 2 KOMPL. DT. 3,5"	54,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5	85.90
DARK SUN –SHATERED LAND– SSI 3,5" VGA	69.90
DAS SCHWARZE AUGE SCHICKSALSKL. KPL. DT. VGA	89.90
DAY OF TENTACLE –M.MANSION 2– KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	**79.90**
DER PLANER KOMPL. DT.*	**89.90**
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DOOM VGA 3,5" *	79,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69.90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE VGA	69.90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	**75.90**
FANTASY EMPIRE -SSI- 3,5"	**69.90**
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	**89.90**
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	**59.90**
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	**109.90**
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY ITALY	**89.90**
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANSISCO 3,5"	59.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT -SIERRA- VGA 3,5"	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GOAL -DINO DINIS- DT. ANL. VGA 3,5"	65.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	**79.90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUG 3,5"	59.90
IN EXTREMIS 3,5" VGA	**79.90**
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5" *	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75.90
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" *	85.90
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE - VGA 3,5"	65.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5"	79.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG	**75.90**
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROARD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
LOTUS TURBO CHALLANGE 3 VGA 3,5"	65.90
MASTER OF ORION -MICROPROSE- 3,5" ENGL.	89.90
MC DONALDS LAND DT. ANL. 3,5"	54.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT.ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
ORIGIN SCREEN SAVER	59.90
PATRIOT VGA	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH*	**89.90**
PACIFIC STRIKE SPEECHBACK*	**45.90**
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PIRATES GOLD !! KOMPL. DT. VGA	89.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.*	**85,90**
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.*	**45.90**
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39.90
PROTOSTAR -WAR ON FRONT- VGA 3,5" KOMPL. DT.	75.90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	**85.90**
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5"VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99.90
RYDER CUP -GOLF- DT. ANL. VGA 3,5"	79.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	**89.90**
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	65.90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3.5"	85.90
SILVERBALL -FLIPPER- DT. ANL. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	89.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90

PC/IBM

SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1-4 ENGL.	89.90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
STARLORD-MICROPOSE-VGA 3,5" *	89.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5"	79.90
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3,5"	89.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA.	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 -MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. VGA	54.90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER -WINDOWS- 3,5"	59.90
DUNE/SHUTTLE DT. VGA	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F.-TACTICAL FIGHTER EXP.-3,5"	75.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"*	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"*	39.90
ULIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69.90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	59.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING DT. ANL. VGA	85.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
YO! JOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90
YSERBIUS -SIERRA- VGA 3,5"	54,90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING	**29.90**
4 D SPORTS DRIVIN	**29.90**
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" -MICROPROSE-	34.90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6-KPL. DT.	29.90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19.90**
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	**24.90**
BLUES BROTHERS 3,5" DT. ANLEITUNG	**29.90**
BUCKROGERS II -MATRIX CUBED- 3,5" KPL. DT.	39.90
CAPTIVE 3,5"	29.90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19.90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS. 3,5"	39.90
CREEPERS VGA 3,5"	29.90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29.90
DARK HALF -ACCOLADE-3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	**29.90**
DOGFIGHT -MICROPROSE- 3,5" VGA	45.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	**24.90**
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	**29.90**
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- 3,5 VGA	19.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
F15 STRIKE EAGLE 3 -MICROPROSE- 3,5" VGA	45.90
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5" VGA	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANLEITUNG	**39.90**
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLDRUSH -SIERRA-	34.90
GOLF -DAVID LEADBETTERS- MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	**29.90**
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	**24.90**
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
HUMANS JURASSIC LEVELS 3,5" VGA -STAND ALONE-	29.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19.90**
ISHAR -LEGEND OF THE FORTRESS- DT. ANL. 3,5"	29.90
JURASSIC PARK VGA 3,5"	49.90
KGB NUR 3,5" DT. HANDBUCH	**34.90**
KRISIS IN THE KRELIM VGA	34.90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 -THE BRAIN- 3,5" VGA	29.90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANIAC MANSION 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" -LUCASFILM-	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLINGE 3,5" VGA	29.90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	29.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 -GREAT COURTS 2 -5,25" VGA	29.90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	**29.90**
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39.90
REALMS KOMPL. DT. VGA 5.25"	19.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**19.90**
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER -DYSNEY SOFTWARE- VGA 5,25"	29.90
SARGON V CHESS	29.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	**39.90**
SHUTTLE DT. ANL. VGA 5,25"	29.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT -MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH -MAXIS- 3,5"	39.90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA	34.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	**29.90**
SPELLCASTING 301 -SPRINGBREAK- 5,25	29.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24.90
TIME QUEST 3,5" VGA	29.90
TITUS THE FOX 3,5"	**24.90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
ULTIMA TRLOGY 2 (U4/U5/U6) 5,25"	34.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES-	19.90
WIZKID VGA 3,5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3.5"	29.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

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

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

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

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB	
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	**119.90**
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	**59.90**
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	**29.90**
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	**99.90**
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	**39.90**
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	**99.90**
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DIGITAL LOVE	**59.90**
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	**75.90**
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	**19.90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	**85.90**
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	**109.90**
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HANNIBAL § 200 SHAREWARESPIELE	**65.90**
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	**34.90**
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	**69.90**
KINGS QUEST 5	**39.90**
KINGS QUEST 6	**49.90**
LABYRINTH OF TIME	**79.90**
LEGEND OF KYRANDIA	**49.90**
LEISURE SUIT LARRY 6	**85.90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	99.90
LOST IN THE TIME	49.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER - -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 3.0	**45.90**
POLICE QUEST 4 – SIERRA –	**85.90**
PROTOSTAR	**75.90**
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	**75.90**
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	49.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
RINGWORLD	85.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION	**89.90**
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWARE PERLEN 3	**39.90**
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/	
SPACEWORLD HO! KOMPL. DT.	**75.90**
STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY *	109.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	45.90
SUPER VGA HARRIER	99.90
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	79.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	**89.90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	**109.90**
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	29.90
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	**65.90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90

IBM/PC CD-ROM

WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	44.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	**69.90**
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	**89.90**
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	**99.90**
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG	**95.90**
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	**115.90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL:	99.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	**124.90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	**99.90**
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG	89.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	49.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	49.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLOB DT. ANLEITUNG	59.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	**54.90**
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	**49.90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	**49.90**
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	**54.90**
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FANTASTIC DIZZY	**49.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	49.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	**65.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

Amiga

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB*	**79.90**
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. 1 MB	49.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	**49.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	**59.90**
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB*	**85.90**
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
PUGSY DT. ANLEITUNG 1 MB *	59.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49.90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRAPS & TREASURS DT. ANL.	59.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
YO! JOE! DT. ANL.	59.90
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	**34.90**
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	**24.90**
BSS JANE SEYMOUR	19.90
BUDOKHAN 1 MB	**29.90**
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CRAZY CARS 3 DT. ANLEITUNG	**24.90**
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	**29.90**
CYCLES – ACCOLADE –	**29.90**
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	**19.90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
ELITE 1 1 MB	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	**29.90**
FISTFIGHTER	24.90
GEM "X"	29.90
GOLF - MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	**29.90**
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	**29.90**
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	**29.90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90

Preishits Amiga

INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29.90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SILLY PUTTY DT. ANLEITUNG	**29.90**
SIM ANT – MAXIS – 1MB	**34.90**
SIM EARTH 1 MB	34.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	**29.90**
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/ WINZER/SPIRIT OD ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STELLAR 7 - SIERRA-	29.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	**29.90**
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WOLFCHILD DT. ANLEITUNG	**29.90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	**29.90**
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BURNING RUBBER DT. ANL.	65.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	**59.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	49.90
JURASSIC PARK	54.90
PINBALL FANTASIES	65.90
SEEK OF DESTROY DT. ANLEITUNG	**44.90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	**79.90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL.	**79.90**
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH *	65.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54.90

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
DANGEROUS STREETS	**59.90**
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DEEP CORE	**54.90**
JAMES POND 2	**59.90**
LABYRINTH OF TIME	**59.90**
MEAN ARENAS *	54.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	**59.90**
SENSIBLE SOCCER	**49.90**
TROLLS	**55.90**
WHALES VOYAGE	**55.90**
ZOOL DT. ANL.	54.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wollen auch Sie bei uns anecken ?

Software Corner

Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902
Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB		*Amiga 1MB*	
Alien Breed DH	49,90 DM	Apocalypse DH	49,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM	Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Archon Ultra	79,90 DM	Ambermoon DV	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	79,90 DM	Anstoss DV	64,90 DM
Burntime DV	79,90 DM	B.Blows Galactic DH	44,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM	Burntime DV	64,90 DM
Comanche - Over the edge DV	49,90 DM	Burntime A 1200 DV	64,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	79,90 DM	Cannon Fodder DH	49,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM	Christoph Kolumbus * DV	69,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM	Civilization DV	74,90 DM
DOOM EV	79,90 DM	Combat Air Patrol DH	56,90 DM
Epic Pinball EV	79,90 DM	Der Schatz im Silbers.DV	79,90 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM	Die Siedler DV	79,90 DM
Flightsimulator 5 DV	134,90 DM	Desert Strike DH	54,90 DM
Scenery San Francisco EV	64,90 DM	Dune 2 DV	54,90 DM
Gabriel Knights * DV	74,90 DM	Dogfight DV	64,90 DM
Hand of Fate * DV	64,90 DM	Elfmania DH	49,90 DM
Inca 2 Wiracocha DV	79,90 DM	Elite 2 DH	56,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM	Eishockey Manager DV	69,90 DM
Kasparows Gambit DH	79,90 DM	Formula One GP DH	74,90 DM
Leisure suit Larry 6 * DV	79,90 DM	Hattrick ! * DV	64,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM	Jurassic Park DH	56,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM	Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Mortal Kombat * DH	56,90 DM	Lords of Power DH	69,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM	Micro Machines DH	49,90 DM
Pirates Gold DV	89,90 DM	Mortal Kombat DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	79,90 DM	Pizza Connection DV	79,90 DM
Police Quest 4 EV	64,90 DM	Second Samuari DH	59,90 DM
Privateer DH	84,90 DM	Sim Life DV	79,90 DM
Privateer Special Ops. DH	39,90 DM	Soccer Kid DH	56,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM	Syndicate DV	56,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM	Star Trek A 1200 EV	69,90 DM
Silverball DH	49,90 DM	Tornado DV	64,90 DM
Sim City 2000 EV (*DH)	79,90 DM	T.F.X. A 1200 DH	64,90 DM
Simon the Sorcerer DV	84,90 DM	Turrican 3 DH	44,90 DM
SSN-21 Seawolf * DH	79,90 DM	Uridium 2 DH	56,90 DM
Starlord * DV	89,90 DM	Zool 2 DH	44,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM		
Stronghold	79,90 DM	**High End Joysticks**	
Terminator Rampage EV	79,90 DM		
T.F.X.	84,90 DM	CH Mach I Plus	54,90 DM
Ultima 8 Pagan DH	84,90 DM	CH Flightstick	89,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM	Gravis Analog Pro	79,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM	Thrustm.FCS Mark I B	179,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM	Thrustm.WCS Mark II	269,00 DM
Zeppelin DV	79,90 DM	Thrustm.Rudder Crtl	269,00 DM

CD ROM GAMES

Battle Isle 2 * DV	79,90 DM	Lands of Lore * DV	79,90 DM
Burning steel+Miss. 1-3 DV	99,90 DM	Man Enough EV	79,90 DM
Comanche+Missions 1&2 EV	109,90 DM	Might & Magic 3-5 DV	99,90 DM
Golden 7 DV	79,90 DM	Patrizier DV	84,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM	Rebell assault EV	84,90 DM
Iron Helix DH	79,90 DM	Super Strike C. DH	84,90 DM
Journeyman Project EV	69,90 DM	Stronghold DV	84,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA		**CREATIVE LABS**	
Panasonic CD562 B	449,00 DM	SB 16 Basic	289,00 DM
TOSHIBA 3401 BA	1098,00 DM	SB 16 ASP Multinorm	399,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsprecher	219,00 DM	SB 16 SCSI-2	399,00 DM
SB Multimedia Kit ab	879,00 DM	Waveblaster f. 16 Bit	399,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer - und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

Spiele vorhanden sein. Ich bin überzeugt, daß alle *POWER PLAY*-Leser auf diese CD warten.

Thomas Lapp, Hamburg

Du bist nicht der einzige, der sich eine besondere *POWER PLAY*-Ausgabe auf CD-ROM Basis vorstellt. Auch wir brüten schon seit längerem über so einem Projekt. Im Moment sind wir noch fleißig am Rechnen, um eine POWER CD möglichst billig zu gestalten. Auch über den Inhalt werden noch hitzige Diskussionen geführt. Wenn alles gut gegangen ist, erfahrt Ihr schon in dieser Ausgabe Näheres. *vw*

Manga-Tips

Ich habe einige Ausgaben der *POWER PLAY* verfolgt und mit Freude festgestellt, daß auch ab und zu über die Manga-Videos aus Japan berichtet wird. Ich selbst bin begeisterter Fan dieser superben Videos und kann nur sagen, allererste Sahne! Leider sind diese nur schwer zu bekommen, doch habe ich hierzu eine erfreuliche Nachricht, vor allem für die Leute, die in der Umgebung von Frankfurt a. Main wohnen. In der Nähe von der Konstablerwache (wer diese nicht kennt, der frage einen Frankfurter, denn dieser weiß sofort, wo diese liegt,) befindet sich der Virgin Megastore, der außer Musik-CDs auch Bücher, Computerspiele, Video-Laser-Discs und natürlich auch Manga-Videos auf Englisch hat. Und es kommt noch besser! Diese Videos sind PAL-Systemfähig, was bedeutet, daß jeder deutsche Videorecorder diese Videos problemlos abspielen kann.

Christoph Contreas, Hamburg

Erstmal großes Lob dafür, daß Ihr die Manga-Video-Reviews offensichtlich zu einem festen Bestandteil Eures Heftes gemacht habt. Prima, unbedingt so weitermachen (empfehlenswertes Review-Objekt: Bubblegum Crisis I-VIII). So jetzt hätte ich noch eine kleine Anmerkung zu Eurem letzten Review (3 x 3 Eyes Part II). Auf die Gefahr hin, Euch zu enttäuschen, welche Serie meint Ihr? Von "3 x 3 Eyes" existieren auch in Japan nur vier Folgen, und weitere sind, zumindest momentan, auch nicht geplant. Wer mehr von Pai und Yakumo sehen möchte, muß sich wohl den Comic zulegen. Insgesamt sind in Japan 15 Bände erschienen, hiervon wurden die ersten fünf von Innovation-Comics ins Englische übersetzt, danach verschwand der Comic vom englischen Markt. Neuauflage unwahrscheinlich (dafür sollte man Innovation eigentlich rösten). Also fleißig Japanisch lernen. Es geisterte übrigens auch mal ein "3x3 Eyes" fürs Super Nintendo herum, ich weiß allerdings nicht ob oder wo das noch zu kriegen sein könnte.

Christof Weber, Ottobrunn

Howdy Christoph – also ich würde bei vier Teilen schon mal von einer Serie sprechen! Aber mal unabhängig davon, bin ich selbst von 3x3 Eyes nicht sonderlich begeistert. Mein persönlicher Favorit (im Moment) ist übrigens *Crying Freeman*. *mh*

POWER-Shop

Ich bin ein 18jähriger Schüler und habe in der *POWER PLAY* 1/94 gelesen, daß Ihr plant, einen Power-Shop aufzumachen, und daß Ihr noch Ideen für Eure Angebotspalette sucht. Ich war sofort davon begeistert, daß Ihr auch ausgefallene Produkte mit einbeziehen wollt. Daher habe ich mir meine Gedanken darüber gemacht und will Euch folgende Vorschläge unterbreiten.

– Sam & Max-Comics (die englischsprachigen Originale, deutscher Text tut's aber auch)

– Star Trek-Uniformen (die aus den Spielfilmen und Next Generation)

– Star Wars Sturmtruppenhelme

– Komplette Fantasy-Kostüme (Elfen, Orks, Echsenmenschen, Werwölfe, etc.) mit Ganzgesichtsmasken (bei Elfen natürlich auch Perücken und Spitzohren) und jeweils dazugehöriger Kleidung.

Alle meine Vorschläge sind absolut ernst gemeint und keine etwaigen Schnapsideen. Falls Ihr meine Vorschläge ablehnt, würde ich mich freuen, wenn Ihr mir mitteilen könntet, wo man die einzelnen Stücke bekommen kann, da ich teilweise seit über 2 Jahren erfolglos nach solchen Artikeln suche.

Stefan Müfler, Bruchsal

Quicksoft

Quicksoft GmbH
Bärenstr. 8
78054 VS-Schwenningen

34 % Nachlaß Nachlaß

Auf die empfohlenen Verkauspreise bei Diskettenspielen

BESTELLEN unter 07720 / 31046

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

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

Titel		Amiga	PC
Sim City Deluxe	DA	65,97	65,97
Sim Earth	DV	65,97	
Sim Farm	EV		65,97
Sim Life	DV	65,97	
Simon the Sorcerer	DV		72,57
Skat '92	DV		65,97
Space Hulk	DA	62,67	79,17
Space Quest 5	DV		72,57
Street Fighter 2	DA	52,77	59,37
Strike Commander	DA		85,77
Strike C. Sp. Acc.	DA		32,97
Strike C. T. Op.	DA		36,27
Stronghold	EV		65,97
Syndicate	DV	59,37	79,17
The lost Vikings	DV	65,97	65,97
Tornado	DA	0,00	72,57
Transarctica	DV	52,77	52,77
Traps'n'Treasures	DA	59,37	
Ultima 7 Part 2	DA		79,17
Ultima Trio 2 (4-6)	DA		72,57
Ulima Underw 2	DA		72,57
Veil of Darkness	DV		79,17
Walker	DA	52,77	
Wallstreet Man.	DV		92,37
War in the Gulf	DV	52,77	65,97
Warlords II	EV		79,17
Waxworks	DV	65,97	65,97
Whales's Voyage	DV	59,37	72,57
Wing Com II + Sp.	DA		65,97
Wing Acadamy	DA		62,67
Winter Challenge	DA		59,37
Wizardry 7	DV		85,77
X-Wing	DA		92,37
X-Wing Mis Disk	DA		39,57
X-Wing Upgr Kit	DV		52,77
B-Wing (Mis. 2)	DA		39,57
Xenobots	DA		72,57
YO! JOE!	DA	52,77	59,37
Zool	DA	46,17	65,97
Zool 2	DA	46,17	

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

5,--

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



Chartbreaker

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

AM + PC 34 %



Elite II Frontier

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

AM 59,37 PC 79,17



Aufschwung Ost

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

AM 59,37 PC 65,97

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga
Aces Of The Deep	85,95 *	
Aces Over Europe	**79,95**	
Alone In The Dark 2	99,95 *	
Anstoss	79,95	69,95
Ambermoon	89,95 *	79,95
Archon Ultra	89,95 *	
Aufschwung Ost	**79,95**	**69,95**
Battle Isle 2	89,95 *	89,95 *
Brian The Lion		69,95 *
Campaign 2	99,95	79,95 *
Cannon Fodder		59,95
Christoph Columbus	**89,95 ***	**79,95 ***
Comanche	89,95	
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95	
Cyberrace	89,95	
Dark Sun	79,95	
Der Clou	89,95 *	69,95 *
Der Patrizier	89,95	69,95
Der Schatz im Silbersee	89,95	79,95 *
Die Höhlenwelt	**89,95 ***	**79,95 ***
Die Siedler	89,95 *	89,95
Dogfight	95,95	69,95
Doom	89,95 *	
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *
Elfmania		69,95 *
Elisabeth	**89,95 ***	**69,95 ***
Elite 2	79,95	59,95
Elysium		79,95
Empire Deluxe (dt.)	89,95	79,95 *
F-117A Stealth Fighter		69,95
Flightsimulator 5	**ab 99,95**	
Goblins 3	89,95	79,95
Grand Prix	89,95	75,95
Gunship 2000	89,95	69,95
Hattrick	**89,95 ***	**79,95 ***
Hired Guns	89,95 *	65,95
Inca 2	99,95	
Incredible Cartoons	79,95	
Indy Car Racing	79,95	
Jurassic Park	79,95	59,95
K 240		59,95 *
Kingmaker	**89,95**	**89,95**
Kings Quest 6	89,95	69,95 *
Lands Of Lore	69,95	
Larry 6	79,95	
Legend Of Kyrandia 2	69,95	
Lost Vikings	89,95	69,95
Lothar Matthäus	75,95 *	69,95
Mad Burger	89,95 *	79,95 *
Mad News	**89,95 ***	**79,95 ***
Maelstrom	99,95 *	89,95 *
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95	
Master Of Orion	89,95	
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95
Mortal Combat	79,95 *	59,95
NHL Hockey	89,95	
Pacific Strike	**89,95 ***	
Pacific Strike Speech Pack	**39,95 ***	
Pirates Gold (dt.)	89,95	89,95 *
Pizza Connection	89,95 *	79,95 *
Police Quest 4	79,95	
Privateer	89,95	
Privateer Speech Pack	39,95	
Quest For Glory 4	89,95	
Railroad Tycoon Deluxe	85,95	
Sam & Max (dt.)	**95,95**	
Shadow Caster	89,95	
Silverball	59,95	
Sim City 2000	89,95 *	
Sim Farm (dt.)	89,95	
Simon The Sorcerer	99,95	79,95
Soccer Kid	79,95 *	59,95
Star Trek 2	99,95	
Starlord	89,95 *	
Sternenschweif (DSA 2)	**89,95 ***	**79,95 ***
Strike Commander	95,95	
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95	
Stronghold	89,95	
Subwar 2050	95,95	
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95
Terminator Rampage (dt.)	89,95	
T.F.X.	**99,95**	**89,95 ***
Tornado	79,95	69,95
Turrican 3		69,95
Ultima 8	99,95 *	
Winter Olympics	**69,95**	**69,95**
X-Wing Upgrade Kit	59,95	
X-Wing Zusatzdisk: B-Wing	49,95	
Zeppelin	**89,95 ***	**79,95 ***
Zool 2	69,95 *	59,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 2.0	149,95
Soundblaster Pro	229,95
Soundblaster 16 Bit	**299,95**
Soundblaster 16 ASP MultiCD	429,95
Stereo-Lautsprecher	49,95

CD-ROM für PC

Viele CD-ROM Titel bereits ab	**9,95**
7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!	89,95
Airbus A320 US-Edition	99,95
Burning Steel incl. Missions	99,95
Burntime (dt.)	89,95
Comanche incl. Missions 1 & 2	**99,95**
Der Patrizier	109,95
Dracula Unleashed	99,95
Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)	99,95
Goblins 3	119,95
Gunship 2000 & Missions	99,95
History Line 1914-1918	79,95
Inca 2	**129,95**
Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!	79,95
Iron Helix *	89,95
Jurassic Park	79,95
Kings Quest 6	99,95
Mad Dog Mc Cree	89,95
Maniac Mansion 2 (dt.) *	99,95
Rebel Assault	**89,95**
Return To Zork	89,95
S.W.O.T.L. & Sceneries	59,95
Strike Commander	**99,95**
Stronghold	89,95
Tornado	89,95
Ultima Underworld 1 & 2	99,95

CD-ROM Laufwerke für PC

CD-ROM, intern	ab 349,–
Panasonic 562 B, Double Speed, intern	479,–

Festplatten intern

130 MB, 3,5" AT-Bus	369,–
210 MB, 3,5" AT-Bus	429,–
340 MB, 3,5" AT-Bus	**599,–**
130 MB, 3,5" SCSI	429,–
210 MB, 3,5" SCSI	599,–

Andere Größen auf Anfrage!

Amiga Hardware

Amiga 600	399,–
Amiga 1200	699,–
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,–

Andere Größen auf Anfrage!

Amiga Zubehör

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

Joysticks

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

Disketten

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

Atari ST

Chaos Engine	69,95
Civilization	89,95
Goal	69,95
Ishar 2	79,95
Kingmaker	89,95
Lemmings 2	75,95
One Step Beyond (Push Over 2)	59,95

Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!

Apple Macintosh

Civilization	99,95
Freddy Pharkas	99,95
Kings Quest 6	99,95
Pax Imperia	119,95
The Lost Treasures Of Infocom (CD)	ab 69,95

Spielkonsolen

Mega Drive II	**ab 199,–**
Mega-CD II + Road Avenger	**599,–**
Game Gear mit 4 Spielen	249,–
Gameboy	99,95
Super NES	ab 199,95

Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

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

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

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

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

Hallo Stefan, Du scheinst wirklich Gedanken lesen zu können, denn einige von Deinen Vorschlägen wirst Du in unserem *POWER SHOP* sicherlich wiederfinden – ich sage nur Star Trek und Monstermasken. Der Startschuß wird voraussichtlich in der Ausgabe Nummer fünf sein. Ein wenig werden wir uns bis zum fröhlichen Einkaufsbummel also noch gedulden müssen. *mh*

Statistisches

In der Ausgabe 1/94 stellte Olaf Gaide statistisch die vorteile des Amiga gegenüber des PC heraus. Er schreib, daß die Amiga-Spiele in der Ausgabe 11/93 auf insgesamt 82,6% kämen, getestete PC-Spiele aber nur eine Wertung von insgesamt 65,5% erreichten. Dieser ganze Systemkrieg (Amiga vs. PC/ Computer vs. Konsolen), den ich für Müll halte, wird jetzt auch schon (wie in der Politik und Wirtschaft) durch Statistiken unterstützt, wo doch jeder weiß, daß man Statistiken immer zu seinen Gunsten drehen kann, hier einige Beispiele:

a) Man könnte behaupten, daß nur Spiele mit über 80% lohnenswert sind zu kaufen. Der Statistiker sagt nun, daß alle Spiele mit einer Bewertung von 88% und mehr beim PC auf durchschnittlich 85% kamen (MS-DOS-Spiele aus 11/93 kamen durchschnittlich tatsächlich auf 85%), die Amiga-Spiele kamen auf durchschnittlich 85%. Plötzlich sind nach Statistik PC und Amiga-Spiele gleichwertig.

b) Ein ganz windiger Statistiker kann über die Ausgabe 11/93 sogar sagen, daß es 100% mehr PC-Spiele mit einer Wertung von 90% und mehr gab als getestete Amiga-Spiele (1 PC-Spiel à 90% gegenüber keinem Amiga-Spiele mit 90% oder mehr).

Ihr seht, liebe Amigianer und PC-ianer, Statistiken kann man fast immer zu seinen Gunsten verwenden, ich selber habe einen 486er PC, da ich liebend gerne Strategie- und Rollenspiele zocke. Diese Spiele benötigen einiges an Festplattenspeicher und ordentliche MHz. Würde ich mir lieber Jump'n Runs oder Actionspiele spielen, hätte ich mir einen Amiga oder eine Konsole zugelegt. Also, Ihr Systemkrieger und Statistiker, vergeßt Euren dämlichen Krieg und lernt die Vorzüge und Nachteile der anderen Systeme kennen. ES GIBT NOCH KEINEN ULTIMATIVEN SPIELCOMPUTER.

Boris Zuberbühler, Bochum

Kompetent

Ich wollte mal loswerden, daß die *POWER PLAY* in Sachen Kompetenz ganz klar die beste Spiele-Zeitschrift ist. Ein Spiel mit einem "Besonders empfehlenswert" ist immer sein Geld wert. Diese Tatsachen finde ich sehr erfreulich: Denn unter dem Strich sind doch die Spielebewertungen das A und O einer guten Zeitschrift. Was mir noch wichtig erscheint, ist, daß Ihr den sachlichen Stil beibehalten solltet und nicht im Privatsenderstil nur mit oberflächlichen Informationen und schrillen Bildern arbeiten. In diesem Sinne wünsche ich Euch ein gutes Jahr 1994 mit vielen Perlen am Spielehimmel.

Armin Meile, Hofen

Danke! *Die Redaktion: kn, vw, js, mh, cd*

Pentium

In der Ausgabe 1/94 habt Ihr einen interessanten Bericht über Intels Pentium gebracht. Leider wurde nicht erwähnt, ob er überhaupt zum Spielen geeignet ist. Er soll ja immerhin doppelt so schnell sein wie ein 486er DX2/66 MHz. Stand der Rechner eigentlich schon bei Euch in der Redaktion oder habt Ihr Euch bei Intel umgeschaut? Wenn ja, hättet Ihr wirklich ein paar Worte über den Nutzen als Spielemaschine verlieren können.

Gerrit Hammersen, Osnabrück

Der Pentium eignet sich ganz hervorragend zum Spielen. Origin's Performance-Fresser *Strike Commander* kann sich auf dem Pentium-Rechner richtig entfalten und wird zu einem superfixen Ballerspiel. Das Problem, das den normalen Spieler vom Pentium noch abschrekken wird, ist der hohe Preis. Ein neues Motherboard mit Pentium-Prozessor kostet immer noch gute 4000 Mark und daran wird sich auch so schnell nichts ändern. Allerdings wird bald ein neuer Prozessor auf den Consumermarkt drängen. Der DX 3 (intern 99 MHz, extern 33 MHz) die Lücke zwischen dem

DX 2 (intern 66 MHz, extern 33 MHz) und dem Pentium schließen und damit auch für den Normalverdiener greifbar sein. Der auf dem Foto abgebildete PCI-Pentium-Rechner wurde direkt bei Intel getestet. *cd*

Mir graust's

Mike, mir graust's vor Dir – wie konntest Du mir das antun. Macintosh ist sicher eine gute Marke, aber was soll ich mir denn noch alles ins Arbeitszimmer stellen, dachte ich doch, mit meinem 486er DX2/66, 8MBRAM, CD-ROM, Soundblaster 16 usw. wäre ich allen Spieleanforderungen für die nächste Zeit gewachsen. Da kommt Mike "MS-DOS-Hengst" und testet Mac-Spiele. Doch, Du schreibst ja selbst zumindest zwischen den Zeilen, daß z.Zt. dieses System hauptsächlich in Werbefirmen anzutreffen ist. O.K., auch in Redaktionen, wo Layouts gemacht werden, aber die werden kaum Zeit haben zu spielen. Welche Privatperson hat schon so ein Ding. Changeling sollte Pax Imperia in einer MS-DOS-Version auf den Markt bringen, es würde sich auszahlen. Jürgen Pohlfuß

Nur keine Panik Jürgen, ich bleib dem DOS-Prompt auch weiterhin treu. *mh*

Satelliten-Hunger

Euer Artikel in Ausgabe 12/93 über Star Trek hat mir sehr gut gefallen. Gegen Ende schreibt Ihr dort über Sky One und die Tatsache, daß dort Star Trek auf Englisch (aber verschlüsselt) läuft. Das erinnerte mich an die Zeit VOR dem 1. September 1993 (ab dem Sky One codiert wurde), als auch ich noch Sky One empfangen konnte, und da ich mir damals regelmäßig Star Trek:TNG ansah (ich finde es auf Englisch besser als auf Deutsch) kam ich auf mein Vorhaben zurück, mich mal umzuhören, wie ich an einen Satelliten-Decoder kommen könnte. Da Ihr geschrieben habt, man solle sich "an den Elektronikhändler seines Vertrauens" wenden, habe ich das dann auch getan. Aber von Sky One wußte zuerst mal niemand und ich wurde immer wieder woanders hingeschickt, bis ich dann endlich eine Adresse von einem Geschäft bekam, das die Decoder angeblich verkaufte. Als ich dort erwartungsvoll anrief, wurde ich aber geschockt: Decoder mit Viewing-Card für ca. 900 Mark. Das war mir dann etwas zu teuer und so wandte ich mich an Sky selbst, um dort den Sender Sky One zu abonnieren. Die sagten mir, es sei nicht möglich, Sky One in Deutschland zu abonnieren. Nun meine Frage: Könnt Ihr mir jemanden nennen, von dem ich Sky One bekommen kann? Ihr habt es ja auch irgendwo her. Ralf Jörg, Kempten

Sorry Ralf, der Spaß ist wirklich so teuer. Bevor Du an der europäischen Medienpolitik verzweifelst, besorg Dir lieber die englischen Originale auf Cassette. Das ist immer noch billiger als ein Decoder und Worf hört sich im Original wenigstens nicht an wie ein Wiener Sängerknabe. *vw*

Zusätze

Zuerst einmal ein Lob von einem Abonnenten der "ersten Stunde" für einige Jahre hervorragender Arbeit. Aber auch etwas Tadel. Seit einigen Ausgaben werden keine Zusatzdisketten mehr getestet. Dabei gibt es ständig Nachschub. Denn wenn mir ein Spiel gut gefällt, bin ich schon auf die Zusatzdiskette gespannt, mit mehr Missionen, neuen Extras usw. Aber nicht alle sind ihr Geld wert, wie frühere Tests zeigten. Besonders liegt mir die seit langem erhältliche Populous II-Challenge-Disk im Magen. – Kaufen oder nicht, ist die Frage. Testet diese und sonstige neue Zusatzdisks doch wieder regelmäßig. Harald Batz, Adelsdorf

Keine Bange: Wir haben die Zusatzdisketten nicht vergessen. In der nächsten Scenery-Corner werden wir auf Befehl losspielen *mh*

Schreibfaul?

Ich fände es gut, wenn jeder Brief, den Ihr abdruckt, vernünftig beantwortet werden würde. Das schaffen andere, also müßtet Ihr das doch auch schaffen, oder? Tilmann Lindberg, Hamburg

Hallo Tilmann, wir versuchen unser Bestes – siehe diese Ausgabe. *mh*

Joysoft

DOOM PC 89.90

SEEK & DESTROY** AMIGA 44.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.

Archon Ultra dt	94.90
Battle Isle 2 dt *	99.90
Bloodstone dt	74.90
Campaign 2 dt	99.90
Cannon Fodder *	79.90
Columbus dt	89.90
Der Planer dt	99.90
Die Siedler dt	99.90
Gabriel Knight	89.90
Innocent until Caught	99.90
Kingmaker dt	79.90
Legend of Kyran.2 dt	89.90
Litil Devil **	79.90
Mechwarrior 2	99.90
Metal & Lace	89.90
Mortal Kombat **	69.90
Nomad	79.90
Pacific Strike	99.90
Pacifid St.Speech	49.90
Police Quest 4	89.90
Quest for Glory 4	89.90
Sam & Max dt	99.90
Schwarzes Auge 2 dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Star Trek 2 **	99.90
Ultima 8 **	99.90

CD ROM z.B.

Inca 2 dt	139.90
Joysoft CD	19.90
Lawnmower Man	109.90
Rebell Assault dt	119.90
Rise of the Robots	119.90
Super Strike Com.	109.90
Turrican 2 **	69.90
Zeppelin dt *	109.90

JETZT GANZ NEU: MAC SOFTWARE SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN SONDERANGEBOT

IBM 3.5" z.B.

A.T.A.C.	49.90
American Gladiators	29.90
Battlechess 2 (US)	19.90
Caveman Ninja **	39.90
Dragon Wars (US)	29.90
Eight Ball Deluxe **	49.90
Great Courts 2 **	29.90
Harrier Jump Jet **	39.90
Ishar **	29.90
Larry 1 VGA **	34.90
Lemmings Xmas **	44.90
MC Donald Land **	39.90
Police Qu.1 VGA US	49.90
Wolfpack **	39.90

IBM 5.25" z.B.

Castels 1 **	29.90
Dune dt	29.90
Indiana Jones 4 dt	49.90
Keys of Maramon	19.90
Life & Death 2	29.90
Nigel Mansell **	39.90

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX:*JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 159
0221/425566

50676 KÖLN
MATTHIASSTR.24
0221/239526

53111 BONN
MÜNSTERSTR. 11
0288/659726

40211 D`DORF
PEMPELFORTER 47
0211/364445

60311 F`FURT
FAHRGASSE 87
069/280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

BALD AUCH IN DEINER STADT

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
EILPOST: 8+ 9 DM
UPS: 6+ 9 DM
AUSLAND(postbar): 15 DM
VORKASSE INLAND: 4 DM

AMIGA Vollpreis z.B.

Aufschwung Ost dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Bobs Bad Day **	64.90
Campaign 2 dt	79.90
Columbus dt	89.90
Crazy Sp.Football **	64.90
Darkmere **	84.90
Dennis **	69.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **	59.90
F 1 **/*	64.90
Fury of the Furries **	54.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick **	79.90
Heroes Quest 2 **	54.90
Kingmaker dt	79.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Litil Divil *	69.90
Mad News dt	79.90
Mean Arenas **	54.90
Ryders Cup **	79.90
Schwarzes Auge2 dt*	89.90
Tornado	79.90
Winter Olympics **	64.90

1200er z.B.

Burning Rubber **	69.90
Civilisation dt	79.90
Kings Quest 6 *	79.90
Star Trek dt	79.90
Syndicate dt	79.90
T.F.X. **	89.90
Wizardry 7 *	89.90

JETZT GANZ NEU: CLUEBOOKS SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN SONDERANGEBOT

AMIGA z.B.

Aquatic Games **	39.90
Baby Jo **	19.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cruise for a Corpse **	34.90
D/Day **	49.90
Deuteros dt	19.90
Flight Simulator 2 **	29.90
Great Court 2 **	29.90
Invest dt	19.90
Legend o.Kyrandia dt	49.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lure o.t.Temptress dt	29.90
Pacific Island dt	29.90
Parasol Stars **	24.90
Populous 2 + Data **	29.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90
Starbyte Compilation (Winzer, Black Gold, Spirit of Adventure)	39.90

Alle Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht

ALONE IN THE DARK 2 dt * PC 99.90

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog KOSTENLOS

CAMPAIGN 2 dt AMIGA 79.90

Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich

(*) Vorankündigung, (*) dt. Anleitung, (dt.) komplett in Deutsch IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



Am Samstagnachmittag, um ein Uhr, schlägt in Tokio die Stunde der Computer-Kids. Kaum haben die Pausenglocken zum Wochenende geläutet, drängen sie in ihren schwarzen Schuluniformen zu Tausenden in die Pendlerzüge Richtung Innenstadt. Ziel ihrer allwöchentlichen Pilgerfahrt: Die Neontempel des Akihabara-Viertels, Tokios "Electric City".

In ihren brodelnden Straßenschluchten reihen sich auf nur einem Quadratkilometer mehr als 600 Geschäfte für Unterhaltungselektronik aneinander. In den 80er Jahren standen hier Nintendo-verrückte Schulkinder regelmäßig nach Super-Mario-Modulen an. Diese Boom-Zeit ist zwar inzwischen vorbei, doch einen gewöhnlichen deutschen Sommerschlußverkauf stellt das Gedränge immer noch in den Schatten. "Game-Otaku" nennen die Japaner die jungen Spielefreaks und Akihabara ist ihre Hauptstadt. Software-Supermärkte wie "Sofmap", "T-Zone" oder das fünfstöckige "Laox Game" präsentieren neu eingetroffene Spiele auf Monitorwänden und an aufwendigen Vorführständen. Die aktuellen Neuerscheinungen aus dem Weihnachtsgeschäft kosten bis zu 12800 Yen, fast 200 Mark. Das ist selbst für japanische Verhältnisse nicht billig.

Die Otaku kaufen trotzdem: Wenn nicht hier, dann in einem der Dutzenden garagengroßen Discountläden am Straßenrand. Dort thronen Händler inmitten von Bergen gebrauchter Famicom-Module, die sie unter lautem Geschrei ab 500 Yen – weniger als 10 Mark – verschleudern.

In beiden Ladentypen ist der Kunde König. Selbst bei Hochbetrieb rufen die Verkäufer den Eintretenden ein schallendes "Irasshaimase!", "Willkommen!", zu. Probespielen ist erwünscht und auch stundenlanges Blättern in den über 30 Spiele-Fachzeitschiften oder einem





der zahllosen Playguides und Cluebooks stört niemanden. Um Kundenservice bemühen sich auch die Softwarehäuser: Neue Spiele werden oft schon Monate im voraus mit farbigen Infobroschüren beworben, die in jedem Laden gratis ausliegen. Neben Bildschirmfotos und einer Spielbeschreibung ist darin auch auf den Tag

DIE OTAKU NATION

Das Paradies der Spielefreaks liegt in Tokio. Ein *POWER PLAY*-Spähtrupp wagte sich in den elektronischen Himmel auf Erden und berichtet über Freud und Leid der japanischen Computer-Kids.

genau das Erscheinungsdatum angegeben, welches – Achtung Origin aufgepaßt! – die Firmen sogar einhalten.

Die Meister der Spiele

Die Otaku-Hauptstadt Akihabara hat viele Könige. Auf dem Konsolenmarkt herrscht ungefährdet Nintendo; Sega und NEC (PC-Engine) teilen sich den mageren Rest. Auf dem Heimcomputermarkt dagegen herrscht die nackte Anarchie: Im Lande Nippon gedeihen nämlich eine Vielzahl exotischer PCs, die nur für den eigenen, heimischen Markt gebaut werden. Diese "Paso-Coms" – so die gebräuchlichste Verstümmelung von "Personal Computer" – sind weder untereinander noch zu unserem DOS recht kompatibel. So existieren in Japan nicht weniger als fünf PC-Standards nebeneinander; jeder gerade groß genug, um selbst zu überleben – und den anderen die Marktherrschaft zu verbauen.



Mit einer Verbreitung von knapp 50% ist der PC-9801 von NEC der Riese unter den Zwergen. Die mit Intels x86-Chips bestückten Rechenknechte machen zwar grafisch nicht viel her, bieten aber eine wahre Fundgrube an brillanten, wegen DOS-Inkompatibilität aber hierzulande leider völlig unbekannten Strategie- und Rollenspielen. Selbst Simulations-Schwergewichte wie Artdink (A-Train) oder Koei (Nobunagas Ambition) entwickeln ihre Programme zuerst auf den 98ern. Umgekehrt schauen die NEC-User in die Röhre, wenn Software aus dem Ausland gar nicht oder nur mit erheblicher Verspätung für ihren Computer erscheint.

Das gilt auch für den 1989 gestarteten FM-Towns von Fujitsu. Im aktuellen Nachfolgemodell, dem FM II, werkelt zwar Intels 486-SX oder DX-Prozessor, auf DOS-Tauglichkeit wollte man sich nicht einlassen. Da nutzen auch serienmäßiges CD-ROM-Laufwerk und ansehnliche Sound- und Grafikfähigkeit nichts: Abgesehen von maßgeschneiderten Multimedia-Programmen und einigen, arg verspäteten DOS-PC-Umsetzungen (gerade erschienen: Alone in the Dark und Ultima Underworld 1) läuft auf dem Towns wenig.

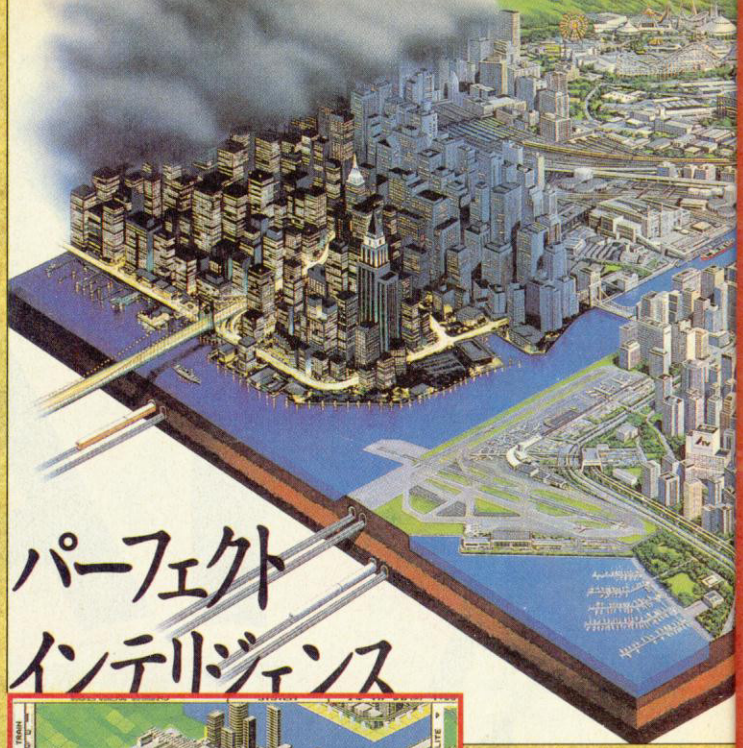
Dritter Nippon-PC im Bunde ist der X68 von Sharp, eine mit Motorolas MC68030 versehene Spielemaschine. Seine gute und schnelle Grafik sorgt für einen kleinen, aber beständigen Fluß an Umsetzungen japanischer Arkadenspiele. Software aus dem Ausland hat für den X68 allerdings Seltenheitswert. Der X68 ist Japans Antwort auf Amiga und Atari, die beide auf dem dortigen Markt keine Rolle spielen.

Neben den drei Exoten teilen sich Apples Macintosh und eine kleine Handvoll DOS-PCs den vierten Platz in der Käufergunst. Bei beiden führt Microsofts Flight 5 die Spielecharts an, ein untrügliches Zeichen dafür, daß hier brave Bürosklaven in der kärglichen Freizeit den Joystick schwingen. Entsprechend wenig DOS-Programme bringt der einheimische Spielemarkt hervor: Es reicht gerade für ein paar durchschnittliche Umsetzungen asiatischer Brettspiele wie Mah-Jongg, Shogi oder Go,

Was ist ein Otaku (o-TA-k)?

Das Wort stammt von dem japanischen "O-Taku" (Zuhause) und bedeutet eigentlich soviel wie Stubenhocker. Ursprünglich wurden nur fanatische Sammler ausgefallener Gegenstände wie Ultraman-Comics oder Godzilla-Figuren als Otaku bezeichnet, doch inzwischen hat das Wort seine abschätzige Bedeutung verloren. So mancher Japaner würde sich heute stolz als Jazz-Otaku, also als Jazz-Kenner, oder eben Game-Otaku, als Spielefreak, bezeichnen. Das mag daran liegen, daß viele Japaner an Häuslichkeit und der Hingabe an ein Spiel oder Hobby nichts Schlechtes finden. Rund eine Million Game-Otaku soll es derzeit in Japan geben. Die meisten von ihnen bevorzugen Simulationen und Fantasy-Rollenspiele, die fast die Hälfte aller japanischen Neuerscheinungen ausmachen. Und was ein echter Otaku ist, der muß natürlich Hintbooks, Soundtrack-CDs und auch das offizielle Fan-T-Shirt besitzen.

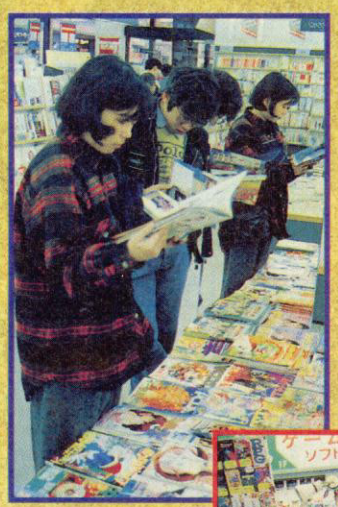
Diese Computerbegeisterung hat übrigens Tradition: Schon 1978 machten die ersten Spielwütigen von sich reden. Damals kam es zu einer akuten Verknappung von 100 Yen-Münzen, weil Game-Otaku täglich vier Millionen Stück in die gerade aufgestellten "Space Invaders"-Automaten fütterten.





Städtebau: Die "A-Train"-Reihe von Artdink geht in Japan bereits in die vierte Fortsetzung

der Rest sind japanische Versionen von Origin- und Microprose-Programmen. Ähnlich trübe sieht es beim Macintosh aus. Die japanischen Apple-Programmierer konzentrieren ihre kreative Energie offenbar auf das Erstellen digitalisierter Erotik-Diashows, die allerdings nicht unerheblich zum Verkaufserfolg der Multimedia-Macintoshs beitragen. (siehe Kasten)



Spiele im Sonderangebot: Im Akihabara-Viertel werden die Programme verschleudert



Lesevergnügen: Diese junge Dame hat die Wahl unter dreißig Spielemagazinen

Sprachverwirrung

Daß keiner der fünf PasoCom-Hersteller um seine Existenz fürchten muß, dafür sorgt die auch in der Rezession ungetrübte Konsumfreude der Japaner. 1992 gaben sie 310 Milliarden Yen – fast 2 Milliarden Mark – für Hard- und Software aus. Koji Ichikawa, Autor eines Fachbuches über die japanische Spielebranche schätzt, daß die Japaner etwa ein Drittel des Weltmarktes für Unterhaltungselektronik ausmachen – genug jedenfalls, um drei exklusive japanische Hardwarestandards zu tragen. Doch warum benutzen sie nicht, wie andere "zivilisierte" Nationen, DOS-PCs?



Hereinspaziert: Die Läden bedienen sich recht eigenwilliger Werbemethoden



Die Antwort ist simpel: Weil DOS-PCs nur unter größten Mühen Japanisch verstehen. Schuld an allem sind die "Kanji", die sino-japanischen Schriftzeichen, von denen man rund 2000 beherrschen muß, um auch nur eine japanische Tageszeitung lesen zu können. Als in den 80er Jahren die ersten Heim- und Personalcomputer auf den deutschen Markt kamen, war einer der wichtigsten Kaufgründe die Möglichkeit zur Textverarbeitung. In Japan dagegen setzten sich zur gleichen Zeit die sogenannten "Word-Processors", kurz "WoPros", durch. Diese elektronischen Schreibmaschinen verfügten im Gegensatz zu PCs nämlich über eine japanische Tastatur und die entsprechende Hard- und Software, um die komplizierten Kanji-Strichwerke darzustellen.

Die Folge: PCs blieben in Japan in den Regalen liegen. Während in der Folgezeit der Rest der Welt die Heimcomputer auch als Spielemaschine entdeckte, sahen japanische Spielefans oft keinen Grund, neben ihrem "WoPro" auch noch einen teuren PC zu kaufen. Stattdessen griffen auch ältere Spieler zu Nintendos Famicom-Konsole (bei uns als NES bekannt), die 1983 für schlappe 14800 Yen – 300 Mark – auf den Markt kam.

Bis heute steht der größere Teil des Spielemarktes im Zeichen von Nintendo. Erst seitdem Ende der 80er Jahre die Chip-Preise fallen und die immer komplexeren Spiele an die Grenze des auf Konsolen Machbaren stoßen, steigen die Game-Otaku langsam auf die PasoComs um.

Das Schriftproblem hat Japan eine einzigartige Softwareszene beschert. Seit zehn Jahren ist das Land, was Spiele angeht, vom Rest der Welt weitgehend abgeschnitten. Über 1500 Titel wurden allein 1993 in Japan produziert. Mehr als zwei Drittel davon werden Spielefreaks in Europa und den USA nie zu Gesicht bekommen. Die PasoComs sind nicht kompatibel, für den DOS-Markt aber wird in Japan so gut wie nicht produziert.

Auch von den anspruchsvolleren Konsolentiteln bekommt das Ausland nicht viel ab. Bei uns spielen nämlich, anders

Die Top-Themen:



Erleben Sie das Abenteuer Weltraum. Mit der Columbia einmal in den Orbit und wieder zurück.



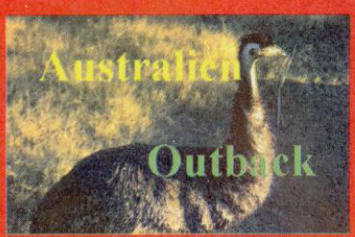
Mit der CD View sind Sie live dabei, wenn Menschen die ersten Schritte auf dem Mond machen



Sehen Sie faszinierende Fotos von den äußeren Planeten Jupiter, Saturn, Uranus und Neptun und neue Aufnahmen von Venus und Mars



Tauchen Sie ein in die unendlichen Weiten des Cyberspace, der virtuellen Realität



Australien ist ein Kontinent voller Gegensätze. Gehen Sie mit uns auf eine digitale Entdeckungsreise.



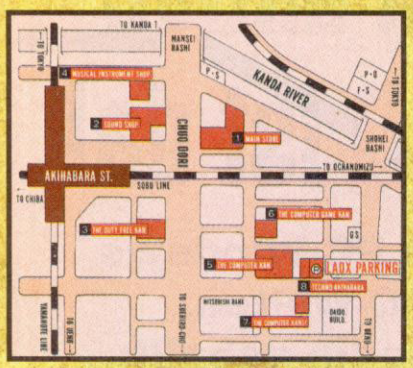
Die Comdex in Las Vegas ist eine der wichtigsten Messen für die Computerindustrie. Wir informieren Sie über die Trends und Neuheiten.

Die neue, interaktive Multimedia-CD ist da!

Die High-Quality-CD von PC-Windows erschließt Ihnen neue PC-Welten. Cyberspace und Multimedia geballt: Komplette Magazine, Top-Programme, Spiele und Animationen und vieles mehr!



Ab sofort überall im Handel!



Paradies auf Erden: Ein ganzes Stadtviertel voller Elektronik

als in Japan, vor allem Jüngere mit Konsolen. Und die kaufen keine komplizierten Spiele. Hinzu kommen Platzprobleme bei der Übersetzung: Selbst komplizierte Wörter benötigen auf japanisch selten mehr als vier Zeichen. Oft sprengt die englische Fassung eines Strategie- oder Rollenspieles Textfenster und Menüleisten. Schade, genau in diesen Genres verbirgt Nippons Softwareszene wirkliche Schätze: Nicht umsonst riß schon das "Battle Isle"-Vorbild "Nectaris" - obwohl in reinstem Japanisch – die POWER-PLAY-Tester zu Lobeshymnen hin, und von den Hysterieerscheinungen um die bei uns nie erschienene Rollenspielserie Dragon Quest (siehe Kasten) hat wohl auch jeder schon gehört.

Saubermänner

Was ist charakteristisch für Software made in Japan? "Unsere Spiele", sagt Chefredakteur Taro Ohashi, des MiCom Basic Magazines, "sind clean. Sie sind optisch ansprechend und benutzerfreundlich." Als vorbildlich betrachtet er Nintendos Super-Mario-Spiele: Leicht zu lernen, flott zu spielen, aber von ungeahnter Komplexität.

Ein würdiger Nachfolger des kleinen Klempners ist jedoch zur Zeit nicht in Sicht. Den Winterhit in der Kategorie "Nice and Easy" landete heuer "Puyo-Puyo" (Sega, für PC-98, SNES und Mega Drive), eine grellbunte Kreuzung aus Dr. Mario und Tetris.

Für Überraschungen sind da schon eher japanische Simulations- und Strategiespiele gut. Etwa die (dank Maxis auch bei uns zu Ehren gekommene) A-Train-Serie, von der in Japan gerade der vierte Teil erschienen ist. Die knochenharte Wirtschaftssimulation bietet in der neuesten Fassung eine zweistufig zoombare 3D-Ansicht, neue Gebäudetypen wie Häfen, Flughäfen und Vergnügungsparks sowie die atemberaubende Brücken- und Tunnelkonstruktionen. Neben Bahnverbindungen gilt es jetzt auch noch den Busverkehr zu koordinieren. Weitere Kleinodien aus Nippons Pasocom-Schatztruhe sind die aufpolierte PC-98-Version des Strategiespiels "Nobunaga no Yabou" von Koei und Wolfteams "Zan 3" (PC-98, SNES). Beide Titel sind gehaltvolle Simulationen des turbulenten 16. Jahrhunderts in Japan, die vor prächtigen Detailkarten japanischer Provinzen und stilvollen Samurai-Porträts nur so überquellen.

Weit verbreitet sind übrigens auch Strategiespiele, die die Pazifikschlachten zwischen der amerikanischen und der japanischen Flotte während des 2. Weltkriegs zum Thema haben, z.B. "Teitku no Ketsudan II" (Die Entscheidung des Kapitäns) von Koei. Selbst durchschnittliche Programme dieses Genres erfreuen sich großen Zuspruchs. Ob da ein paar rachsüchtige Marinesoldaten bereits in dritter Generation Vergangenheitsbewältigung betreiben?

Neben historischen Simulationen ist der Weltraum das Lieblingsschlachtfeld japanischer Sofa-Generale, ein Bereich, der von Strategiespielen aus Europa oder den USA bisher sträflich vernachlässigt wurde. Die sehr beliebten



Manga-Mania: Das Comic-Album zum Millionenseller Dragon Quest



Dragon Quest und die Folgen

Am 27. Mai 1986 verschliefen Japans Computerzeitschriften eine Revolution. An diesem Tag brachte die Firma Enix ein neuartiges Famicom-Modul auf den Markt, bei dem man einen schwarzhaarigen Kämpfer namens Dai durch eine Fantasy-Welt steuern mußte. Die an actionreiche Mario-Spiele gewöhnten Tester wußten mit der textlastigen Handlung und den langwierigen Kampfeinlagen nichts anzufangen und besprachen das Spiel unter ferner liefen.

Nippons Schüler sahen das anders: Alleine durch Mundpropaganda beworben, verkaufte sich das neue Spiel in Japan (und nur dort) 1,35 Millionen Male. Die Dragon-Quest-Legende war geboren. Yuji Horii, der Erfinder des kurz "DraQue" genannten Spiels, hatte sich kräftig bei amerikanischen Vorbildern bedient: Er nahm die Grafik von "Ultima" und die Spielmechanik von "Wizardry", vereinfachte das Ganze aber und versah es mit einer Joypad-tauglichen Menüsteuerung.

Die Mischung stimmte. Bei "DraQue 2", verkaufte Exemplare: 2,45 Millionen, kam es bereits zu ersten Lieferengpässen. Nach dem dritten Teil standen in einer kalten Februarnacht 1988 mehr als 10.000 Menschen am Werkstor Schlange. Enix verkaufte 3,8 Millionen Module; trotzdem gingen Hunderttausende Spielefreaks leer aus. In den Läden schlugen sich verzweifelte Schüler um die letzten Exemplare. Das Kultusministerium beantragte schließlich gerichtliche Schritte zur Beschränkung des "Dragon-Quest"-Verkaufs. Bis 1990 der vierte Teil der Saga erschien, hatte sich die Situation allerdings schon von selbst beruhigt: Andere Spiele, vor allem die "Final-Fantasy"-Reihe (Square) halfen, den größten RPG-Heißhunger der Fans zu stillen. Heute sorgen Marktforschung und bessere Produktionsmöglichkeiten dafür, das imageschädliche Hysterieerscheinungen künftig ausbleiben. Dennoch ist die inzwischen fünfteilige DraQue-Saga mit mehr als 13 Millionen verkauften Exemplaren noch immer der Maßstab für japanische RPGs. Von dem für 1994 angekündigten sechsten Teil will Enix nach eigenen Angaben mindestens drei Millionen Stück verkaufen; eine SNES-Neuauflage von "DraQue" 1 und 2 war einer der Hits im Weihnachtsgeschäft 1993.

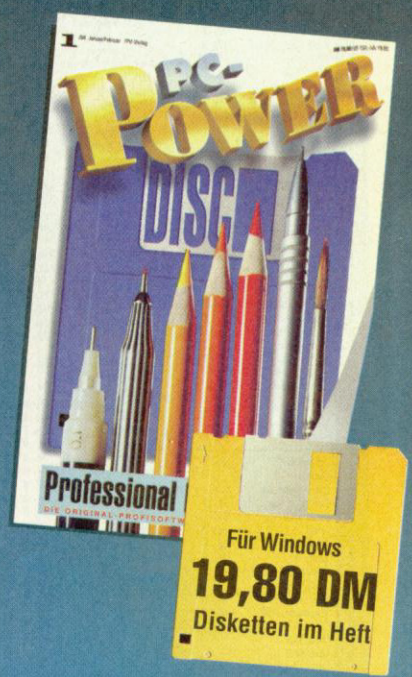
Längst ist die Dragon-Quest-Erfolgsstory nicht mehr nur auf dem Computer beschränkt. Es gibt DraQue-Briefpapier, DraQue-Stoffpuppen und DraQue-Puzzles, der Star-Zeichner Akira Toriyama hat eine 20teilige DraQue-Comicserie entwickelt und von den Soundtracks existieren sage und schreibe 17 CDs: Als Original-, Orchester- oder Liveversionen (es gab mehrere Konzerte, die alle ausverkauft waren), auf Synthesizer, Klavier oder in Blech. Mit der Musik zu Teil 3 und 4 schaffte Sound-Programmierer Koichi Nakamura sogar, wovon viele Schlagersternchen nur träumen: Den Sprung in die japanische Top ten.



Das neue PC-SPIELE-DISC-Magazin

Maniac Mansion - das Top-Adventure vom Spieleprofi LUCASARTS zum Supersparpreis!





Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.
»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.
Hol Dir den Riesenspaß für nur 19,80 DM.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab 16. Februar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen, Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen.
Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden Ihnen weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Die PC-POWER-DISC 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

Version 4.0/3/94 © IPV, RMPu, W. Berns

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

KAMPFPREISE! THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

PC 3,5" Amiga			PC 3,5" Amiga			PC 3,5" Amiga			PC 3,5" Amiga		
10 Intell.Str.Game	78,- H		Das Stundenglas	44,- D		Les Manley Lost LA	39,- D		Sim Farm	78,- D	
1869	78,- D	66,- D	Daughters of Serpe	75,- D*	75,- D	LHX Attack Chopper	39,- H		Sim Life	84,- D	78,- D
1990 93er Edition		36,- D	Death Knig.o.Krynn	78,- D	39,- D	Links	33,- H	33,- H	Simon the Sorcerer	84,- D	68,- D
3D Construct. 2.0	117,- D	117,- D	Delivery Agent		37,- D	Links 386 Pro	89,- H		Sindbad+Thr.o.Falc	19,- H	19,- H
A-Train	90,- D	72,- D	Del.Paint 2 Enh2.4	* 186,- E		-Banff Spr.(386)	42,- H		Skat 92	60,- D	
-Consturction Set	42,- D	42,- D	Del.Music Cons.2.0		149,- E	-Bay Hill Club	36,- H		Skychase		19,- H
AA - War i.t.skies	84,- H	60,- H	Deluxe P.4.5 AGA		186,- D	-Belfry Wish.(386)	42,- H		Slip Stream		9,- H
Abandoned Places 2	* 78,- D	60,- D	Der Patrizier	78,- D	66,- D	-Bountifull	36,- H		Soccer Kid		59,- H
Aces of T. Pacific	66,- H		Desert Strike		60,- H	-Firestone 2 (386)	45,- H		Space Dudes		9,- H
- Mission Disk 1	19,- E		Die Schöne u.Biest	75,- D		-Hyatt	36,- H		Space Hulk	84,- H	66,- H
Aces over Europe D	74,- D		Die Siedler	* 78,- D	78,- D	-Innisbrook (386)	42,- E		Space Legends	72,- H	66,- H
Air Combat Class.	78,- E		Discovery		29,- H	-Mauna Kea (386)	42,- E		Space Pilot 89		27,- H
Air Land Sea	78,- H	72,- H	Dogfight		90,- H	69,- H	-Pebble Beach(386)	45,- E		Space Qu.1-4 Comp	79,- E	
Air Warrior	90,- H	75,- H	Dracula		78,- H		-Pinehurst (386)	42,- H		Space Quest 4	56,- D	
Airball		12,- H	Dragon-S Lair 3	78,- H	72,- H	-Troon North	36,- H		Space Quest 4 DH		39,- H	
Airbus A 320	66,- D	66,- D	Dream Team Com.	66,- H	60,- H	Lion Heart		54,- H	Space Quest 5	66,- D	
Airbus A 320 Amer.	84,- H	84,- H	Dreamlands	54,- H	54,- H	Lord of The Rings	66,- H	60,- H	Spaceward Ho!	79,- D	
Alfred Chicken		48,- H	Dune 2	60,- D	54,- D	Lord of The Ring 2	66,- H		Special Forces	39,- E	39,- E
Alien 3		48,- H	Dungeon Hack	66,- E		Lords of Power	78,- D	72,- D	Speedball 2	25,- E	
Alien Breed 2		48,- H	Dungeon Master	59,- D		Lords of Time		39,- H	Spellcraft	* 75,- D	
Alien Breed	54,- H		Dungeon M./Chaos S		60,- H	Lost in Time	84,- D		Spelljammer	78,- D	
Alien Breed SE 92		25,- E	Dyna Blaster	66,- H	60,- H	The Lost Viking	78,- D	66,- D	Spelunx	* 69,- E	
Alone in The Dark	84,- D		Dynatech	66,- D	54,- D	Lothar Matthäus	* 66,- D	59,- D	Sports Collection	66,- H	60,- H
Ambermoon		78,- H	Eco Quest	39,- H		Lotus 3	60,- H		SSN-21 Seawolf	* 79,- H	
Ambush at Sorinor	84,- H		Eishockey Manager	78,- D	72,- D	Lotus Compil.(1-3)		54,- H	Star Trek	79,- D*	75,- D
Anstoss	66,- D	66,- D	Electro Body	33,- D		M 1 Tank Platoon	32,- H	32,- H	Star Trek 2	79,- D	
Aquatic Games		57,- H	Elec.Pool Billard		12,- H	Mad News	* 79,- D*	66,- D	Starbyte N.2 Coll.	79,- H	66,- H
Aquaventura		29,- H	Elf	66,- H		Mad TV	39,- D	39,- D	Stardust		36,- H
Arabian Nights		59,- D	Elfmania	*	49,- H	Magic of Endoria	* 78,- D*	66,- D	Starlord	* 89,- H	
A.McLeans Pool Bi	60,- H	48,- H	Elite 2	66,- H	54,- H	Manchester United	27,- H	27,- H	Stellar 7	59,- H	59,- H
Archon Ultra	* 78,- D		Elvira Arcade Game	36,- H	36,- H	Maniac Mansion 2	84,- D		Steigenbg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Assassin Sp.Edit.	*	27,- H	Elysium	66,- D	66,- D	Mantis	39,- H		Strategy Master	72,- H	66,- H
Aufschwung Ost	**66,-D**	**60,-D**	Emerald Mine		25,- H	Master of Orion	89,- H		Street Fighter 2	59,- H	32,- H
			Emerald Mine 2		30,- H	Maupiti Island	25,- H		Strike Commander	84,- H	
Austerlitz		19,- E	Emerald Mine 3 Pro		25,- H	McDonald Land	54,- H	35,- H	-Speeach	42,- H	
Award Winners	59,- H	54,- H	Empire Deluxe	78,- E		Megalomania/Samur.		61,- H	-Tact.Operation 2	39,- H	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	66,- H	Epic	66,- H	60,- H	Might and Magic 3	78,- D	66,- D	Striker	66,- D	
B.A.T. 2	78,- D	72,- D	Erben des Throns	72,- D	66,- D	Might and Magic 4	78,- D		Strip Poker 2	29,- H	
Back to Future 3	27,- H		Euro Soccer	29,- H		Might and Magic 5	84,- D		Stronghold	66,- E	
Balance	36,- D		Excalibur		26,- H	Monkey Island 2	78,- D	78,- D	Stunt Island	89,- D	
Ballistic Dilpoma.	49,- D	38,- D	Excellent Games	66,- H	60,- H	Monopoly	79,- D*	69,- D	Subwar 2050	89,- H	
Bart versus World	*	49,- H	Eye of Beholder 1	79,- D	36,- D	Morph		49,- H	Superfrog		48,- H
Battle Bound		12,- H	Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D	**Mortal Kombat**	*** 60,-H**	**54,-H**	Syndicate	78,- D	59,- D
Battle Chess	25,- H	25,- H	Eye of Beh 3 Dtsch	78,- D					-Data Disk 1	39,- D	
Battle Chess 2	60,- H		F 117A Nighthawk	90,- H	66,- H	NFL Coach CLFootb	79,- H		Take a Break Pinb.	66,- D	
Battle Chess 4000	66,- H		F 15 Str. Eagle 3	90,- H		NHL Hockey	78,- H		Tanglewood		9,- H
Battle Isle 2	* 78,- D*	78,- D	F 17 Challenge		28,- H	Nicki Boom 2		59,- D	Task Force	90,- H	
Battle Team	72,- H	66,- H	F-19 Stealth Fight	49,- H	35,- H	No Second Price		57,- H	Tearaway Thomas		39,- H
-Battleisle Data 2	48,- H	48,- H	Fairy Tales	29,- H		Obitus	32,- H		Terminator 2	29,- H	29,- H
Bazooka Sue	* 78,- D*	78,- D	Falcon 3.0	90,- D		Omnicron		25,- D	Terminator 2 Chess	66,- H	
BC Kid		59,- H	-Mission Disk 1	54,- H		On The Road	60,- D	60,- D	Terminat.2(Virgin)	54,- H	54,- H
Beavers		59,- H	-Miss.Disk 2 MIG29	54,- H		One step beyond	48,- H	48,- H	Terminator 2029	72,- E	
Betrayal at Kondor	75,- D		Fallen Empire	84,- D	78,- D	Onslought		19,- H	TFX	84,- H	
Big Sea	* 66,- H*	60,- H	Fantastic Worlds	69,- H	72,- H	Ork		25,- H	The Grail		9,- H
Bills Tomato Game		59,- H	Fantasy Empires	* 69,- E		Overdrive		49,- H	The Kristal	29,- H	29,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H	54,- H	Fed.o.Free Traders		19,- H	Oxyd Magnum	48,- D		The Manager	* 49,- D*	49,- D
Black Sect	* 84,- H*	72,- H	Fields of Glory	90,- H		**Pacifik Strike**	*** 84,- H**		The Oath		25,- H
Blastar		48,- H	Fire And Ice	54,- H	48,- H	**-Speech pack**	*** 39,- H**		Theatre of Death		60,- H
Blob		54,- H	First Samurai		34,- H				Theatre of War	59,- H	
Bloodwych	19,- H		Flashback	66,- D	60,- D	Patton strike back	39,- E		Their Finest Hour	66,- H	66,- H
Blues Brothers	27,- H		Flight of Intruder		32,- H	Penthouse Hot Numb	36,- D	36,- D	-Mission Disk	32,- H	32,- H
Bobs Bad Day		54,- H	Flugsimulator 5.0	126,- D		Penthouse Deluxe	60,- D*	54,- D	Tornado	79,- H	66,- H
Body Blows	54,- H	48,- H	Football Manager 3	69,- D		Perfect General	78,- D	72,- D	Transarctica	54,- D	54,- D
Body Blows Galact.		48,- H	Forgotten Castle	* 78,- D		-Data Disk	42,- H	42,- H	Traps n Treasures		60,- H
Budokan	32,- H	32,- H	Formula One GP	90,- H		Pinball Dreams	59,- H	48,- H	Triple Action 1	35,- H	
Bug Bomber	60,- H	54,- H	Freddy Pharkas DV	63,- D		Pinball Fantasies		54,- H	Triple Action 2	35,- H	35,- H
Bund.Man.Prof 2.0	66,- D	66,- D	Front P.S.Footb.93	66,- E		Pinball Wizard		21,- H	Triple Action 5	35,- H	35,- H
Burning Steel	78,- D		Gateway t.saf.Fron	79,- D	69,- D	Pirates Gold	89,- D		Tri.Pursuit deLuxe	66,- D	
-Data 1 America	36,- D		Genesia		54,- E	Pirates!	32,- H	32,- H	Trivial Pursuit	32,- H	32,- H
-Data 2 Superschl.	36,- D		Global Effect	59,- H		Pizza Connection	* 79,- D*	79,- D	Trolls	45,- H	49,- H
-Scenarion Editor	36,- D		Global Gladiators		50,- H	Planets Edge	78,- D		Turbo Trax		9,- H
Burntime	78,- D	66,- D	Go Simulator	79,- H		Police Quest 3	66,- D		Turrican 2	* 66,- H	
Buzz Aldrin	84,- H		Goal !	59,- H	55,- H	Pools of Darkn.DV	79,- D	39,- D	Turrican 3		48,- H
Cannon Fodder	*** 60,-H**	**54,-H**	Gobliins	60,- D	60,- D	Popul.+Promis.Land	39,- H	39,- H	TV Sports Football	19,- H	
			Gobliins 2	84,- D	66,- D	Powermonger	66,- H		Twilight 2000	84,- D	
Car and Driver	69,- H		Gobliins 3	78,- H	66,- H	Premier Manager	35,- H		Ultima 5		39,- E
Cardiaxx		27,- H	Greatest Comp.	60,- D	55,- D	Premier Manager 2	60,- E	48,- E	Ultima 7	78,- D	
Carrier Command		19,- H	Gunship 2000	90,- H	66,- H	Prestige Collect.	66,- H		Ultima 7-2 Serp.Is	78,- H	
Carriers at War	78,- E		Gunship 2000 Data	54,- H		Prime Mover		54,- H	-Data Silver Seed	42,- H	
-Construction Kit	66,- E		Hannibal	78,- D	66,- D	Prince of Persia 1	32,- H	32,- H	Ultima 8	* 79,- H	
Castles	66,- H		Hard Drivin	19,- H		Prince of Persia 2	67,- H		-Speeach Acc.Pack	* 39,- H	
-Data Disk	30,- H		Hardball 3	66,- E		Print Shop Deluxe	* 108,- D		Ultima Trilogy 2	69,- H	
Castles 2	66,- H		Harrier Jump Jet	96,- H		Privateer	84,- H		Ultima Underworld	72,- H	
Championshh.Man.93	66,- H	60,- H	Hattrick!	* 78,- D*	66,- D	Privateer Speeach	39,- H		Ultima Underw. 2	72,- H	
Chaos Engine		54,- H	Heart of China		39,- H	-Special Oper. 1	* 39,- H		Unlimited Adventu.	60,- E	
Chess Manic 5 Bill	* 90,- D		Heimdall	34,- D	34,- D	Project X		27,- H	Uridium 2		48,- H
Chessmaster 3000	60,- E		Hexuma	79,- D	79,- D	Prophecy	* 67,- H		V for Victory	69,- E	
Christoph Kolumbus	* 78,- D*	72,- D	High Command	79,- E		Prophecy of Shadow	79,- D*	66,- D	V for Victory 2	69,- E	
Chuck Rock		39,- H	Hired Guns	87,- D	59,- H	Protostar	72,- H		V for Victory 4	69,- E	
Chuck Rock 2		48,- H	History Line 14-18	66,- D	66,- D	Quest for Glory 3	66,- D		Veil of Darkness	79,- D	
Chuck Y.Air Combat	66,- D		HOI		42,- H	Quest for Glory 4	69,- E		Victory at Sea	* 78,- E	
Cisco Heat		22,- H	Hook	29,- D	60,- D	Qwak		27,- H	Viking Fields	79,- H	60,- H
Civilization	90,- D	75,- D	Humans	40,- H	40,- H	Ragnarök	84,- D		Walker		60,- H
Clash of Steel	72,- E		Hyperspeed	29,- D		Railroad Deluxe	79,- H		Wall Str. Manager	79,- D	
Classic Power Comp	79,- D		Inca	89,- D		Railroad Tycoon	39,- E		War in the Gulf	75,- H	69,- H
Comanche	84,- D		Inca 2	84,- D		Railway Challenge	66,- D		Warhead		25,- H
-Mission Disk 1	48,- D		Incredible Deluxe	72,- D		Reach f.t.skies	45,- H	45,- H	Warlords 2	78,- E	
-Mission Disk 2	48,- D		Incredible Machine	66,- D		Red Baron	66,- D		Waterloo	19,- H	19,- H
Combat Air Patrol		59,- H	Indiana Jones 3	39,- D	39,- D	-Mission Disk 1	48,- E		Waxworks	59,- D	59,- D
Combat Classics	66,- H	60,- H	Indiana Jones 4	84,- D	79,- D	Return o.t.Phantom	90,- H		Wayne Gretzky 3	79,- E	
Companions o.Xanth	66,- E		Indy Car Racing	78,- D		Return to Zorc	78,- H		Ween	84,- D	66,- D
Compl.Chess System	78,- D		Inferno	* 84,- H		Rex Nebula	39,- H		Whales Voyage	72,- D	66,- D
Conflict Europe	19,- H	19,- H	Innocent un.caught	* 84,- H*	66,- H	Ringworld Revenge	66,- H		Willy Beamish	66,- H	39,- H
Conquestador	66,- D	66,- D	Intern.Open Golf	69,- H	60,- H	Rocket Ranger	19,- E	19,- E	Wing Commander		27,- E
-Data	36,- D	36,- D	Ishar	66,- D	66,- H	Ryder Cup Golf	66,- H		Wing Commander DV		78,- D
Cool Spot	*	54,- H	Ishar 2	60,- D	54,- D	Sam + Max DV	84,- D		Wing.Comm Edition	84,- H	
Cool World	72,- H	66,- H	Jack Nicklaus Golf	32,- H	32,- H	Sam + Max EV	72,- E		WC 2 + Speeach	66,- D	
Crazy Cars 2	22,- H		Jimmy White Snook.	69,- H		Schatz i.Silbersee	84,- D*	78,- D	WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- H	
Crazy Cars 3		39,- H	Jonathan	79,- D	79,- D	Second Samurai	*	60,- H	Wing Com.Academy	63,- H	
Crazy Sports Footb	66,- H	54,- H	Jordan in Flight	79,- H		Secret Monkey Isld	78,- D	39,- D	Wiz n Liz		60,- H
Creatures	49,- H		Jurassic Park	66,- D	54,- D	Sensi.Soccer 92/93	54,- H	48,- H	Wizkid	66,- H	60,- H
Crisis in Kremlin	39,- E		KGB		39,- H	Shadow o.t. Comet	84,- D		Worlds of Legend	49,- E	49,- E
Cruise f.a.Corpse	59,- D	59,- D	King of Chikago	19,- H		Shadowcaster	78,- H		WWF Wrestling	29,- H	29,- H
Crusaders of Dark	84,- D		Kingmaker	* 66,- D*	66,- D	Sherlock Holmes	78,- D		WWF Wrestling 2	39,- H	39,- H
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H	Kings Quest 6	77,- D*	60,- D	Shuttle	39,- H	39,- H	X-Wing DH	84,- H	
Cyber Race	79,- D		Krustys Fun House	54,- H	49,- H	Silent Service 2	78,- H	78,- H	-Mission B-Wing	42,- D	
D-Generation	42,- H	42,- H	Lands of Lore DV	59,- D		Silkworm		19,- H	X-Wing Upgrade Kit	53,- D	
Daily Cov.Girl Pok	29,- H		Laura Bow 2	66,- D		Silverball	54,- H		Xenobots	72,- H	
Dark Queen o.Krynn	78,- D		Leg.of Kyrandia 2	* 66,- D		Sim Ant	39,- D	39,- D	Xmas Lemmings	36,- H	36,- H
Dark Sun	66,- E		Legend o.Kyr. 2 EV	69,- E		**Sim City 2000 DV**	***84,-D**		Yo! Joe!	59,- H	54,- H
Darklands	78,- D		Legend of Valour	79,- D	79,- D	**Sim City 2000 EV**	***78,-E**		**Zeppelin**	***77,-D**	***66,-D**
Darkmere	* 84,- H*	72,- H	Legends o.Kyrandia	66,- D	66,- D	Sim City Deluxe	78,- D	78,- D	Zool		42,- H
Darkseed 1.5	49,- D	73,- D	Leisure S. Larry 5	66,- D		Sim Earth	39,- H	39,- H	Zool 2		49,- H
DSA	78,- D	72,- D	Leis.S.Larry 6 DV	* 74,- D							
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- D		Leis.S. Larry 6 EV	66,- E							
			Lemmings 2	78,- H	59,- H						

PC CD – ROM	
7th Guest	126,- H
Alone in the Dark	89,- D
Battle Isle 2	* 78,- D
Battlechess	90,- H
Burning Steel	84,- D
Burntime	79,- D
Carmen USA DELUXE	* 109,- E
Chessmaster Pro	97,- H
Comanche Compil.	* 89,- D
Co.Girl Strippoker	66,- D
D-Gener+Mario Miss	39,- H
Der Patrizier	84,- D
Eye o.Beholder 1-3	84,- D
Freddy Pharkas	* 79,- H
Goblins 2	90,- H
Goblins 3	96,- D
Golden 7 Comp.	90,- D
Hannibal+200 SW-Ga	* 60,- D
Herbert Grönemeyer	37,- D
History Line	60,- D
INCA	108,- D
INCA 2	108,- D
Iron Helix	* 79,- H
Jones in fast Lane	39,- H
Jurassic Park	66,- H
Kings Quest 5	59,- H
Kings Quest 6	84,- H
Labyrinth of Time	* 69,- E
Lands of Lore	* 79,- D
Legend of Kyrandia	78,- E
Lemmings 1 Doublep	* 66,- H
Lollypop	* 66,- H
Lost in Time	96,- H
Lucas Art Classic	78,- D
Man enough	79,- E
Maniac Mansion 2 D	* 89,- D
Microcosm	* 84,- H
Might+Magic 3-5	**85,- D**
Protostar	66,- H
Rebel Assault	**78,- E**
Return to Zorc	89,- H
Ringworld	66,- E
Ryder Cup	66,- H
Secr.o.Monkey Isl.	69,- H
Secr.Weapon of LW	69,- E
Space Quest 4	78,- H
Spellcast.Partypak	66,- E
Star Trek	* 96,- H
Stronghold	79,- D
Super Strike Comm.	84,- H
TFX	* 96,- H
Turrican 2	* 60,- H
Ult.Underworld 1+2	84,- H
Wing Com.1 Edition	96,- H
Winter Olympics	75,- H
Zeppelin	* 84,- D

AMIGA 1200 + 4000	
1869	69,- D
Alien Breed 2	57,- H
Anstoss	69,- D
Body Blows Galac.	57,- H
Burntime	69,- D
Chaos Engine	51,- H
Elfmania	* 51,- H
Elysium	* 69,- D
Hattrick	* 69,- D
Ishar	63,- D
Jurassic Park	63,- H
Kings Quest 6	* 63,- D
Morph	* 63,- H
Oscar	51,- H
Penthouse Deluxe	63,- H
Pinball Fantasies	* 57,- H
Schatz i.Silbersee	* 82,- D
Soccer Kid	* 63,- H
Star Trek	75,- D
TFX	* 69,- H
Transarctica	57,- D
Trolls	51,- H
Whales Voyage	63,- H
Wing Commander	* 63,- H
Zool	51,- H
Zool 2	* 51,- H

AMIGA CD 32	
Alien Breed SE	* 32,- H
Deep Core	51,- H
Jurassic Park	* 63,- H
Labyrinth of Time	* 57,- E
Microcosm	* 69,- H
Pinball Fantasies	63,- H
Pirates Gold	63,- H
Project X	* 32,- H
Sensible Soccer	* 51,- H
Soccer Kid	* 63,- H
TFX	* 69,- H
Trolls	57,- H
Whales Voyage	57,- H
Zool	57,- H

Mega Drive	
4-Player Adapter	63,- H
Baseball 2020	99,- H
Bill Walsh Coll.F.	99,- H
Blades o.Vengeance	99,- H
Cosmic Spacehead	94,- D
Fantastic Dizzy	94,- H
FIFA Intern.Soccer	99,- D
General Chaos	99,- H
Haunting	109,- H
James Pond 3	109,- H
Lotus 2 Recs	99,- H
Virtual Pinball	99,- H
Zool	99,- H

Hardware PC	
Soundblaster 16	329,- H
Soundblast.16 ASP	429,- H
Soundblaster 2.0	135,- H
Waveblaster	429,- H

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr •

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer,
Am Kesselbrink,Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

Serien-Titel "Regional Power", Teil 3, (PC-98, Cosmos Computer) oder "Schwarzschild", Teil 4, (Towns, Kugadou Stajio) sind allerdings nur etwas für Vollblut-Strategen: Hier verbergen sich recht schwer verdauliche Zahlenkolonnen hinter der üppigen Bilderpracht.

Zeichenstifte

Typisch japanisch-freakig sind dabei die Raumschiffe: Bullige, asymmetrische, waffenstarrende Klötze, die bei einem Treffer farbenfroh zerbersten. Kenner japanischer Mecha-Animes wie "Robotech" oder "Patlabor" werden den Zeichenstil sofort wiedererkennen.

Solche Querverbindungen zwischen Computer- und Comicszene sind in Japan keine Seltenheit: Aus dem Fantasy-Epos "Y's" beispielsweise wurde eine mehrteilige Zeichentrickserie; Charaktere aus den beliebten "Dragonball"-Comics standen Pate für ein gleichnamiges Beat'em' Up für Nintendos SuperFamicom.

Comics sind in Japan ein Massenmedium: Anderthalb Milliarden "Manga" – so das japanische Wort für die oft telefonbuchstarken Comicmagazine – werden dort jedes Jahr verkauft. Das ist ungefähr ein Drittel aller Druckerzeugnisse überhaupt. Bei so vielen Zeichnern ist der hohe Grafikstandard japanischer Spiele natürlich kein Wunder.

Am deutlichsten ist die Manga-Verwandschaft bei den in Japan so beliebten Fantasy-Rollenspielen (RPGs), die allerdings oft mehr mit Action-Adventures als mit Spielen vom Kaliber "Ultima" gemeinsam haben. Kommt eine neue RPG-Serie auf den Markt, schmücken bereits perfekt gezeichnete Helden und finster blickende Bösewichte Vorabinfos und Anzeigen in Spielemagazinen – lange bevor irgendwelche Bildschirmfotos veröffentlicht werden.

Realistische Darstellungen sind dabei nicht gefragt: In typischer Zeichentrick-Manier füllen grimmig dreinblickende Strubbelköpfe und großäugige Bettmiezen die Reihen der Helden, Zauberer hüllen sich in dramatisch wallende Umhänge und Ritter führen ausladende Schulterpanzer und grotesk überdimensionierte Schwerter ins Feld. Auch in den Spielen ist die Grafik eher niedlich: Kulleräugige Wasserkopffiguren stapfen durch



Da fliegt die Kuh: In Japan ist das Battlemech Fieber ausgebrochen

quietschgrüne Wälder; Blut und Schmutz sind tabu. Dem Einfluß der Manga ist es wohl auch zuzuschreiben, daß die japanischen RPG-Otaku keinen Wert darauf legen, ihre Heldentruppen selber zusammenzubasteln. Die rollenspieltypische Charakterentwicklung mit Attributen, Rassen und Fähigkeiten empfinden viele Programmierer als zu kompliziert für den Massengeschmack.

So liefern die Konsolen-Weihnachtshits "Romancing Sa Ga 2" (Square, SNES), "Shining Force 2" (Sega, Mega Drive) und "Ys 4 – The Dawn of Ys" (Hudson, PC-Engine) alle vollständig entwickelte Heldencharaktere mit, die an einer streng linearen, oft sogar in mehrere Kapitel aufgeteilten Handlungslinie entlang geführt werden.

Bei "Momotaro Densetsu", der "Geschichte von Momotaro", (Hudson, SNES) basiert sogar der gesamte Plot auf einem alten japanischen Märchen: Der aus einem Pfirsich geborene Junge Momotaro zieht gegen den bösen Herrscher Oni aus. Auf dem Weg freundet er sich mit verschiedenen Tieren an, die ihm – die Bremer Stadtmusikanten lassen grüßen – mit ihren speziellen Fähigkeiten in seinem Kampf beistehen.

Überhaupt wird in den Nippon-RPGs viel gekämpft, und diese Kämpfe laufen, zumindest bei den Konsolenspielen, immer gleich ab: Links stehen die Bösen, rechts die Guten und alle halten in klassischer "Hack'n Slay"-Manier feste drauf. Was diesem System an Klasse fehlt, versucht man durch Masse auszugleichen. Ganze Phalanxen sorgfältig gestaffelter Unterschurken gilt es da aus dem Weg zu räumen, bis man schließlich mal wieder dem bösen 08/15-Obermotz gegenübersteht. Gute Ideen wachsen eben auch in Japan nicht auf den Bäumen.

Man muß den japanischen RPGs zugute halten, daß sie wegen ihrer leichten Spielbarkeit ein großes Publikum erreichen. Verkaufszahlen von mehr als einer Million Modulen sind durchaus normal; US-Importen wie "Dungeon Master", der "Might & Magic" Reihe oder Origins "Ultima" Serie bleibt dieser Erfolg oft verwehrt. Liebhaber von Rollenspielen mit Tiefgang werden Artdinks "Lunatic Dawn" (PC-98) zu schätzen wissen. Ein ausgeklügeltes Charaktersystem, isometrische Grafik à la "Populous" uns eine für Rollenspiele ungewöhnlich flexible Spielwelt – das wäre auch etwas für Spieler außerhalb Japans.

Arkadenträume

Eine weitere wichtige Kategorie japanischer Spielesoftware stellen die von Arkade-Maschinen adaptierten Konsolenspiele dar. Spielhallen findet man in Japan an jeder Ecke, und anders als hierzulande bleiben dort Glücksspielgeräte und das damit verbundene Schmuddelimage außen vor:

High-School-Girls in Nöten

Würden digitale Erotik-Shows in den japanischen Softwarecharts geführt, zumindest beim Apple Macintosh, hätten sie die ersten Plätze inne. Doch der gesamte Multimediasektor profitiert von der Sexsoftware. Das Computermagazin "Game Pia" mutmaßte sogar, dieser Trend könne die grafisch schwachen NEC-PCs noch ihre Führungsrolle auf dem PasoCom-Markt kosten. Sicher ist: Digitalisierte oder gezeichnete sogenannte "Etchi"-Programme wie "Pepper", "Spice Mania" oder "Seremum" erfreuen sich besonders bei älteren Computerfreaks größter Beliebtheit.

Deren sexuellen Vorlieben sind, milde ausgedrückt, eigenartig. Zwar verbieten Japans Pornographiegesetze die Abbildung von Schamhaar; in bezug auf Fesseln, Peitschen und simulierte Vergewaltigung findet sich dort aber offensichtlich nichts. Mehr oder minder uniformierte Schulmädchen sind das bevorzugte Opfer dieser Torturen. Man könnte über die Verklemmtheit der "Etchi"-Kunden schmunzeln, bliebe es bei ein paar bunten Computerbildchen. Die traurige Wirklichkeit: Fast alle japanischen Schülerinnen wurden auf dem Heimweg schon einmal von grabschenden Lustgreisen belästigt.



MultiMedia Soft
Computerspiele

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

Neu ❄ Neu ❄ Neu
Spielebibliothek
Mitgliedschaft bei Ihrem **MultiMedia Soft** Laden vor Ort. Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich, INFO nur *schriftlich* anfordern
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

Info ✉ Info ✉ Info
Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit **Spielebibliothek** oder/und **Online-Cafe**! Fordern Sie *schriftlich* Ihr persönliches Infoschreiben an:
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft
finden Sie in:

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr.239
Tel. 0351-2230201
NEU! NEU! NEU! ab 4.12.1993
09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56
Tel. 0172-3683086
12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
17034 NEUBRANDENBURG *Easy Line*
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813
NEU! NEU! NEU!
22769 HAMBURG, Stresemannstr. 162
22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 040-6528426
23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr.11
Tel. 04561-16189
24939 FLENSBURG, Dorotheenstr.37
Tel. 0461-54075
44866 BOCHUM, Sommerdellenstr.54
Tel. 02327-10063
48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001
49080 OSNABRÜCK, Martinistraße 82
Tel. 0541-434792
50737 KOLN, Neußerstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 0221-7405202
52064 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 0241.33199
52349 DÜREN, Kolnstraße 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 02421-189368
54636 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381-29314
98599 BROTTERODE, Inselbergstr.25
99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-669742



Hier kann man sich auch während der Mittagspause oder auf ein Date mit der Freundin sehen lassen (was nicht heißen soll, daß alle Japanerinnen Spielhallen bzw. Computerspiele mögen).

Neuester Trend sind, wohl wegen der steigenden Popularität der gerade gegründeten "J-League", Fußballsimulationen. Namcots "Prime Goal" ist derzeit Tabellenführer, bietet allerdings nichts, worauf "Kick-Off"-verwöhnte Amiga-Besitzer neidisch sein müßten. Immerhin läßt das neu geweckte Interesse der Japaner auf zukünftige Fußballsimulationen hoffen.

Ein echter Dauerbrenner sind, wie auch bei uns, Autorennsimulationen. Was die Japaner im Straßenverkehr in Sachen Fahrvergnügen versäumen, holen sie in der Spielhalle nach: Erfreulich oft findet man Automaten wie "Virtua Racer" (Sega) oder "Super Ground Effects" (Taito) als zwei, vier oder sogar acht Spielerversionen. Überzeugende Adaptionen für Heimcomputer liegen allerdings auch in Japan noch nicht vor.

Die am zahlreichsten vertretenen Arkade-Konversionen sind nach wie vor Beat`em`Ups. In endloser Folge produzieren Nippons Programmierer Karate-, Sumo und Pro-Wrestling-Titel für den Konsolenmarkt, ohne daß auf diesem Gebiet viel Innovation geboten würde: Große, aber ruckelig animierte Sprites hauen, schlagen und stechen in der Seitenansicht aufeinander ein. Erfolgreiche Heimtitel sind derzeit Capcoms "Street Fighter 2 Turbo" (SNES) und SNGs "Ryuko no Ken" (Ryukos Faust, Neo Geo), die übrigens beide gerade als Animation verfilmt werden.

Glücklicherweise gibt es seit einigen Wochen einen Spielhallenautomaten, der für das Genre der Beat-Em-Ups einen wahren Quantensprung bedeutet: Segas "Virtua Fighter", ein neuartiges Prügelspiel auf Polygonbasis (siehe Kasten). Die erste Konsole präsentierte Sega frisch ab Werk in der hauseigenen Shintoku-Spielhalle in Akihabara. Wenn es nach Sega geht, ist Shintoku erst der Anfang. In den nächsten fünf Jahren will der Entertainment-Gigant eine Kette von über 100 Virtual-Reality-Arkaden eröffnen. Ähnliche Pläne hat die im September 1993 gegründete japanische "Battletech Corporation". Schon jetzt stehen drei der fünf weltweit existierenden Battletech-Center in Japan: zwei davon in der selben Straße im Tokioter Stadtteil Shibuya. In drei Jahren sollen es bereits fünfzig weltweit sein. Das sind hochfliegende Pläne, doch die nächste Revolution im Bereich elektronischer Unterhaltung wird im Wohnzimmer stattfinden: Es geht um die Nachfolge des Super Famicom, also um die nächste Generation von Spielekonsolen.

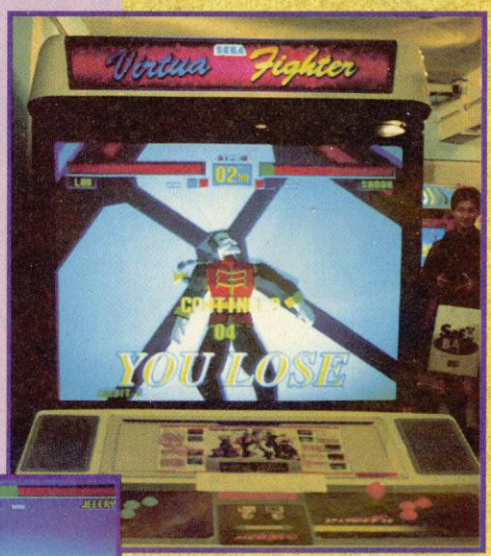
Das Rennen um diesen Markt von morgen wird auch in Japan mit Spannung verfolgt. Zu sehen ist von den neuen Wundermaschinen allerdings auch dort noch keine und die Gerüchteküche brodelt: Selbst Panasonics, mit vielen Vorschußlorbeeren bedachtes, 3DO, in den USA schon erhältlich, verpaßte den Start für das japanische Weihnachtsgeschäft. Dafür hagelte es reichlich Vorankündigungen: Eine 32-Bit-CD-Rom-Maschine haben sowohl der Konsolenneuling Sony – Codename "PSX" – als auch NEC mit ihrem "Tetsujin" (auf deutsch: Eisenmann) für Ende 1995 versprochen. Sega wollen mit ihrem "Saturn" sogar schon dieses Jahr auf den Markt kommen; Nintendo kontert souverän mit "Project Reality", einer für Ende 1995 angekündigten 64-Bit-Konsole, die in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics entwickelt wird. Welche dieser Konsolen sich durchsetzen werden, ist ungewiß.

Sicher ist, daß Japans Softwarehersteller mit den Siegern in einem Boot sitzen werden, drei der fünf Konsolen- Anbieter kommen schließlich aus Japan. Es sieht so aus, als ob wir in Zukunft wohl öfter in den Genuß der "cleanen" Nippon-Spiele kommen werden.

Jörn Möller/vw

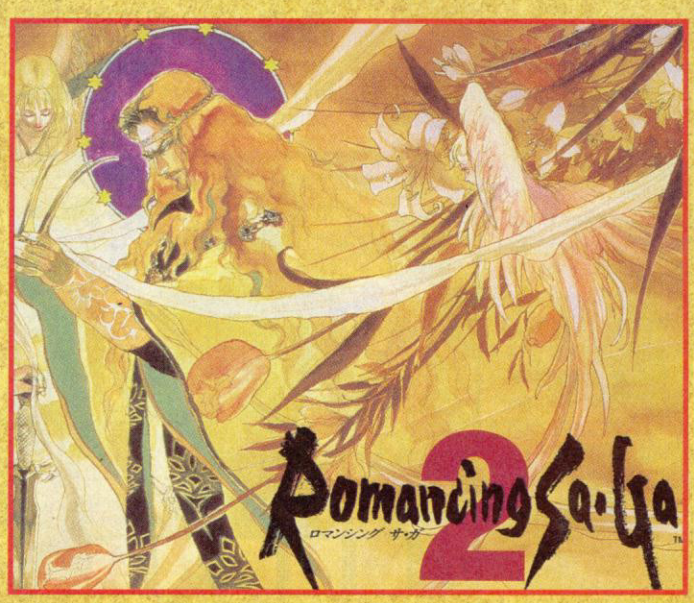
Virtua Fighter

Heiß umkämpft – im wahrsten Sinne des Wortes – sind derzeit die "Virtua Fighter"-Automaten in Nippons Spielhallen. Selbst überzeugte Pazifisten können nicht anders, als staunend auf die großen Panorama-Bildschirme der neuen Sega-Maschine zu starren, wo sich digitale Wrestler, Ninjas und Karateka mit Tritten und Schlägen bearbeiten. Vorbei ist die Zeit, wo Beat-Em-Ups zweidimensionale Spielfiguren, ruckelige Animation und dumpfe Keulerei in Seitenansicht bedeuteten. Anstatt nämlich (wie zum Beispiel "Pit-Fighter") rasch überblendete Sprites zu benutzen, setzt "Virtua Fighter" die Spielfiguren aus einer Vielzahl ausgefüllter Polygone zusammen. Dieses aufwendige Verfahren hat den Vorteil, daß man die Bewegungen der Figur, hat man sie einmal programmiert, aus jedem beliebigen Blickwinkel berechnen kann, und nicht, wie bei Sprites (oder Zeichentrickfilmen), jede Animationsphase einzeln zeichnen muß. PC-Besitzer werden sich vielleicht an "4D-Sports-Boxing" erinnern, in dem genau diese Technik zum Einsatz kam. Bei "Virtua Fighter" übernimmt die Polygon-Berechnung allerdings das wesentlich leistungsfähigere 3D-System aus Segas Formel-1-Simulator "Virtua Racer". Das Ergebnis sind sehr naturgetreue Bewegungsabläufe, eingefangen von einer frei zoomenden, fliegenden Kamera. Der Spieleablauf bleibt typisch: Acht Kämpfer stehen, sowohl als Gegner als auch als Spielercharakter, zur Auswahl. Jeder besitzt neben einem Standardrepertoire an Schlagen, Sprüngen und Tritten drei Spezialangriffe. Ein Kampf dauert 30 Sekunden; zwei Siege gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler sind nötig, um eine Runde (und einen Gegner) weiter zu kommen. Gesteuert wird mit einem Joystick und drei Aktionsknöpfen; je einen zum Treten, Schlagen und Abwehren. Einziges Manko: Wegen der vielen Bewegungsmöglichkeiten ist die Steuerung ziemlich gewohnheitsbedürftig. Einen Versuch ist der "Virtua Fighter" allemal wert. Wer allerdings alle acht Computergegner vertrimmen will, sollte bei seiner Bank schon mal wegen eines Kleinkredites anfragen – ein Spiel kostet nämlich 200 Yen – stolze drei Mark.





Virtua Fighter: In Segas Prügelmaschine rauchen die Polygone



Games Unlimited

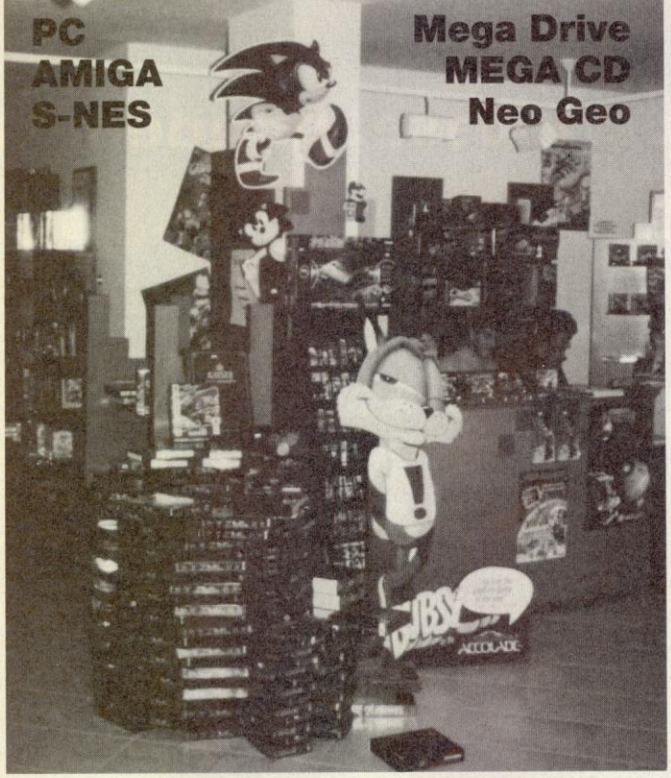
INHABER: CHRISTIAN MANN

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1

Telefon: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

PC
AMIGA
S-NES

Mega Drive
MEGA CD
Neo Geo



GALAXY

Dr.Robotnik e	109.-
Eternal Champions e	149.-
Gauntlet4 d	109.-
Ground Zero Ce	129.-
NHLPA 94 d	119.-
Sensible Soccer d	109.-
Sonic Spinball d	119.-
Soldiers o.Fort.	129.-
T.M.N.T.Fighters d	129.-

MEGA DRIVE

Aladdin d	119.-
FIFA Soccer d	119.-
Juras.Park Ce	129.-
Landstalker d	139.-
Pirates Gold e	129.-
Rage I.Cage Ce	119.-
Terminator Ce	129.-

Actraiser 2 e	129.-
Art of Fighting e	129.-
Equinoxe d	139.-
Lufia e	129.-
Secret of Mana e	139.-
Skyblazer d	139.-
Soldiers o.Fortune e	129.-
Super Conflict d	109.-
T.M.N.T.Fighters d/e	139.-

SUP.FAMICOM

Aladdin d	119.-
Bomberman d	119.-
Empire st.back e	139.-
Flashback d	129.-
NHLPA 94 e	129.-
Striker d	99.-
Super Turrican d	119.-

Crescent Galaxy	119.-
Dino Dudes	119.-
Raiden	119.-
Cheq.Flag 2(Dez.)	109.-

JAGUAR

Jaguar Konsole
incl.Cybermorph
699.-

Spiele, Konsolen,
Zubehör, Zeitschriften
Neo Geo,Lynx,Game Gear
Gameboy,Turbo Duo

Was sonst?

Manga Videos
Lasercisco
NTSC & PAL

Dragons Lair	129.-
Monster Manor	129.-
Stellar 7	129.-
Total Eclipse (Jan.)	139.-

3DO

Panasonic Real 3DO
für jeden PAL TV mit
Video-Eingang 1799.-

Alien 3	69.-
Burntime	89.-
Eishockeymanager	99.-
Gunship 2000	89.-
Lost Vikings	79.-
Mortal Kombat	69.-
Uridium 2	69.-

AMIGA

Ambermoon	99.-
Anstoss	89.-
Elite 2	79.-
Siedler	99.-
Turrican 3	79.-

Aces over Europe	99.-
Flight Sim Tool Kit	129.-
Gabriel Knight	99.-
Orch.Gamewave 32	349.-
Police Quest 4	99.-
Syndicate Data	45.-
T.F.X.	99.-

IBM

Anstoss	99.-
Indy Car Racing	109.-
Rebel Assault	109.-
Sam & Max	119.-
Subwar 2050	119.-

089/7605151
089/7470689

Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
j:Jap./e:Engl./d:Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post:10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse:10.-DM

Plinganserstr.26 81369 München

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/664530 · Fax 664562

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC

Aces over Europe	DV	69,00	Sim City 2000	EV	75,00
Alone in the Dark 2	DV	89,00	Spelunx	EV	69,00
Anstoss	DV	67,00	St. Thomas	DV	79,00
Aufschwung Ost	DV	69,00	Star Lord	DA	89,00
Batt Isle 2	**DV**	**79,00**	Stronghold	DV	79,00
Big Sea	DA	69,00	**Subwar 2050**	**DA**	**88,00**
Christoph Kolumbus	DV	79,00	Syndicate	DV	77,00
Das schwarze Auge 2	**DV**	**75,00**	Syndicate Data Disk	DV	39,00
Der Schatz im Silbersee	DV	85,00	**T.F.X (Tact. Fighter Exp)**	**DA**	**79,00**
Elite 2	DA	65,00	Terminator Rampage	DA	79,00
Ev.more incred. Machine	DV	59,00	Ultima 8 - Pagana	DA	88,00
Fields of Glory	DV	85,00	WWF 2	DV	25,00
Flight Sim 5.0 Paris	EV	49,00	Winter Olympics	DA	65,00
Flight Sim 5.0 New York	EV	49,00	X-Wing	DA	89,00
Flight Simulator 5.0	EV	89,00	X-Wing Mission Disk 2	DV	42,00
Flight Simulator 5.0	DV	125,00	**X-Wing Upgrade Kit**	**DV**	**55,00**
Gabriel Knight	DV	75,00	Zeppelin-Gigant o.t. sky	DV	79,00
Goblins 3	DV	75,00			
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	69,00			
Hattrick!	DV	79,00			
Indy Car Racing	DV	75,00			
Iron Helix	DV	75,00			
Jurassic Park	DV	68,00			
Kingmaker	DV	65,00			
Lands of Lore	**DV**	**55,00**			
Larry 6	**DV**	**75,00**			
Lost Vikings	DV	79,00			
Lothar Matthäus	**DV**	**69,00**			
Mad News	DV	79,00			
Magic of Endoris	**DV**	**79,00**			
Maniac Mans.2 (D.o.t.T)	**DV**	**85,00**			
Mortal Kombat	DA	65,00			
NHL Hockey	DA	79,00			
Pacific Strike	DA	85,00			
Pirates Gold	**DV**	**87,00**			
Police Quest 4	DV	75,00			
Privateer	DV	85,00			
Privateer Speech Park	DA	39,00			
Quest for Glory 4	DV	75,00			
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,00			
Railway Challenge	**DV**	**65,00**			
SSN-21 Seawolf	DA	79,00			
Sam & Max	**DV**	**85,00**			
Siedler	DV	79,00			

ZUBEHÖR

Gravis Analog Pro	89,00
Gravis Gamepad	49,00
Tecno 163 Gamecard (b.8Mhz)	35,00

IBM CD-ROM

7th Guest	DA	129,00
Burning Steel	DV	89,00
Commanche + Miss1&2	EV	95,00
Eye o.t. Beholder T. 1-3	DV	89,00
Freddy Pharkas	DA	79,00
Iron Helix	DA	79,00
Journeyman Project	**EV**	**65,00**
Labyrinth of Time	DA	69,00
Larry 6	DA	79,00
Legend of Kyrandia	DV	79,00
Man Enough	EV	79,00
Maniac Mans.2 (D.o.t.T)	Dv	95,00
Night & Magic 3-5	DV	89,00
Protostar	DA	69,00
Rebel Assault (+ Updt.)	**EV**	**88,00**
Return to Zork	DA	79,00
Star Treck 25th anniv.	DA	99,00
Strike Commander	DA	93,00
Turrican 2	DA	65,00

Händleranfragen erwünscht
Nur gegen entsprechenden Händlernachweis

- Blitzservice -
Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

SUPER NES

Aladdin	dt	109,00	Rock´n Roll Racing	dt	109,00
Asterix	dt	105,00	Sensible Soccer	dt	119,00
Batman Returns	dt	109,00	Shadowrun	dt	119,00
Battleship	dt	129,00	Sky Blazer	dt	119,00
Bram Stocker´s Dracula	dt	109,00	Star Wars	dt	115,00
Bubsy	dt	99,00	Star Wars 2 (TheEmpire)	dt	119,00
Chuck Rock	dt	99,00	Star Wing	dt	99,00
Cliffhanger	dt	99,00	Streetfihgter 2 Turbo	dt	129,00
Cool Spot	dt	119,00	Striker	dt	109,00
Crash Dummies	**dt**	**109,00**	Sunset Riders	dt	129,00
Cybernator	dt	113,00	Super Bomberman	dt	99,00
Dennis	dt	119,00	S. Bo.man & 4Sp. Adpt.	dt	139,00
Equinox	dt	119,00	Super Slap Shot	us	119,00
F1 Poleposition	nl	119,00	Tazmania	dt	119,00
Flashback	dt	119,00	Terminator 2 Judg.Day	dt	116,00
Goof Troop	dt	109,00	Terminator2 (Arcade G.)	dt	116,00
Hook	dt	119,00	Tiny Toons	dt	109,00
Jim. Conners ProTennisT.	dt	109,00	Total Carnage	dt	119,00
Jurassic Park	dt	119,00	Trolls	dt	99,00
King Arthur´s World	dt	109,00	Turtles Tournam. Fight.	dt	135,00
Last Action Hero	dt	99,00	Utopia	dt	115,00
Lost Vikings	dt	99,00	WWF Royal Rumble	dt	129,00
Mario All Star	dt	89,00	We´re Back	dt	109,00
Mario Kart	dt	91,00	Where i. t. W. is Carmen	dt	109,00
Mechwarrior	dt	129,00	Young Merlin (16MB)	dt	129,00
Mickey´s Challenge	dt	119,00	Zombies	dt	113,00
Mortal Kombat	dt	129,00			
Mr Nutz	dt	105,00			
Myst. Quest Leg. (dText)	dt	89,00			
NBA Allstar Challenge	dt	109,00			
NBA Jam	dt	129,00			
Nig. Mansell´s World Cup	dt	113,00			
Operation Logic Bombs	dt	109,00			
Pocky & Rocky	dt	129,00			

ZUBEHÖR

4 Spieler Adapter S.NES		59,00
Action Rep. Pro S. NES	dt	109,00
Angler Joypad		34,00
Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00
Univ. Adaptor Pro (60Hz)	uk	49,00

Ladenlokale (Preise variieren, kein Versand)

Versand Telefonnummer: **089 /664530**

- 01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel.	0351/4325576
- 31061 Alfeld-Brunk.	Glenetalstr. 56	Tel.	05181/27391
- 80333 München	Theresienstr. 152	Tel.	089/522787
- 80333 München	Friedrichshafener Str. 9	Tel.	089/8205520
- 83278 Traunstein	Marienstr. 10	Tel.	0861/164642
- 96215 Lichtenfels	H.-Müller-Str. 13	Tel.	09571/83964
- 96515 Sonneberg	Bernhardstr. 42	Tel.	03675/802936

Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele

MEGA DRIVE

Aladdin	dt	109,00
American Football	dt	85,00
Bill Walsh Football	dt	89,00
Blades of Vengeance	dt	89,00
Bram Stocker´s Dracula	dt	109,00
Brett Hull Hockey	dt	85,00
Crash Dummies	dt	99,00
Davis Cup	dt	99,00
Dragon´s Revange	dt	99,00
Eternal Champions	**dt**	**129,00**
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00
FIFA International Soccer	dt	89,00
Gauntlet 4	dt	99,00
General Chaos	dt	89,00
Haunting	dt	99,00
James Pond 3	dt	99,00
John Madden Footb. 94	dt	89,00
Jurassic Park	dt	105,00
LHX2 / F-117 Nightstorm	dt	89,00
Landstalker	**dt**	**109,00**
Lotus Turbo Challenge 2	**dt**	**89,00**
Mortal Combat	dt	109,00
Mutant League Hockey	dt	89,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Showdown	dt	89,00
NHLPA Hockey '94	us	89,00
Normy´s Beach Babe	dt	89,00
Ottifants	dt	95,00
PGA Euro Tour	dt	89,00
PGATour Golf 3	dt	99,00
Pele Soccer	dt	89,00
Power Strike 2	dt	79,00
Ren & Stike 2	dt	79,00
Rocket Knight Adventure	dt	95,00
Sensible Soccer	dt	99,00
Shinig Force	dt	109,00
Skitchin	dt	89,00
Sonic 3	**dt**	**129,00**
Sprocket & Plug	dt	89,00
Toejam & Earl 2	**dt**	**109,00**
Turtles Tourn. Fighters	**dt**	**113,00**
Virtual Pinball	dt	89,00
WWF Royal Rumble	dt	109,00
Winter Olympics	**dt**	**109,00**
Zombies	dt	89,00
Zool	dt	99,00

6 Button Joypad	39,00
Act. Replay Pro Megadr.	109,00
Mega Drive 2 (o. Spiel)	199,00

MEGA-CD

Bill Walsh Football	dt	89,00
Blackhole Assault	dt	99,00
Burning Fists	dt	109,00
Chuck Rock 2	dt	99,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Jurassic Park	dt	89,00
Mortal Kombat	dt	99,00
NHLPA Hockey '94	dt	89,00
Powermonger	dt	89,00
Prince of Persia	dt	89,00
Prize Fighter	dt	109,00
Sewer Shark	dt	129,00
Sherlock Holmes 2	dt	105,00
Silpheed	dt	85,00
Sol Feace	dt	109,00
Sonic CD	dt	89,00
Terminator 1	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
WWF Rage in the Cage	dt	99,00
Wonderdog	dt	99,00
Mega CD 2 (incl.R.Avenger)		579,00
Mega CD 2 (ohne Spiel)		509,00

AMIGA

Alien 3	DA	49,00
Ambermoon	DV	69,00
Anstoss	DV	69,00
Aufschwung Ost	DV	59,00
Burntime	DV	69,00
Cool Spot	DA	55,00
Elite 2	DA	56,00
Goblins 3	DV	69,00
Jurassic Park	DV	57,00
Kingmaker	DV	68,00
Magic of Endoria	**DV**	**69,00**
Mortal Combat	DA	57,00
Siedler	**DV**	**77,00**
Syndicate	DV	59,00
Tornado	DA	57,00
Turrican 3	EV	49,00
Zool 2	DA	49,00

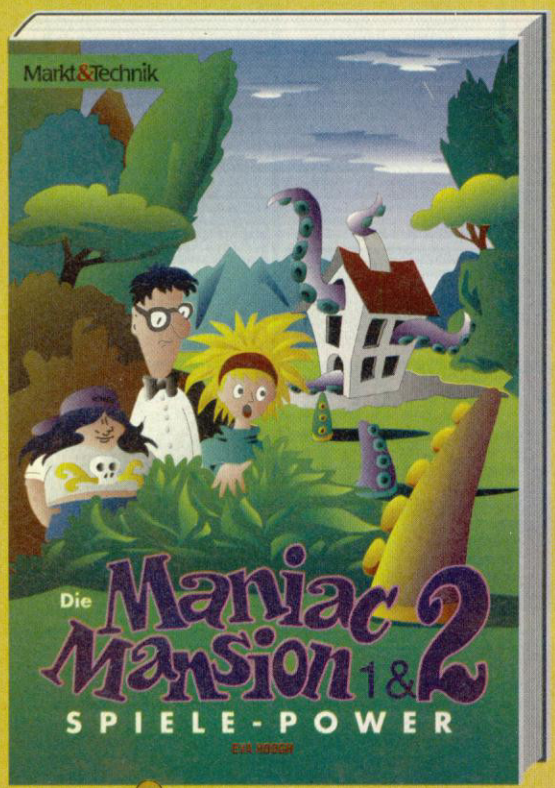
Laufwerk A500 Intern	109,00
Laufwerk A500 Int. 1,76 MB	219,00
Laufwerk Amiga Ex. 1,76 MB	

- Vorbestellungen möglich

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken.

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos





Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-508**-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

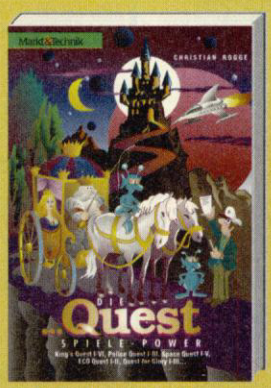


Die X-Wing-Piloten-Power
für PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Piraten.

1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

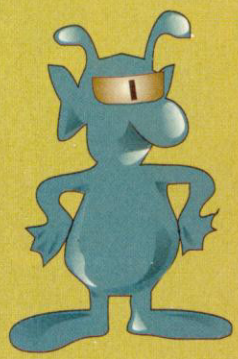


Die... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga

Christian Rogge

Spieleführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

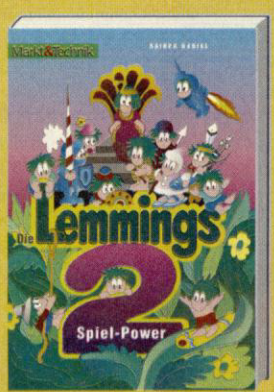
1993, 229 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

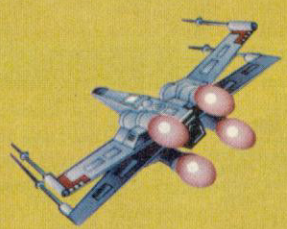


Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga

Rainer Babiel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,
ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Adventures
Rainer Babiel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

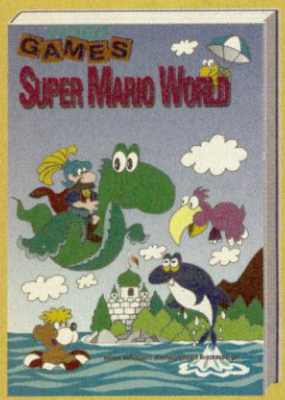


WEITERHIN LIEFERBAR

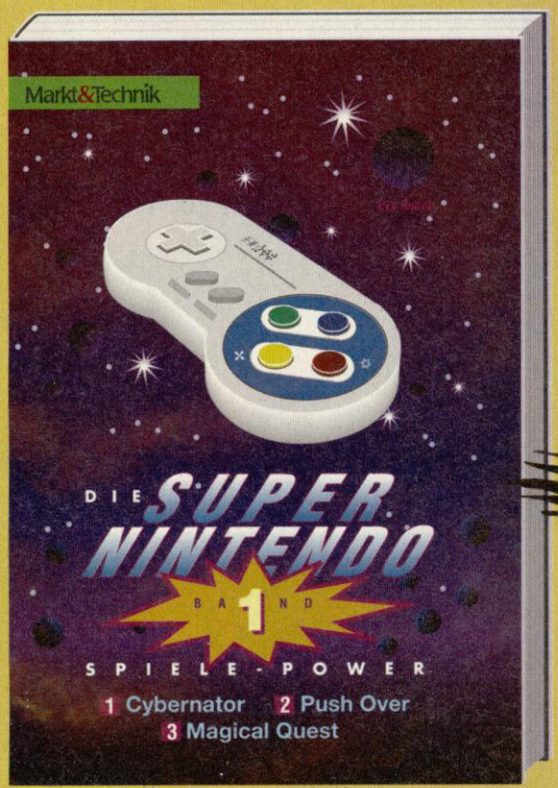
Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

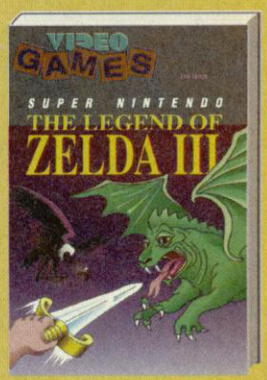
lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo
Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1994, ca. 128 Seiten
ISBN 3-877**91-503**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–



WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-877**91-306**-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.

Markt&Technik





Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive
Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-499**-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-877**91-357**-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.
1992, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-358**-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

1096/1

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele '93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (lieferbar Ende Februar 1994)
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00



Spektakulär: Nach *Lawnmower Man* und Peter Gabriels *Kiss that Frog* kreieren die Angel Studios jetzt auch Spiele



Blutbank: In SSIs *Ravenloft* fühlen sich Vampire wohl



Made in Germany: Blue Bytes Sequel zum Klassiker im Test – *Battle Isle 2* ist da.

POWER PLAY

4

erscheint am
9. März 1994

Der Spielstoff für die nächsten Monate ist, trotz des drohenden Sommerlochs, gesichert – wir danken allen Herstellern, die ihre großartigen Projekte zu Weihnachten nicht vollenden konnten. Da eine Vorschau jedoch ähnlich sicher wie ein Großgewinn in der westindischen Klassenlotterie ist – die Masse der Spielepakete landet zuerst in Murmansk –, legen wir Euch hier nur die wirklich sicheren Testkandidaten der nächste Ausgabe ans Herz.

Wir freuen uns zum Beispiel mächtig auf SSI's Vampirknüller **Ravenloft** und auf das langerwartete Strategiegemetzel **Battle Isle 2**. Weiterhin dürfte die **Pizza Connection** aus Eutin die Redaktionsräume in eine italienische Küche verwandeln. Hobby-Jedis freuen sich auf erste Infos zu **Tie Fighter**, Dave-Gibbons-Fans werden das langersehnte **Beneath a Steel Sky** in ihre Comicsammlung einreihen und Grafikfetischisten kommen bei unserem Bericht über die **Angel Studios** auf ihre Kosten. Michael und Knut besuchten die Grafikprofis im kalifornischen San Diego und warfen einen Blick in die Spielezukunft. Als Vorgeschmack: Stellt Euch einen *Wing Commander* in einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln mit 16,7 Millionen Farben vor…

SoundWave32



Die SOUND-REVOLUTION

für Ihren PC



Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: SoundBlaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound-Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound).

Außerdem von Orchid: GameWave32 und Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS 3110 mit Audiotasten und "Power Saving Laser".

nur DM 549,–

4 Jahre Garantie



20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?

von ORCHID

Multimedia für Heute und Morgen

Distributoren:

CHS • Ohepark 2
D-21224 Rosengarten-Nenndorf
Tel: (0 41 08) 1 20
Fax: (0 41 08) 12 23, 12 84

DELO • Mainstr. 7
D-45663 Recklinghausen
Tel: (0 23 61) 60 99-0
Fax: (0 23 61) 60 99-13

Profi-Soft • Eversburgerstraße 34-36
D-49090 Osnabrück
Tel: (05 41) 12 20 65
Fax: (05 41)12 24 70

Systemhaus Waibel • Ettlingerstraße 9
D- 76307 Karlsbad
Tel: (0 72 02) 23 12
Fax: (0 72 02) 26 17

Darius • Andreas-Huger-Gasse 56
A-1220 Wien
Tel: (0043) 1 23 45 550
Fax: (0043) 1 23 45 5515

ORCHID Technology
D-40667 Meerbusch
Fax (0 21 32) 8 00 74

Blow up.



106-227

Lucky Strike. Sonst nichts.

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