7/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 25,-



Hau weg die Burg

RAMPART

Der Taktik-Knüller für digitale Feldherren

Randale im Raum

ACTION-FIEBER

- **Super Aleste**
- **Last Resort: R-Type im High-End-Outfit**

Gewußt wie

LUST AUF LÖSUNGEN

- **Player's Guide zu Fire & Ice**
- **Amberstar entschlüsselt**
- **jede Menge Cheats und Kniffe**

The Lawnmower Man

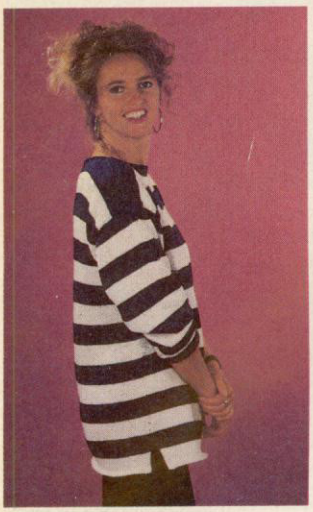
TECHNO·EROTIK

High-Tech-Kult der 90er: Alles über den Cyberspace-Filmhit



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

intern



Conny Pflanzer verstärkt schon seit ein paar Ausgaben unser Layoutteam

Liebe zum Detail

Wenn Ihr in dieser Ausgabe den Testteil aufschlagt, wird Euch unser neuer Wertungskasten überraschen. Keine Angst, wir wissen, daß man Bewährtes nicht einfach Hals über Kopf verändert. Spieletechnisch hat sich in der letzten Zeit jedoch einiges getan: Erschienen vor ein paar Jahren noch ein Großteil der Spiele mehr oder weniger zeitgleich auf den vier wichtigsten Computern, stehen heutzutage "Spezialentwicklungen" im Mittelpunkt — Tendenz steigend. Diese High-End-Produkte stellen meist besondere Hardwareanforderungen an die jeweiligen Rechner. So bietet unser neuer Wertungskasten nicht nur alle Informationen, die Ihr im alten fandet. Darüber hinaus sagen wir Euch detailliert, wieviel Speicher Ihr braucht, ob ein zweites Diskettenlaufwerk unterstützt wird oder wieviel Megahertz in Eurem Rechner schlagen sollten — alle Infos auf einen Blick.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 78%

Grafik: 57% Sound: 21%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 550 KB, Hercules
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, ST

Übersicht en détail: Die neuen Wertungskästen halten alle wichtigen Infos zum getesteten Spiel bereit.

Daß die Wertungskästen an der richtigen Stelle plaziert sind, dafür sorgt Conny Pflanzer, unsere neue Layouterin, die schon seit ein paar Ausgaben zusammen mit Susanne fürs moderne Outfit sorgt. Conny ist bereits ein paar Jährchen beim Markt & Technik Verlag und hat zuvor bei unserem Schwestermagazin "Computer Persönlich" Fotos und Text elegant plaziert. Auf Dauer wurden ihr allerdings die trockenen Themen der Spezialistenzeitschrift zu langweilig, und so läßt sie nun bei der *POWER PLAY* ihrer Kreativität freien Lauf. Von Conny wurde übrigens auch unser Cyberspace-Artikel über den "Lawnmower Man" in Szene gesetzt — Knuts Bericht über das faszinierende High-Tech-Spektakel findet Ihr ab Seite 20.

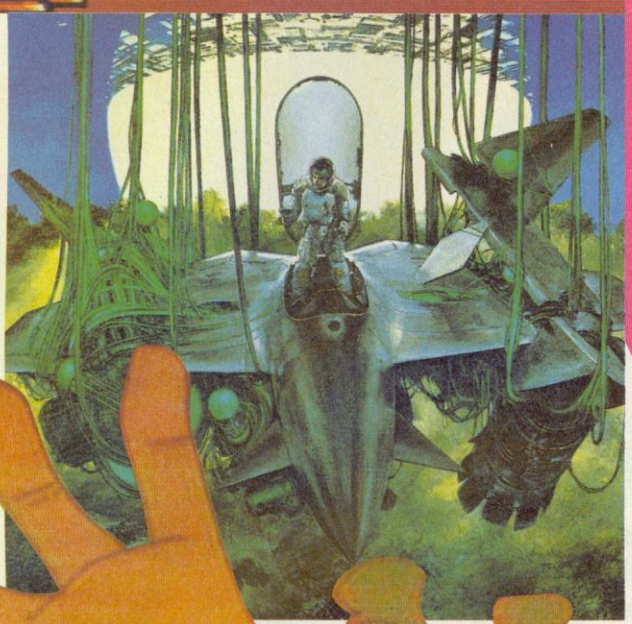


Cyberspace total: Alles über den kommenden Kultfilm "Lawnmower Man" ab Seite 20.

Den totalen Durchblick wünscht Euer

Power-Play-Team







Aktuell

Editorial	3
Nippon-Corner	8
Wer bin ich? Neuer Name für Bonk gesucht!	10
Preview: Rookies	12
Preview: Daughters of Serpents	14
Schnipsel aus der Softwareszene	16

Unter der Lupe

■ Der Cyberspace-Hit: The Lawnmower Man	20
Die meisten Lacher pro Pixel: Die witzigsten Spiele auf sechs Seiten	124
Was leistet der Archimedes?	143

136
Technisch: Das fulminante Ballerspiel *Super Aleste*

·7·

124
Lächerlich: Jeder Pixel ein Lacher. Die witzigsten Spiele aller Zeiten auf sechs Seiten.

Rubriken

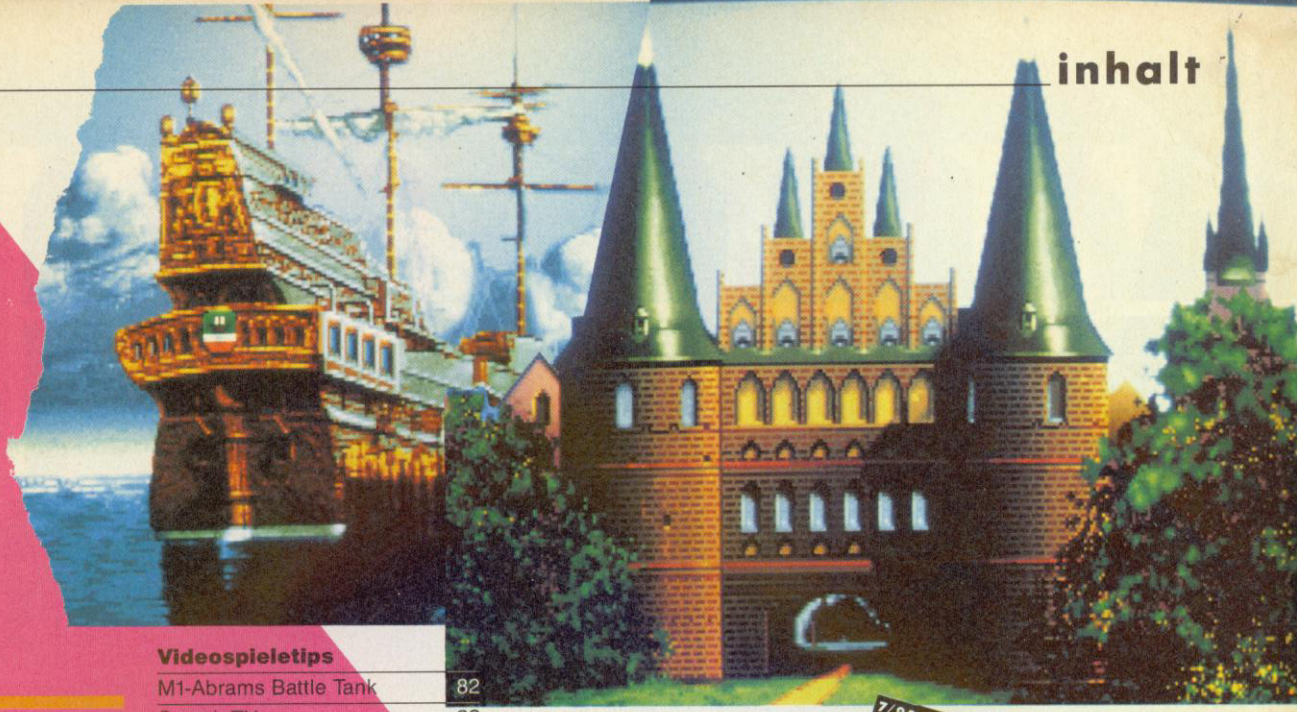
Hitparaden	18
Independent Corner	122
Die ZDF-Kolumne	144
Musik, Bücher, Filme	146
Leserbriefe	53
Vorschau auf die kommende Ausgabe	152
Impressum	60
Inserentenverzeichnis	101

Computerspieletests

A-Train	30
Catch'em	11
Covered Girl Poker	107
D/Generation	32
Das schwarze Auge	52
Deliverance	112
Free D.C.	107
Heroes of the 357th	37
Hostile Breed	110
Jack Nicklaus Golf	104
Jim Power	108
Legend	48
Links	114
Might & Magic 3	114
NCAA Basketball	106
Pacific Islands	44
Patrizier	40
■ Rampart	38
Sea-Rogue	46
Sensible Soccer	102
Twilight 2000	47
Ultima 7	50
Wizkid	42
Kurztests Computerspiele	
Titus the Fox, Samurai	114
A 320, Elvira 2	114

Videospieletests

Devilish	139
Final Fight Guy	140
Neo-Geo-News: Last Resort	132
Olympic Gold	138
■ Super Aleste	136
Traysia	139
Turbo Out-Run	140
Handheld Corner	
Wonderboy 3, Blaster Master Boy	141
Super Hunchback, Hockey	141



40
Wirtschaftlich: Um den Hanse-Handel dreht sich alles in *Patrizier*

Powertips

Computerspieletips

Tip aus der Redaktion: Ultima Underworld	62
Formula One Grand Prix	62
Amberstar	62
Utopia	66
Vroom	67
The Games: Winter Challenge	67
Hunter	67
Uncharted Waters	68
Mega-Lo-Mania	68
Speedball	70
Alcatraz	71
Eye of the Beholder II	71
Leander	72
Midwinter II	76
Chrome	78
Space M.A.X.	78
Falcon 3.0	78
Psyborg	79
Robocop 3	79
Turrican 2	79
Les Manley: Los in L.A.	80

Dr. Bobo antwortet

Conquest of Camelot, Fate, Wishbringer	80
Flight of the Intruder, Elvira 2, Might & Magic III, Die Antwort zu Spellcasting 101, Die Antwort zu Leisure Suit Larry 3, Die Antwort zu Immortal, Die Antwort zu Spirit of Adventure, Die Antwort zu First Samurai	81

Videospieletips

M1-Abrams Battle Tank	82
Smash TV	82
Desert Strike	82
Prince of Persia	82
Super Contra	82
Star Trek	82
Mystical Ninja	82
Adventure Island	84
Speedball 2	85
Lakers vs. Celtics	85
Crystal Mines 2	86
Mega Man 2	86
Golden Axe 2	86
Devil Crash	87
Super Fire Pro-Wrestling	87
Kid Icarus	88
Final Fantasy Legend 2	88
Hyperzone	88

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier Teil 4	89
■ Player's Guide: Fire & Ice	119

■ Titelthemen



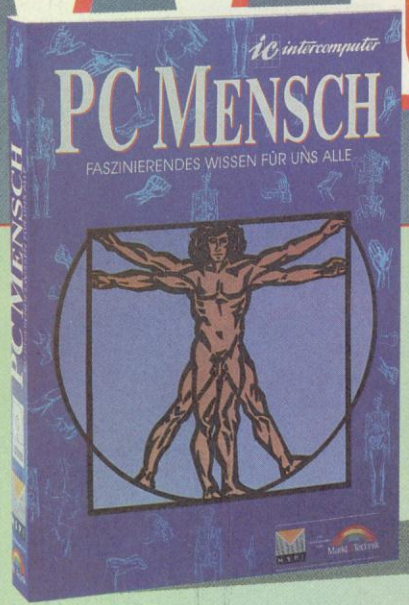


20
Erotisch: Cybersex und Computergrafik gibt's im heißesten Technokultfilm der 90er, *The Lawnmower Man*.

WISSEN

Das ganze Wissen ... für Freizei

Wissen Online, das ist Wissen im direkten Zugriff, jederzeit abfragbar: über den Menschen, das Auto, oder, oder...! Themen, die uns alle interessieren, uns fast täglich beschäftigen, uns etwas angehen.



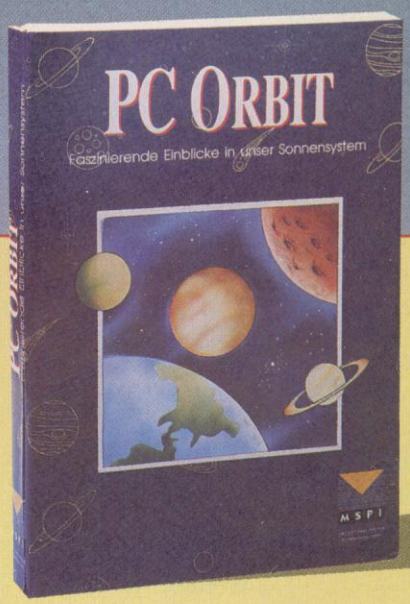
PC Mensch

Wissen über den eigenen Körper

Wie sehen Lungenbläschen aus? Wo liegen Ihre einzelnen Organe? Was machen Herzkranzgefäße? Komplexe, aber auch ganz einfache Zusammenhänge werden mit PC Mensch leicht verständlich erklärt. Ein Tastendruck und der menschliche Körper ist auf dem Monitor: Glieder, Organe und Systeme werden in ihrer Funktion gezeigt und erklärt. Außerdem können Sie Ihre eigene gesundheitliche Verfassung auf die Probe stellen: z.B. mit Gewichtstest.
PC Mensch eignet sich für jeden, der mehr über seinen Körper wissen möchte, sowie auch für Lehrer oder Ärzte, die Abläufe im menschlichenKörper verständlich erklären wollen.

(Mensch)
Wissen Online!
Je DM 179,-*

DM 179.-



PC Orbit

Faszinierende Einblicke in unser Sonnensystem

Mit PC Orbit können Sie jetzt das Abenteuer Weltall hautnah erleben. In Wort und Bild und Animation führt Sie dieses Programm in die Geheimnisse unseres Sonnensystems ein. So erfahren Sie auf Tastendruck alles Wissenswerte über den Aufbau, die Funktionsweise und die Entstehungsgeschichte der Himmelskörper. Beeindruckende Vergleiche halten Ihnen dabei die tatsächlichen Relationen vor Augen. Und für Ihre aktive Teilnahme sorgt Orbit-Trek, ein Simulator für Umlaufbahnen, mit dem Sie Satelliten nach den Gesetzen der Himmelsmechanik selbst steuern können. Starten Sie mit PC Orbit zu einer aufregenden Reise in die Tiefen unseres Sonnensystems.

(Orbit)
Wissen Online
Je DM 179,-*

DM 179.-

Mailbox-Service 7 Tage die Woche, 24 Stunden am Tag! Mailbox-Nr.: 089/46 15 15. Fordern Sie unseren Antrag an!

COUPON

Die Produkte interessieren mich. Senden Sie mir mehr Informationen.

Name

Straße

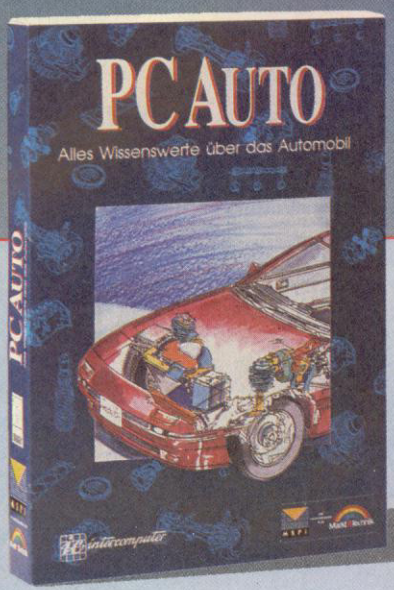
PLZ/Ort

Schicken Sie diesen Coupon an:
M&T SoftwarePartner
International GmbH
Hans-Pinsel-Str.9b
8013 Haar

1006/05

ONLINE

t, Beruf und Schule



PC Auto

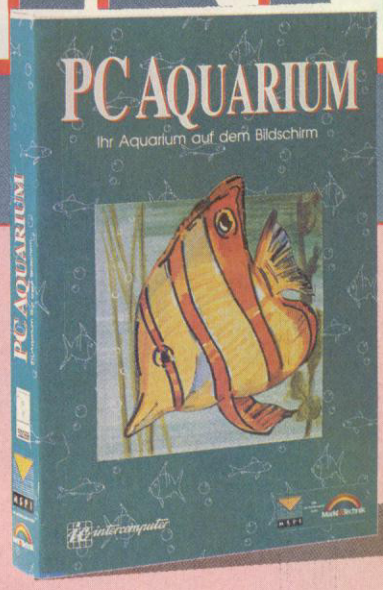
Alles Wissenswerte über das Automobil

Faszinierend wie das Thema sind die Vielzahl der Bilder und Animationen, die Technik lebendig werden lassen. Denn wer weiß schon, wie ein Auto funktioniert?
Aufbau, Funktion, Antriebsarten, Motortypen, Lenkung, Bremssysteme, Fahrzeugtypen - das Programm hat das Know-How auf Knopfdruck bereit. Neben den Grafiken und Animationen stehen umfangreiche Handbücher mit technischen und physikalischen Erklärungen als Nachschlagewerk zur Verfügung. Typische Situationen im Straßenverkehr wie Einparken oder Fahren bei Glatteis können ebenfalls am Bildschirm mittels Animationen nachvollzogen werden. Wie in der Fahrschule!

(Auto)
Wissen Online

Je DM 179,-*

DM 179.-*



PC Aquarium

Ihr Aquarium auf dem Bildschirm

Wußten Sie, daß der scheue Spitzmaulziersalmler aus der Familie der Libiasinidae und der im Orinoko heimische Kammdornwelz aus der Familie der Doradie ist?
Der erste Aquarium-Führer auf dem PC beschreibt rund 150 Arten von Warm- und Süßwasserfischen mit ihren Lebensräumen. Ein Lehrbuch vermittelt Wissen zu den einzelnen Fischarten, sowie zur Aufzucht und Pflege im Aquarium. Die verschiedenen Fortpflanzungsarten der Fische lassen sich mit der Animationsfunktion nachvollziehen. Mit PC Aquarium können Sie die ideale Bepflanzung und Fischkombinationen zusammenstellen, um günstige Voraussetzungen für ein Biotop zu schaffen.

(Aquarium)
Wissen Online

Je DM 179,-*

DM 179.-*

Alle Produkte sind in 5,25"- bzw. 3,5"-Version lieferbar.

Systemanforderungen für alle vier Produkte:
PC/AT/386/486 und PS/2 oder Kompatible, Hercules-, EGA- oder VGA-Grafikkarte, DOS 3.1 oder höher, 640 Kbyte Arbeitsspeicher, Festplatte

Alle Produkte erhalten Sie im Computerfachhandel und in den Fachabteilungen der Warenhäuser. PC Aquarium erhalten Sie auch im tierführenden Zoofachhandel.

*unverbindliche Preisempfehlung

MSPI

EIN UNTERNEHMEN VON Markt&Technik

NIPPON CORNER



Nachdem den Japanern der offensichtliche Hang zu Rollen- und Strategiespielen nachgesagt wird, setzen Sega und Nintendo bei Neuerscheinungen für ihre 16-Bit-Systeme vor allem auf das Action- und Geschicklichkeitsgenre. *POWER PLAY* hat sich im Fernen Osten umgeschaut.

Mega Drive

Für die nächsten Monate ist bei allen Mega-Drive-Besitzern Ballerspaß angesagt: Die Programmierer im Land der aufgehenden Sonne basteln fleißig an exzellenten Actiontiteln.

Der japanische Hersteller NCS glänzte in der Vergangenheit vor allem durch grandiose Baller- und Strategiespiele. Namen wie *Gynoug*, *Hellfire* oder *Longraiser* (in Europa: *Warsong*) klingen in den Ohren der Mega-Drive-Besitzer wie Donnerhall. Mit **Gley Lancer** trudelt in den nächsten Wochen ein nächstes NCS-Produkt in die Läden deutscher Importeure. Die an *Hellfire* angelehnte Horizontalballerei glänzt mit originellen Extrawaffen. Auch in Sachen Grafik wird *Gley Lancer* allen Konkurrenten gehörig einheizen: furiose Technostädte und Höhlenwelten sollen das letzte aus der Hardware herausholen.

Mit **Thunderforce 4** und **Twinckle Tale** stehen zwei weitere Actiontitel an. Der Nachfolger des grandiosen *Thunderforce 3* soll spielerisch weniger Novitäten aufzeigen, dafür grafisch vollkommen neue Maßstäbe setzen.

Twinckle Tale bietet abwechselnd horizontalen und vertikalen Ballerspaß im Stil von *Undead Line*. Mittels Magie schießt Ihr Euch in der Gestalt eines kleinen Zaubermädchens durch die Levels.

Super Nintendo

Während Segas Mega Drive mit Actiontiteln überhäuft wird, wartet das Super Nintendo auf Umsetzungen und Geschicklichkeitsspiele.

Einen guten Eindruck macht Irems **Dino Saurs**. In einer prähistorischen Welt reitet Ihr auf einem kleinen Dinosaurier durch ein grafisch aufwendiges Plattformspielchen, macht allerlei Feinde platt und löst Puzzles aller Art.

Die Filmumsetzung **Hook** beschert Euch den nächsten Geschicklichkeitstest. Ihr steuert Peter Pan durchs Morgenland auf der Suche nach seinen beiden, von Hook entführten Kindern. Mittels Schwert wird auf feindliche Piraten gedroschen — trefft Ihr auf eine Fee, dürft Ihr gar fliegen.

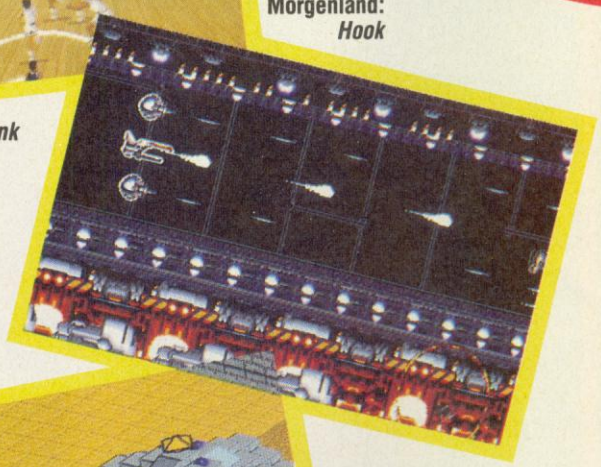
Mit **Street Fighter 2** bringt Capcom den heißersehnten Prügelnachfolger ans Tageslicht, der alle bisherigen Beat' em Ups in den Schatten stellen soll. Verschwenderische Grafik und eine famose Steuerung sind angekündigt.

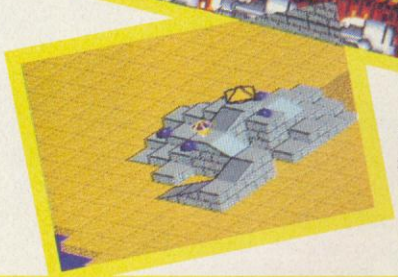
Weitere Neuerscheinungen: das Grafikspektakel **Prince of Persia** und die Basketballsimulation **Super Dunk Shot**.



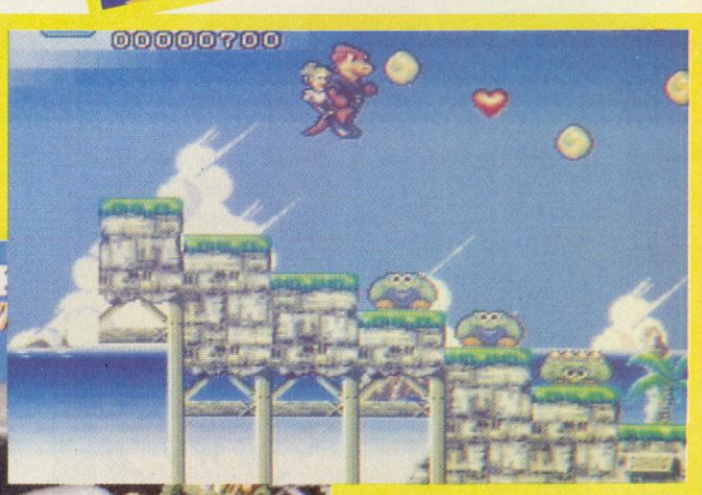
Peter Pan kämpft sich durchs Morgenland: *Hook*

Super Dunk Shot





Horizontale Action satt: *Gley Lancer*





Niedlichkeitsfanatiker aufgepaßt: *Dino Saurs* im Anmarsch

Der *Streetfighter 2* und seine Riesensprites



Shining Force

So langsam haben sich auch die letzten Spieler in unseren Breitengraden daran gewöhnt, daß europäische Uhren etwas anders gehen als japanische. Nur mit jahrelanger Verspätung (wenn überhaupt) verschlägt es viele fernöstliche Softwareperlen auch nach Deutschland. So mußten hiesige Fans fast ein Jahr auf eine ins Englische übersetzte und somit verständlichere Version des grafischen Prachtmoduls *Shining in the Darkness* warten. Während wir uns nun durch 3-D-Dungeons schlagen, Monster versemmeln und Gegenstände suchen, vergnügen sich japanische Kids bereits mit dem Nachfolger *Shining Force*. Trotz bekannter Schwierigkeiten ("Was ist denn das für ein Schriftzeichen?" und "Hilfe, ich kann die Anleitung nicht lesen"), trudelte nach heißen Telefonaten die japanische Originalversion in der Redaktion ein. Die Folge: Nach heftigem Tumult ("Meins, meins, meins") setzte sich Michael mit sanfter Gewalt ("Grmbl... gib das Modul her, sonst...") gegen die zitternde Kollegenschar durch und ward von da an nicht mehr gesehen.

Der Grund dafür: *Shining Force* hat's geballt in sich. Wer nun auf eine Fortsetzung des Rollenspielerfolges hofft, wird allerdings ganz schön überrascht sein. Das 12-MBit-Speicher-Monster *Shining Force* hat nur noch rudimentär etwas mit dem Vorläufer zu tun. Die japanischen Designer verwarfen, bis auf die komfortable Benutzerführung via Icons, die sich je nach Spielsituation ändern, fast das komplette Originalkonzept. Sogar das Spielprinzip wurde völlig geändert. Während *Shining in the Darkness* ein lupenreines Rollenspiel ist, entpuppt sich der Nachfolger als voluminöses Fantasy-Strategiemodul. Die 3-D-Grafiken des Dungeons sind weitestgehend einer Ansicht aus der Vogelperspektive gewichen. Zudem gibt's keinen Solo-Dungeon mehr — es gibt überhaupt kein "echtes" Labyrinth in *Shining Force*. An die Stelle einer Minilandkarte und eines einsamen Dungeons ist ein kompletter Kontinent getreten, der in kleinere Länder oder besser Szenarios unterteilt ist. In den Ländern befinden sich zusätzlich kleine Dörfer, größere Städte und andere Lokalitäten. Seid Ihr auf der Landkarte des Kontinentes unterwegs, sind Örtlichkeiten nur verkleinert zu erkennen. Betretet Ihr eine Stadt, wird diese vergrößert angezeigt.

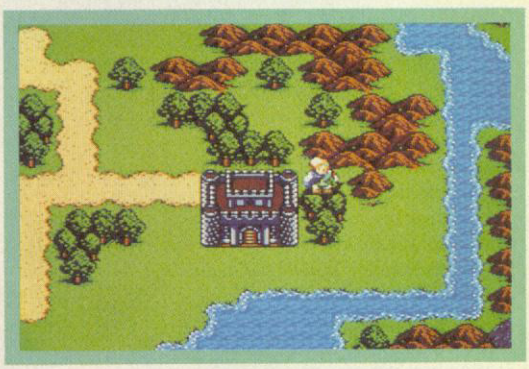
Einen Großteil des Spielgeschehens machen Kämpfe mit Monstergruppen aus. Hier erklärt sich auch der gestiegene Speicherplatzbedarf des Moduls. Das Schlachtfeld ist wie die Landkarte des Kontinentes von oben zu sehen. Jede Eurer bis zu 16 (!) Spielfiguren wird per Icon einzeln und rundenweise gezogen.

Mit einem Schwert oder einer Axt können nur benachbarte Felder angegriffen werden; bei Bogen, Speer oder einem Kampfzauberspruch erhöht sich die Reichweite. Für jeden Treffer, den einer Eurer Helden landet, gibt's Erfahrungspunkte (und Goldstücke) wie bei einem Rollenspiel. Die größten Speicherplatzfresser sind die Animationssequenzen bei einer Auseinandersetzung. Prügelt Ihr auf ein Monster ein, werden die aktuellen Akteure vergrößert in 3-D-Grafik angezeigt. Je nach Standort und Landschaftstypus gibt's dabei eine andere Grafik.

Die Motivation beim Spielen von *Shining Force* schoß derart in die Höhe, daß Michael Schwierigkeiten hatte, weiterzuspielen. Denn ohne Schwierigkeiten ist, auch mit viel Phantasie und Probiererei, *Shining Force* kaum zu spielen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt's erheblich mehr Texte, und die komplexere Aufgabe ist ohne Bildschirmhinweise oder das genaue Studium der Anleitung schwerlich zu lösen. Wir dürfen auf die US-, bzw. die Europaversion von *Shining Force* mehr als gespannt sein. Ein Wermutstropfen: 12 MBit plus eine Batterie, um vier Spielstände zu speichern, kosten eine Menge Geld. Unter 160 Mark dürfte das Modul nicht zu haben sein, wenn es denn offiziell erhältlich ist. *mh*



Rundenweise werden die Spielfiguren in die Fantasy-Schlacht geführt



Um eine Übersicht über das Kampfgelände zu bekommen, läßt sich eine Karte aufrufen



Kämpfe mit Monstern werden in dieser speicherfressenden Grafik angezeigt





Die Charaktere sind mit rollenspieltypischen Attributen ausgestattet (links), aber spielerisch wird Taktik pur geboten (rechts)

WER BIN ICH?



Jede japanische Software-Company, die etwas auf sich hält, hat mindestens einen speziellen Haus-Helden. Ob Nintendo mit "Mario" oder Sega mit "Sonic" — ein knuffiges Pixelmännlein, das stellvertretend als Identifikationsfigur für den Namen der Firma steht, gehört zum guten Ton der Konsolenindustrie.

Hierzulande etwas weniger bekannt als die beiden oben genannten Kollegen (aber nicht minder niedlich), ist das Leib & Magensprite der fernöstlichen Edelschmiede Hudson Soft. Statt eines rotbemützten Klempners oder gar eines turnschuhbewehrten Turbo-igels ist ein frecher Neandertaler mit Namen *Bonk* Hudsons Vorzeige-Sprite.

Bonk, seines Zeichens dickschädeliger Urzeitvegetarier, hatte bis heute zwei Modulabenteuer auf der PC-Engine zu bestehen, die beide besonders fette Wertungen in der *POWER PLAY* absahnten. Hudson Soft Europe, mit Sitz in Hamburg, läßt derzeit das erste *Bonk*-Spiel von dem bekannten Programmierteam "Factor 5" (*Turrican 2*) für Comodores Volkscomputer, den Amiga umsetzen. Bis aufs letzte Pixel wird die PC-Engine-Cartridge auf den Amiga übertragen. Damit nicht genug: Factor 5 feilt noch ein wenig an dem ein- oder anderen grafischen Gag und poliert die Ur-Version optisch und der Hardware des Amigas entsprechend ein wenig auf. So gibt's z.B. den berühmten "Copper"-Himmel, und Animations-phasen laufen etwas flüssiger ab als auf der Konsolenvariante. An den spielerischen Finessen des Mustermoduls wird sich glücklicherweise nichts ändern. Das *Bonk*-Sprite behält seine bemerkenswerten Fähigkeiten und der Levelaufbau wird identisch sein. So kann Bonk wie auch auf der PC-Engine Gegner und Hindernisse umhüpfen, Feindsprites mit einem gezielten Kopfstüber unschädlich machen und mittels kräftigem Gebiß Steilhänge oder Bäume erklimmen. Die ersten beiden der insgesamt 25 Levels, die auf satte fünf Welten verteilt sind, existieren bereits in einer voll spielbaren Version. Mit Spannung dürfen wir auf die fertige Fassung warten, die voraussichtlich im Herbst diesen Jahres erscheinen soll. Das größte Problem von Hudson Soft und Factor 5: *Bonk* hat auf dem Amiga noch keinen Namen.



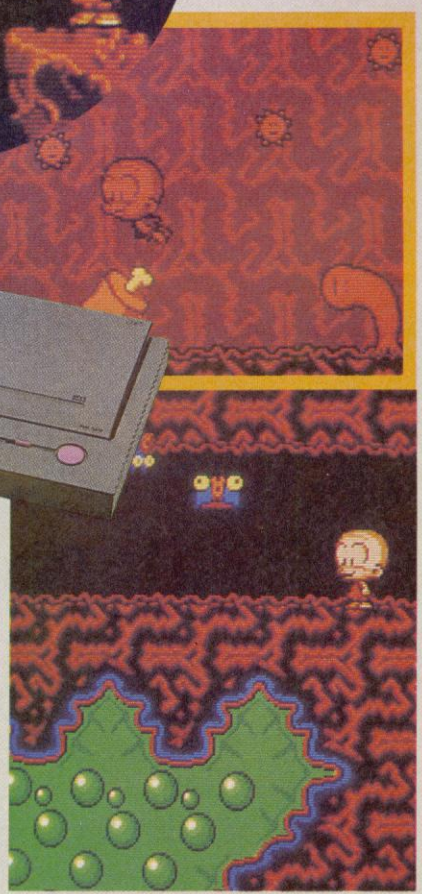
Bonk liebt Obst: Dank Sprungblumen kommt Ihr auch an entlegene Nahrung (Amiga).



Der Mann ohne Namen: Wie soll er heißen?



Der Hauptgewinn: eine fulminante CD-ROM-PC-Engine



Es fehlt nichts: Selbst der Sauriermagen, in dem Ihr gegen ekliges Getier antreten müßt, ist vorhanden (Amiga).



Damit unser spritziger Freund nicht namenlos seinen Computereinstand geben muß, ist Eure Mithilfe gefragt. Schickt bitte Eure Namensvorschläge bis zum **31. Juli 1992** an folgende Adresse:

Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Stichwort: Hudson Soft
Postfach 500
Postamt 8013 Haar

Der Gewinner, also derjenige, der sich den spritzigsten und witzigsten Namen für den Amiga-*Bonk* ausdenkt, kann sich auf ein dynamisches Hardware-Duo freuen: Eine brandheiße **Duo-Engine**, so heißt die neuste PC-Engine, inklusive dem passenden CD-ROM und drei Spielen, kann der glückliche Sieger dann sein Eigen nennen. Als zweiten Preis gibt's ein nagelneues Super Nintendo mit dem Hudson-Spiel *Super Adventure Island*. Der dritte Gewinner bekommt ein Mega-Drive nebst einem Spiel. Also ran und flugs ein Name ausgedacht. *mh*

LUTSCH CALIPPO SCHLÜRF CALIPPO SCHMATZ

FRESS LUTSCH CALIPPO FIZZ SCHLÜRF CALIPPO ZITRONE-ERDBEER FRESS

Das heißeste Spiel des Sommers

Computer Freaks ans Kommando. Stoppt den Calippo Fresser!

25.000 Computerspiele gratis.



Achtung, der verschlingt alles: das neue Calippo Zitrone-Erdbeer und das prickelnde Calippo Fizz.

Schnell sein ist alles. Wer nämlich bei den ersten 25.000 Anrufern ist, bekommt unser Computerspiel gratis. Alle anderen müssen eiskalt kopieren. „Stoppt den Calippo Fresser" gibt's für den Commodore Amiga unter 06106/19707 und für den C 64 unter 06106/19709.

LUTSCH CALIPPO SCHLÜRF CALIPPO SCHMATZ

TRUPPENÜBUNGS-PLATZ

Virgin gräbt das Kriegsbeil aus und die Rookies kommen: Indianer spielen einmal anders.

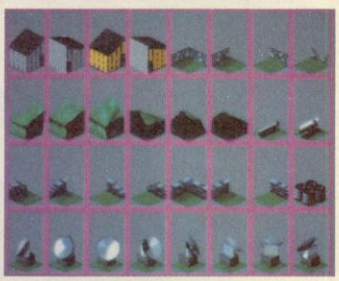
Niedlich, lernfähig und mit ausgeprägtem Eigenleben — so muß die Spielfigur von heute sein. Was die *Lemmings* vormachten und die *Humans* weiterführen, erheben Virgin's *Rookies* zur Kriegskunst. Programmiertrupp "Perfect Set" schnürten 100 Levels zu einem isometrischen Actionpaket.

Eine Handvoll *Rookies*, zu deutsch Grünschnäbel, wird auf eine Inselwelt losgelassen. Vom einfachen Erstürmen gegnerischer Gebäude bis hin zur Gefangenenbefreiung und Sabotage trainieren sie dort den Armeealltag. Im Laufe der Zeit ergeben sich immer mehr Handlungsmöglichkeiten. Per Maus, Joystick oder Tasten laßt Ihr Eure Rookies die isometrische Landschaft erkunden. Die Karte scrollt brav in alle Richtungen, ein zusätzlicher Inventory-Bildschirm informiert über die Bewaffnung der einzelnen Soldaten. Vom MG über Bomben bis zum Mörser gibt es alles, was das Rüpelherz begehrt. Pro Mission müßt Ihr 30 Inseln befrieden. Um die ungewohnte Handhabung zu erleichtern, sind die ersten Levels reine Übungsgebiete ohne böse Überraschungen.

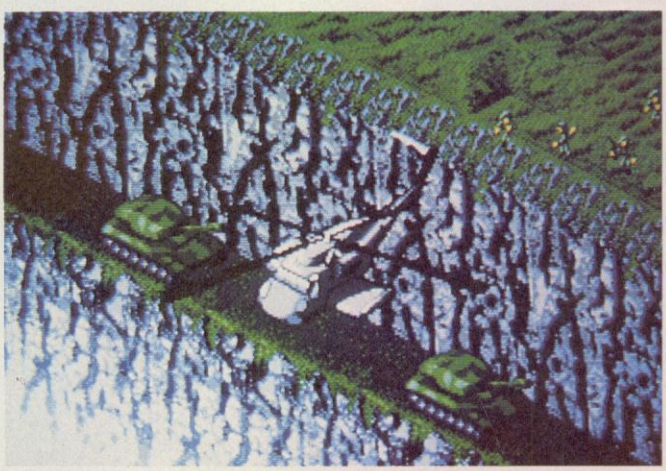
Jede Mission wird eingangs anhand einer Übersichtskarte erläutert — Standort, Ziel und Ausrüstung sind dabei vorgegeben. Eine weniger detaillierte Karte läßt sich auch während des Vorrückens aufrufen. Am Ende des aktuellen Parcours werden gegnerische Schäden und eigene Verluste gegeneinander aufgerechnet. Habt Ihr besonders gut abgeschnitten, führen die Rookies schon mal ein Freudentänzchen auf.

Jeder Level birgt neue Extras und Gefahren. Elektrozäune müssen überwunden und Kanonenstellungen eingenommen werden. Unterwegs findet Ihr Kraftpillen, die gegen Verstärkung in Form von Fall-





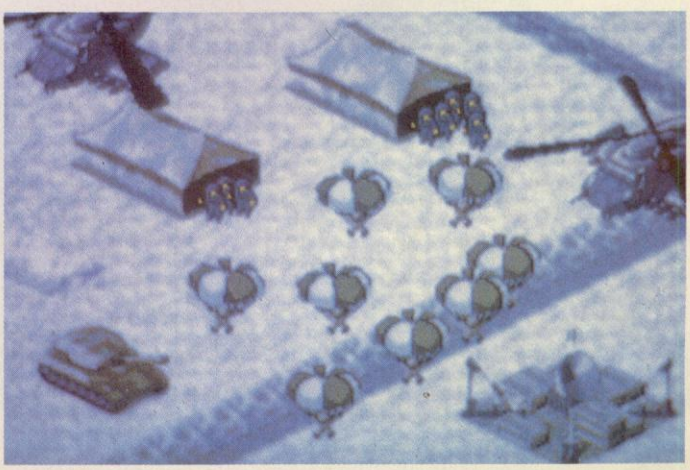
Programmierbaukasten: Ein paar Elemente, die in *Rookies* auftauchen werden.



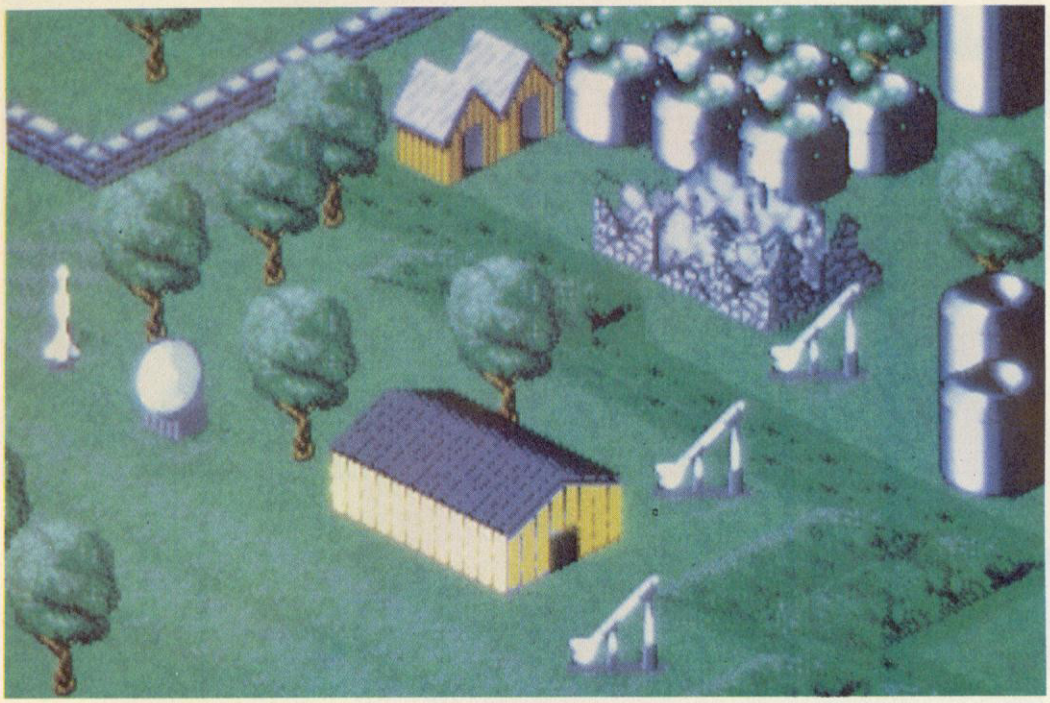
Wer strategische Probleme hat, darf Unterstützung per Hubschrauber anfordern (Amiga)



Feindliche Bunker sind nur schwer zu knacken



Die Ersatztruppe schwebt am Fallschirm zu Boden.



Radarstellungen zwischen Scheunen und Bäumen. (Amiga)

schirmspringern oder gegen bessere Bewaffnung eingetauscht werden. So wird aus dem Gewehr ein MG und daraus ein begehrter Flammenwerfer. Kleine, aber feine Animationen gehören schon zum guten Ton. So wundert es kaum, wenn ein unterbeschäftigter Rookie zur Zigarette greift, sich schlafen legt oder seinen Game Boy zückt und zur passenden Musik eine Runde *Tetris* spielt. Nachts werden die Männer müde und gähnen herzhaft, auf Wüstenmärschen schwitzen sie ordentlich und bei Schnee und Glatteis gibt's rasante Rutschpartien. Ob beim Laufen, Schwimmen oder Fallschirmspringen, die Bewegungen der *Rookies* sind eine Freude. Was wäre ein Heldendasein ohne Feinde? Kunstvoll getarnt, liegen sie hinter Büschen und Bäumen, Schuppen und Scheunen. Sind Eure Leute in der Nähe, stürmen sie hervor. Nun müßt Ihr die *Rookies* zum Gegenangriff steuern, Verwundete in Sicherheit bringen und zu allem Überfluß auf Spione achten und diese unschädlich machen.

Eine ziemlich bissige Handlung also, gekonnt locker verpackt. Einfallsreich und technisch auf der Höhe, bleiben ob der martialischen Handlung gemischte Gefühle. In England werden die harten *Rookies* sicher Begeisterung auslösen. Ob die Spielzeugsoldaten auch in Deutschland viele Freunde finden, wird sich im September zeigen. Amigas mit mindestens 1 MByte RAM werden als erste beliefert. Zum Jahresende sollen auch MS-DOS-PCs und Atari STs in den olivgrünen Genuß kommen.

Eva Hoogh

ESSER SOFT KÖLN
Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI		PC
Amberstar	78.00	78.00	Airbus A 320	95.00
Apidya	64.00	–.–	Airline	64.00
Bitmap Brothers Vol. 1	57.00	–.–	Another World	68.00
Black Crypt, kpl. dt.	57.00	–.–	Civilisation, engl.	84.00
Castles	68.00	–.–	Civilisation, kpl. dt.	95.00
Covert Action, kpl. dt.	79.00		Dune	78.00
Deliverance	57.00	–.–	Elvira II, kpl. dt.	79.00
Elvira II, kpl. dt.	71.00	71.00	Epic	75.00
Epic	68.00	–.–	Falcon 3.0, dt.	95.00
Eye of Beholder II	78.00	–.–	Heimdall	75.00
Formula 1 Grand Prix	79.00	79.00	Larry V, VGA, kpl. dt.	79.00
John Madden Football	57.00	–.–	Mad TV, kpl. dt.	85.00
King's Quest V (DV)	71.00	–.–	Might and Magic III, kpl. dt.	85.00
Larry V (DV)	71.00	–.–	Monkey Island II, dt.	85.00*
Mad TV	71.00	–.–	Operation Sledgehammer	43.00
Might & Magic III, kpl. dt.	71.00	–.–	Pacific Island	75.00
Monkey Island II	85.00*	–.–	Realms	75.00
Pacific Island (DV)	71.00	–.–	Scenery Coll. California	85.00
Parasol Stars	57.00	–.–	Sim Ant, kpl. dt.	85.00
Pinball Dreams	57.00	–.–	Space Ace II	79.00
Police Quest III (DV)	71.00	–.–	Steel Empire	68.00
Pools of Darkness	64.00	–.–	Teenage Turtles II	68.00
Race Drivin	68.00	–.–	Ultima VII	85.00
Space Quest IV (DV)	71.00	–.–	Ultima Trilogie	85.00
Special Forces	79.00	79.00	Ultima Underworld	85.00
Steel Empire	68.00	68.00	Wing Commander I Edition	99.00

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Toptitel auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners – SOLARIS – Annostr. 45 5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software – Cartridges, sowie Software für andere Computer–Systeme

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V–Scheck 6,– DM / bei Nachnahme 8,– DM Ausland nur Vorkasse per EC–Scheck 15,–DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.
Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. – Und los geht's!
Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 kB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel; unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95 oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6.00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

BEI UNS geht die POST ab
SOLAR GAMES

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung
Supermodule zu Superpreisen
+++ ca. 200 Spiele +++ wo +++ bei uns +++ vorbeikommen und antesten +++

SEGA ★ Nintendo

NES-Umbau auf US-Norm 60,- DM • MD-Spiele ab 39,- DM
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

CTHULHUS RUF



Cheops Schlafzimmer: nichts für nervöse Gemüter (MS-DOS/VGA)

H.P. Lovecraft steht in der direkten schriftstellerischen Tradition eines Edgar Allan Poe oder Ambrose Bierce. Der amerikanische Autor (1890 — 1937) schrieb wie seine beiden Landsleute unvergeßliche Horrorgeschichten, die noch heute zum Besten gehören, was das literarische Gruselgenre je hervorgebracht hat. Der im wirklichen Leben extrem glücklose Autor schuf mit seiner überbordenden Fantasie eine Parallelwelt von hypnotischer Kraft. Einer seiner größten Bewunderer, Stephen King, bekennt sich offen zu Lovecraft als seinem geistigen Ziehvater.

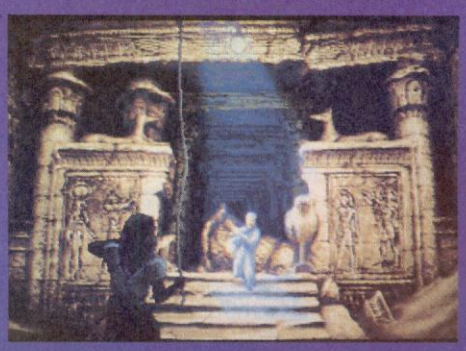
In Lovecrafts Welt tummeln sich uralte Götter und Besucher aus anderen Universen. Der Leser wird einem stetigen Gefühl der Bedrohung und Unsicherheit ausgesetzt, dem er sich nur schwer entziehen kann. Eine dieser archaischen Gottheiten aus einer anderen Dimension — Cthulhu — leiht inzwischen nicht nur einem überaus spannenden Brettrollenspiel seinen Namen, sondern kommt auch in dem Spiel ***Daughter of the Serpents*** als mysteriöser Drahtzieher zum Einsatz.

Millenniums neues Grafik-Adventure beginnt im Hafen von Alexandria. Wir schreiben das Jahr 1922 und stehen am Beginn einer Studienreise zu den Ausgrabungen der Pharaonengräber. Kaum haben wir das Schiff verlassen, werden wir Zeuge eines tödlichen Handgemenges. Was als normaler Kriminalfall beginnt, weitet sich bald zu einer grauenvollen Entdeckungsreise in die Urmythen der Menschheit aus. Irgendwo in den unterirdischen Labyrinthen der Pyramiden wartet das Grauen.

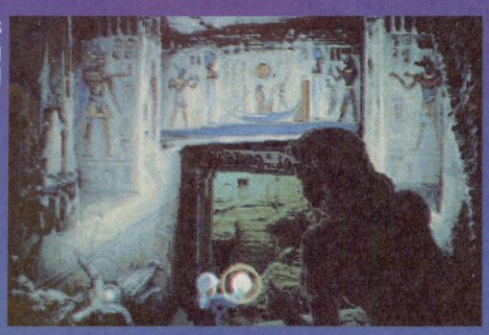
In *The Daughter of the Serpents* treten wir nie selbst in Erscheinung — alle Grafiken werden aus unserer Sicht geboten. Die direkte Verbindung zur Spielwelt ist deshalb die Maus: Alle Aktionen, die wir wahlweise ausführen können, werden automatisch durch sich verändernde Cursor verdeutlicht. Ein Druck auf die Maustaste, und wir führen ein Menügespräch, öffnen Schränke und Schatzkisten, manipulieren Gegenstände und wechseln den Ort. Betreten wir einen neuen Raum, wird eine entsprechende Grafik geladen. Den Pinsel führte dabei übrigens Pete Lyon, schon durch seine beeindruckenden Bilder in *The Godfather* angenehm aufgefallen.

Ob die Synthese aus Bild und Ton auch spielerisch hinhaut, erfahren wir im Oktober. Dann sollen die MS-DOS- und Amiga-Versionen zeitgleich erscheinen — sofern Cthulhu nichts dagegen hat. *vw*

H.P. Lovecraft ist ein Garant für wohligen Schauer. Das Adventure "Daughter of the Serpents" entführt uns in die Gedankenwelt des alten Meisters.



Mittels Maus werden alle Aktionen auf dem Bildschirm gestartet



Des Rätsels Lösung an der Wand

Dark Fantasy



Hound of Shadows: leider nur gedämpfter Grusel

Wie es sich für einen Kultautor gehört, hat sich auch um Lovecrafts Werke eine regelrechte Fankultur entwickelt. Auch für die beiden Programmierer von *Daughter of the Serpents*, Chris Elliott und Richard Edwards, gibt es nichts Größeres als einen Gruselausflug mit einem von Lovecrafts Büchern. Bereits in ihrem Erstling *Hound of Shadows* drehte sich alles um die Ideenwelt des Autors. Leider konnte das Programm spielerisch nicht das halten, was die Thematik versprach. Der Hund der Schatten war eine verquere und seltsame Mischung aus Rollenspiel und Grafik-Adventure, die nicht überzeugen konnte. Im neuen Programm setzen die beiden mehr auf die "Überzeugungskraft" der Story und weniger auf spielerische Mätzchen. Lovecraft-Fans dürfen also gespannt sein.

COMMODORE AMIGA 500
MIT FLUGSIMULATOR AIRBUS A 320



- **Commodore Amiga 500 (ohne Monitor)**
- **Joystick**
- **Software "Airbus A 320"**

Airbus A 320 - ein Flugsimulator der Spitzenklasse - wurde von einem Piloten der Deutschen Lufthansa entwickelt. Die exakten Navigationshilfen ganz Europas wurden von Profis für die Pilotenausbildung getestet und in dieses Programm integriert. Die Flugphysik stimmt in allen Details. Allein in Deutschland können 27 komplett ausgestattete Militärflughäfen angeflogen werden. Nach rund 600 Flugstunden - in Echtzeit - wird der Rang eines Chef-Piloten erreicht. Gegen Einsendung der Logbuch-Diskette erhalten Sie die goldene Airbus-Nadel. Anhand des Handbuchs wird der Anwender perfekt in die Bereiche der Navigation, Flugphysik, Steuerung, Flugverhalten und Spritberechnung eingewiesen, sodaß er wie ein professioneller Airbus-Pilot das Fliegen lernt.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN

Erhältlich bei allen Kaufhof-Filialen, Saturn Hansa-Häusern, Media-Märkten, Massa-Märkten und Vobis-Filialen

Finnen-Power

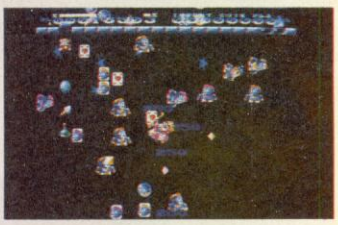
Aus dem hohen Norden hörte man bislang nur wenig Interessantes in Sachen Computerspiel. Dies soll sich nun ändern. Eine kleine Schar Programmierer hat sich in den letzten 18 Monaten in ein finnisches Blockhaus zurückgezogen, um aus dem Amiga das letzte Quentchen technischer Finesse herauszukitzeln. Terramarque heißt die Gruppe um Stavros Fasoulas (C-64-Besitzer erinnern sich wehmütig an sein High-End-Spiel *Quedex*), *Galactic* das neue Produkt. Mit technischen Highlights soll nicht gespart werden. 160 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm, Sechskanalsound, Digieffekte und tonnenweise Sprites versüßen das Actionleben. Was dran ist an der geplanten Actionüberdosis aus dem hohen Norden, wird *Galactic* im Spätsommer beweisen müssen. *mh*

Panik am Bildschirm: ***Galactic*** **strotzt vor Sprites.**



Dieser *Galactic*-Level erinnert ein wenig an *Bubble Bobble* (Amiga)

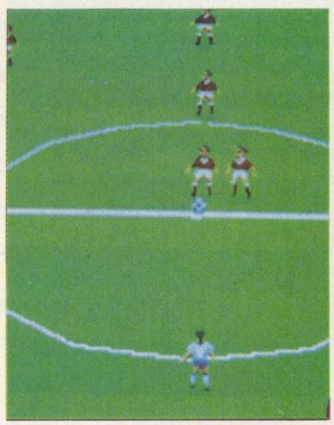


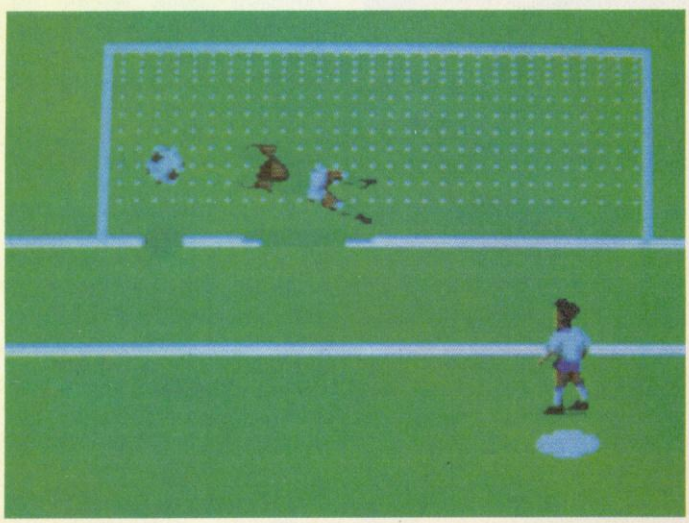


Bis zu 160 Farben gleichzeitig soll die *Galactic*-Grafik bieten

Anpfiff in 3D

Mit **Striker** läuft demnächst ein Fußballspiel auf, das mit 3-D-Grafik und einem *Kick Off*-ähnlichen Spielablauf das Sportlerherz erfreuen soll. Rage Software, ehemals Special FX unter Ocean, "publishen" mit *Striker* ihr erstes eigenes Produkt. Die 64 besten europäischen Teams kämpfen in einem überdimensionalen Europacup um den Sieg. Im Gegensatz zu allen anderen 3-D-Fußballspielen soll mit *Striker* eine neue Ära eingeläutet werden. Fließende und schnelle Grafik versprechen spaßigen Spielfluß ohne Einschränkungen. Amiga-Besitzer dürfen sich auf den Sommer freuen.





Striker **bietet eine *John-Madden-Football*-verwandte 3-D-Draufsicht**

Adlib-Angriff

Nach über einem Jahr Verzögerung ist es soweit: Die kanadische Firma Adlib schickt ihre neue Soundkarte, die **Adlib-Gold 1000** in das hartumkämpfte Musikkartenrennen. Ob Adlib den verlorenen Boden wieder wettmachen kann, den Konkurrenzkarten, hier besonders die Soundblaster-Karte, erobert haben, muß die Zukunft zeigen. Unterstützt wird die neue Adlib-Karte, die jetzt auch Digieffekte und Sprache beherrscht, bisher nur von weniger als einer Handvoll Spiele. Dafür sind schon jetzt einige Hardwarezusätze angekündigt. Ein *Surround*-Modul bietet ein paar neue Klangeffekte wie z.B. Echo, via SCSI-Adapter kann ein CD-ROM angeschlossen werden und dank dem Anrufbeantwortersystem wird aus der AdLib-Gold ein Anrufbeantworter. Einen ausführlichen Test der Adlib-Gold findet Ihr übrigens in der nächsten Ausgabe. Kosten soll die Grundkarte rund 450 Mark. Das Surround-Modul schlägt nochmals mit ca. 150 Mark zu Buche. Der Preis für den Anrufbeantworter stand zur Zeit noch nicht fest. *mh*

Letzte Meldungen

- **Das Sf-Rollenspiel "B.A.T. 2" kommt erst Ende Oktober nach Deutschland**
- **Nintendo kauft Virgins CD-ROM-Hammer *Guest* für das Super NES-CD-ROM**
- **Die Flugsimulation *Reach for the Skies* erscheint jetzt bei Virgin Games**
- **Microprose kauft das amerikanische Softwarehaus Paragon**

Alptraumhilfe

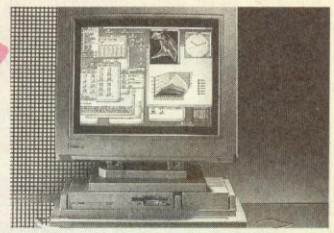
Alle Abenteurer, die bei dem Mindscape-Rollenspiel *Knightmare* an Puzzles verzweifeln oder von ekligen Monstern verspeist werden, dürfen jetzt aufatmen. Das **Knightmare Adventurer's Handbook** gibt Auskunft über die kniffligsten Stellen, hilft Rätsel zu lösen und Monster zu plätten. Dem 24 Seiten starken Heft liegt zudem eine farbige Faltkarte bei, auf der die verschiedenen Dungeonetagen aufgezeichnet sind. Unser Exemplar des Hilfsbüchleins ist komplett in Englisch, aber eine deutsche Übersetzung soll dieser Tage folgen. Kostenpunkt der literatischen Hilfestellung: Rund 20 Mark. *mh*



***Wer bei Knightmare* festhängt, kann sich jetzt das Lösungsheft kaufen**

Aufrüstung

Besser spät als nie, werden sich die Entwickler bei Atari gedacht haben und präsentierten jetzt die neuste Version des **STE/TT-Betriebssystems** TOS. Die Besonderheit des neuen TOS: Es ist (endlich) Multitasking-fähig. Was Amiga und PC schon seit längerem können, ziert nun auch Ataris Rechner. Mehrere Programme laufen in verschiedenen Fenstern gleichzeitig ab. Begrenzt ist die Anzahl der Applikationen nur durch den Speicherplatz des Computers. Besonders Besitzer eines TTs oder eines mit einem 68030 aufgebohrten ST/E können sich über das neue TOS freuen. Denn ohne die nötige Rechen-Power dürfte dem Prozessor bei vielen gleichzeitig geöffneten Fenstern die Luft ausgehen. Ob das Multi-TOS sich mit älteren Programmen und vor allem mit Spielen verträgt, stand zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht fest. Wer mehr über die neusten Atari-Produkte wissen möchte, sollte schon mal drei Tage Urlaub nehmen. Vom 21. bis zum 23. August findet die diesjährige Atari-Messe in Düsseldorf statt. *mh*



Atari wird Multitasking-fähig: Ob sich das neue TOS mit Spielen verträgt, muß sich aber erst zeigen.

Turbo-Amiga

Extra für Spielefans konzipiert, wurde uns von Soft & Sound ein kleines **Turbokärtchen** vorgeführt. Der Power-Winzling soll rund 400 Mark kosten und läßt sich ohne Lötarbeiten in jeden Amiga, in dem sich ein gesockelter 68000-Prozessor befindet, einbauen. Auf der Platine lauert ein 68020-Prozessor, im Prinzip ein aufgemotzter 68000er, der mit 14 MHz getaktet ist. Einige Spiele weisen tatsächlich eine ordentliche Geschwindigkeitssteigerung auf, z.B. *Red Baron*, andere hingegen ignorieren den 68020er oder stürzen gleich ab. Für solche Spiele könnt Ihr auf der Karte einen Jumper setzen, der den neuen Prozessor abschaltet. Das recht preisgünstige Gerät ist eher für Flugsimulatorfans geeignet. *ri*



Turbokarte im Miniformat: Der 68020-Prozessor bringt für einige Spiele die nötige Geschwindigkeit.



HIT-ATT

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 34). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Game Gear inklusive *Sonic the Hedgehog*, freundlicherweise gestiftet von der Firma World of Wonders aus Schwalbach. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

COMPUTER-SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Might & Magic 3	New World Computing
2.	Police Quest 3	Sierra
3.	F-117A Stealth Fighter	Microprose
4.	Larry 5	Sierra
5.	Gunship 2000	Microprose
6.	Wing Commander 2	Origin
7.	Ecoquest 1	Sierra
8.	King's Quest 5	Sierra
9.	Monkey Island 2	Lucasfilm Games
10.	Special Forces	Microprose

	TITEL	HERSTELLER
1.	Project X	Team 17
2.	Black Crypt	Electronic Arts
3.	Formula 1 Grand Prix	Microprose
4.	A 320 Airbus	Thalion
5.	Harlequin	Gremlin
6.	Special Forces	Microprose
7.	Elvira 2	Accolade
8.	Shadowlands	Domark
9.	Ultima 6	Origin
10.	Titus the Fox	Titus

Die Gewinner von Ausgabe 5

Fünf Spiele gingen an: Sebastian Bauer aus Schwabach, Jan Sommerkorn aus Burgdorf, Sascha KRasko aus Löhne, Dirk Biehl aus Hamburg und Matthias Fichtner aus Wölkau.



Die Hauptpreise: ein Game Gear inklusive *Sonic the Hedgehog*

VIDEO-SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Final Fantasy 2	Super NES	Square
2.	Dragon Legend	NES	Bandai
3.	Yoshi's Egg	NES	Nintendo
4.	Yoshi's Egg	Game Boy	Nintendo
5.	Zelda 3	Super NES	Nintendo
6.	Ice Hockey	NES	Bandai
7.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
8.	Super Adventure Island	Super NES	Hudson
9.	Mega Man 4	NES	Capcom
10.	Metroid 2	Game Boy	Nintendo

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2.	Super Bowl	NES	Tecmo
3.	Alleyway	Game Boy	Nintendo
4.	Sim City	Super NES	Nintendo
5.	Super Tennis	Super NES	Nintendo
6.	Tetris	Game Boy	Nintendo
7.	John Madden Football	Super NES	Nintendo
8.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
9.	Waialae Country Club	Super NES	T & E Soft
10.	Radar Mission	Game Boy	Nintendo

LESER-HITS

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(3)	The Secret of Monkey Island 2
4.	(4)	Bundesliga Manager Professional
5.	(9)	Populous 2
6.	(6)	Battle Isle
7.	(11)	Pirates
8.	(8)	Wing Commander 2
9.	(15)	Railroad Tycoon
10.	(—)	Star Trek — 25th Anniversary
11.	(—)	Lotus 2
12.	(5)	Turrican 2
13.	(16)	Eye of the Beholder
14.	(—)	Formula One Grand Prix
15.	(—)	Eye of the Beholder 2
16.	(12)	Civilization
17.	(10)	Wing Commander
18.	(—)	Gunship 2000
19.	(—)	Secret Weapons of the Luftwaffe
20.	(—)	Falcon 3.0

TACK

MEDIA-CONTROL-CHARTS

AMIGA

1. 320 Airbus
2. Bundesliga Manager Professional
3. Formula 1 Grand Prix
4. Populous 2
5. Pinball Dreams
6. Special Forces
7. Ultima 6
8. Battle Isle
9. Steigenberger Hotelmanager
10. Birds of Prey

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Bundesliga Manager Professional
3. Lemmings
4. Civilization
5. Falcon 3.0
6. A320 Airbus
7. Star Trek
8. Gunship 2000
9. Mad TV
10. F-117 A Nighthawk



EINSAME INSEL



Die all-time-Hits von Soundhexer Chris Hülsbeck

Super Mario Bros. 4
Lemmings
Tetris (Game Boy)
The Sentinel
Populous

LESERHITS

Amiga

1. Monkey Island
2. Bundesliga Manager Professional
3. Populous 2
4. Lemmings
5. Battle Isle

Atari ST

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Pirates
4. Railroad Tycoon
5. Dungeon Master

C 64

1. Pirates
2. Turrican 2
3. Zak McKracken
4. Turrican
5. Ultima 6

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Monkey Island
3. Wing Commander 2
4. Lemmings
5. Bundesliga Manager Professional

Handheld

1. Sonic
2. GG Shinobi
3. Castle of Illusion
4. Final Fantasy 2
5. R-Type

Mega Drive

1. EA Hockey
2. Sonic
3. Quackshot
4. Shining in the Darkness
5. Castle of Illusion

TPARADE

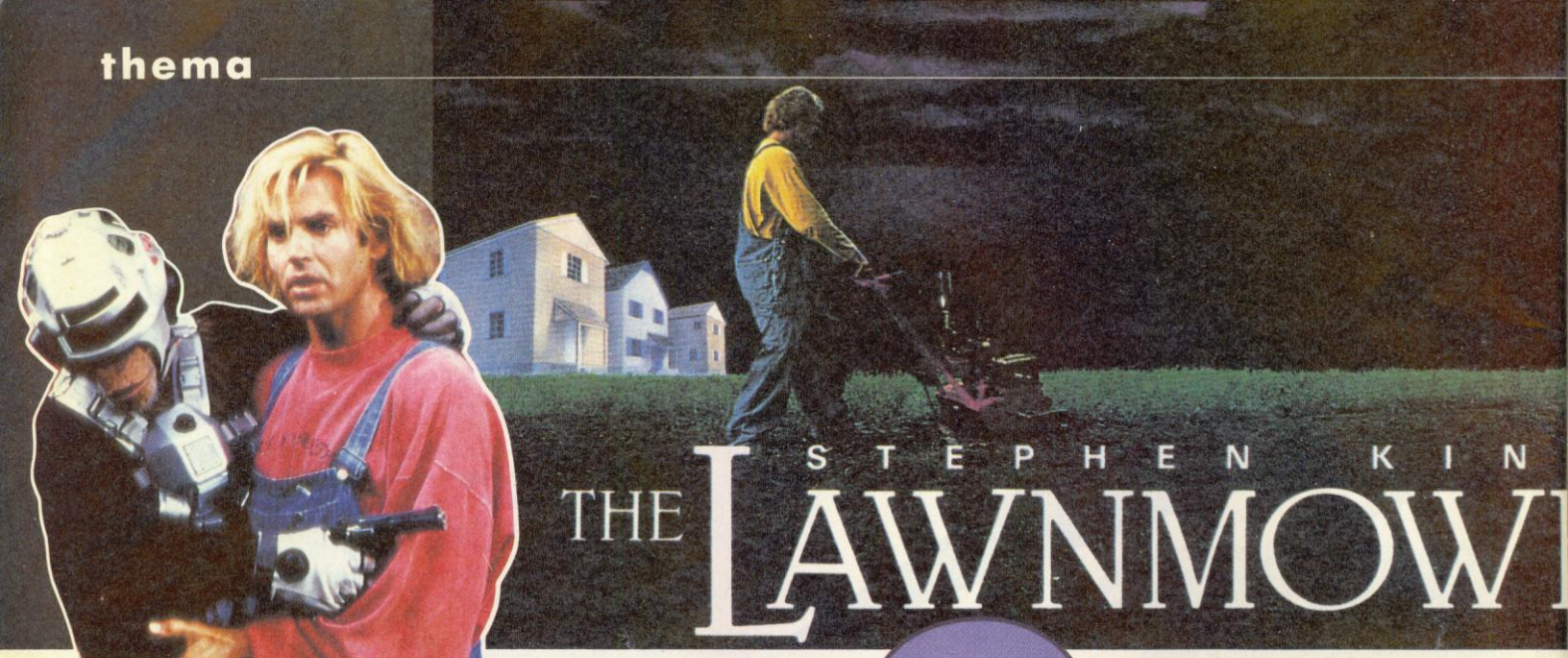
	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
	Lucasfilm Games	16. Monat
	Psygnosis	15. Monat
	Lucasfilm Games	3. Monat
	Software 2000	6. Monat
	Electronic Arts	4. Monat
	Blue Byte	6. Monat
	Microprose	56. Monat
	Origin	7. Monat
	Microprose	16. Monat
	Interplay	1. Monat
	Gremlin	5. Monat
	Rainbow Arts	13. Monat
	SSI	11. Monat
	Microprose	1. Monat
	SSI	1. Monat
	Microprose	2. Monat
	Origin	17. Monat
	Microprose	4. Monat
	Lucasfilm Games	5. Monat
	Spectrum Holobyte	1. Monat

VERKAUFSHITS



World of Wonders
Marktplatz 39
6231 FFM-Höchst/Schwalbach
Tel.: 06196/84747

1. Sim Ant Maxis	**6. Star Trek 25th** Interplay
2. Monkey Island 2 Lucasfilm Games	**7. Eye of the Beholder 2** SSI
3. Ultima 7 Origin	**8. Falcon V.3.0** Spectrum Holobyte
4. Ultima Underworld Origin	**9. Pinball Dreams** 21st century
5. Wayne Gretzky 2 Bethesda Softworks	**10. Grand Prix F1** Microprose



STEPHEN KIN

THE LAWNMOW

CYBERSEX & RASENPFLEGE

Dr. Angelo macht dem tumben Gärtner Jobe sein Angebot



Lust im Cyberspace — Intelligenz durch Virtual Reality: Der "Tron"-Nachzieher "The Lawnmower Man" beschert dem Computerfreak ein atemberaubendes Erlebnis.





G'S ERMAN



Mittels Drogen entwickelt sich Jobe zur Intelligenzbestie

Cyberspace, Virtual Reality — eine völlig neue Dimension naht. Physikalische Gesetze zerschmelzen in High-Tech-Computern, Grenzen brechen auf, ungeahnte Ausflüge in zukünftige Dimensionen werden zur (virtuellen) Realität. Das zweite Jahrtausend geht zur Neige; der Computer hat sein Image verloren, einzig als unkreatives Hilfsmittel bei drögen Schreibarbeiten oder simplen Datenverarbeitungen nützlich zu sein.

Seit William Gibson, unter Computerfreaks längst als ultimativer Kultautor gehandelt, Anfang der 80er Jahre den Begriff "Cyberspace" prägte (1982 — "Burning Crome", "Neuromancer"), steht die Computerwelt Kopf; die Unterhaltungsindustrie schreibt dem Cyberspace gar eine multimediale Zukunft zu, die der bahnbrechenden Erfindung des Fersehens gleichkommen soll.

Symbole, Ziffern, Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information... Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3-D, unendlich ausgedehnt... Cyberspace.

aus Neuromancer

Dank hochgezüchteter Elektronik realisiert sich Gibsons Science-fiction-Idee schon in so manchem Schaltkreis. Im Cyberspace (auch Matrix) wird der öden Realität entflohen und als Ersatz in einer computergenerierten 3-D-Welt durch die Gegend gerauscht. Begriffe wie "Cyberpunk" und "Cyberdelik" prägen die künstlichen Welten; Pessimisten sehen mit der "Virtual Reality" gar eine übermächtige Droge auf uns zukommen — das LSD des neuen Jahrtausends. Mit Hilfe einer monströsen Brille und diverser Sensorenklamotten gleitet der Benutzer in die computergenerierte Scheinrealität ab.

Hier schlägt King zu: Getreu seinem Grundsatz, den Horror der Zivilisation und des Fortschritts an den Mann zu bringen, greift er in seiner Vorlage zu *The Lawnmower Man* (zu deutsch: Der Rasenmähermann) die künstlichen Welten des Cyberspace und der Virtual Reality auf und bringt uns zukünftige "Einsatzmöglichkeiten" auf die ihm eigene Art näher. Ob als Droge, Bildungsmaschine oder Lustobjekt — die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt.



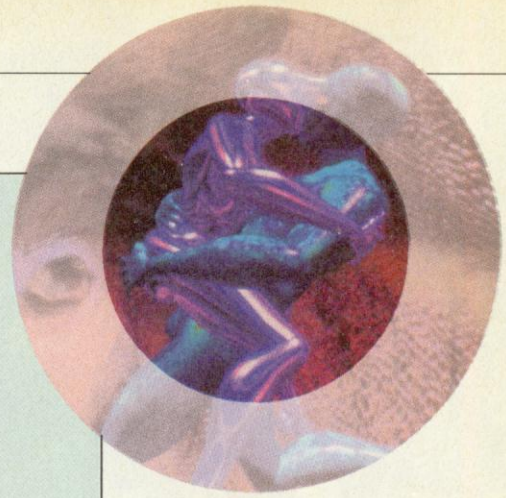
Unten: Mit seinem "Cybersuit" taucht Jobe in die Welt der Virtual Reality

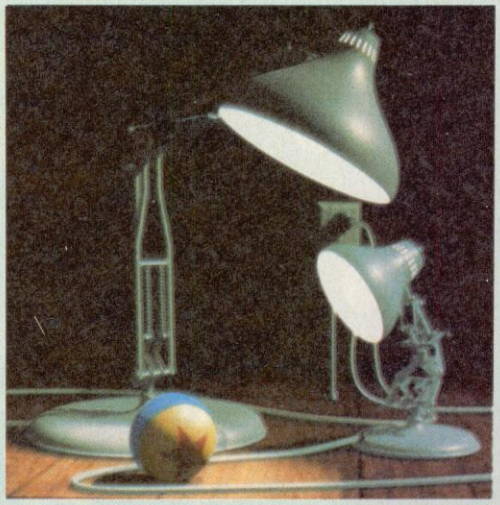


The Story so far...

Dabei begann doch alles so harmlos: Jobe Smith alias Jeff Fahey (u.a. "Weißer Jäger, schwarzes Pferd"), begeisterter Gärtner des städtischen Kirchgeländes und deshalb als "Rasenmähermann" bekannt, lebt zufrieden und glücklich in seiner Simpelwelt. Ein Handicap macht ihn jedoch zu einem

"Tron"folger





Pixars "Luxos jr." ist der wohl bekannteste Computeranimationsfilm

Die Idee, aufwendige Computergrafiken und -animationen in einem Kinofilm zu verwenden, ist nicht neu. Bereits 1975 spukte die Idee im Kopf des Regisseurs Steven Lisberger herum, beeindruckt von der Vorführung einer surrealen Computeranimation der Firma MAGI (Mathematical Applications Group Incorporated). Der 24-jährige Nachwuchstrickfilmer beschließt, diese Technik in einem seiner nächsten Filme zu verwenden. In den folgenden Jahren versucht er, seine Ideen mit mehr oder weniger Erfolg an den Mann zu bringen — allein die Disney-Studios bekunden ihr Interesse. "Als wir das Projekt planten", meint Produzent Kushner, "existierte die benötigte Computertechnologie noch gar nicht. Wir hofften einfach auf die stürmische Entwicklung dieses Sektors und daß uns dann zu Drehbeginn die geeignete Technik zur Verfügung stehen würde." So entstand 1982 ein Film, der auf dem Gebiet der Computeranimationen als bahnbrechend gilt: *Tron*.

Erzählt wird die Geschichte von Flynn (Jeff Bridges), dem Programmierer des neuesten Spielhallenhits "Space Paranoids". Seine Auftraggeber von "Encom" klauen den Sourcecode — Flynn entschließt sich zum Einbruch in die Encom-Zentrale und landet prompt in den Schaltkreisen des finsteren "Master Control Programs". Er verwandelt sich in "Clu", einen Gladiator der Telespielarenen, und beginnt seine Odyssee durch die Arenen einer feindlichen Computerwelt.

Für die Computeranimationen in *Tron* wurden von Disney nur anerkannte Spezialisten rekrutiert.

Fahrzeuge und Dekors übernahm der renommierte Werbedesigner Syd Mead (u. fa. "Blade Runner"- und "Alien"-Design — macht zur Zeit bei "Cyberdreams" sein erstes Computerspiel: *Cyber Race*). Die Farbberatung übernahm Air-Brush-Künstler Peter Lloyd; Jean "Moebius" Giraud, Kultzeichner der bekannten Erwachsenencomics, skizzierte die Kostüme, und Harrison Ellenshaw (erstellte unter anderem die "Krieg der Sterne"-Hintergründe) wechselte von Lucasfilm zu Disney, um an *Tron* mitzuarbeiten.

Was bei all den Spezialisten herauskam, konnte sich damals (und auch heute noch) sehen lassen: Fürs Kinopublikum war *Tron* jedoch eine Ecke zu modern. Zwar wurden durch den hohen Computereinsatz die Produktionskosten von veranschlagten 50 Millionen Dollar auf schlappe 21 Millionen reduziert — eingespielt hat die Schaltkreishatz jedoch nur 16,8 Millionen Dollar.

Tief beeindruckt von dem Verlust war Disney allerdings nicht, da sie bereits 1989 mit der Computergrafikfirma "Pixar" (u.a. "Luxos jr.") einen Vertrag über drei Filme schlossen, die in den nächsten Jahren entstehen sollen — "only digital".



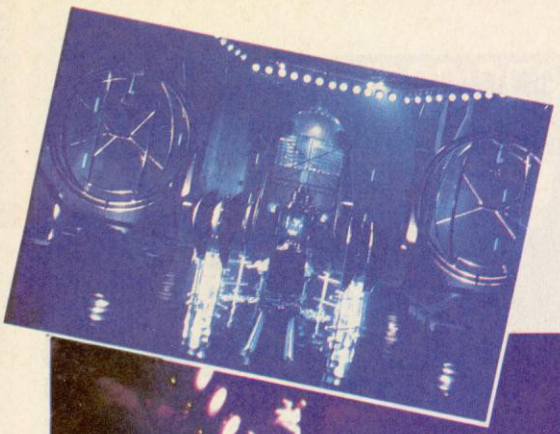
Während in *Tron* die Schauspieler erst schwarzweiß gefilmt, dann die 75000 Bilder handkoloriert und über die Computergrafik geblendet wurden, lief bei *The Lawnmower Man* alles im Computer ab

bedauernswerten Individuum: Als erwachsener Mann besitzt er gerade mal das geistige Potential eines Sechsjährigen; verspottet von der Jugend, unterdrückt von einem bösartigen Pfarrer.

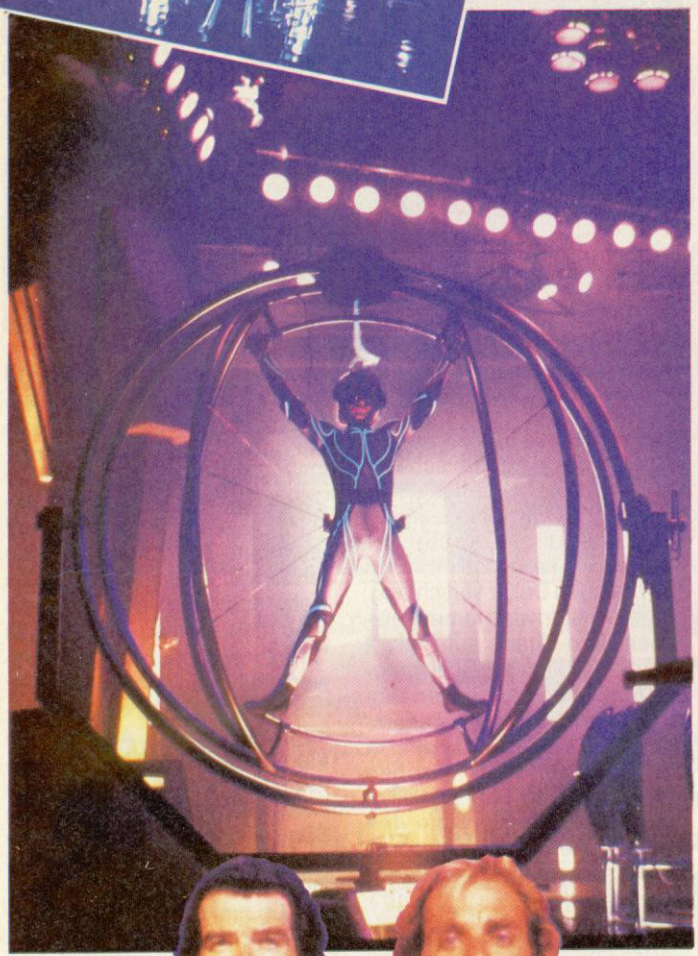
Unglücklicherweise befindet sich in der Nähe das geheime Labor der Firma Cybertech, in dem der begabte Forscher Dr. Angelo (Pierce Brosnan) seinen Forschungen nachgeht. Mit Hilfe spezieller Drogen und einer großrechnergesteuerten Virtual-Reality-Welt versucht er, bei Tieren die Entwicklung des Gehirns zu beschleunigen und ihnen, natürlich zu militärischen Zwecken, "Intelligenz" einzuhauchen.

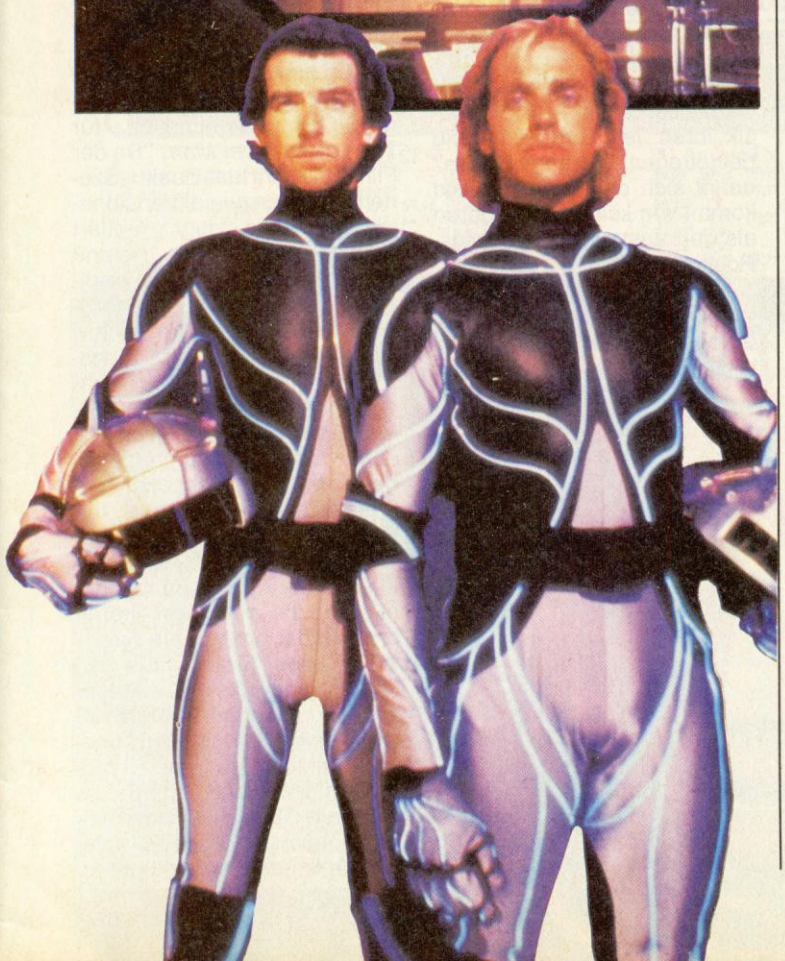
Pierce Brosnan: "Als ich Ärger mit meinen Vorgesetzten hatte, entschloß ich mich, privat weiterzuforschen und Jeff (Jobe) sozusagen als mein menschliches Versuchskaninchen zu benutzen." Jobe sagt nicht nein, und so gelingt das Experiment — dank Droge und Cyberspace. Mit futuristischem Sensoranzug entdeckt er den Cyberspace: Binnen kürzester Zeit entwickelt sich Jobe zur Intelligenzbestie mit erstaunlichen psychischen Fähigkeiten. Er kann plötzlich Gedanken lesen und entdeckt seine telekinetischen Eigenschaften (sinnvoll: Er läßt weltweit alle Telefone klingeln). Jobes Verwandlung hinterläßt nicht wenige Spuren: Mit den Jugend-Gangs wird er spielend fertig, er beginnt gar eine Affäre mit der städtischen Sexbombe Marnie (Jenny Wright), die zu Zeiten seiner Mähorgien noch über ihn lachte.

Diese Entwicklung kann natürlich nicht ohne Nebenwirkungen bleiben: Durch fortlaufende Drogeninjektion wird aus dem naiven Gartenfreund eine zunehmend arrogante, weltfremde, ja sogar gewaltlüsterne Technobestie. Das Experiment gerät außer Kontrolle; Dr. Angelos militärische Auftraggeber funken dazwischen, Jobe verwächst zunehmend mit dem Cyberspace, verpaßt sich Überdosen und fängt an,



Die Gyrosphäre, hergestellt von "Reel EFX", kostete 80000 Dollar und dient zur Simulation aller Bewegungen im Cyberspace





Computerspiele Vermietung

für Amiga und PC

jetzt auch via Post!

Wo?

Bei MULTIMEDIA

dem etwas anderen Versand

Vor dem Kauf könnt Ihr nun Euer Spiel ausführlich testen und Euch dann entscheiden, ob Ihr das Spiel kaufen oder lieber einfach wieder zurückschicken wollt. Fordert unser Info gegen 2,50 DM in Briefmarken an bei:

Laden **MULTIMEDIA** Versand
Inh. H. Haase
Waldhausener Straße 222 · 4050 Mönchengladbach 1
Tel. 0 21 61 / 39 22 20 · Fax 0 21 61 / 39 20 81 · 12-19 Uhr

Im Angebot:

386 DX, 33 MHz, Desktop-Gehäuse, 4-MB-Speicher, 1x3,5"/1,44- und 1x5,25"/1,2-Laufwerk,16 Bit VGA-Karte, 1 MB, HD-Wechselrahmen, AT Bus Controller, 2xseriell, 1xparallel, MF-Tastatur	**nur**	**1699,-**
Motherboard 386 DX, 33 MHz Cache		**599,-**
CD ROM Laufwerk intern, Windows CD, Kings quest 5 CD		**699,-**
Amiga 500 Speichererweiterung 512 KB, mit Uhr, abschaltbar		**69,-**
Amiga externes 3,5"-Laufwerk		**139,-**
A 500 + Kickstartumschaltplatine mit ROM V 1.3 für bessere Kompatibilität		**99,-**
A 500 + Speichererweiterung auf 2 MB		**149,-**

Achtung! **Achtung!**

Wir suchen Geschäftspartner in Deutschland, Österreich und der Schweiz, die unsere Idee übernehmen möchten und zusammen mit uns einen weiteren Schritt in Richtung Zukunft gehen. Interessenten melden sich bitte unter: Telefon 0 21 61 / 39 22 20, 19.00 - 20.00 Uhr.

Achtung! **Achtung!**



Die Affäre beginnt — Jobe wird verführt — Romantik pur



Noch sitzt Marnie ahnungslos in ihrem Sportcoupé...



Kino-King

Steven King, wohl bekanntester und meistgelesener Horrorautor unserer Zeit, liegt der Kinofilm ganz besonders am Herzen. Von fast jedem seiner Bücher gibt's eine Verfilmung. Im *Friedhof der Kuscheltiere* bekleidete der Meister sogar eine Nebenrolle und sorgte dafür, daß seine Lieblingsband *The Ramones*, ihres Zeichens amerikanische Kult-Punkband, den Titelsong johlen durfte. In untenstehender Tabelle findet Ihr die bedeutendsten Kinofilme, die nach King-Vorlagen entstanden sind.

Titel	Jahr	Einnahmen in Dollar
Carrie	1976	15207500
Shining	1980	30900000
Running Man	1987	16000000
Friedhof der Kuscheltiere	1989	26400000
Graveyard Shift	1990	11352000
Misery	1991	50359000

Leute umzubringen (King-gemäß: mit seinem geliebten Rasenmäher). Dank Jobes Fähigkeiten und seiner unglaublichen "Ich will alles"-Motivation, tönt Angelo im Grundtenor arg vieler Horrorfilme: "Keiner kann ihn stoppen..."

Schließlich versammelt sich gegen Filmende die gesamte Schauspielermannschaft in den Cybertech-Labors zum gigantischen Showdown in der künstlichen Welt. Alle gegen Jobe...

Attraktiv & preiswert

Die Geschichte klingt interessant, doch das Herausragende an dem Film sind die Spezialeffekte und Computeranimationen während der Cyberspace-Virtual-Reality-Szenen. Mit einem 10-Millionen-Dollar-Budget dürfte *The Lawnmower Man* getrost zu den Low-Budget-Produktionen gezählt werden — dabei schwärmen britische Fachmagazine: "Die Computeranimationen sehen besser aus als bei *Terminator 2*", der ja bekanntlich 100 Millionen Dallar verschlang. Mittlerweile in den amerikanischen Kino-Charts auf Platz 2 gelandet, spielte *The Lawnmower Man* schon am ersten Wochenende nahezu die gesamten Produktionskosten ein. In den nächsten drei Wochen brachte der Film über 30 Millionen Dollar. Die Story um den Rasenmähermann liegt somit nur knapp hinter Paramounts Teenie-Komödie *Wayne's World*, die um einiges teurer war. Außerdem hat die Filmmusik ihren Teil zum Filmerfolg beigetragen. "Strange Desire" nennt sich der Titelsong und kommt von keinen Geringeren als den australischen Erfolgs-Rockern INXS.

Die Computeranimationen in *The Lawnmower Man*, "Cyberboogie" (ein Virtual-Reality-Spiel) und "Cybersex" — letztere zwischen Jobe und Marnie vor surrealistischem Lavahintergrund — seien so mitreißend, daß die Branchenbibel "Variety" meinte: "Der Vergleich mit *Tron* liegt auf der Hand. Dabei zeigt sich ganz einfach, wie sehr sich Computeranimation in zehn Jahren weiterentwickelt hat." Heutzutage lassen sich Tricks à la "Tron" erheblich billiger bewerkstelligen. Der Londoner Hersteller Allied Vision beauftragte allein für die knappe Viertelstunde Cyberspace-Szenen zwei amerikanische Computergrafikfirmen. Die in San Francisco beheimatete *Xaos Inc.* produzierte in Zusammenarbeit mit den Special-Effects-Spezialisten von Western Images sieben Minuten Computeranimation für *The Lawnmower Man*. "Da der Film die Virtual-Reality-Szenen auf einer zweidimensionalen Leinwand zeigt", erklärt Xaos-Mitarbeiterin Helene Plotkin, "war es möglich, traditionelle Computergrafik-Hardware zu benutzen." Xaos schuf zum Beispiel die Animationsszene, in der Jobe erste Erfahrungen mit dem Reich der Virtual Reality sammelt: "Was Sie sehen, ist eine computergenerierte Hand des Schauspielers und wie er mit ihr Dinge in der Welt der Virtual Reality bewirkt. Es scheint, als wäre man in einem Kontrollraum mit Monitoren, die alle diese herrlichen Bilder projezieren."

Die *Angel Studios* aus San Diego entwickelten weitere acht Animationsminuten im Cyberspace. Mit Hilfe von "Scenix", einem Animationsprogramm von Brad Hunt, dem Software-Spezialisten der Angel Studios, schufen vier Designer Animationen, die ihres-



SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK

DIE SPEZIALISTEN

DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION

HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	-
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	239,-	-
Am. Mouse (Roctec)	-	44,95	-
Am IMB Speichererweiterung +	-	89,95	-
Am. 1MB + Kick Off 2	-	99,95	-
A 1MB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,95	-
1869 ++	84,95*	74,95*	-
Abandoned Places ++	84,95*	74,95	74,95*
Aces of the Pacific	99,95*	-	-
Airbus 320 ++	99,95	94,95	94,95
Air Support +	i.V.	64,95*	-
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95	79,95
Amberstar 1 Lsg.-Buch ++	29,95*	29,95	29,95
Apidya +	-	69,95	-
Armada 2525 +	89,95*	-	-
Ashes of Empire +	i.V.	i.V.	-
A.T.A.C.	99,95*	-	-
A-Train +	89,95*	i.V.	-
Bandit Kings of Anc. China +	89,95	84,95	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	i.V.	-
B.A.T. 1 ++	74,95	74,95	84,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	74,95*	74,95*
Battle Isle ++	84,95	69,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Black Crypt (inc. Cluebook) +	i.V.	69,95	-
Black Gold +	74,95	69,95	69,95
Black Sect ++	84,95*	74,95*	74,95*
Bonk +	-	69,95*	-
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	-
Buck Rogers 2	79,95	69,95*	-
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V.	-
Buck Rogers Brettspiel v. TSR +	79,95	79,95	79,95
Bundesliga Manager 2 ++	74,95	69,95	69,95*
Cadaver - The Payoff ++	i.V.	39,95	39,95
Castles +/++	84,95	69,95	-
Castles Data Disk	39,95	i.V.	-
CH Products Gamecard 33 MHz	89,95	-	-
CH Products Flightstick	89,95	-	-
Champions of Krynn +	69,95	69,95	-

	PC	Amiga	ST
Chaos Engine +	-	69,95*	69,95*
Chaos Strikes Back	-	69,95	69,95
Chessmaster 3000 +	89,95	-	-
Civilisation ++	104,95	-	-
Civilisation Brettspiel +	79,95	79,95	
Command HQ +	94,95	-	-
Conan +	84,95	74,95*	74,95*
Conq. of Lg Bow - R. Hood +	89,95	89,95*	?????
Conquestador ++	74,95*	74,95	74,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	74,95
Darklands	104,95*	-	-
Dark Queen of Krynn	74,95*	i.V.	-
Dark Seed +	89,95*	i.V.	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Deuteros ++	-	74,95	74,95
Die Kathedrale ++	84,95	84,95	?????
Dragonflight ++	84,95*	69,95	69,95
DSA-Die Schicksalsklinge ++	84,95*	69,95*	69,95*
DSA Rollenspiel (Schmidt)	alle Module auf Lage		
Dungeon Master	89,95*	69,95	69,95
Dynablasters +	74,95*	69,95*	69,95*
Eco Quest +	89,95	i.V.	-
Elvira 1 ++	89,95	74,95	74,95
Elvira 2 ++	89,95	74,95	74,95
Epic +	74,95*	69,95	69,95*
Eye of the Beholder 1	49,95	69,95	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2	79,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	i.V.	-
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	89,95	84,95	84,95
Falcon 3.0	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95	69,95
Fate Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95	39,95
Fire & Ice +	-	69,95*	69,95*
Flight of the Intruder +	39,95	39,95	79,95
Formula 1 Grand Prix +	89,95*	84,95	84,95
Gateway +	89,95*	-	-

	PC	Amiga	ST
Gateway to Savage Frontier 1	74,95	69,95	-
Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95	i.V.	-
Gateway to Savage Frontier 2	74,95	i.V.	-
Global Conquest	89,95	-	-
Global Effect +	74,95*	69,95*	69,95*
Gobliiins ++	69,95	69,95	69,95
Gods +	84,95	69,95	69,95
Gravis Joystick	99,95	79,95	79,95
Great Courts 2 ++	74,95	69,95	69,95
Gunship 2000 +	104,95	-	-
Hard Nova +	74,95	69,95	69,95
Harpoon 1.2.1 +	89,95	79,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Heart of China ++	89,95	89,95	-
Heroes of the 357th +	89,95*	-	-
Humans +	79,95*	69,95*	69,95*
Indiana Jones 3 (PC-VGA !!) ++	89,95	69,95	69,95
Indiana Jones 4	84,95*	i.V.	i.V.
Indiana Jones 4 Lg.-Buch ++	15,00*	15,00*	15,00*
Infocom Adventures diverse	19,95	19,95	??
Jaguar +	-	69,95*	69,95*
Jetfighter 2 ++	89,95	i.V.	-
John Madden Football +	84,95*	69,95	-
Kick Off 2 ++	69,95	59,95	59,95
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95*	i.V.	?????
Kings Quest 5 ++/+	109,95	84,95	?????
Knights of the Sky +	94,95	84,95	84,95
Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95	84,95	?????
Larry 3 ++	99,95	99,95	?????
Larry 5 ++/+	99,95	84,95	?????
Legend of Faerghail ++	74,95	69,95	69,95
L'Empereur	99,95	-	-
Lemmings 1 +	49,95	49,95	49,95
Lemmings Zusatzdisketten +	59,95	54,95	54,95
Links +	89,95	i.V.	-
Links - neue Kurse da !!	44,95	-	-
Loom ++	74,95	74,95	74,95
Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95*	i.V.

Game Boy		Super NES	
Altered Space	69,95	Act Raiser	129,95
Battle Bull	79,95	Adams Family	149,95
Bubble Bobble	59,95	Battle GP	139,95
Bugs Bunny	79,95	Drakkhen	159,95
Castlevania 1	59,95	Dungeonmaster	149,95
Choplifter 2	69,95	F-Zero	139,95
Double Dragon	69,95	Formation Soccer	149,95
Dr. Mario	54,95	John Madden Footh.	159,95
Duck Tales	59,95	Lemmings	139,95
Dynablasters	59,95	Might & Magic	159,95
F-1 Race	69,95	Pilot Wings	139,95
Faceball 2000	69,95	Raiden D.	149,95
Final Fantasy Lgd 1	84,95	RPM Racing	139,95
Final Fantasy Lgd 2	84,95	Sim City	149,95
Final Fantasy Adv.	84,95	Sim Earth	159,95
Game Boy Wars 2	84,95	Soul Blader	139,95
Gauntlet 2	69,95	Super Mario World	139,95
Ishido	69,95	Ultima 6	159,95
Kick Off	69,95	UN-Squadron	139,95
Klax	69,95	Zelda	139,95
Loopz	49,95		
Marble Madness	69,95		
Mickeys Dang. Ch.	79,95		
Mickey Mouse 2	79,95		
Mysterium	69,95		
Nemesis 1	59,95		
Pinball R. of Gator	49,95		
Prince of Persia	69,95		
Robocop	69,95		
R-Type	69,95		
Rockman World 1	59,95		
Sagaia	69,95		
Shanghai	59,95		
Simpsons	69,95		
Super Mario Land	49,95		
Super RC Pro Am	69,95		
Sword of Hope	79,95		
Teenage Turtles 1	69,95		
WWF Superstars	69,95		

LYNX

Lynx 2 dt.	
1 Jahr Garantie	199,95
Lynx Netzteil	24,95
A.P.B.	74,95
Awesome Golf	74,95
Checkered Flag	64,95
Cyberball	74,95
Gauntlet	74,95
Ishido	74,95
Rolling Thunder	74,95*
Shanghai	74,95
Slime World	64,95
Toki	74,95
Turbo Sub	64,95
Warbirds	64,95
World Class Soccer	74,95*
XyBots	74,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

Software zum Anfassen

Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizensierte Nintendo-Module

Maniacs Verkaufs Charts

1. Ultima 7
2. Battle Isle + Data Disk
3. Monkey Island 2
4. Ultima 6
5. Ultima Underworld
6. Might & Magic 3
7. Eye of Beholder 2
8. Civilisation
9. Bundesliga Man. 2
10. Falcon 3.0

Maniacs TOP 20

11. Sim Ant
12. Pools of Darkness
13. Special Forces
14. Wing Commander 2
15. Gunship 2000
16. SWOTL
17. E.A Hockey
18. Formula 1 GP
19. Railroad Tycoon
20. Silent Service 2

HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden

Der Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs
proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK
******** Die Nummer 1 in Berlin ********

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
85 Quadratmeter Software pur

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line

	PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 2 +	74,95*	-	-
Lost Admiral	89,95	84,95*	-
Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	64,95	64,95
M1 Tank Platoon +	99,95	84,95	84,95
Mad TV ++	84,95	72,95*	-
Magic Candle 2 +	84,95	-	-
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	74,95	74,95
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	69,95
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	69,95
Midwinter 2 ++	104,95	84,95	84,95
Might & Magic 2	74,95	74,95	-
Might & Magic 3	79,95	-	-
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95	-
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95	-
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	69,95
Monkey Island 2	69,95	-	-
Monkey Island 2 ++	89,95	79,95*	i.V.
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,00	15,00	15,00
M.U.D.S. ++	69,95	29,95	-
Pacific Islands	84,95*	69,95*	-
Parasol Stars (Bubble Bobble 3)+	-	69,95	-
Patrizier ++	74,95*	74,95*	74,95*
Patton Strikes Back	89,95	-	-
Perfect General	89,95	84,95	-
Perfect General Szenery Disk	69,95	i.V.	-
PGA Tour Golf +	74,95	69,95	-
PGA Golf Kurse +	39,95	39,95*	-
Pinball Dreams +	i.V.	69,95	-
Pirates +	64,95	64,95	64,95
Plan 9 from Outer Space +	i.V.	74,95*	i.V.
Planets Edge	84,95	69,95*	-
Pools of Darkness	74,95	69,95	-
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	-
Pool of Radiance +	64,95	64,95	?????
Police Quest 3 ++/+	99,95	84,95*	?????
Populous 2 +	i.V.	69,95	69,95
Powermonger +	84,95*	59,95	59,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95	39,95
Project X +	-	69,95*	-

	PC	Amiga	ST
Quest for Glory 2 (Sierra) +	89,95	89,95	?????
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	84,95	84,95
Rampart +	89,95*	i.V.	-
Realms +	84,95	74,95	74,95
Rebel Racer ++	74,95*	69,95	-
Red Baron 1 ++/+	99,95	89,95	-
Rings of Medusa 2 ++	74,95	69,95	69,95
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	-
Rocketeer +	69,95	-	-
Roland LAPC-1	899,-	-	-
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	69,95*
Sensible Soccer +	i.V.	69,95*	69,95*
Shadowlands +	84,95*	72,95	72,95
Shanghai 2	84,95	74,95*	
Shuttle ++	124,95	109,95*	109,95*
Siege	89,95*	-	-
Silent Service 2 +	89,95	84,95	84,95
Sim Ant ++	99,95*	89,95	-
Sim City/Populous +	74,95	74,95	74,95
Sim City Architecture 1 o. 2 +	39,95	39,95	?????
Sim Earth ++	89,95	72,95*	?????
Soundblaster 2.0 ++	289,-	-	-
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	499,-	-	-
Soundblaster CD ROM ++	699,-	-	-
Soundsystem inc. SoundBl. 2.0, Joystick, Stereoboxen, Kings Q. 5	474,95	-	-
Space Crusade +	84,95*	69,95	69,95*
Space Max ++	79,95	69,95*	-
Space Quest 1 VGA+	89,95	84,95*	?????
Space Quest 3 ++	99,95	99,95	99,95
Space Quest 4 ++/+	99,95	89,95	?????
Special Forces +	94,95*	84,95	84,95
Speedball 2 +	84,95	69,95	69,95
Spirit of Adventure ++	74,95	69,95	69,95
Starbyte Super Soccer ++	74,95	69,95	69,95
Star Control 2 +	89,95*	i.V.	-
Starflight 1 +	39,95	39,95	39,95
Starflight 2	69,95	69,95	?????
Star Treck - 25th Anniversary +	84,95	i.V.	-

	PC	Amiga	ST
Steigenberger Hotel ++	74,95	69,95	-
Strike Commander +	89,95*	-	-
Tales of Magic 1	74,95*	i.V.	-
Theatre of War +	89,95*	-	-
The Games Winter Challenge +	84,95	?????	-
Their Finest Hour 1 +	74,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95	34,95
Their Finest Hour 2 - Secret W.	84,95	-	-
Secret W. P38,P80,He162	39,95	-	-
Thrustmaster Weapon Control	229,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	229,95	-	-
TV Sports Baseball-Bo Jackson+	84,95*	69,95	-
TV Sports Boxing +	84,95	69,95*	-
Twilight 2000 +	89,95	84,95*	84,95*
Ultima 4-6 Trilogie	89,95	-	-
Ultima 5 Warriors of Destiny	-	49,95	74,95
Ultima 6 The False Prophet +	49,95	69,95	74,95*
Ultima 7 The Black Gate +	89,95	-	-
Ultima 7 Lg.-Buch ++	34,95*	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-
Ultima U1 Lg.-Buch ++	29,95*	-	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-	-
Uncharted Waters	99,95	-	-
Utopia ++	84,95*	74,95	74,95
Vikings +	i.V.	74,95*	-
Vroom +	-	69,95	69,95
Warlords 1	74,95	69,95	-
Whirlwind Snooker +	84,95*	74,95	74,95
Wing Commander 1 Sammlung	109,95	-	-
Wing Commander 1 +	79,95	79,95*	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	i.V.	-
Wing Commander 2 +	89,95	-	-
Wing C. 2 Erweiterungen	44,95	-	-
Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	49,95	79,95	-
Wizardry 6 ++	84,95	i.V.	-
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.	-
Wizardry 7 Lsg.-Buch ++	34,95*	34,95*	-
Zack McKracken ++	69,95	69,95	69,95

Mega Drive		Neo Geo	
Grundgerät dt. inc.		Grundgerät	749,95
"Sonic" 1 Jahr Gar.	379,95	Alpha Mission 2	299,95
IR-Joypad-Set	89,95	Baseballstars 2	299,95
A-Train	99,95	Blues Journey	299,95
Adv. Milit. Comm.	169,95	Burning Fight	299,95
Aleste	109,95	Fatal Fury	319,95
Black Crypt	129,95*	Football	329,95
Buck Rogers 1	134,95	Magician Lord	259,95
California Games	109,95	King of Monsters	289,95
Desert Strike	114,95	Last Resort	329,95
Devil Crash	109,95	Mutation Nation	319,95
Devilish	109,95*	Robo Army	319,95
EA Hockey	109,95	Soccer Brawl	319,95
Ghouls + Ghosts	109,95	S. Baseball 2020	329,95
Gynoug	99,95	Trash Ralley	319,95
Hollow World	129,95*	**Game Gear**	
James Pond Robocod	109,95		
J. Madden 92	109,95	Grundgerät dt. inc.	
Master of Monsters	129,95	Columns 1 J. Gar.	284,95
Might & Magic	129,95	GG TV-Tuner	159,95
Phantasy Star 3	129,95	GG Lupe	29,95
Quackshot	109,95	Aleste	69,95
Shining in Darkn.1	129,95	Alien Syndrome	69,95*
Shining in Darkn.2	129,95	Axe Battler (us)	74,95
Smash TV	119,95*	Baseball	64,95*
Sonic the Hedgehog	89,95	Chessmaster	74,95
Speedball 2	109,95*	D. Duck/Lucky DC	74,95
Splatterhouse	119,95*	Devilish	74,95
Star Flight 1	134,95	Frogger	69,95*
Star Odyssey	139,95*	Game Gear Wars	79,95*
Steel Empire	99,95	Galaga 91	74,95
Super Fantasy Zone	109,95*	Joe Montana Footh.	74,95
Terminator 2	109,95*	Leader Board Golf	74,95
Thunderforce 3	94,95	Mickey Mouse	74,95
Toki	109,95	Shinobi	74,95
Thaysia	119,95*	Sonic the Hedgehog	64,95
Warsong/Ig Raiser	119,95	Space Harrier	69,95
Wonderboy 5 us	139,95	Super Monaco GP	54,95
Xenon 2	109,95*	Wonder Boy 2	64,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

Himmmmlische Preise

Einfach probieren und Staunen

Die beworbenen Nintendo-M. sind z.T. Voranklündigungen auf bald erscheinende Euroversionen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH-PRODUCTS-Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (12.05.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen Berlins, mitten in Kreuzberg. Inhaber : Goepel & Co OHG



ANGEL STUDIOS

Grafik-Power aus San Diego

Gerade noch mal die Kurve gekriegt, fetzt ein Schwert wie eine Guillotine haarscharf an CyberJobe vorbei. Mit etwas mehr Geschwindigkeit in eine scharfe Linkskurve durch die nächste Falle hindurchgetaucht. Doch plötzlich, genau vor ihm... Ratsch! Zweigeteilt — CyberJobe ist tot.
Game Over

Das Adrenalin pocht durch Jobes Blutbahnen, als er sich den Helm abnimmt und die Handschuhe auszieht. Vielleicht klappt's beim nächsten Mal.

CyberBoogie, ein waschechtes Virtual-Reality-Spiel, schlägt den "Rasenmähermann" und jeden Kinobesucher in seinen Bann.

Von technischer Seite sind die in San Diego beheimateten Angel Studios für die *CyberBoogie*-Szene verantwortlich. 1984 gegründet, beschäftigt sich das achtköpfige Team vor allem mit Computeranimationen und -grafiken für Werbespots und militärische Zwecke. Ihre Klienten reichen von mexikanischen Geschäftsleuten bis zur U. S. Navy.

Sieben Monate arbeitete das Team an den Animationen zu "The Lawnmower Man"; eine halbe Million Dollar verschlang das Projekt. Neben den *CyberSex*- und *CyberBoogie*-Szenen fabrizierten die Angel Studios auch den *CyberJobe* und die *Relax*-Szene. Letztere, von Jill Hunt entworfene Animation, läßt Jobe sich im Cyberspace erholen. "Stellen Sie sich vor, Sie kommen von einem langen Arbeitstag nach Hause und verschnaufen in einem kleinen Virtual-Reality-Trip", erklärt Jill Hunt. "Es ist genauso wie ein schönes Glas Wein, eine interessante Zeitung und die Fernsehnachrichten. Wie wär's den mal mit... virtuellem Sex?"

Erarbeitet und berechnet wurden die Animationen mit der selbstgebastelten Software "Scenix" und den neusten Silicon Graphics Workstations. "Scenix" erlaubt es, die Bildfolge mit Hilfe einer "Library", in der sämtliche Bilder gespeichert sind, zu berechnen. So wird nicht jedes Gesamtbild einzeln ausgetüftelt, sondern die vorab berechneten Bildfolgen der Charakteranimationen vor die Hintergrundanimation "geklebt".

In Zukunft will sich das Team der Angel Studios der Aufgabe widmen, aus der *CyberBoogie*-Szene ein echtes Vitual-Reality-Spiel zu machen. Michael Limber, Animationsregisseur, meint dazu: "Wir sehen in der Unterhaltungselektronik die lukrativste Einnahmequelle der Zukunft."



Vier Szenen aus dem CyberBoogie-Spiel: Wo bleibt der Automat in der heimischen Spielhalle?



Michael Limber beim bearbeiten der Bilder von Jeff Fahey



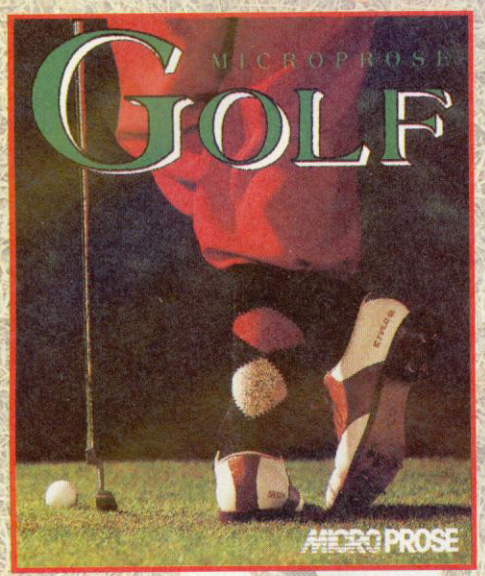
Das Angel-Studios-Team: Jill Hunt, Brad Hunt, Rob Javier, Jeff Hayes, Michael Limber, Lisa Sontag, Paul Lewis und der Gründer Diego Angel (von unten rechts)

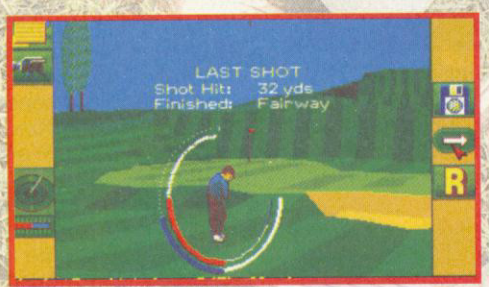


MICROPROSE

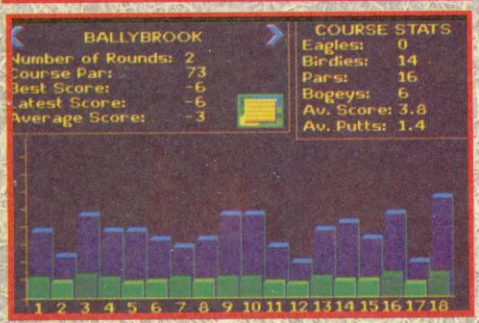
GOLF

Ein ganzes Stück vor dem Feld...









"...Nicht das kleinste Detail wird übersehen...es werden viele Statistiken gezeigt...ausgiebige Informationen über den Spielverlauf für leidenschaftliche Fans."

ST ACTION Jan '92

"Dieses Spiel ist technisch perfekt...Das Handicap-System ist eine großartige Idee...ein echter Vorteil ist seine langanhaltende Anziehungskraft für die Spieler...unbedingt lohnenswert, mit einer noch größeren Vielfalt als PGA."

The ONE Jan '92

"Die Grafiken sind wunderbar und der Fünf-Optionen-Kamera-Modus erlaubt dem Zuschauer, den Weg des Balls aus allen möglichen Perspektiven zu verfolgen...die schnellen und flüssigen Bewegungsabläufe würden selbst Steven Spielberg in den Schatten stellen...ein Klassiker...das Spiel vermittelt Ihnen eine so lebensnahe Atmosphäre, daß Sie nicht einmal mehr auf den Golfplatz zu gehen brauchen." CU AMIGA

* "Durch die phantastischen Grafiken ist das Spiel nicht nur spielens- sondern auch sehenswert.

* Sie werden sich garantiert eine lange Zeit nicht davon losreißen können.

* Die Details sind einmalig - wieviel andere Golf-Simulationen erlauben Ihnen schon, sogar die Höhe des Tees zu verändern?" ST Format Okt '91

"Alle anderen Golf-Simulationen sollten den Hut vor diesem brillanten Programm von MicroProse ziehen. Überzeugen Sie sich selbst... Sie werden ganz sicher nicht enttäuscht sein."

COMPUNET

...liegt ein völlig neues Spiel.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

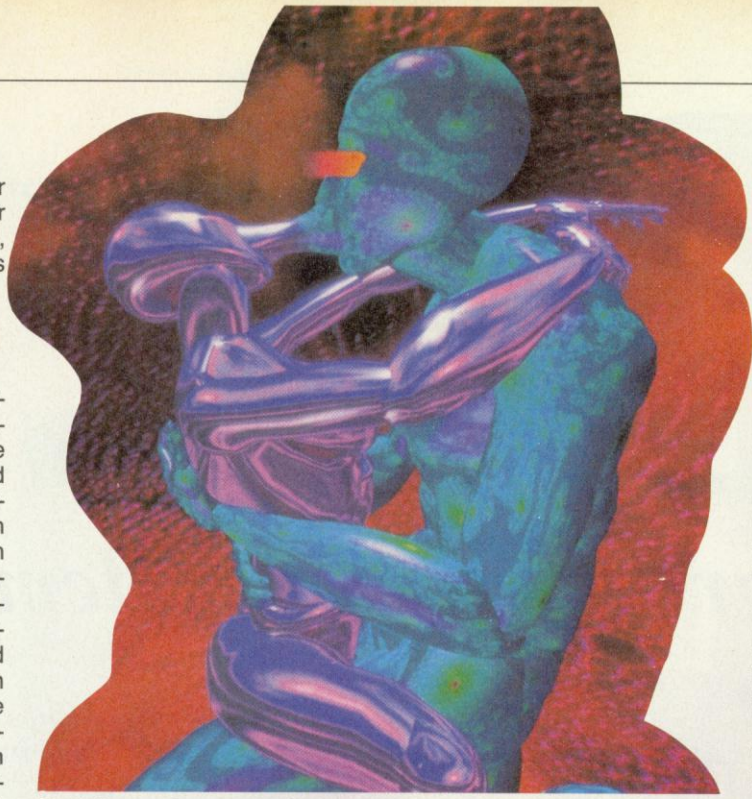
"MicroProse Golf" ist für Commodore Amiga und Atari ST bereits im Handel erschienen und demnächst auch für IBM PC und kompatible Geräte in allen guten Fachgeschäften erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Eatate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel 44 (0) 666 504 326

gleichen suchen. Um Cyber Jobe, Jeff Faheys Abbild in der Matrix, Leben einzuhauchen, waren über 70 Fotos von Jeffs typischer Mimik nötig.

Sex as Sex can

Höhepunkt der von den Angel Studios geschaffenen Szenen ist zweifellos die obszöne Zweisamkeit von Jobe und Marnie im Cyberspace: die Cybersex-Szene. Chefanimateurin Jill Hunt benutzte zuerst ein spezielles Partikel-System-Programm, um dem surrealistischen, algorithmisch generiertem Lavahintergrund Tiefe und Bewegung zu verleihen. Dann wurden die, durch normale 3-D-Computergrafik dargestellten Charaktere mit einem Programm namens "Hierarchical Animation" so bearbeitet, daß anatomisch exakte Bewegungsabläufe der "schönsten Nebensache der Welt" möglich wurden.

In der britischen Presse läuft diese Matrix-Paarung mittlerweile zum umstrittensten Part des gesamten Films auf. Die "Daily Express" widmete dem Thema "Virtual Sex" gar eine ganze Seite mit der passenden Überschrift: "Der beste Sex, den Sie angezogen haben können." Sie lädt ein, erste Virtual-Reality-Erfahrungen im Londoner Trocadero zu sammeln und verspricht dem Leser die zukünftige Sex-Session mit den Größen dieser Welt. Dazu im "Daily Express": "Sind Sie nicht von der Idee begeistert, mit jedem Liebe zu machen, mit dem Sie wollen? Cleopatra vielleicht, oder Napoleon oder Mae West oder Humphrey Bogart; oder sogar Adam oder Eva?" "Fakt ist, daß es keinen Grund gibt, Virtual-Reality-Sex nur zwischen Ihnen und einer Maschine stattfinden zu lassen. Sex im Duo ist auf jeden Fall machbar." Und Barrie Sherman, Autor des in Kürze in England erscheinenden Virtual-Reality-Buches "Glimpses of the Heaven, Visions of Hell", fügt hinzu: "Eventuell könnten sogar zwei Menschen an verschiedenen Orten mittels Telefon-Link Virtual-Reality-Sex haben. Strecke Deine Finger in London aus, und sie wird dich in Tokio fühlen. Das ist schließlich der sicherste Sex von allen."



Die Cybersex-Szene zwischen den Jobe- und Marnie-Humanoiden



Hier wird "virtuell relaxt" — warum nicht mal zur Erholung fliegen?

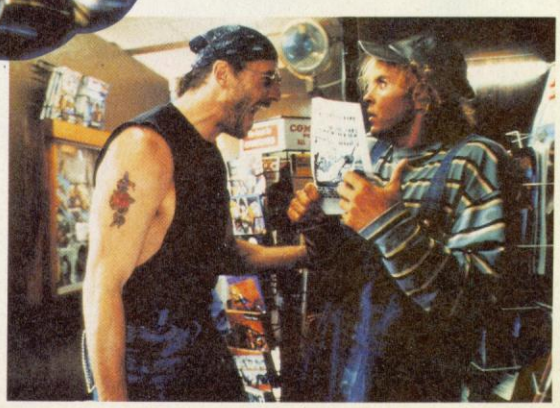
In Amerika zerreißen sich die Journalisten die Münder — Artikel in den Nachrichtenmagazinen "Time" und "Newsweek" werfen vor allem ethische Fragen auf. Computerjournalist Michael Bywater meint: "Die Originalidee von Virtual Reality ist, eine optimale Kommunikationshilfe zu schaffen — ein Kind soll zum Beispiel fähig sein, durch die Seiten der Encyclopaedia Britannica zu marschieren. Unglücklicherweise ist dies nicht das einzige, wozu die Virtual Reality benutzt werden kann."

Allem Anschein nach wird *The Lawnmower Man* zum Kultfilm avancieren. In Deutschland soll der Cyberspace-Epos am 23. Juli in die Kinos kommen, Anfang 1993 erscheint das Video.

Die britische Softwarefirma Storm (*SWIV, Rodland*) hat weltweit alle Rechte für die Computer- und Konsolenumsetzungen gekauft. Das Computerspiel *The Lawnmower Man* soll Anfang 1993 auf allen gängigen Computern und Videospielen erscheinen. *kn*



CyberJobe im Cyberspace

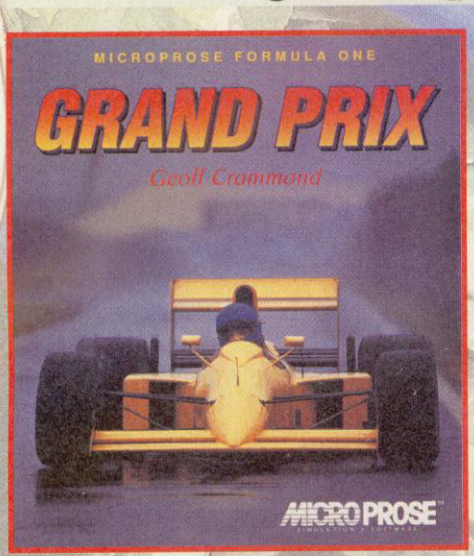


Stadt-Chaote Jake macht Jobe mal wieder an

MICROPROSE FORMULA ONE

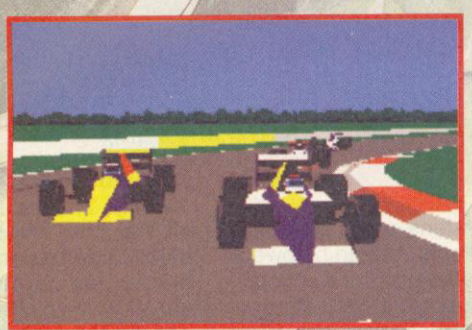
GRAND PRIX

Wie verbringen die Spitzenrennfahrer ihre Sonntage?



Sie brettern mit glühenden Reifen die Gerade in Monza runter oder winden sich rasant durch die Straßen von Monaco. Das phantastische Schauspiel, der Sound der heulenden Motoren und der schiere Kraftaufwand des aufregendsten und schnellsten Sports fordert das Äußerste von ihnen. Über viele Stunden, durch Schmerzen und Freuden, kämpfen sie um den Ruhm.

Und was machen sie den Rest der Woche?



Sie führen ihr Rennen fort, denn jetzt kann sie nichts mehr aufhalten!

"Hier ist der absolute Spielknüller, auf den Sie Ihr Leben lang gewartet haben!" Zero

"Bemerkenswert! Einmalig! Großartig! Unglaublich! Phänomenal! Es stellt alle anderen Rennsimulationen in den Schatten - einfach unschlagbar! Mein Adrenalin lief auf Hochtouren!" Amiga Power



"Die dem tatsächlichen Sport getreueste Simulation, die jemals auf Computer erschienen ist!" The One

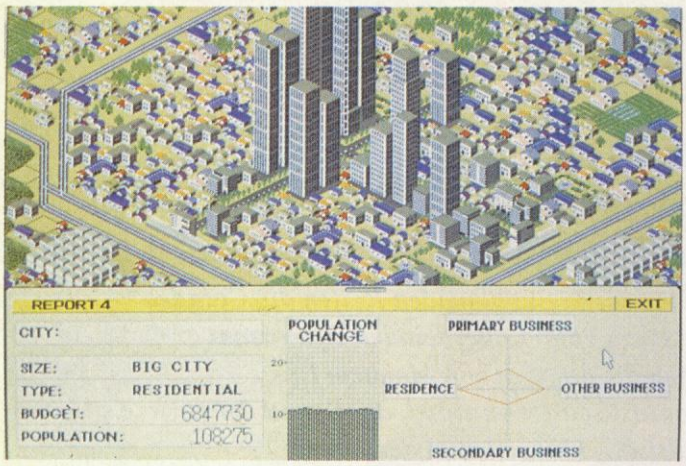


"Kein anderes Spiel empfindet das Schauspiel und die Geräuschkulisse des tatsächlichen Grand Prix so wahrheitsgetreu nach ... Formula One Grand Prix ist nicht nur der absolute Spitzenrenner, sondern hat alle anderen schon mehrmals überholt!" ACE

MICROPROSE™
SIMULATION SOFTWARE

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
Bald erhältlich für IBM PC and kompatible Geräte.
Schon erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel 0666 504 326.

Börse Online

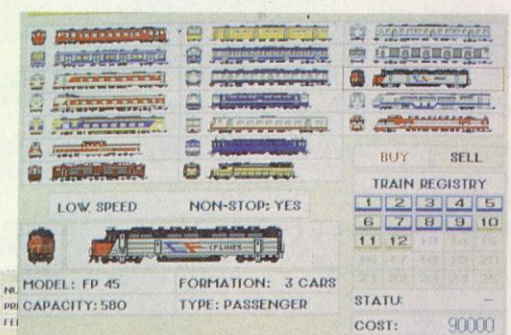


Das selbst gebastelte Wirtschaftswunder im statistischen Überblick

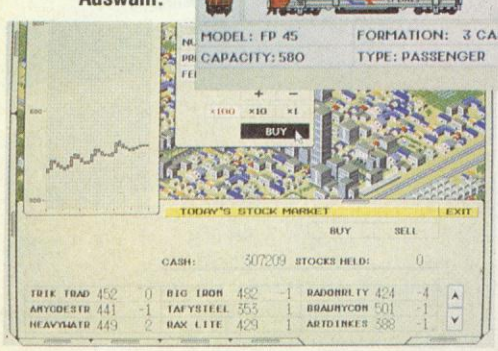
A-Train

Das Software-Haus Artdink blockiert nicht umsonst mit penetranter Hartnäckigkeit die Spitzenplätze japanischer Hitparaden: Ihre "Take the A-Train" Wirtschaftsreihe geht inzwischen in die dritte Fortsetzung und wird von asiatischen Computer-Kids heiß und innig geliebt. Leider ist der japanische Softwaremarkt für ausgehungerte Europäer noch immer ein weißer Fleck: Bis auf einige Strategie-Epen von Koei wurden bisher kaum Programme für hier gebräuchliche Rechner umgesetzt. Dank Maxis und *A-Train* können wir uns jetzt davon überzeugen, ob die Japaner wirklich im Computer-Nirvana leben oder auch nur mit Wasser kochen.

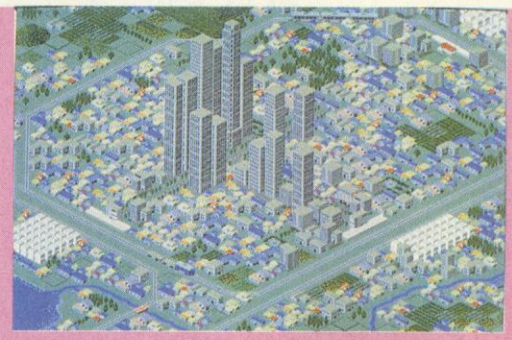
Ähnlich wie in Sid Meiers Strategieknüller *Railroad Tycoon*, stehen wir auch im aktuellen Maxis-Produkt an der Spitze einer Eisenbahngesellschaft. Nach Herzenslust dürfen wir die heimischen Reisfelder mit Schienen des Fortschritts bepflastern. Genügte in *Railroad Tycoon* der zügige Ausbau von Bahnhöfen und Strecken, so sind im Konkurrenzprodukt auch die Maklerfähigkeiten gefordert. Sobald der Yen ordentlich rollt, dürfen wir uns, Sim City läßt grüßen, eine perfekte Wirtschaftswunderstadt bauen. Doch Gemach, liebe Kapitalisten und Halsabschneider, die Schwierigkeiten fangen schon viel früher an.

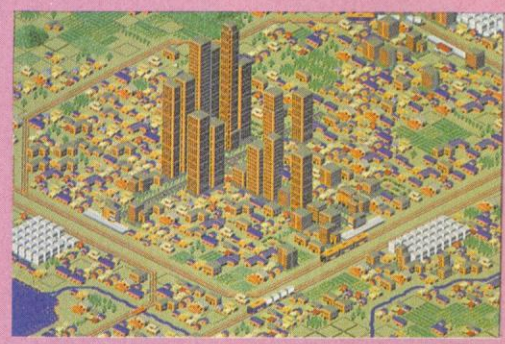


Für jeden etwas: 19 Züge zur Auswahl.



Bei Vorzugsaktien sollte man zugreifen





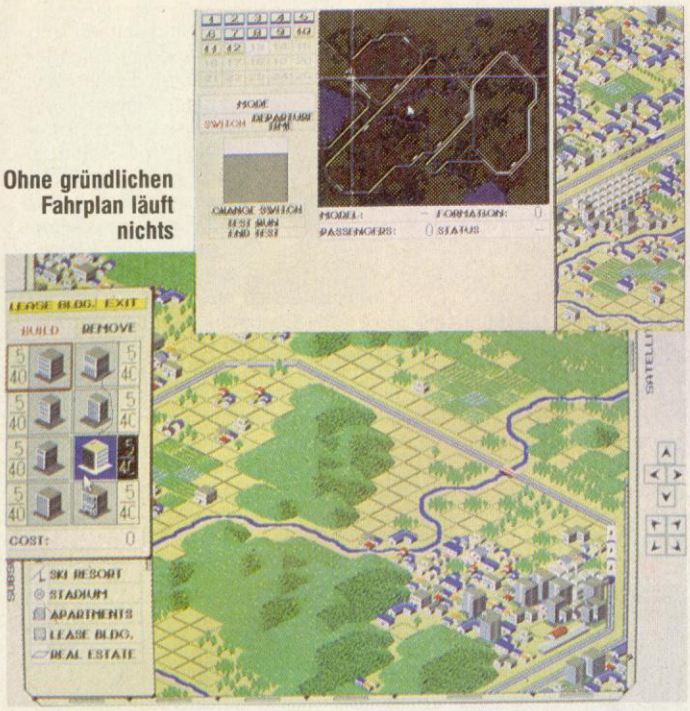


Die Stadt im wechselnden Tageslicht

Spätestens wenn der erste Zug gekauft und ein halbwegs durchgehender Schienenstrang gelegt ist, wird der ganze Märklin-Veteran gefordert: Ein funktionierender Fahrplan muß erstellt werden und alle eingebauten Weichen sollten richtig arbeiten. Andernfalls gibt's alsbald die ersten Zusammenstöße und aus ist der Traum vom schnellen Geld.

Gebaut wird auf einer isometrischen Landkarte, die iconunterstützt in alle Richtungen scrollt. Je nach angeklickten Menüpunkten legen wir mit der Maus neue Schienenstränge, schicken Züge termingerecht auf die Reise oder bauen Bahnhöfe und Weichen. Kommt der Zug ins Rollen, legen wir uns eine erste Fabrik zu und lassen automatisch Rohstoffe aufbereiten. Die Baustoffe werden praktischerweise neben den Bahnhöfen in kleinen Stapeln gelagert. Der Bauherr verliert so nicht den Überblick über seine Spiel-Aktiva.

Ist genügend Reichtum angespart, kaufen wir Grundstücke und bauen menügestützt Ladenzeilen, weitere Fabriken und Appartementhäuser. Wer sich nicht an Grundbesitz fesseln möchte, darf die Gebäude übrigens zu freien Konditionen auch "leasen". Durch die Errichtung von Freizeit- und Sportanlagen wird der Wert des eigenen Besitzes gesteigert und der Konkurrenz das Wasser abgegraben. Diese fiesen Mitbewerber, allesamt vom Computer gesteuert, haben die unschöne Eigenart, die besten Grundstücke und Aktien einzukaufen und den *A-Train*-Spieler in den Ruin zu treiben. Sollte das Finanzpolster dünner werden, hilft nur noch ein Kredit bei der Menübank oder ein Notverkauf von Eigentum. Wie bei anderen Spielen von Maxis wird auch in *A-Train* die umfassende Information des Spielers großgeschrieben. Die High-Tech-Buchführung wird vom Computer übernommen, Soll und Haben automatisch in Info-Bildschirme eingetragen. In jedem Geschäftsbereich sorgt ein Computerratgeber für Durchblick.



Ohne gründlichen Fahrplan läuft nichts

Hurra, wir leasen Japan zum Vorzugspreis

Ähnlich wie bei *Sim City*, entwickeln sich die *A-Train* Städte automatisch. Auf dem Bildschirm flitzen unsere Züge durch die Gegend, werden Güter verladen, starten Flugzeuge und wachsen die Häuser in den Himmel.

Sechs Anfangsszenarios stehen zur Verfügung. Die Abstufung reicht von rein landwirtschaftlich genutzten Gegenden, bis zur Supermetropole. Wir starten entweder mit einem einzigen Bahnhof, mehreren Gleisstrecken oder einem voll ausgebauten Schienennetz. Wie zu erwarten, ist das Spiel erst dann zu Ende, wenn wir die Konkurrenz ausgeschaltet haben oder selber Pleite sind. *vw*

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Maxis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Bomico

MS-DOS 82%

Grafik: 63% **Sound: —**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, Hercules, 640 KB
Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Mega Drive, Super NES



Mit dem Einkauf des fernöstlichen Wirtschaftswunderwerks *A-Train* hat Maxis meiner Meinung nach eine Spur daneben gegriffen. Statt eines erwarteten Super-*Railroad-Tycoons* (das übrigens deutlich von *A-Train* inspiriert ist), schlummert in der Japan-Lizenz eine beinharte Wirtschaftssimulation. Zwar spielt das Ausbauen einer schmucken Eisenbahnlinie eine bedeutende Rolle, wichtiger ist jedoch die Beschäftigung mit Banken und Brokern. Daß der Umgang mit der Eisenbahn durch die Finanzsimulationsaspekte in den Hintergrund gedrängt wird, merkt man auch daran, daß die Bahn-Bastelei auf nur sehr wenige Optionen beschränkt ist — im Gegensatz zur reichhaltigen Auswahl an Finanzmenüs. Wer nicht gerade ein Diplom in Volkswirtschaft hat, ist bei *A-Train* wohl fehl am Platz. Buddelt sich der Hobby-Trumb in die Materie ein, entfaltet *A-Train* allerdings sein volles Suchtpotential. Technisch zeigt sich *A-Train* schon eher von der Sonnenseite. Witzige animierte Hi-Res-Grafik und eine durchdachte Benutzerführung zeigen deutlich die Handschrift japanischer Designer. Nur die Überichtskarte ist etwas zu klein geraten.



Lieber Michael, was bitteschön ist falsch an einer "beinharten Wirtschaftssimulation"? Zumal, wenn die trockene Materie so pflegeleicht aufbereitet wurde, wie im vorliegenden Fall. Beginnen wir mit dem Schwierigkeitsgrad: Hier wird nicht etwa, wie in ähnlichen Programmen, die Intelligenz der Computergegner heruntergeschraubt oder das Konto aufgestockt, sondern gleich ein komplettes Szenario geboten. Die jeweilige Umwelt verändert fast unbemerkt die Herausforderung an den Spieler. Das zugrundeliegende Wirtschaftsmodell reagiert korrekt auch auf die kleinsten Eingriffe von unserer Seite. Der größte Pluspunkt: Man sieht unmittelbar, was man angestellt hat. Voller Modellbauerstolz beobachtet man den Aufschwung in den Städten, ärgert sich, wenn die Konkurrenz einen Golfkurs anlegt oder betrachtet mit Vergnügen den neuen, schnelleren Zug. So unmittelbar wird man selten in eine Wirtschaftssimulation eingebunden. Die auch hier unvermeintlichen Menüs erscheinen ohne unschöne Klick-Umwege auf dem Bildschirm, sind leicht zu bedienen und informieren umfassend. Komplizierte Zusammenhänge werden zudem grafisch in Tabellen und Diagrammen verdeutlich. Keine Frage, *A-Train* ist nichts für Leute, die schon mit dem eigenen Sparbuch auf Kriegsfuß stehen — hier ist *Railroad Tycoon* die bessere Alternative. Wer sich einiges zutraut und der Arbeitgeberseite verbunden ist, kommt wunderschön ins Schwitzen.

Innenansichten

Programme von Maxis bürgen für unkonventionelle Computerunterhaltung. Wir hatten Gelegenheit, mit Jeff Braun, dem Chef der kreativen Truppe, am Rande der Londoner Frühjahrsmesse zu plaudern.

PP: Sierra's Adventure *Space Quest 4* machte sich unter anderem über ein *SimSim*-Spiel von Maxis lustig. Dürfen wir bald ein Programm erwarten, mit dem wir uns selbst simulieren können?

Jeff: Ein paar Jahre wird's schon noch dauern, aber wir arbeiten dran. Im Ernst, die gegenwärtige Entwicklung geht meines Erachtens wirklich in diese Richtung. Ich stelle mir vor, daß irgendwann eine echte, zweite Realität im Computer entsteht, die wir nur noch indirekt beeinflussen können.

PP: Und wir spielen Gott?

Jeff: Wir spielen Miniaturgott und lernen nebenbei die Zusammenhänge des wirklichen Lebens besser verstehen.

PP: *A-Train* ist das erste Programm, das nicht von Euch selbst entwickelt wurde, sondern von der japanischen Konkurrenz. Gehen Euch die Ideen aus?

Jeff: Natürlich nicht! Wir sind nur der Meinung, daß die Programme von Artdink hervorragend in unser Konzept passen. Der japanische Softwaremarkt ist sehr interessant und *A-Train* war sicher nicht das letzte Spiel, das wir umgesetzt haben. Aus dem gleichen Grund stehen wir momentan mit Bullfrog in Verhandlungen. Wir wollen in Zukunft auch mit einem der besten europäischen Programmierteams zusammenarbeiten.



Hat gut lachen: Jeff Braun

PP: Welche Eigenentwicklungen können wir in nächster Zeit von Maxis erwarten?

Jeff: Will Wright arbeitet zur Zeit an *Sim Life*. Mit diesem Programm wollen wir der Gentechnologie etwas genauer auf den Zahn fühlen. Der Spieler hat die Möglichkeit, eigene Lebewesen zu entwerfen und am Leben zu halten. Alexey Pajitnov programmiert *L-Fish*...

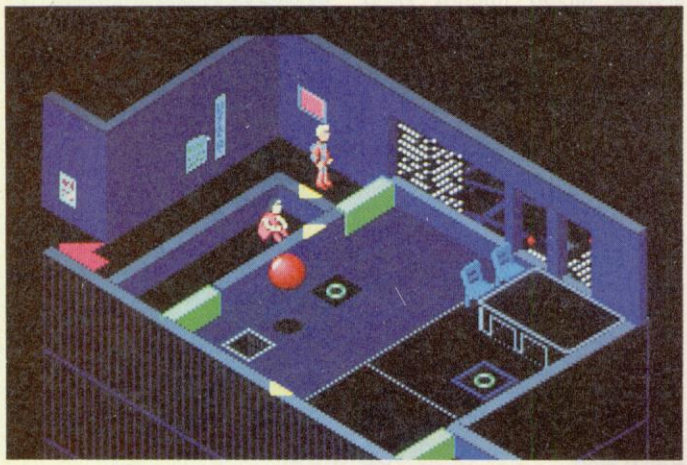
PP: Moment, Alexey Pajitnov, der *Tetris* Erfinder?

Jeft: Genau der. Alexey lebt inzwischen in Seattle und arbeitet für uns. Zusammen mit drei anderen russischen Programmierern, die noch an der Moskauer Technischen Universität tätig sind, entwickelt er ein Programm, das die komplizierten Zusammenhänge in einem Aquarium simuliert. Laßt Euch überraschen.

PP: Wann dürfen wir endlich mit einer Fortsetzung von *Sim City* rechnen?

Jeff: Wenn alles gut geht, noch in diesem Jahr. *Sim City 2000* wird wesentlich komplexer ausfallen als der Vorgänger und nur noch auf schnellen Rechnern laufen. *vw*

What a combination



Die Grafik ist zwar etwas nüchtern, dafür atmosphärisch und funktionell

D/Generation

Wir befinden uns irgendwann in der Zukunft (2000 und ein paar Jährchen), Betonfahrermeister Danny arbeitet neuerdings als Langstreckenkurier. Mit einem Jetpack auf dem Rücken erledigt er in Windeseile Paketeilzustellungen in die ganze Welt. Der letzte Auftrag: Ein dringendes Päckchen bei einem gewissen Jean-Paul Derrida im Wolkenkratzer der Firma Genoq in Singapur abliefern. Doch als er von der Landeplattform im 80. Stockwerk in das Gebäude tritt, bemerkt er einige skurrile Lebensformen, die überall im Haus herumwuseln. Wie das? Was ist passiert? Kann das Päckchen Derrida helfen?

D/Generation ist ein Actionadventure, in dem Ihr versucht, Danny durch Dutzende dreidimensional dargestellter Szenen zum Ausgang zu bewegen. Das Sprite läuft in acht Richtungen, läßt sich sowohl mit Tastatur als auch mit Analog-Joystick steuern. Jede Szene ist in mehrere Räume untergliedert, die sich durch etwa 1 m hohe Wände trennen, damit Ihr überall ungehindert hinblicken könnt. Euer Auftrag ist nun, Euch durch die Räume zu kämpfen, um Derrida das Paket zu überreichen. Den Ausgang einer Szene könnt Ihr erst erreichen, wenn die Türen aller Räume, durch die Ihr wandert, geöffnet sind. Das geschieht meistens, indem Ihr an der Wand befindliche Schalter betätigt. Bei mehreren Türen und Schaltern wird diese Öffnungszeremonie zu einem lustigen Puzzle. Wären da nicht besagte Aliens, die in Räumen acht-so-lebensfroh hin- und herhüpfen. Manche lassen sich auf Knopfdruck ausschalten, einige muß man abschießen, wieder andere wollen trickreich übertölpelt werden. In einigen Zimmern befinden sich hilflose Mitarbeiter(innen), die — eingeschüchtert von den Aliens — zusammengekauert und versteckt auf Hilfe warten. Führt Ihr diese armen Seelen zum Ausgang der Szene (einmal begegnet, laufen sie Euch unbarmherzig hinterher), gibt's ein Dankeschön und auf Wiedersehen und besagte Person macht sich selbständig. Zur Belohnung winkt für jeden geretteten Mann ein Extraleben. Mit einigen Typen könnt Ihr einen mehr oder weniger gemütlichen Plausch halten, um Tips und Infos zur Hintergrundgeschichte zu bekommen.

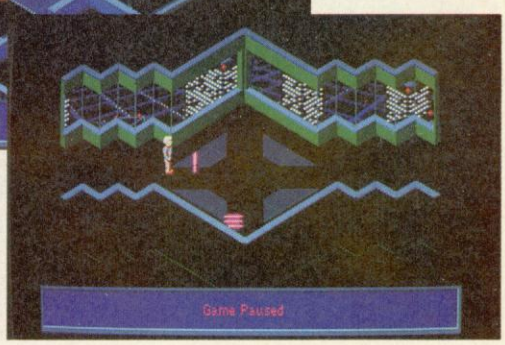
Habt Ihr erstmal ein paar Szenen geschafft, trefft Ihr immer wieder auf neue Spielelemente. Bei frischen Aliens müßt Ihr Euch beispielsweise eine entsprechend neue Taktik zurechtlegen, sie zu besiegen und damit gleichzeitig vielleicht sogar eine gefährliche Falle auszuschalten. *ri*



So riesig neu ist die Idee von *D/Generation* eigentlich nicht. Im Prinzip wurde eine perfektionierte Handlung von *Mission Elevator* in die 3-D-Perspektive von *Cadaver* eingebaut. Eine geniale Kombination! Es macht einen Höllenspaß, durch die leicht futuristisch angehauchte 3-D-Welt der Firma Genoq zu düsen, da der Kurier immer vor neue Aufgaben gestellt wird. Die kann der dank seiner exakten, problemlosen Steuerung oft beim ersten Versuch meistern. Langweilig wird's nicht, weil im nächsten Bildschirm bereits ein neues Problem wartet. Unfaire Stellen sind mir bislang nirgends untergekommen. Es gibt zwar einige Räume, die man mit etwas Bammel ("Wie soll das jetzt geh'n?") betritt, selbst diese sind aber zu schaffen. Auch Extrawaffenliebhaber kommen auf ihre Kosten. Aber Vorsicht: Mit Granaten, Bomben und Laser schießt man nicht nur Aliens ab; auch Menschen sind ein leichtes Ziel. Witzige Gags (z.B. Händeschütteln, wenn zwei sich treffen) und die Motivation, das Geheimnis um dieses mysteriöse Gebäude zu lüften, erhalten den Spielspaß unglaublich lange.



Oops — gefangen! Das kostet ein Leben

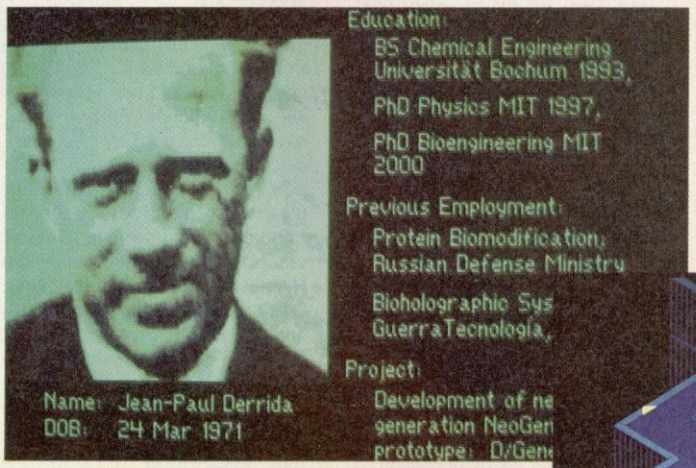


POWER-TIP: Lauft sofort, nachdem der erste Laser an Euch vorbeigezischt ist los. Geschwindigkeit ist alles.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 78 %

Grafik: 57 % **Sound:** 21 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, 550 KB, Hercules
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, ST



An den Computerterminals erhaltet Ihr Informationen

Wo ist bloß dieser Derrida?



Wenn EYE OF THE BEHOLDER Sie fasziniert:

EYE OF THE BEHOLDER II
LEGENDE VON DARKMOON

Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

GRÖSSER... BESSER... HÄRTER DENN JE!

In der Tat! Der spannende Nachfolger zu 'Eye of the Beholder' ist da! Wie sein Vorgänger ist EYE OF THE BEHOLDER II: LEGENDE VON DARKMOON ein grafikorientiertes AD&D® Computerrollenspiel. Mit faszinierenden Bildern, realistischen Animationen und einer 3D Spielerperspektive. Und Eye of the Beholder II bietet sogar noch mehr - viel mehr!

GRÖSSER! Eine größere Erlebniswelt umfaßt Wald, Tempel, Katakomben und drei riesige Türme. Die dichtere Story sorgt für Atmosphäre durch mehr Begegnungen und verdeckte Hinweise sowie zu entschlüsselnde Rätsel!



3D Perspektive

BESSER! Bessere Grafik und die verbesserte Benutzerführung machen den Rollenspieleinstieg noch leichter.

HÄRTER! Unmengen neuer, intelligenterer und gemeinerer Monster!
Charaktere und Gegenstände können aus 'Eye of the Beholder' übertragen werden, oder man erschafft sich eine neue Gruppe erfahrener Abenteurer. So oder so, eine der besten Rollenspielerfahrungen überhaupt erwartet Sie!

Trotzen Sie den Gefahren im Wald vor dem schrecklichen Tempel Darkmoon



Ein Fehler - im Kampf oder einer Begegnung - kann die geballte Kraft des Gegners gegen Sie wenden!



KOMPLETT • KOMPLETT • IN DEUTSCH

Erhältlich für
IBM-PC und Kompatible
EGA/VGA - 256 Farben

Amiga - ab April
1MB



Die Bildschirmfotos zeigen die IBM/VGA-Version. Andere Versionen können variieren. Änderungen vorbehalten.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations, Inc.
© 1991/1992 TSR, Inc. © 1991/1992 Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved

SSI™

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Published by SOFTGOLD • Daimlerstr. 10 • 4044 Kaarst 2 • Info-Hotline: 02131-660238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

Super!



Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!



Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!

✌ *POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.*

✌ *POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.*

✌ *POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.*

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

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

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ *6/91* Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 — Stück: _____
- ❑ *7/91* Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an — Stück: _____
- ❑ *8/91* Stars & Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtetest — Stück: _____
- ❑ *9/91* Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software — Stück: _____
- ❑ *10/91* Software des Grauens, Battle Isle - der Strategieknüller, Populous 2 — Stück: _____
- ❑ *11/91* Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans — Stück: _____
- ❑ *12/91* Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich — Stück: _____
- ❑ *1/92* Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: _____
- ❑ *2/92* Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: _____
- ❑ *3/92* Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: _____
- ❑ *4/92* Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprice, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ *2/90* (Die 100 besten Spiele 1990) — Stück: _____
- ❑ *1/91* (Tips & Tricks) — Stück: _____
- ❑ *2/91* (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: _____
- ❑ *3/91* (Die 100 besten Spiele 1991) — Stück: _____

Summe: _____ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle _____ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: _____ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwarenwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag _____ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

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

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

_____

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

_____

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

roß Electronic
rdware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
20 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
ndoned Places dt.	69.90		69.90
ny dt.	59.90		
erstar dt.	74.90	74.90	
ther World dt.	59.90	59.90	64.90
dia dt.	64.90		
e Isle dt.	69.90		89.90
s of Prey dt.	74.90	74.90	
k Crypt dt.	59.90		
desliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
aver dt.	64.90	64.90	89.90
aver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
le of Dr. Brain dt.			89.90
les dt.	64.90		74.90
les Data Disk dt.			39.90
c Legends dt.	69.90		
ssmaster 3000			79.90
zation dt.			89.90
quest of the Longbow dt.			79.90
rt Action dt.	74.90		89.90
sseed dt.			99.90
Quest dt.			89.90
of the Beholder dt.	69.90		79.90
of the Beholder 2 dt.			79.90
a 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
dt.	64.90		74.90
on 3.0 dt.			99.90
nes of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
liins dt.	64.90		64.90
nd Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
at Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
rt of China dt.	74.90		89.90
ana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
ana Jones 3 VGA dt.			89.90
ana Jones 4 VGA dt.			89.90
Madden Football dt.	59.90		
s Quest 5 dt.	74.90		99.90
5 dt.	74.90		89.90
mings dt.	59.90	59.90	79.90
mings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
mings 2 dt.	59.90		64.90
Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
s	79.90		89.90
s Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
TV dt.	69.90		79.90
iac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
a Twins dt.	59.90	59.90	
t & Magic 3 dt.	69.90		89.90
nstone	64.90		
sol Stars dt.	59.90		
all Dreams	59.90		
tes dt.	59.90	59.90	59.90
e Quest 3 dt.			89.90
ulous 2 dt.	69.90	69.90	
ermonger dt.	64.90	64.90	79.90
ermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
ect X dt.	59.90		
road Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
rms dt.	64.90		
Baron dt.	74.90		99.90
ret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	79.90
ret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
nt Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Ant dt.	89.90		89.90
Earth dt.	74.90		89.90
ret Weapons of Luftwaffe			89.90
ret Weapons Miss. P38/P80			39.90
ret Weapons Miss. HE-162			44.90
dowlands dt.	64.90		
ce Crusade dt.	59.90		
ce Quest 4 dt.	74.90		89.90
cial Forces dt.	79.90	79.90	
Trek dt.			79.90
byte Super Soccer dt.	64.90		74.90
l Empire dt.	64.90		64.90
genb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
m Yankee 2 dt.	64.90		74.90
s the Fox dt.	59.90		64.90
na 6 dt.	69.90	69.90	79.90
na 7 dt.			79.90
na Underworld dt.			89.90
harted Waters			99.90
ia dt.	69.90	69.90	
Beamish dt.	74.90		89.90
g Commander 2 dt.			89.90
2 Speach Accessory Pack			39.90
2 Special Operations 1			49.90
ter Challenge dt.			74.90
Ichild dt.	59.90		
McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

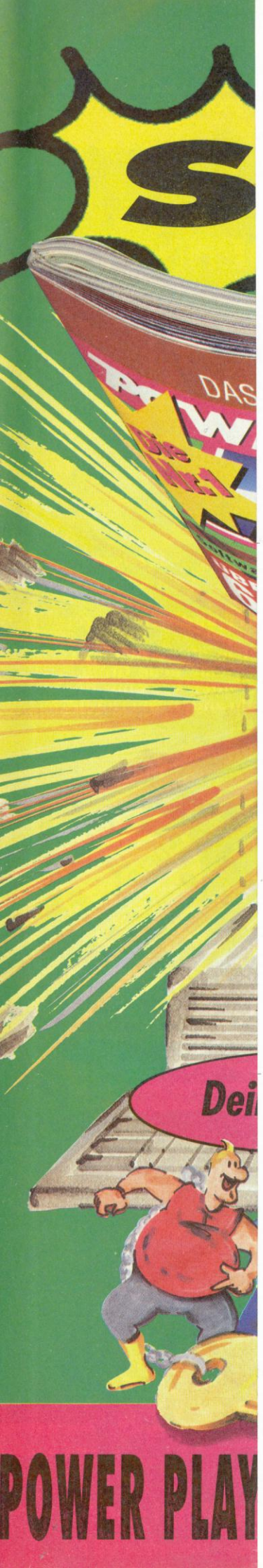
Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

etten	5.25"	2D	10er Pack	4.90
	5.25"	HD	10er Pack	12.90
	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
ichererw. 512 KB mit Uhr, abschaltbar				99.00
Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				159.00
nd Blaster Version 2.0 dt.				299.00
ne Card PC/XT/AT bis 16 MHz, 2 Gameports				39.90
ne Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports				59.90
stickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
petition-PRO STAR (Amiga, ST,C64)				39.90
ckshot 123 (PC/XT/AT)				24.90
p. PRO STAR(PC incl. GameCard)				79.90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (EC-Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:(NN od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht ! ! !

roß Electronic
sandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
-8391 Röhrnbach
lefon 08582/1599
lefax 08582/8625



POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 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. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ *Trantor* ❑ *Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle
❑ *jährlich (69,60 DM)* ❑ *halbjährlich (34,80 DM)*
❑ *vierteljährlich (17,40 DM)*

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D46

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Abgeschmiert



Auf Wunsch wird die P-51 selbst bewaffnet

Heros of the 357

Eines der berühmtesten Flugzeuge des zweiten Weltkriegs, die "P-51", führte bislang in Flugsimulationen eher eine Statistenrolle.

In der Electronic Arts' neuer Flugsimulation *Heros of the 357th* begnügt sich die P-51 nicht mit einer Nebenrolle. Flogen doch die "echten" Piloten der 357th hauptsächlich mit der P-51 zu ihren Einsätzen. Ergo steht auch Euch nur die Mustang zur Verfügung. Dem zukünftigen Fliegeras der "357th" stehen zwei Optionen zur Wahl: Entweder spielt Ihr im "Campaign"-Modus den zweiten Weltkrieg nach, wobei Kampfeinsätze per Zufall verteilt werden, oder Ihr übt einzelne Missionen, wie das Abfangen deutscher Jäger und V1-Raketen, das Eskortieren von Bombern oder das Bombardieren von Bodenzielen im "Trainings"-Modus.

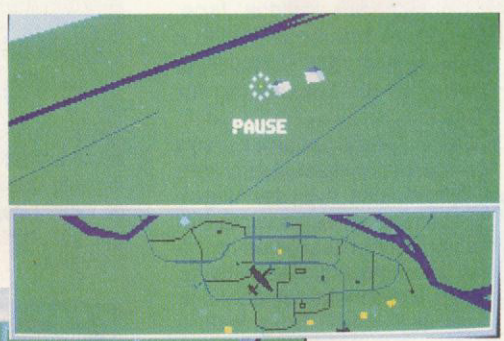
Vor den Einsätzen kann die P-51 je nach Auftrag individuell mit Zusatztanks, Extra-MGs, Raketen oder Bomben bestückt werden. In der Luft seht Ihr die Umgebung durch das Cockpitfenster in 3-D-Grafik. Auf Wunsch lassen sich per Knopfdruck zahlreiche Alternativperspektiven und eine spezielle Kampfübersichtskarte einschalten. Spieler, die auf Nummer Sicher gehen wollen, dürfen einstellen, ob die P-51 unbegrenzt Munition und Treibstoff an Bord hat. Eine "Unverwundbarkeits"-Option gibt's jedoch nicht. Nach erfolgreicher Mission, die Ihr übrigens nie allein absolviert, sondern immer in Begleitung mehrerer Computerflieger, winken für jeden zerstörten Gegner Punkte. Fehlschläge und eigene Verluste werden mit Punktabzug bestraft.

Passiert etwas Besonders (z.B. eine Feindmaschine wird gesichtet), wird eine Zwischensequenz eingeblendet. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 46 %

Grafik: 51 % **Sound: 38 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Joystick
Geplant für: —



Feindflug über Paris: Viel 3-D gibt's nicht



Eine zuschaltbare Karte erleichtert die Orientierung



Das hat die "Mustang" nicht verdient! Electronic Arts hätte besser daran getan, die *Heros of the 357th* vorerst im Hangar zu lassen. An dieser Simulation stimmt so gut wie gar nichts: Die 3-D-Grafik schleicht (selbst mit einem Extraschnellen 386er) ziemlich langsam über den Bildschirm. Dies ist um so unverständlicher, da es so gut wie keine Objekte zu sehen gibt. Außer einem simplen grünen Boden und einem seltenen 3-D-Klotz (stellt ein Haus dar), sowie sporadisch autauchenden Flugzeugen, sind 3-D-Objekte sehr selten. Die Programmierer sollten sich mal die Konkurrenzflieger von *Aces of the Pacific* anschauen — die Grafik dort strotzt dagegen vor Komplexität. Was aber viel schlimmer ist: Fliegen läßt sich die P-51 nur unter großen Mühen. Das Spektrum der Steuerung reicht von hakelig bis ultraempfindlich — zu leicht kippt die P-51 über die Tragflächen ab oder gerät ins Trudeln. Der Abschuß eines feindlichen Jägers wird dabei zur Glücksache. Auch der sehr gute und praktische Kampfbildschirm, auf dem die Kontrahten zur besseren Orientierung aus der Vogelperspektive zu sehen sind, verhilft den *Heros of the 357th* nicht zu einer besseren Wertung.

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90		69.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	64.90
Apydia dt.	64.90		
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Black Crypt dt.	59.90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Darkseed dt.			99.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 dt.			79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Gobliins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Links	79.90		89.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Moonstone	64.90		
Parasol Stars dt.	59.90		
Pinball Dreams	59.90		
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Powermonger dt.	64.90	64.90	79.90
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		
Red Baron dt.	74.90		99.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	74.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Shadowlands dt.	64.90		
Space Crusade dt.	59.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	
Star Trek dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steel Empire dt.	64.90		64.90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Team Yankee 2 dt.	64.90		74.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 6 dt.	69.90	69.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 dt.			89.90
W.C. 2 Speach Accessory Pack			39.90
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90		
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten	5.25"	2D	10er Pack	4.90
	5.25"	HD	10er Pack	12.90
	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr, abschaltbar				99.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				299.00
Game Card PC/XT/AT bis 16 MHz, 2 Gameports				39.90
Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports				59.90
JoystickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST,C64)				39.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)				24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)				79.90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (EC-Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:(NN od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht ! ! !

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

Die Mauer muß weg



So macht's am meisten Spaß: Drei Spieler bombardieren sich gegenseitig (MS-DOS/VGA).

Rampart

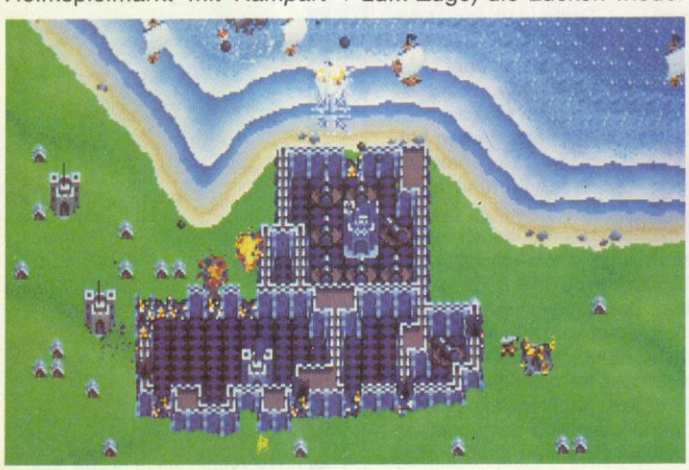
Um frische Ideen oder spritzige Abwandlungen bekannter Spiele sind die Designer des Automatengiganten Atari Games noch nie verlegen gewesen. Nur so läßt sich erklären, daß sich Ataris Burschen das Originalkonzept von *Tetris* geschnappt haben, um daraus ein völlig neues Spiel zu stricken. Das Resultat der *Tetris*-Anleihe verblüffte wohl auch die eingefleischtesten Klötzchenfans — verquirlte Atari das *Tetris*-Prinzip doch mit einer gehörigen Portion Actionspiel. Das Resultat eroberte im Handumdrehen die Spielhallen dieser Welt. Der Name des Programms: *Rampart*. Ist das *Rampart*-Fieber in den Spielhallen mittlerweile etwas abgekühlt, wird nun, dank zahlreicher Computer- und Konsolenumsetzungen, der Heimspielmarkt mit *Rampart* überschüttet. Electronic Arts übernahm die Umsetzung für PCs.

Der Grundgedanke von *Rampart* ist simpel. Auf einem Spielfeld, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird, befindet sich am Start eine rechteckige oder quadratische Burg, die Eure Wohnstatt umschließt. Innerhalb der Burgmauern darf der Spieler vor jeder *Rampart*-Runde Kanonen plazieren. Wieviel Kanonen Ihr aufstellen könnt, hängt von der Größe der Burg ab. Im Solomodus greifen in jeder Spielrunde Piratenschiffe an, zerschießen die Burgmauern und versuchen an Eurer Heimatküste zu landen. Ist das Feuergefecht vorüber, müßt Ihr mittels verschiedener Bausteine, die sich beliebig verschieben und drehen lassen, (hier kommt *Tetris* zum Zuge) die Lücken wieder komplett schließen und möglichst neue Schlösser mit Mauern einrahmen.

Für jedes umschlossene Feld, jede komplette Burg und jedes neu ummauerte Schloß gibt's Punkte. Schafft Ihr es nicht, eine Burg während des vorgegebenen Zeitlimits zu bauen, heißt's "Game Over". Sind im Solospiel Piraten die Gegner, trachten Euch beim Mehrspielermodus Kumpels nach dem Bauherrenleben. Hier hat jeder Mitspieler eine Burg und versucht den Nachbarn in Grund und Boden zu bomben.

Um dem Ganzen etwas mehr Pfiff zu verleihen, haben die Programmierer dem Originalkonzept von *Rampart* ein paar neue Features verpaßt. So könnt Ihr, im Gegensatz zum Zweispielermodus des Automatenvorbilds, mit drei Kollegen gleichzeitig zum Bombardement antreten. Je nach Ausrüstung des PCs steuern wahlweise ein oder zwei Burgherren die heimischen Kanonen via Joystick, oder falls nur ein Joystick vorhanden ist, einer mit der Tastatur. Der dritte im Bunde muß ebenfalls mit der Tastatur oder der Maus Vorlieb nehmen. Wenn allerdings zwei Kumpels auf die Tastatursteuerung zurückgreifen müssen, wird's ein wenig eng. Am besten ist es, *Rampart* mit Maus und zwei Joysticks zu spielen.

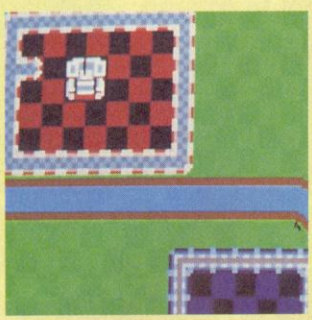
Ein weiterer Goodie in der PC-Fassung ist der anwählbare "Enhanced"-Modus. Im Grunde bleibt dabei alles beim Alten, nur wenige Kleinigkeiten wurden verändert. So gibt es im "Enhanced"-Spielmodus zwei neue Einheiten, die gebaut werden können. Zum einen steht Euch eine Superkanone zur Verfügung, zum anderen ein Propagandaballon. Mit der Superkanone, die



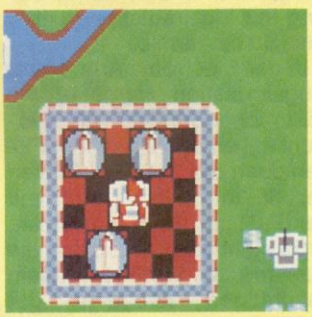
Spielt Ihr alleine, treten computergesteuerte Piratenschiffe an die Stelle der Burgkollegen (MS-DOS/VGA)

Rampart leicht gemacht

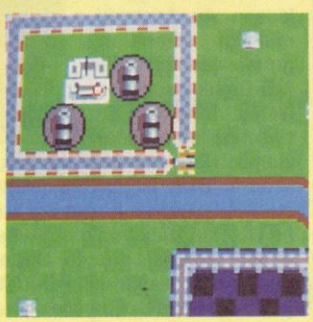
Wie bombe ich meinen Gegner in Grund und Boden? Wie baue ich erfolgreich eine Burg? Gibt's schmutzige Tricks? Eine Antwort auf diese Fragen gibt unser kleiner *Rampart*-Strategieguide.



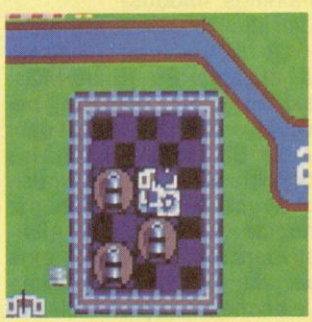
Falsch: Niemals beim Start auf einem solchen Platz bauen — viel zuwenig Freiraum, um die Mauern zu ziehen.



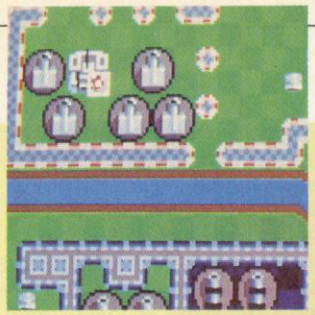
Richtig: Hier könnt Ihr Euch ungehindert ausdehnen.



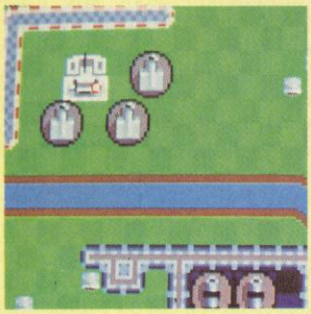
Falsch: Unter keinen Umständen eine Kanone in eine solche Ecke setzen



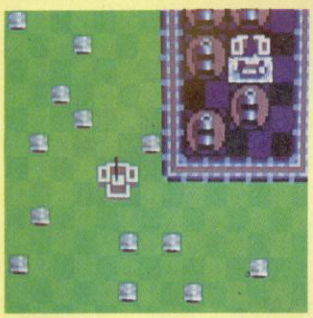
Richtig: Laßt ein wenig Luft um die Geschütze, damit Ihr später besser Wände einziehen könnt.

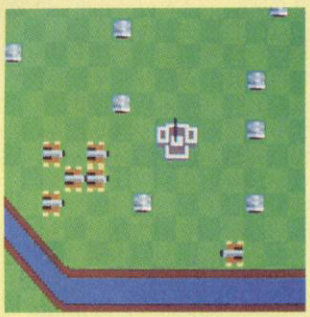


Richtig: Kleine Lücken (möglichst ein oder zwei Felder groß) sind erheblich schwerer aufzufüllen.



Falsch: Nie ganze Mauern niederbomben — der Aufbau ist zu einfach.





Schmutziger Trick No. 1: Umbaut möglichst viele Hütten — für jede umschlossene Hütte taucht beim Gegner eine Kanone auf.



Schmutziger Trick No. 2: Zerstört feindliche Kanonen. Die Trümmer blockieren den Wiederaufbau.



Schmutziger Trick No. 3: Kauft Euch so schnell wie möglich die Superkanone. Die Brandlöcher ärgern den Nachbarn besonders gut.





Der "Enhanced"-Modus macht's möglich: Kauft Euch die Super-Kanone und den Propagandaballon.

erheblich mehr Platz benötigt wie herkömmliche Artillerie, werden Brandgranaten verschossen, die dauerhafte Schäden anrichten. Ein Flammenklecks verhindert das Errichten neuer Mauern — äußerst praktisch, um den Gegner zu ärgern. Die Prachtkanone läßt sich nur dann bauen, wenn Ihr nach einer Runde vier neue Kanonen bekommt, die gegen die Superkanone eingetauscht werden müssen — genügend Platz vorausgesetzt. Der Propagandaballon ist billiger zu haben. Er "kostet" nur drei Geschütze. Der Ballon steht allerdings nur für eine Runde zur Verfügung. Nachdem Ihr die Mauern Eurer Festung repariert habt, steigt der Ballon in die Luft und wirft automatisch über dem gefährlichsten Gegner ein paar subversive Flugblätter ab. Die Folge: Der so beeinflußte Gegner, ob Schiff oder Kanone ist dabei egal, schlägt sich für die aktuelle Runde auf Eure Seite und ballert kräftig mit.

Bis auf diese Änderungen ähnelt PC-*Rampart* dem Automaten wie ein Ei dem anderen. Wer eine Digi-fähige Soundkarte in seinem PC stecken hat (z.B. eine Soundblaster-Karte), bekommt sogar die Sprachausgabe der Coin-up-Fassung geboten. Wer keine hat, sollte sich schleunigst eine kaufen. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 bis 110 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 81%

Grafik: 69% **Sound: 74%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, VGA, Roland, Joystick
Geplant für: Amiga, ST, C64

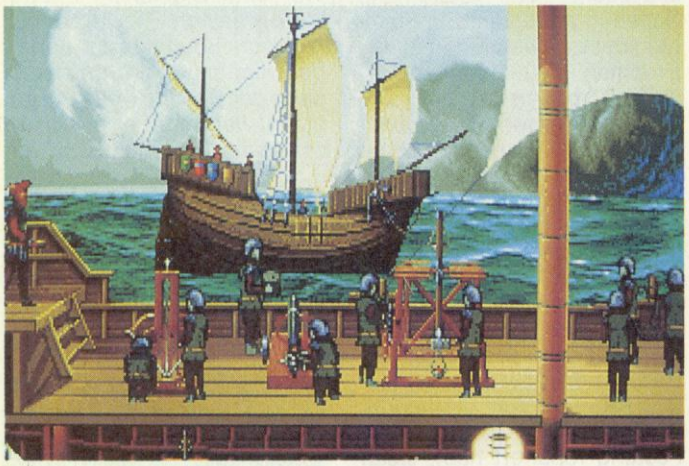


Mit einem herzhaften Knirschen verdampfen Richies letzte Burgmauern. Ich reibe mir hämisch grinsend die schweißnassen Hände, und rüste meine Burg mit sechs neuen Kanonen aus — nur um zu sehen, wie meine Festung von Volkers Artillerie zu Staub zermahlen wird. Unser Verlagsleiter schaut derweil ins Büro — angelockt vom Brüllen und Toben seiner Schützlinge. Wer *Rampart* spielt, kann einfach nicht still bleiben. Vor allem im Mehr-Spieler-Modus steigert sich die akustische Eigenuntermalung vom gehauchten Freudenseufzer bis zum Wut-Urschrei. Die Euphorie der Kollegenschlacht wird nur durch die pfriemelige Steuerung beeinträchtigt — mit drei Mann an einem PC wird's halt ganz schön eng ("Nimm Deinen Ellenbogen aus meinem Gesicht!"). Warum zudem eine Link-Option fehlt, mit der man zwei Computer verbinden kann, ist mir völlig unverständlich. Ein solches Feature bietet sich bei *Rampart* geradezu an. Alleinherrscher, die ihre Burgmauern gegen Computerpiraten verteidigen, klagen nach ausgiebigen Schlachten über erste Ermüdungserscheinungen. Denn langfristig fehlt genügend Abwechslung. Für eine schnelle Runde in der Mittagspause ist *Rampart* jedoch ideal.



Rampart ist einfach genial! Bislang war das Burgenschießen nur in Spielhallen und auf Konsolen möglich; endlich kommen auch PCs und demnächst sogar der Amiga zum Zuge. Auf dem PC kann mich die Steuerung allerdings nicht überzeugen. Während ein Spieler sich mit der Tastatur rumplagt und ein anderer bequem die Maus bedient, fummelt der dritte hilflos an einem analogen Joystick herum. Da könnte die Amiga-Fassung schon besser werden, vielleicht wird ja sogar ein Vier-Spieler-Adapter unterstützt. Trotz alledem bleibt auch das MS-DOS-Spiel ein Geniestreich. Tolle, übersichtliche Grafik und glasklare digitalisierte Sprachausgabe (Soundblaster Pro wird unterstützt) machen jede einzelne *Rampart*-Session zu einem hochmotivierenden Taktikkampf gegen Mensch oder Maschine.

Beulenpest und Mitgiftjagd



Feuer frei! Der Gegner geht zu den Fischen.

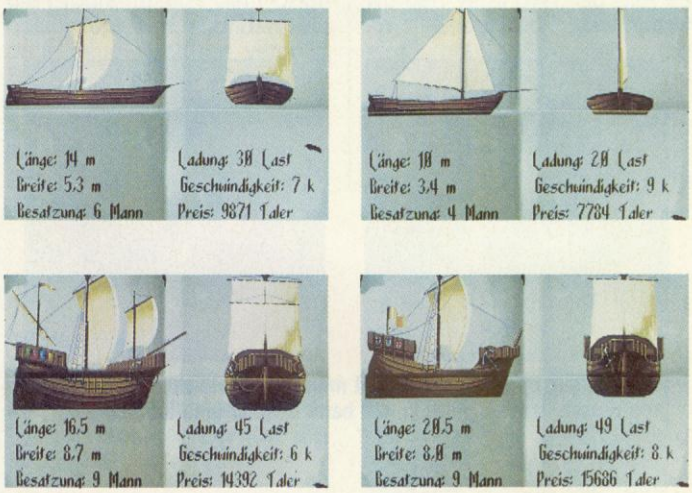
Der Patrizier

Die Zeit der Hanse zählt noch immer zu den großen Unbekannten der deutschen Geschichte. Vielleicht liegt es daran, daß weite Teile des ehemaligen Einflußgebietes bis vor kurzem hinter dem Eisernen Vorhang verborgen lagen. In letzter Zeit hat hier eine erfreuliche Wende eingesetzt: Befreit vom ideologischen Ballast, finden die Ostseestaaten wieder zu ihrer gemeinsamen Geschichte zurück, die zum großen Teil auch in der Hanse begründet liegt. Diese einstmals mächtige Handelsorganisation hat den skandinavischen und norddeutschen Raum entscheidend geprägt. Viele der ehemaligen Hansestädte sind noch heute von Bedeutung und haben ihren damaligen Status als Handelsmetropole erhalten.

Einen tiefen geschichtlichen Einblick in die Lebens- und Arbeitssituation der damaligen Zeit bietet die Wirtschaftssimulation *Der Patrizier*. Wir beginnen unser Handelsleben je nach Schwierigkeitsgrad mit einem oder zwei kleinen Küstenseglern in einer der damaligen Hansestädte. Man schreibt das Jahr 1353 und wir stehen am Anfang einer, so Gott will, glanzvollen Karriere. Zuerst gilt es, ein paar lukrative Handelsrouten im Osteegebiet zu etablieren, um das eigene Konto entsprechend auszupolstern. Jeder Hafen bietet die typischen Waren der Zeit — selbstverständlich mit den entsprechenden Preisunterschieden. Um günstige Pelze sollte man z.B. in Novgorod vorsprechen, exotische Waren finden sich oft in großen Hafenstädten an der Nordsee.

Vier menschliche Spieler können so ihre Routen planen und tüchtig Gewinne einfahren. Händler, die mit ihrem Schiff nur eine kurze Strecke fahren, kommen entsprechend öfter zum Zug als Kapitäne, die lange Routen wählen. Zusätzlich zu den menschlichen "Gegnern" tummeln sich zahlreiche authentische Gestalten der hanseatischen Vergangenheit im Spiel. So sind auch Solospieler gefordert.

Mit dem nötigen Finanzpolster darf man seine Flotte ausbauen und dabei zwischen vier Schiffstypen wählen — natürlich fehlt auch die berühmte Hansekogge nicht. Leider sind die einzelnen Werften auf genügend Rohstoffe wie Pech, Holz und Hanf angewiesen, die zuerst einmal von uns beschafft werden müssen. Ist das neue Schiff auf Kiel gelegt, wird die passende Bewaffnung eingekauft, und im Wirtshaus eine Mannschaft angeheuert, die dann jeden Monat auf ihre Heuer wartet. Wie nicht anders zu erwarten, lauert in jeder Stadt ein Geldverleiher auf seine Opfer. Da es früher noch keine Bundeszentralbank gab,



Welches Schiffchen darf's denn sein?



Das Handelskontor mit den Geschäftsbüchern



Im Hafen werden die Schiffe ausgerüstet und bei Bedarf repariert





Die typische Straßenkulisse einer nch alle Menüs erreichbar (MS-DOS/VGA





In diesem Gemälde sind überall Menüs versteckt



Die Übersichtskarte des Hansegebiets



Pökelfleisch für 94 Taler: Einkauf mit Menü und Maus.



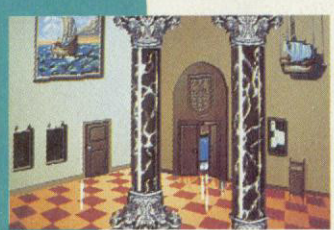
Beim Schmied werden die neusten Waffen gekauft



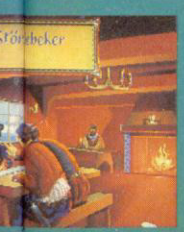
rechen Hansestadt. Von hier sind GA.



Der Geldverleiher lockt mit Wucherzinsen



In der örtlichen Hansegilde wird große Politik gemacht



Im Gasthof warten Matrosen

verlangen die raffgierigen Burschen teils horrende Zinssätze. Wer über seine Verhältnisse lebt oder die Schulden nicht rechtzeitigt tilgt, wird seine Schiffe bald per Versteigerung an die Konkurrenz los.

Zum Glück gibt es angenehmere Arten, den eigenen Besitzstand zu mehren. Die damals gebräuchlichste Art war eine Heirat in eine reiche Familie. Leider werden die vom Programm angebotenen Ehepartner mit höherer Mitgift immer häßlicher. Wer trotzdem in den saueren Apfel beißt, kann immer noch hoffen, daß Gatte oder Gattin von der nächsten Pest dahingerafft wird. Einer zweiten lukrativen Eheschließung steht dann nichts mehr im Weg.

Eigentliches Ziel von *Der Patrizier* ist die Position des Ältermann, des obersten Ratsherren der Hanse. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir uns in der Politik engagieren und so das nötige Sozialprestige anhäufen. Wer mit seinem erwirtschafteten Geld Feste veranstaltet, das Badehaus besucht, die Kirche unterstützt und verarmten Ratsmitgliedern unter die Arme greift, steigt im Ansehen und wird, wenn alles gutgeht, irgendwann zum Bürgermeister und Älterman gewählt.

Der Patrizier wird komplett über grafisch gestaltete Menüs gesteuert. In den Städten genügt ein Mausklick auf das entsprechende Haus, und die gewünschte Funktion wird aufgerufen — Schiffsrouten auf einer scrollende Karte von Ost- und Nordsee festgelegt. Wer seine Erfolge als Handelskapitän lieber in schriftlicher Form aufbewahren möchte, kann sich einen Ausdruck seines Spielstandes vom Programm anfertigen lassen.

Entspannung vom harten Kaufmannsgeschäft findet man in einer abschaltbaren Actionsequenz, in der man gegnerische Schiffe und Piraten zu den Fischen schickt. Ihr bedient dabei mit Maus oder Tastatur Schleudern und Armbrüste und steuert gleichzeitig als Kapitän das Schiff. Zwischen den einzelnen Transaktionen werden auf einem scrollenden Bildschirmpergament die Fortschritte und Aktionen von menschlicher und computergesteuerter Konkurrenz dokumentiert. *vw*

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Ascon
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Ascon

MS-DOS 76%

Grafik: 80% **Sound: 56%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: ST

AMIGA 76%

Grafik: 75% **Sound: 56%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, 1 MB
Geplant für: ST



Der Patrizier ist ein Musterbeispiel für fundierte Recherche. Selbst die Speisenfolge in der Ratsversammlung ist authentisch. Alle im Spiel auftauchenden Figuren haben wirklich gelebt. Geschichtlich belegte Seuchen, Brände, Hungersnöte und Kriege finden sich an der zeitlich richtigen Stelle im Programm. Abgesehen von diesem reichen und liebevoll aufbereiteten Spielhintergrund bietet das Programm einen soliden Wirtschaftsteil. Angebot und Nachfrage werden nicht willkürlich ausgewürfelt, sondern richten sich nach den Gegebenheiten: Wenn im Jahre 1361 ein schlechter Erntesommer in Rußland war, macht sich das z.B. bei den Getreidepreisen in der Region bemerkbar. Auch die Grafik paßt sich nahtlos dem historisch genauen Spielkonzept an: Man fühlt sich unversehens in ein Gemälde von Rembrandt versetzt. Harte Finanzjongleure sollten auf den kleinen Actionteil verzichten. Die Schlacht mit Schleuder und Bolzen ist zwar ganz nett umgesetzt, wird auf Dauer aber etwas störend. Für Wirtschaftskapitäne, die sich für historische Zusammenhänge interessieren, ist *Der Patrizier* ein unverbrauchtes Geschichtsprogramm mit Tiefgang.

Zum Totlachen



In diesem Häuschen harrt Nifta ihrer Befreiung

Wizkid

Wer erinnert sich nicht gern an *Wizball*, mit dem Sensible Software 1987 die Computerspielewelt auf den Kopf stellte. *Wizkid*, offizieller *Wizball*-Nachfolger, knüpft nahtlos an das Geschehen vor fünf Jahren an.

Die Helden aus *Wizball* haben in der Zwischenzeit für Nachwuchs gesorgt. Während die Katze Nifta acht Kätzchen zur Welt brachte, bändelte Zauberer Wiz mit Wizball an und, so unglaublich es klingt, sie bekamen ein Kindchen. *Wizkid* ist nun schon etwas größer und hat laufen (vom Papa) und fliegen (von der Pseudo-Mama) gelernt. Die böse Maus Zark hat jedoch nicht geschlafen, sondern ein großangelegtes Kidnapping geplant. Sie entführt schnurstracks Wizball, den Zauberer und Nifta in ihre Festung.

Hier kommt *Wizkid* ins Spiel. Durch neun Level muß gehüpft und geflogen werden, bevor das Finale in Zarks Festung ansteht. Ziel ist es, pro Level eine von Niftas Kätzchen zu befreien. Dies läßt sich auf zwei Arten bewerkstelligen. Entweder Ihr säubert im "Kopf"-Modus alle Spielfelder eines Levels von jeglicher Feindansammlung oder löst im "Körper"-Modus diverse Rätsel. Als "Kopf" steuert Ihr die kleine *Wizkid*-Gummibirne mit dem Joystick und stoßt allerlei Blöcke vom Bildschirm. Wird einer der feindlichen Sprites (Schmetterlinge, Pinguine, Bienen) von einem angerempelten Teilchen berührt, prallt es ab — der Gegner segnet das Zeitliche. Berührt Euch einer der abgedrehten Feinde, wird eines von fünf goldenen Energiesternchen abgezogen — sind sie alle weg, seid Ihr ein Leben los. Habt Ihr sämtliche Spielstufen eines Levels gesäubert, gibt's das ersehnte Kätzchen. Scheitert Ihr daran, alle Gegner vom Himmel zu boxen, wird eine Runde "Crossword 2091" gespielt. Eine bestimmte Anzahl von Wörtern muß in Scrabble-Manier unter



Während des Trainings wird die Steuerung erklärt



Auch aufs Klo gehen darf der Kleine. (Amiga)



Im Shop legt Ihr Euer erspieltes Geld an

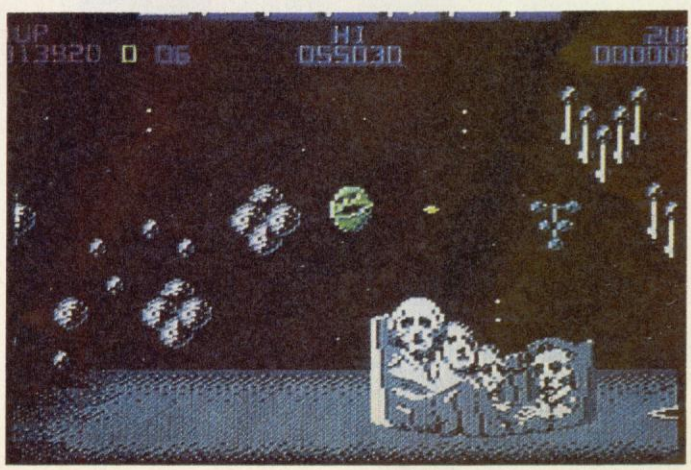


Das Sensible-Software-Team: Captain Sensible, Richard Joseph, Chris Yates, Chris Chapman, Jon Hare, Dave Korn (von links nach rechts)

POWER-TIP: Das Kreuz auf dem Kirchturm erfüllt später einen wichtigen Dienst



Da tränt der Augapfel: Wizbold in Aktion (Amiga)



Wizball auf dem C64: eines der besten Spiele aller Zeiten. Grafisch und musikalisch sensationell, dazu eine witzige Spielidee.

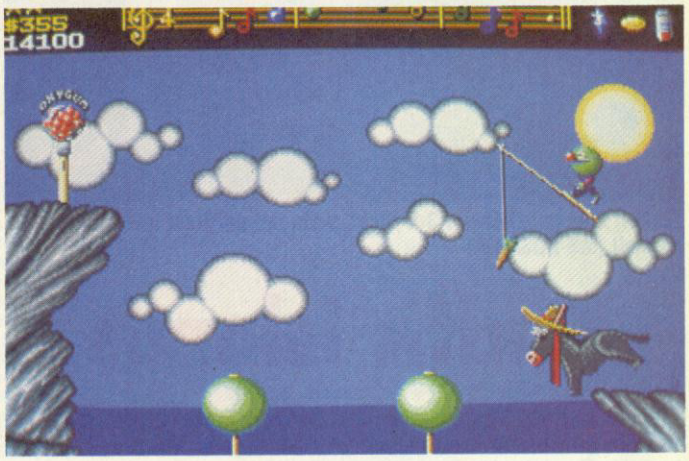
Zeitdruck auf dem Bildschirm untergebracht werden. Seid Ihr erfolgreich, locken muntere 500 Wiz-Dollar zum Einkaufen.

Während den körperlosen Runden hinterlassen neutralisierte Feinde Farbkugeln, die es einzusacken gilt und Extras, mit denen *Wizkid* Blöcke jonglieren oder festhalten kann. Füllen sich alle am oberen Bildschirmrand herumdüdelnden Noten mit Farbe aus den jeweiligen Kugeln, hagelt es eine Menge Geld. Dieses ist nötig, um in flink herbeigerufenen Shops einzukaufen. Neben Extraleben ersteht Wizkid auch so manchen für die Lösung der Rätsel wichtigen Gegenstand. Unter anderem warten die Läden mit roten Heringen, Zeitungen, Elefanten oder Dynamit auf.

Wählt Ihr im Menü des Ladens den "Körper"-Modus, darf *Wizkid* zu Fuß den Raum untersuchen. Löst Ihr in Adventure-mäßig (Kaufe Objekt A, tausche es in Raum D gegen Objekt B und bringe es zu Person G) einige Minirätsel, lokken Geheimgänge in andere Abschnitte oder sogar versteckte Räume mit einer Extra-Katze. Um jedes Kätzchen zu befreien, ist es in fast jedem Level nötig, beide Spielstufen zu lösen. Level 6 bildet jedoch eine Ausnahme: Hier muß in *Wizball*-Manier auf die klassischen Gegner und zwei Obermotze geballert werden. *kn*



Der Beholder-Obermotz des *Wizball*-Levels



Da lockt die Möhre und Eselchen geht baden (Amiga)

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Sensible

AMIGA 68 %

Grafik: 76 % **Sound:** 78 %
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, 1 MB
Geplant für: ST



Selten hat es solch heftige Diskussionen gegeben: Während Martin gelangweilt den Gummikopf kreisen ließ, zeigten sich bei mir für ihn unverständliche Suchterscheinungen: *Wizkid* übt auf mich einfach einen undefinierbaren Reiz aus. Die Mischung aus Geschicklichkeitseinlagen, absolut verrückten Rätseln und abgefahrenen Spielelementen macht *Wizkid* für mich zu einem der innovativsten Spiele des Jahres. Man kippt vor Lachen vom Hocker, wenn *Wizkid* seine putzigen Aktionen startet. Er geht aufs Klo, wird zur lebenden Kanonenkugel oder öffnet einen Schildkrötenpanzer mittels Dosenöffner. In zwei Punkten gebe ich Martin jedoch recht: Das umständliche Lösen der Rätsel macht im Wiederholungsfall deutlich weniger Spaß, und das "Wegblokken" diverser Feinde wird mit der Zeit etwas langweilig. Trotz dieser Mankos gebe ich *Wizkid*, nicht nur wegen dem wunderbaren Sound und der niedlichen Grafik, meine zweitbeste Note. Was ich jedem Amigabesitzer gnadenlos empfehlen muß: ein Probespiel bei Freund oder Händler. Nach einer halben Stunde werdet Ihr es entweder lieben oder hassen.



Was ist denn mit Sensible Software los? Wizkid hat überhaupt nichts mit dem genialen Vorgänger zu tun. Statt ausgeklügelter Action gibt's derbdumpfen Kalauer-Humor — die spielerische Linie darf man getrost vergessen. Keine Frage, Wizkid ist ein außergewöhnliches Spiel, das (positiv ausgedrückt) zu neuen Ufern aufbricht. Meiner Meinung nach hat es dabei allerdings Schiffbruch erlitten. Wizkid kann man noch am ehesten ins Action-Adventure-Genre einordnen, obwohl es mit klassischen Vertretern des edlen Genres wenig zu tun hat. Zugunsten von diversen Pseudo-Gags versickert der Spielspaß im Mittelmaß. Die Geschicklichkeitsszenen mit dem "Kopf" sind trotz toller Grafik auf Dauer langatmig und öde. Die "Körper"-Etappen sorgen zumindest beim ersten Anlauf für dezente Unterhaltung. Hat man allerdings ein "Rätsel" gelöst, wird's bei den nächsten Versuchen beinahe zur Qual — man kennt's halt schon. Vielleicht trifft's den englischen Geschmack, mich tangiert diese Art von Humor bestenfalls ab zwei Promille aufwärts.

DER SPEZIALIST!

MEGA DRIVE
TERMINATOR II
DESERT STRIKE USA
DEVILISH USA
EARNEST EVANS USA
WONDERBOY
IN MONSTER WORLD USA
CARMEN SANDIEGO DT.
TEST DRIVE II
SUPER OFF ROAD
BULLS VS. LAKERS
ALISIA DRAGON USA
QUAK SHOT JAP.
DOUBLE DRAGON I
SOL DEACE
MYSTICAL FIGHTER
FIGHTING MASTER
MASTER SYSTEM
WIMBLEDON TENNIS
ASTERIX
KLAX
FLINTSTONES
SUPER KICK OFF
POPULOUS
DONALD DUCK
SONIC
GOLDEN AXE WARRIOR
MICKEY MOUSE
DARIUS II
RUNNING BATTLE
S.C.I.
GAME GEAR
PHANTASY STAR USA
AX BATTLER USA
CRYSTAL WARRIOR USA
FROGGER
GEORGE FOREMAN
KO BOXING
NEO GEO
LAST RESORT
MUTATION NATION
SOCCER BRAWL
FOOTBALL FRENZY
BASEBALL STARS PROF II
ART OF FIGHTING
KING OF MONSTERS II
LYNX
TOKI
SUPER SKWEEK
QIX
CRYSTAL MINES II
STORM OVER DORIA
NINTENDO
LITTLE NEMO
MEGA MAN III
RESCUE RANGERS (CHIP'N'CHAP)
SUPER KICK OFF
Z1-CORVETTE
CRACKOUT
ELITE
TERMINATOR II
STAR WARS
JACKIE CHAN
MANIAC MANSION
SUPER MARIO 3
GAME BOY
HOOK
TERMINATOR II
AMIGA
BATTLE ISLE DATA DISC
MONKEY ISLAND II
BUCK ROGERS II
GLOBAL EFFECT
PC
BATTLE ISLE DATA DISC
ULTIMA UNDERWORLD
DAS SCHWARZE AUGE
ABANDONED PLACES
CDTV AB DM **49,–**

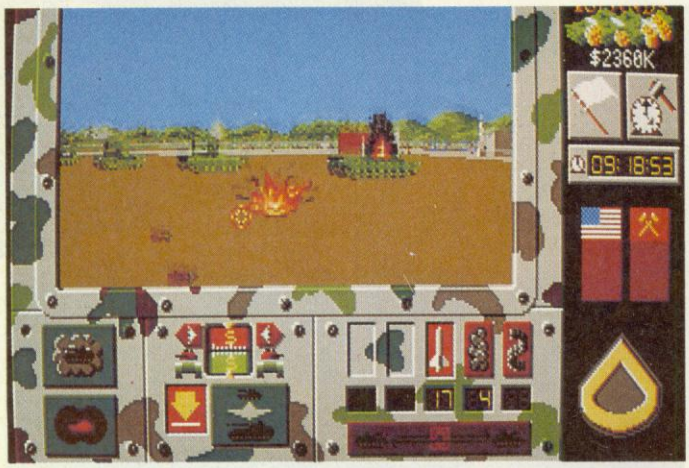


Theo KRANZ VERSAND & LADEN

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,–) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG (DIN A5) AN. VERSAND PER NN DM 8,–; BEI VORK. DM 4,– (ÜBERWEISUNG, POSTANWEISUNG, **NUR EUROSCHECKS**, PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,–, AMERICAN EXPRESS CARD

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

Marx unter Palmen



Einheit eins in schönster 3-D-Sicht, während der Rest im Verborgenen werkelt (MS-DOS/VGA)

Pacific Islands

Die armen Kommunisten können einem schon leid tun: Die Sowjetunion ist an den Kapitalismus verloren, halb Europa von diktatorischen Regimen befreit und selbst Fidel Castro pfeift aus dem letzten wirtschaftlichen Loch. In *Pacific Islands*, der Fortsetzung von *Team Yankee*, überfällt ein kleines Fähnlein aufrechter Marx-Verehrer ein tropisches Eiland, um dort endlich das kommunistische Paradies zu verwirklichen. Als aufrechter Verfechter der freien Marktwirtschaft schicken wir kurzentschlossen vier amerikanische Panzereinheiten in die tropischen Gefilde und befreien mal wieder einen Teil der dritten Welt. Wie im Vorgängerspiel kommandiert Ihr vier Einheiten, bestehend aus jeweils vier einzelnen Panzern. Mit diesen Panzern gilt es, das fiktive Yama-Yama-Atoll mit seinen fünf Inseln zu befreien. Auf jeder Insel warten mehrere Aufträge auf Euch.

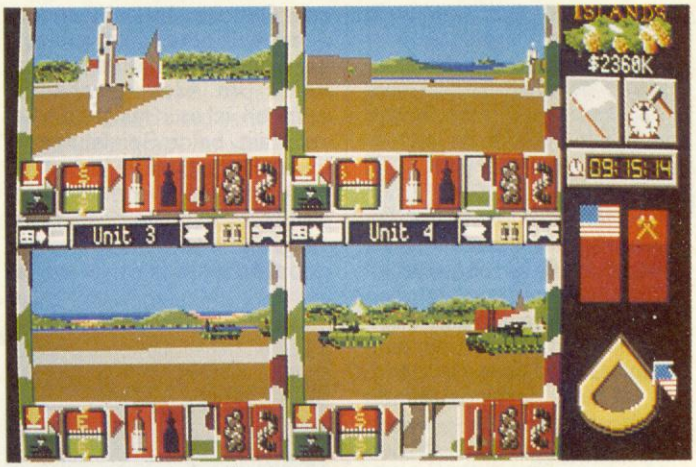
Spielerisch hat sich nicht das geringste geändert. Wieder teilt sich der Bildschirm auf Wunsch in vier Quadrate, auf denen die jeweilige 3-D-Sicht des Kommandanten gezeigt wird. Mit der Maus wird der Turm des Führungspanzers gedreht, die unterschiedlichen Waffen angewählt und auf die feindlichen Einheiten gefeuert.



Vor der Schlacht wird eine Übersichtkarte geboten



Kurs und Geschwindigkeit werden auf dem Kartenfenster bestimmt

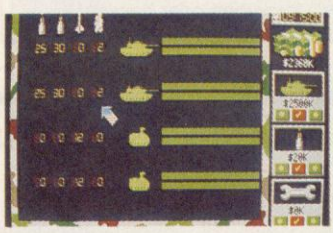


Auf Wunsch der totale Überblick durch geteilten Bildschirm. Alle Einheiten haben ihren eigenen Minimonitor. (Amiga)



Mein freundliches Gesicht erscheint nur höchst zögernd auf dieser Seite: Von *Pacific Islands* hätte ich mir etwas mehr Innovation gewünscht. Es ist schon frech, wie kaltschnäuzig Empire ein altbekanntes Spielprinzip aufs Neue abkocht. Bis auf die Möglichkeit, vor der Schlacht Minenfelder zu legen und einem kleinen Pseudowirtschaftsteil zwischen den Einsätzen, gleichen sich die beiden Programme wie eine Kokosnuß der anderen: Die Vektortannen mußten Vektorpalmen weichen, die Kirchen wurden durch Eingeborenenhütten ersetzt. Panzerkommandanten, die *Team Yankee* im Regal stehen haben, sollten deshalb um den tropischen Nachfolger einen großen Bogen machen: Die Neuanschaffung lohnt nicht. Wer dagegen auf der Suche nach einer recht ungewöhnlichen Mixtur aus Action- und Strategiespiel ist, und den Vorgänger nicht kennt, wird an *Pacific Islands* seine Freude haben. Nach kurzer Eingewöhnungszeit kommt man mit dem geteilten Bildschirm prima zurecht und verliert auch im dichtesten Dschungelkampf nicht den Durchblick.

Bevor und während Ihr in Feuergefechte verwickelt werdet, darf auf einem Kartenbildschirm die aktuelle Fahrtstrecke der einzelnen Einheiten festgelegt und verändert werden: Die Panzer können, je nach angestrebter Aufgabe, in sechs unterschiedlichen Formationen über das Schlachtfeld tuckern. Im Gegensatz zum ersten Teil seid Ihr jetzt zusätzlich verantwortlich für das finanzielle Management der Einheiten: Nach jeder gewonnenen Schlacht gibt's eine Belohnung, die gleich wieder in Panzer und Bewaffnung investiert werden kann. *vw*



Statistik: Die Bewaffnung der eigenen Einheiten.

Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Empire

MS-DOS 68 %

Grafik: 71 % **Sound:** 15 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 550 KB, CGA
Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: ST

AMIGA 68 %

Grafik: 69 % **Sound:** 15 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:
Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung!
7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	07361/680663	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces o.t. Pacific	-	-	89,95
Abondoned Places	78,95	-	-
Adams Family	72,95	-	-
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Alcatraz	64,95	64,95	69,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Another World	64,95	64,95	72,95
Apydia	72,95	-	-
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	-	-	a.A.
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-	84,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Birds of Prey	74,95	-	-
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95
Black Sect	78,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Celtic Legends	74,95	-	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95
Civilization dt.	-	-	104,95
Conquestator	78,95	-	-
Covert Action	87,95	87,95	94,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Das schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Death or Glory	-	-	86,95
Delivery	67,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95
EccoQuest dt.	-	-	89,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Epic	72,95	-	78,95
ESS Mega	-	-	86,95
Eternam	-	-	89,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Fascination	74,95	74,95	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-
Fire + Ice	a.A.	a.A.	a.A.
Fireteam	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Flight Planner	-	-	72,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-
Free D.C.	-	-	94,95
Global Effect	84,95	-	89,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gobliiins	72,95	-	72,95
Gods	62,95	62,95	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Hook	72,95	-	78,95
Hyperspeed dt.	-	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
James Pond II	64,95	64,95	
Jimmy White Snooker	69,95	69,95	-
John Madden Football	64,95	-	-
John Barns Football	64,95	-	-
Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knightmare	74,95	74,95	-
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	a.A.
Leander	74,95	-	-
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
L`empereur dt.	-	-	99,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Lethal Xcess	67,95	-	-
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links II (Pro)	-	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Lord of the Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV	a.A.	-	86,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Magic Pockets	64,95	62,95	-
Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95
Martian Memorandum	-	-	86,95
Master Golf	79,95	79,95	-
Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Mega Twins	64,95	64,95	-
Megatraveller 2	-	-	79,95
Mercs	64,95	-	-
Midwinter 2	78,95	78,95	104,95
MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Monkey Island e.	-	-	74,95
Monster Pack II	64,95	-	-
No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
On the Road	69,95	69,95	-
Ork	67,95	-	-
Panzer Battles	64,95	-	-
Paperboy II	-	-	64,95
Pacific Islands	72,95	72,95	72,95
Parasols Stars	64,95	64,95	-
PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Pit Fighter	69,95	69,95	69,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	-
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Projekt-X	64,95	-	-
Rampart	-	-	78,95
Race Drivin	72,95	-	-
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Realms	74,95	74,95	-
Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Riders of Rohan	62,95	-	79,95
Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Robin Hood (Sierra) dt.	-	-	86,95
Robocop 3	64,95	-	-
Rocketeer	-	-	78,95
Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Romance o.t.Kingd. 2	104,95	-	104,95
Sanctuary	79,95	-	79,95
Search for the Titanic	-	-	74,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Secret Weapon HE 162	-	-	44,95
Secret Weapeons P80	-	-	49,95
Shadow Lands	72,95	72,95	-
Shanghai 2	-	-	87,95
Shuttle deutsch	-	-	114,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth		-	96,95
Sorcerer´s Appliance	-	-	86,95
Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Special Forces	87,95	87,95	-
Star Control	72,95	-	72,95
Star Treck	-	-	78,95
Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Steigenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Strike II	-	-	74,95
Srike Commander	-	-	a.A.
Strike Fleet	64,95	64,95	-
Suspiciuos Carco	64,95	-	-
Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Terminator 2	62,95	62,95	74,95
The Games Winter Chal.	-	-	82,95
The Oath	64,95	-	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Titus the Fox	64,95	-	-
Top League	74,95	74,95	88,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Turtles II	64,95	64,95	74,95
Twiglight 2000	-	-	89,95
Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water	-	-	114,95
USS John Young 2	64,95	-	74,95
Utopia	74,95	74,95	-
Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
Vroom	64,95	64,95	-
Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Willy Beamish	78,95	-	86,45
Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Winter Super Sports	67,95	-	67,95
WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett **DM 3.187,00**

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

JOYSTICKS PC:

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

ZUBEHÖR:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

SPEICHERERWEITERUNG
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1.8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2.0 MB **DM 498,00**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500	DM	154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	154,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 dt.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	298,00
Soundkarte **"Soundblaster"** Version 2.0 engl.		
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS.Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1289,- **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

Inh. J. Rösch
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

FANDANGO
Spiele- und Softwareversand
Vorbestellung von Spielen möglich.
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Mega Drive		Pc-Engine		Super Nintendo		Game Gear	
Toki	89,-	Gradius	119,-	Pilotwings	129,-	Woody Pop	59,-
Raiden	79,-	Parodius	a. A.	Joe u. Mac	129,-	Pengo	59,-
Mercs	79,-	Final Lap	79,-	Lagoon	139,-	Accupack	69,-
Undeadl.	109,-	Bomberman	119,-	Final Fant.2	139,-		
etc.		etc.		etc.		etc.	

Super Famicom
Battle Dodgeball 79,-
Mystical Ninja 129,-
Soul Blader 149,-
JB-King (Joyst.) 299,-

Irrtum & Preisänderung vorbehalten
Versandkosten 7,- DM
Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken (bitte System angeben)
Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, auf Anfrage.

Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

Aktuelles für PC und Amiga immer lagernd.
Direkte Bestellung möglich! (System angeben)

Gratiskatalog anfordern!

Postfach 38 · 1204 Wien · FAX (1) 330 77 23

Binnen 24 Stunden geht die Post ab!

Traum-Preise für Top-Spiele
Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie Jetzt!!!

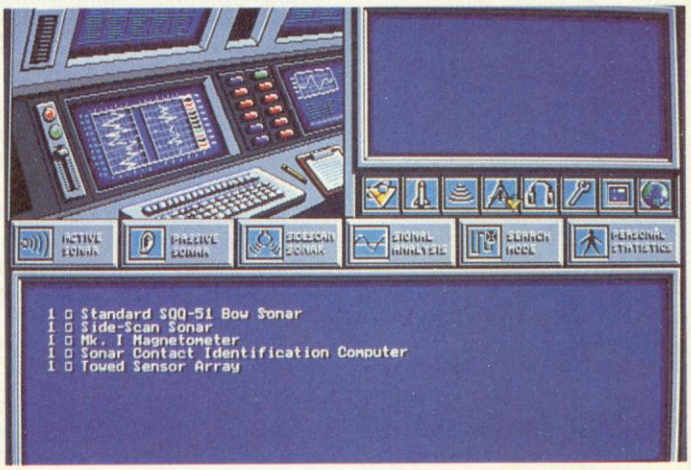
Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5¼ DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)
TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

High-Tech-Freibeuter



Wer suchet, der findet: Das Sonargerät ist fertig zum Einsatz.

Sea Rogue

Reich sein. Berühmt sein. Ein Leben voller Abenteuer. Wer von uns träumt nicht davon? Um an die nötigen Moneten zu kommen gibt's die verschiedensten Wege: Die einen spielen Lotto, andere überfallen eine Bank, wieder andere sparen eisern. Dabei liegt das Geld auf der Straße oder besser auf dem Meeresboden, und wartet nur darauf, geborgen zu werden. In *Sea Rogue* stellt Ihr eine sechsköpfige Schatzsucher-Crew zusammen, die auf allen sieben Weltmeeren nach versunkenen Reichtümern sucht. Gegen sechs vom Computer gesteuerte Konkurrenten tuckert Ihr mit einer High-Tech-Jacht die verschiedenen Ozeane ab, untersucht den Meeresboden mit Sonar, holt Euch in Häfen Tips, rüstet das Schiff aus und setzt Euch gegen Angriffe mit der Bordkanone zur Wehr. Ist ein untergegangenes Schiff gefunden, taucht ein Teil der Besatzung hinunter, um die erwarteten Präziosen an Bord zu holen. Je nach Beute steigt nicht nur Euer Ansehen, sondern schwillt auch die Brieftasche. Besonders dicke Belohnungen gibt's für das Heben verschiedener Schiffe wie z.B. der "Titanic". *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Paragon
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Eigenimport

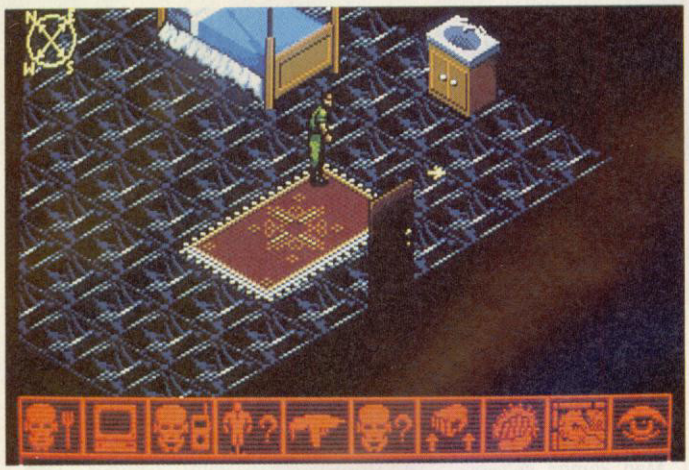
MS-DOS 69 %

Grafik: 53 % **Sound: 43 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: EGA Hi-Res, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: —



Ungewöhnlich ist *Sea Rogue* nur auf den ersten Blick. Gab's doch schon vor einigen Jahren ein Schatzsucherspiel (*Hebt die Titanic*), in dem Ihr Galeeren, spanische Karavellen und zum Finale die "Titanic" finden mußtet. Im Gegensatz zum artverwandten, aber ziemlich langweiligen Oldie, bietet *Sea Rogue* ein breiteres und gehaltvolleres Spielspektrum. Vom Schatzfieber gepackt, klickt man sich durch die verschiedenen Bordstationen des Schiffes, bereitet seine Tauchcrew vor und versenkt per Bordkanone leidige Mitbewerber. Die "High-Tech-Piraten"-Atmosphäre kommt excellent rüber. Da verzeiht man gerne die etwas fummelige Steuerung und die Magergrafik.

Zwielichtig



Wir laufen durch die Endzeit (MS-DOS/VGA)

Twilight 2000

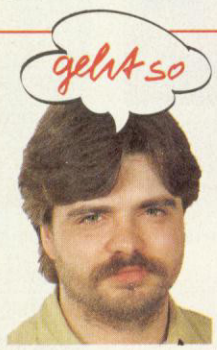
Das beängstigende, weil durchaus ernstzunehmende Szenario von *Twilight 2000*, ein Gemisch aus Simulation, Rollen- und Taktikspiel, läßt uns erst mal kräftig schlucken. Deutschland überwindet die finanziellen Schwierigkeiten der Wiedervereinigung und mausert sich zur weltgrößten Wirtschaftsnation. Deutschstämmige Polen zetteln mit ihren "Heim ins Reich"-Getöse einen Bürgerkrieg in Polen an. Am Schluß rollen deutsche Panzer gen Osten. Um das Chaos perfekt zu machen, werfen die Kontrahenten mit Atombomben um sich.

Aus dem nuklearen Schutt Europas erhebt sich ein ekliger Dikator. Ihr steuert eine Handvoll Soldaten, um dem Bösewicht das Handwerk zu legen. Zu Beginn fummelt Ihr Euch selbst die Crew zusammen, die aus bis zu 20 Figuren bestehen darf, oder greift auf fertige Charaktere zurück. Ihr steuert in einer isometrischen Landschaft Leute und Fahrzeuge, die erst gefunden oder erobert werden müssen. Befehle werden dabei per Mausklick auf verschiedene Icons erteilt. Gekämpft wird, vorausgesetzt Ihr seid im Besitz eines Fahrzeuges, in 3D. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Empire

MS-DOS 57 %

Grafik: 71 % **Sound: 58 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: —



Ist's ein Rollenspiel, ist's eine Simulation oder ist's gar ein Taktikprogramm? So ganz genau wissen es wohl selbst die Programmierer von *Twilight 2000* nicht. Das Szenario ist auf eine beklemmende Art verdammt spannend. Aber so recht anfreunden kann ich mich mit dem Genre-Mix trotzdem nicht. Vor allem der Rollenspielpart von *Twilight 2000* ist eine quälende Angelegenheit: Durch die Fülle an Skills und Einstelloptionen wird das Erschaffen einer eigenen Truppe zur elenden, stundenlangen Fummelarbeit. Hätten die Designer auf diese herbe Mixtur verzichtet und statt dessen den tollen Simulationspart ordentlich ausgebaut, gäb's ein freundlicheres Gesicht.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

SkyLine international Entertainment GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorauskasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari
Abondoned Places	69,90	-
Airbus 320	88,90	88,90
Alcatraz	**62,90**	**62,90**
Amberstar	74,90	74.90
Apydia	**68,90**	-
Battle Isle	68,90	-
Black Crypt	**66,90**	-
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-
Castles dt.	68,90	-
Conquestator	72,90	-
Das schwarze Auge	**74,90**	**74,90**
Elvira Mistress 2	**69,90**	**69,90**
Epic	**69,90**	-
Eye of the Beholder (d)	69,90	-
Eye of the Beholder 2	**74,90**	-
Fate Gates of Dawn	69,90	69,90
Flight of the Intruder	78,90	78,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90
Gobliiins	68,90	68,90
Great Courts Tennis II	67,90	67,90
Harpoon 2	74,90	-
Heart of China dt.	78,90	-
Heimdall	82,90	82,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90
John Madden Footb.	**59,90**	-
Knight mare	68,90	68,90
Knights of the Sky	76,90	76,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90
Lemmings	58,90	58,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90
Links	**96,90**	-
Mad TV	**78,90**	-
Magic Pockets	59,90	59,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-
Monkey Island	74,90	74,90
Pazific Islands	**69,90**	**69,90**
PGA Tour Golf Plus	74,90	-
Police Quest 3	**78,90**	-
Pools of Darkness	**69,90**	-
Populous 2	68,90	68,90
Realms	68,90	68,90
Roger Rabbit	**68,90**	-
Shadow Lands	**69,90**	**69,90**
Sim Ant dt.	**84,90**	-
Space MAX	**68,90**	-
Space Quest IV	**74,90**	**74,90**
Special Force	78,90	78,90
Ultima 6 engl.	69,90	-
Vengeance of Excalibur	69,90	-
WWF Wrestlemania	64,90	64,90

Titel	IBM
Aces of the Pacific	**78,90**
Airline	64,90
Battle Isle	78,90
Bundesliga Manager Prof.	68,90
Civilization dt.	**89,90**
Darkseed	94,90
Die Kathedrale	81,90
Elvira Mistress 2	84,90
Epic	**74,90**
Eye of the Beholder 2	74,90
Falcon 3.0 dt.	**99,90**
Fire and Ice	84,90
Gobliiins	68,90
Gods	72,90
Gunship 2000	84,90
Harpoon 2	84,90
Hyperspeed	**92,90**
Indiana Jones 4	a.A.
Indiana Jones Adv.	68,90
Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Lemmings	72,90
Lemmings Data Disk	49,90
Life & Death 2	68,90
Links	78,90
L'empereur	88,90
Megatraveller 2 dt.	78,90
Might & Magic 3 dt.	82,90
Monkey Island 2 dt.	**84,90**
PGA Tour Golf Plus	78,90
Police Quest 3 dt.	78,90
Pools of Darkness	72,90
Railroad Tycon	82,90
Rogger Rabbit	74,90
Secr. Weapons o.t. L.	84,90
Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Secr. Weap.O.L.P80	44,90
Shuttle dt.	109,90
Sim Ant	**78,90**
Sim Earth	86,90
Space MAX	**72,90**
Special Force	78,90
Star Trek	**74,90**
Ultima Trio. 4-6	85,90
Ultima 7	82,90
Ultima Underworld	**86,90**
Uncharted Water	94,90
Wing Commander 2	78,90
Wing Commander 2 Miss.D.1	46,90
Wing Commander Coll.	**99,90**

notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		**Game Boy**	
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Adventure Island	69,90
Winter Challenge (US)	108,90	Batman	73,90
John Madden (US)	93,90	Mickey Mouse	69,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Golden Axe 2	107,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Game Gear		**Nintendo N.E.S.**	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	84,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	79,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Rygar	77,90
Sega - Master		North + South	114,90
Asterix	94,90	**Atari Lynx**	
Sonic (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyperball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

Eine Prise Magie



Perspektivisch: Die *Legend*-Dungeons sind von schräg oben zu sehen (MS-DOS/VGA).

Legend

Nach dem überraschenden finanziellen Zusammenbruch des englischen Softwarehauses Mirrorsoft Anfang des Jahres, blieben so manche bis dahin geplante Spiele vorerst in der Versenkung. Erst jetzt, nachdem sich die Wogen etwas geglättet haben und zahlreiche Entwicklungsteams bei anderen Publishern untergekommen sind, tauchen die "Karteileichen" wieder auf. Eines der Projekte, die zuerst bei Mirrorsoft erscheinen sollten, nun aber unter dem Label von Mindscape in die Softwareläden kam, ist das Rollenspiel *Legend* vom *Bloodwych*-Programmierer Pete James. *Legend* hat rein gar nichts mehr mit dem bekannten Vorbild zu tun. Zwar steuert Ihr wie in *Bloodwych* eine vierköpfige Abenteurertruppe durch ein Fantasyland und tiefe Dungeons, diese sind in *Legend* aber nicht in 3-D, sondern aus einer isometrischen Perspektive zu sehen. Per Mausklick auf eine Reihe von Befehlsicons stapfen die Burschen im Gänsemarsch los: Einer gibt die Richtung an, alle anderen folgen. Trefft Ihr unterwegs auf eine Horde hungriger Monster, sprechen die Waffen. Kämpfe laufen automatisch ab, Ihr gebt nur den Befehl zum Prügeln. Ist das Gefecht vorüber, können die Helden liegengelassene Gegenstände aufklauben und später verscherbeln. Die meisten Monster lassen sich mit nackter Gewalt kleinkriegen, einige müssen jedoch mit einem kräftigen Zauberspruch beseitigt werden. Bevor der partyeigene Magier mit kräftigen Sprüchen um sich werfen kann, gilt es, die passende Formel aus Zutaten zusammenzubrauen und einer magischen Rune zuzuordnen. Zu Beginn des Spieles besitzt Ihr nur wenige Zauberrunen. Neue bekommt Ihr, wenn Euer Zauberer an einem speziellen Schrein eine Beschwörungsformel murmelt. Erst dann gibt's als Lohn eine neue Rune.

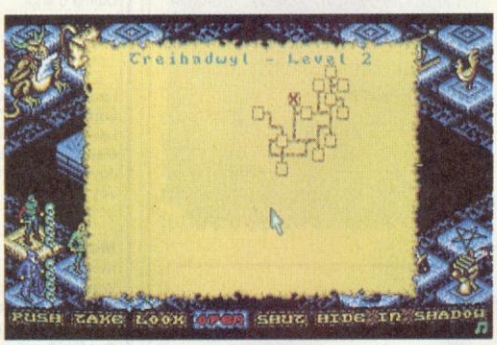
Verlauft Ihr Euch im Dungeon, hilft ein Automapping-Feature, den Ausgang wiederzufinden. Ebenfalls neu: Eine Oberwelt, die in Form einer Landkarte zu sehen ist. Eure Party ist auf der Landkarte, nebst Schlössern und Ortschaften als kleines Symbol zu erkennen. Betretet Ihr eine Örtlichkeit, wird nur eine spezielle Grafik plus einem Menü eingeblendet. In den lokalen Shops können Ausrüstungstücke gekauft werden, Ihr erfahrt wichtige Hinweise und bekommt den ein- oder anderen Auftrag oder dürft Eure Helden befördern lassen. *mh*



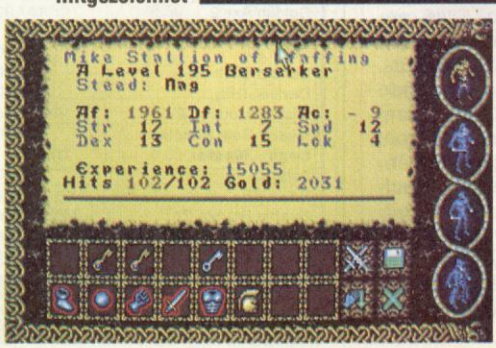
Alle wichtigen Orte sind auf einer Landkarte markiert (ST)



Ein Meilenstein in Sachen Rollenspiel ist *Legend* sicher nicht. Aber nach ein paar Stündchen setzt das ein, was ich den *Cadaver*-Effekt nenne: Man kommt schwerlich vom Programm los. "Nur noch die paar Räume", ist eine häufige Aussage des unbedarften Spielers und schwupp, sind schon wieder ein paar Stunden ins Land gegangen. Der überraschend hohe Unterhaltungswert wird leider von einigen technischen und spielerischen Macken unterwandert. Z.B. ist das Zauberformel mixen ganz putzig, aber in der Hitze des Gefechts hinderlich — ehe man die richtige Mischung zusammen hat, ist die Party hinüber. Der schon fast unverschämt hohe Schwierigkeitsgrad sorgt, vor allem bei Beginnern, für zusätzlichen Frust. *Legend* kommt zwar locker über die Durchschnittshürde, scheitert aber an der durch übermächtige Konkurrenz (wie z.B. *Ultima Underworlds*) ziemlich hoch angesetzte "Sehr gut"-Meßlatte.



Dungeons werden automatisch mitgezeichnet



Die Charakterstatistik ist übersichtlich

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 69 %

Grafik: 56% **Sound: 29%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 10 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: —

AMIGA 69 %

Grafik: 59% **Sound: 26%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: —

ATARI ST 69 %

Grafik: 59% **Sound: 29%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: —

ETERNAM

Willkommen in einer neuen Welt...
wo Zeit kein Begriff mehr ist...



TRACY







ETERNAM, der neue Planetopark, erstreckt sich über die ganze Erde. Diese lebensgroße Nachbildung von vergangenen Epochen, die von biotechnologischen Wesen bewohnt wird, ist bei der Elite der intergalaktischen Völker äußerst beliebt.

Als Sie Ihre Einladung nach Eternam erhielten, dachten Sie nicht im Traum daran, daß diese einmalige Gelegenheit in einen Horrortrip ausarten könnte.

Doch für ein Lächeln Tracys, wer wäre da nicht bereit, sich in die Höhle des Löwen zu wagen?

In dieser neuen Welt, in der die Grenzen zwischen Sein und Schein verschwimmen, werden Sie in der Lage sein, die virtuelle Realität von der wirklichen zu unterscheiden?

Die Zukunft steht auf dem Spiel...

Senden Sie mir bitte kostenloses Informationsmaterial über die Spiele von INFOGRAMES.

NAME: _____

ADRESSE: _____

TEL.: _____

Bitte einsenden an: **BONNICO GmbH**
Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach

INFOGRAMES



© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA

Für eine Handvoll Hertz



Grauslig: Kommt's zu einer Schlacht, spritzt das Pixelblut gleich literweise.



Nichts für Spinnenfeinde: Im Dungeon lauern hungrige Gigantospinnen.

Auf Mausklick gibt's eine ausführliche Charakterstatistik

Ultima 7: The Black Gate

Für viele Rollenspieler ist das Städchen Austin in Texas der Nabel der Welt. Kein Wunder, ist doch Austin der Sitz der Firma Origin und Wohnort von Richard Gaiot, dem Schöpfer der *Ultima*-Serie. Gebannt harren Tausende Fans jedes Jahr auf Nachrichten aus der texanischen Provinz. "Wann kommt der nächste Teil der Rollenspielsaga?", ist die Frage, die den Großteil der Spielerschar beschäftigt. Obwohl schon vor Monaten der jüngste *Ultima*-Sproß, *The Black Gate*, durch die Presselandschaft geisterte, ließ Richard Gariott die Fans warten. Erst Ende Mai ist die vollständige Version von *Ultima 7* in die Softwareläden gelangt.

Mit *The Black Gate* startet Richard Garriot, alias Lord British, eine völlig neue Trilogie. 200 Jahre sind nach Eurem letzten Besuch in der *Ultima*-Welt Britannia vergangen. Die Gargoyles, mit denen es alte *Ultima*-Kempen im Vorgängerspiel zu tun bekamen, leben friedlich im Britannia von heute, Seite an Seite mit der menschlichen Bevölkerung.

Leider trügt der lauschige Schein vom friedlichen Land — es ist was faul in Britannia. Eine Reihe geheimnisvoller Ritualmorde erschüttert Britannia, und eine mysteriöse Bruderschaft treibt ihr Unwesen. Jedem gestandenen Avatar läuft angesichts der Lehren, die die Bruderschaft verbreitet, der kalte Schauer des Entsetzens über den Rücken. Behaupten die Burschen doch, daß die berühmten acht Tugenden, die es in den drei vorherigen *Ultima*-Spielen zu wahren und zu ehren galt, nicht der Weisheit letzter Schluß sind. Erst im Laufe des Spiels könnt Ihr die Rätsel um die Bruderschaft entschlüsseln, die eine ziemliche Gemeinheit plant. Nur soviel sei hier verraten: Etwas unglaublich Böses macht sich auf die Socken, Britannia zu erobern, und die Bruderschaft leistet kräftig Schützenhilfe.

Nebenbei hält *Ultima*-Boß Garriot weitere Überraschungen parat. Nummer eins: *Ultima 7* erscheint in zwei Teilen. *The Black Gate* ist zwar ein in sich abgeschlossenes Programm, aber nur die erste Hälfte des kompletten Spiels. Ein zweiter Teil, in dem die Geschichte weitergeführt wird, ist schon jetzt in Arbeit. *Ultima 7 — "Zweiter Teil"* soll Anfang 1993 erscheinen.

Die zweite Überraschung: Es gibt keine Icons mehr. Reduzierte Richard Garriot in *Ultima 6* die Befehle schon auf eine Handvoll kleiner Bildsymbole, sind selbst diese in dem jüngsten *Ultima*-Familienmitglied völlig verschwunden. Ohne Statusanzeige, Befehlsleiste oder sonstigem, eventuell störenden Beiwerk kommt der *Ultima-7*-Bildschirm aus. Als einziges Hilfsmittel ist die Maus als Steuerinstrument zugelassen. Per Mausklick werden Gegenstände untersucht, aufgesammelt, weggeworfen, benutzt oder verschoben. So reicht ein einfacher Knopfdruck auf den gewünschten Gegenstand aus, um eine Beschreibung des Items zu bekommen — der Umweg über ein Bildsymbol fällt flach. Wollt Ihr den Gegenstand mitnehmen, bleibt der Mausknopf so lange gedrückt, bis die Beute im Gepäck eines Charakters verstaut ist.

Um etwas zu benutzen oder eine Schatzkiste zu öffnen, kommt der "Doppel"-Klick zum Zuge. Untersucht Ihr z.B. gerade eine Schatzkiste, taucht nach dem doppelten Anklicken eine vergrößerte Abbildung der Kiste auf — mit allem was sich darin befindet. Um eine aktuelle Statistik Eurer Charaktere zu bekommen, genügt wiederum ein zweifacher Mausklick auf die Person. Wie die Schatzkiste wird nun die Person in einem größeren und zudem frei verschiebbaren "Fenster" angezeigt. Gespräche mit den zahlreichen Einwohnern Britannias sind ebenfalls mittels Maus zu bewältigen. Aus einer Liste von Stichwörtern sucht Ihr Euch ein passendes Gesprächsthema heraus.

Ansonsten hat sich kaum etwas in Britannia geändert. So befinden sich alle Ortschaften noch am alten Platz, die Dungeon-Eingänge sind dort, wo sie das letzte Mal zu finden waren, und eine ganze Menge altbekannter Spielfiguren läuft Euch über den Weg. Eurer maximal achtköpfigen Abenteurergruppe schließen sich im Laufe des Spiels die berühmtesten Helden der *Ultima*-Reihe an. Ob Iolo, Shamino, Dupre oder die Mäusedame Sherry — ein freudiges Wiedersehen jagd das nächste. Steuern läßt sich aber nur der eigene Charakter. Ihr gebt die Richtung an, in die der Held laufen soll, alle anderen Partymitglieder trotten brav hinterher. Auf Auseinandersetzungen habt Ihr nur begrenzt Einfluß. Ihr stellt für jede Figur separat ein, wie sich der Charakter in einem Kampf verhält — z.B. ob eine defensive Haltung eingenommen

Lord British ist auch nicht mehr der Alte: Die Bruderschaft stört ihn kaum.

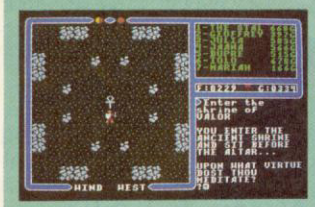


Zaubern leichtgemacht: Sind alle Zutaten beisammen, mischt Ihr den passenden Spruch.

Der *Ultima*-Stammbaum

Mit *Ultima 1* hat Richard Garriot den Grundstein zum Erfolg gelegt. Zwei weitere Teile schlossen die erste Trilogie ab. Ab *Ultima 4* zog Moral und Ethik in Britannia ein. Acht Tugenden waren das höchste Gut des Rollenspielers und zogen sich wie ein roter Faden durch *Ultima 5* und *Ultima 6*. *Ultima 7* oder besser die erste Hälfte davon, läutet die finale Episode der Serie ein. In den Schubladen Richard Garriots schlummern schon die Pläne für die Spiele 8 bis 10. Mit *Ultima 10* soll dann erstmal Schluß sein.

Neben der Hauptreihe haben sich bis heute zwei weitere Serien breitgemacht, die sich an Lord Britishs Weltbild orientieren. Zum einen gibt's die *Ultima-Worlds*-Serie. Bislang erschienen: *Savage Empire* und *Martian Dreams*. Ein dritter Teil mit der Arthussage als Story kommt noch dieses Jahr. Vielversprechendster *Ultima*-Ableger: *Ultima Underworlds*. Mit *The Stygian Abyss* gelang "Blue Sky Productions" ein Überknaller, der der Hauptserie sogar überlegen ist.



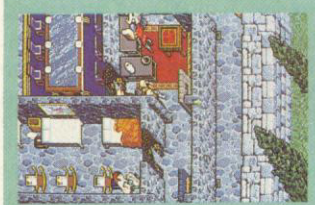
Ultima IV



Ultima V



Ultima VI



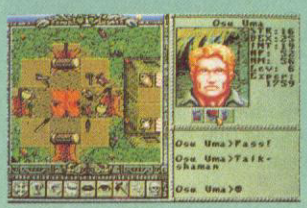
Ultima VII (1. Teil)



Martian Dreams



Ultima Underworlds



Savage Empire

wird, oder ob der Charakter immer den stärksten Feind attackiert. Trefft Ihr dann auf eine Monstergruppe, läuft der Kampf automatisch ab.

Geblieben ist die schon aus den älteren Titeln gewohnte, fast manische Detailversessenheit, die in Britannia steckt. Dank der etwas verfeinerten Grafik ziehen nun Wolken über den Himmel, an der Meeresküste plätschern die Wellen gegen den Sandstrand, Lampen am Straßenrand erhellen das Dunkel der hereinbrechenden Nacht, Kühe und Rehe grasen friedlich auf saftigen Weiden, und Hunde erleichtern sich an Bäumen. *mh*

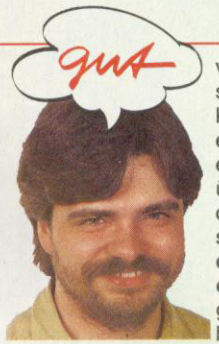
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 84%

Grafik: 85% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 16 MHz, VGA, 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus
Geplant für: CD-ROM



Icons ade: In *Ultima 7* werden jetzt Gegenstände, Schatzkisten oder Personen direkt angeklickt.

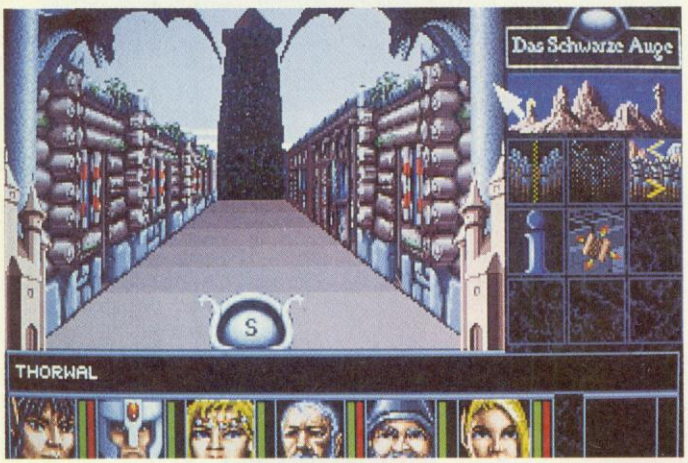


Was zuviel ist, ist zuviel! Mit einem herzhaften Schlucken kann ich ja noch akzeptieren, daß *The Black Gate* selbst auf einem 386er nur stokkend läuft. Was mir eher Kopfschmerzen bereitet, ist, daß sich seit *Ultima 4* eigentlich nur wenig an Britannia geändert hat. Ortschaften, Personen und Dungeons sind immer noch dieselben, die wir schon vor vier Jahren besucht haben. Es schleicht sich zwar Wehmut und Wiedersehensfreude ein, wenn man über einen alten Bekannten stolpert oder ein liebgewonnenes Labyrinth durchstreift, aber davon profitieren nur alte Avatarveteranen. Neulinge, die Britannia das erste Mal besuchen, dürften ihre Schwierigkeiten haben, den zuhauf vorkommenden Anspielungen und einigen wichtigen Storyelementen von *Ultima 7* zu folgen. Der Teufel steckt, so paradox das auch klingen mag, im Detail: Die Welt von Britannia ist schon so real, daß der Spieler Schwierigkeiten hat, sich in diesem künstlichen Universum "spielgerecht" zu verhalten. Zu oft schleicht sich das beklemmende Gefühl ein, in dem Detailwust etwas Wesentliches übersehen zu haben, oder einen Gegenstand, der auf den ersten Blick unwichtig erschien, achtlos liegengelassen zu haben. Trotz der ständig nagenden Zweifel strahlt das digitale Königreich Lord Britishs eine eigentümliche Faszination aus. An den ultimativen Quantensprung, den die *Ultima*-Serie von Teil 5 auf Episode 6 vollzog, kann Folge 7 allerdings nicht mehr anschließen (sogar einige Musikstücke sind dieselben geblieben). Zudem es aus eigenem Hause mittlerweile eine schlagkräftige Konkurrenz in Sachen Rollenspielspaß und technischer Innovation gibt: *Ultima Underworlds*. Es wäre nicht verwunderlich, wenn die Unterweltspiele der originalen *Ultima*-Reihe auf Dauer das Wasser abgraben. Mir persönlich macht das Unterwelt-Dungeon der Stygian Abyss eine ganze Menge mehr Spaß als die opulente Gigantooberwelt von *Ultima 7*.



Wir wissen nicht, was der freundliche Troll von nebenan empfiehlt, wir empfehlen zum unbeschwerten Spielen 50 MHz: Erst mit dieser immensen Rechenleistung könnt Ihr Britannien ruckelfrei bewundern. Mit 33 MHz unter der Haube spielt sich's schon etwas zäher, unterhalb von 25 MHz wird's unspielbar. Richard Garriot geht mit seinem neuen Programm an die Grenzen des technisch Machbaren, und das muß man ihm hoch anrechnen. Wie sonst könnte sich ein Medium weiterentwickeln? Daß er damit mindestens die Hälfte seiner Fans vor den Kopf stößt, ist wohl einkalkuliert. Was kümmert es den Meister, wenn das Käuferfußvolk nur veraltete Gerätschaften zu Hause stehen hat. Ob sich das Wagnis für Origin auch finanziell auszahlt, ist eine andere Frage, denn Leute mit relativ langsamen PCs sollten auf *Ultima 7* verzichten. Probespielen ist deshalb für alle Kaufinteressenten ein absolutes Muß. Trotz dieser inflationären Megahertz-Prasserei wird von Avatar Weitz die Note Eins gezückt. *Ultima 7* ist ein Blick in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung: Niemals zuvor war Britannia so lebendig, hatte man so sehr das Gefühl, in eine wirkliche Welt einzutauchen, die man bestaunen und entdecken darf. Daß auch visuell und akustisch einiges geboten wird, versteht sich dabei von selbst. Die logischen Macken des neuen Steuerungs- und Inventory-Systems hat man schnell durchschaut und kommt dann prima zurecht. Spieler mit einem dicken Bankkonto und der entsprechenden Hardware dürfen sich freuen — Alle anderen müssen Lord British mit *Ultima 7* leider Lebewohl sagen.

Thorwal in Aufruhr



Das Wahrzeichen von Thorwal ist ein großer schwarzer Turm, der "Schwarze Finger"

Das Schwarze Auge

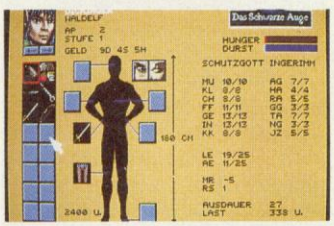
An der Westküste des hübschen Landes Aventurien liegt das Städtchen Thorwal. Bei einem friedlichen Einkaufsbummel am Markttag erfährt Eure Selfmade-Rollenspielgruppe, warum die Herrscher des Landes in panischer Aufruhr sind: In letzter Zeit versammeln sich riesige Heere von Orks, plündern Bauernhöfe und überfallen harmlose Siedlungen. Pessimisten befürchten eine gewaltige Orkinvasion. Um diese zu verhindern, macht Ihr Euch auf die Suche nach einem wahnsinnig magischen Schwert — der Schicksalsklinge. Mit ihr soll es möglich sein, die Orkbanden derart einzuschüchtern, daß sie ihre Eroberungspläne glatt vergessen.

Das Schwarze Auge — die Schicksalsklinge ist der erste Teil einer Trilogie, die bereits als Brettrollenspiel existiert und nun auf PCs, Amigas und STs umgesetzt wird. Dabei legte Attic viel Wert auf getreue Adaption der Originalbrettregeln. Dementsprechend umfangreich ist auch das Computerreglement. Echte Freaks dürfen ihren Charakter auf elf Bildschirmen zusammenmixen, Attribute auswürfeln und Boni auf spezielle Fertigkeiten und Zaubersprüche verteilen. Für Anfänger gibt's eine Option, die diesen Vorgang auf wenige Handgriffe reduziert. Gleich darauf werdet Ihr in Thorwal ausgesetzt.

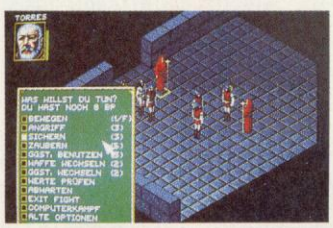
Prinzipiell seht Ihr das Geschehen aus dreidimensionaler Perspektive der Rollenspielgruppe und bewegt Euch per Maus oder Tastatur blockweise fort. Am Rand des scrollenden Ausschnitts befindet sich ein Feld mit 9 Icons, die je nach Situation mit einer anderen Eigenschaft belegt werden. Mit einem Symbol läßt sich die maximal aus sieben Mitgliedern bestehende Rollenspielgruppe in mehrere kleinere Divisionen unterteilen. Im Spiel sind nicht nur einige Rätsel in den Dungeons versteckt, wo so ein Aufteilen notwendig ist, vielmehr nutzt auch die Handlung diese Funktion: Tritt man versehentlich auf eine Falltür, stürzen nur ein oder zwei Leute in die untere Etage. Beide Gruppen wieder zusammenzuführen, ist dann oberstes Ziel. Mit einem anderen Icon am Rand wechselt man zwischen diesen Gruppen, ein wieder anderes schweißt zwei Gruppen zu einer zusammen.

Bei Reisen übers Land Aventurien entfällt der 3-D-Bildschirm mit den Icons. Statt dessen bekommt Ihr eine riesige Landkarte Eurer näheren Umgebung zu Gesicht, auf der Ihr Eure Reise fortsetzt. Die wichtigsten Punkte, an denen man unbedingt Halt machen sollte, sind gekennzeichnet und werden wieder in gewohnter 3-D-Sicht gezeigt.

Laßt Ihr Euch auf einen Kampf ein, ändert sich die Ansicht zu einer isometrischen Perspektive, also von schräg oben. Hier seht Ihr nun alle anwesenden Personen dreidimensional. Jeder Eurer Charaktere hat eine bestimmte Anzahl an Bewegungspunkten, die er pro Runde verbrauchen darf. Jede Aktion, wie z.B. gehen, kämpfen, zaubern oder Waffe wechseln, kostet einige dieser Bewegungspunkte. Somit ist der Kampf sehr zeitaufwendig. Statt Hunderten verschiedener Monster, die man in Hack'n'Slay-Rollenspielen stupide schlachtet, warten hier Taktikkopfnüsse auf Euch. Für ganz Eilige übernimmt der Computer den Kampf. *ri*



Der ausführliche Charakterbildschirm mit allen Einzelheiten. Von hier ruft Ihr alle Werte auf.



Im Kampfbildschirm kommt der strategische Teil des Spiels zum Tragen. Wie beim Originalbrettspiel, dürft Ihr Bewegungspunkte verteilen, um Aktionen durchzuführen.





Bei der Wahl Eurer Charaktere könnt Ihr Euch für verschiedene Berufe entscheiden



Das Schwarze Auge ist keines der üblichen Rollenspiele wie **Eye of the Beholder** oder gar **Ultima**. Attic konzentrierte sich darauf, das Regelwerk exakt auf den Computer zurechtzustutzen und umzusetzen. Und gerade hier trennen sich die Geister. *Wizardry*-Verwöhnte werden sich an der umständlichen Handhabung stoßen. Dutzende verwirrender Bildschirme mit noch verwirrenderen Daten, die man sich alle gar nicht merken kann. Glücklicherweise fällt das Werte-Chaos im Anfängermodus, der jedem Adventure-Neuling anzuraten ist, weg. So richtig empfehlenswert ist die Computerumsetzung des *Schwarzen Auges* für



Kenner des Brettspiels. Die werden ihre wahre Freude am *Schwarzen Auge* haben und glücklich darüber sein, auf dem Computer ein von vorne bis hinten professionell aufgezogenes Rollenspiel mit allen Details wiederzufinden. Ich fühle mich zwischen all den Fertigkeiten und den vielen DSA-typischen Zaubersprüchen inzwischen richtig heimisch. Endlich mal weg von diesem stupiden "Durchs-Dungeon-laufen-und-Monstern-eins-auf-die-Mütze-geben". *Die Schicksalklinge* ist das erste richtige Computerrollenspiel mit all dem Umfang, den bislang nur Brettrollenspiele boten.

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

MS-DOS 78 %

Grafik: 73 % **Sound:** 68 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: Amiga, ST



Akira Berichtigung

Was muß ich da in der Nippon Corner Eurer letzten Ausgabe lesen, den Film Akira soll es nur auf Laserdisk und in japanisch geben? Es gibt ihn natürlich auch auf "normaler" PAL-Videokassette, und zwar in englischer Sprache. In England kann man Akira in jedem Virgin- oder HMV-Store für ca. zwölf Pfund kaufen, die Collectors Edition (japanisch mit englischen Untertiteln inklusive Dokumentation zum Film) ist etwa doppelt so teuer. Wer nicht extra nach London fahren will, kann sich diesen Film bei jedem Videoversand, der auch englische Filme anbietet, für ca. 50 Mark bestellen.

Andreas Simmer, Dinslaken

Andreas hat absolut recht, wenn er sagt, daß es ja *Akira* auch auf Video und in englischer Sprache gibt. Leider ist der Artikel über die *Akira*-Laserdisk zu einem Zeitpunkt geschrieben worden, als eine Videofassung noch nicht in Sicht war — dafür eine herzhafte Entschuldigung. Und trotzdem: Für einen echten Sammlerfreak ist die Laserdisk, schon aus Gründen der Bildqualität, sicher keine falsche Entscheidung. *mh*

Mehr Sonderhefte

Als leidenschaftlicher Adventure- und Rollenspieler habe ich leider den Überblick über die diversen Neuerscheinungen der letzten zwei Jahre aufgrund älterer Computertechnologie verloren. Deshalb meine Anfrage, ob Ihre Redaktion eventuell den gewagten Plan hegt, Sonderhefte zu veröffentlichen, die in kompakter und übersichtlicher *POWER-PLAY*-Form die interessantesten Neuerscheinungen dieser Sparten getrennt enthalten. Übersichtlicher wäre das allemal mehr als Jahresrückblicke in ihrer Verstreutheit. Hintergrundberichte, auf die dementsprechenden Leser zugeschnitten, könnten das Ganze ergänzen. Was denken Sie also nun? Einen Versuch wäre es immerhin wert.

Reinhard Schaffner, Fridolfing

Für den Rest des Jahres haben wir in der Tat noch ein paar Sonderhefte in petto. Fest steht zur Zeit nur, daß es ein Tips & Tricks-Special sowie unseren berühmt-berüchtigten Jahresrückblick "Die 100 besten Spiele 1992" geben wird. Wenn noch mehr Leser Sonderheftwünsche zu bestimmten Themen äußern, kann es gut sein, daß wir ein paar Nachtschichten einlegen und das eine oder andere Sonderheft zusätzlich erstellen. *mg*

Apple-Ärger

Der Anlaß meines Briefes ist ein Tatbestand, der mir schon seit einiger Zeit auf die Nerven geht: Der Apple Macintosh ist immer noch das fünfte Rad am Wagen der *POWER PLAY*. Gut, Ihr könntet jetzt sagen, daß der Mac bei Euch grundsätzlich nicht getestet wird, weil... Wenn dem so wäre, hätte ich mich schon längst damit abgefunden und gefrustet in meiner MacUp geblättert. Das Interessante ist aber die Tatsache, daß Ihr den Mac schon benutzt, aber nur, wenn ein Spiel erscheint, bevor es auf einem anderen System spielbar ist. Als Beispiele seien hier *Sim Earth* oder *Sim Ant* erwähnt. Bei diesen Spielen ist der Mac ganz einfach an die Stelle des C64 gerückt.

Womit wir beim Thema wären: Ich habe nichts gegen

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für *AMIGA* 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für *AMIGA* 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für *AMIGA* 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden *AMIGA*	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden *AMIGA*	149,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für *AMIGA* 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für *AMIGA* 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für *AMIGA* 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer für *AMIGA* 2000 oder *AMIGA* 500	268,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768, 0.28 dots	548,- DM
Monitor Commodore 1084S D1 neuestes Modell	498,- DM

***AMIGA* 2000 D mit OS Version 2.0 1145,- DM**
***AMIGA* 3000-25 MHz, LPS 52 MB 3495,- DM**

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! **ab 598,- DM**

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Noch Fragen ?? ✆ 02 09 / 49 58 04
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte.
➟ Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
➟ Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
➟ Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!

Und wir bieten noch mehr:

➟ Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
➟ Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
➟ Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider alles **nur für Mitglieder**. Also... den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein ✗) nicht vergessen und per ✈ oder so frankiert an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden . Selbstverständlich besteht kein Kaufzwang.

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren.

Ja, ich will Mitglied werden!
Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde.

Name, Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit:
Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)



Das Erfolgsprogramm zur beliebten Fernsehshow.
für 1 - 3 Spieler

C64 Disk	29,95
MS-DOS	49,95
Amiga	39,95
Atari	49,95



Lieben Sie das Risiko?
Das schnelle Computerspiel für helle Köpfe
für 1 - 3 Spieler

C64 Disk	29,95
Amiga	39,95



Mehr als 2000 lustige und verzwickte Erklärungen zu allen möglichen und unmöglichen DINGSDA´s.
für 1 - 4 Spieler

C64 Disk	39,95
Amiga	49,95



Mit Freunden oder Ihrer Familie sind Sie herausgefordert, die populärsten Antworten auf interessante Fragen zu finden.
für 1 - 3 Spieler

C64 Disk	39,95
MS-DOS	59,95



Jetzt können Sie Ihre Einkaufskenntnisse testen und trainieren, wann immer Sie Lust dazu haben.
für 1 - 4 Spieler

C64 Disk	29,95
MS-DOS	49,95
Amiga	39,95



Top, Die Wette gilt!
Jetzt wird der Wettkönig zu Hause gekürt.
für 1 - 4 Spieler

C64 Disk	39,95
Amiga	49,95



Nur der Champion spielt in der Super-Bingo Runde!
für 1 - 3 Spieler

C64 Disk	39,95
MS-DOS	59,95
Amiga	49,95
Atari	49,95



„HOPP oder TOP", die TV Spielshow
für 1 - 3 Spieler

C64 Disk	39,95
Amiga	49,95

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139,90
A TRAIN VGA *	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION DT. ANL.	89,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	69,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA *	95,90
AWARD WINNERS COMPILATION	79,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85,90
BATTLE ISLE DT.	79,90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS..	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CASTLES DT. ANL.	75,90
CASTLES DATA DISK	39,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA DT.	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONAN DT. ANL.	85,90
CONFLICT KOREA -SSI-	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT.	89,90
COVER GIRL STRIP POKER	69,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	85,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA *	75,90
DARK SEED VGA DT. ANL. *	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
D GENERATION DT. ANL.	75,90
DUNE KOMPL. DT. VGA	89,90
ECO QUEST VGA	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 -JAWSO.CERBERUS- KOMPL. DT.	89,90
EPIC DT. ANL.	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	89,90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMERSTAR- VGA	59,90
FALCON 3.0 NUR 386/25MHZ DOS 5.0	99,90
FIGHTER COMMAND DT. ANL. VGA	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA	85,90
FLOOR 13	79,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL. *	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA *	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIIINS DT. ANL.	69,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GO SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. *	75,90
GREAT COURTS 2 DT.	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HARE RAISING HAVOC (ROGER RABBIT)VGA	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	89,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39,90
HEART OF CHINA VGA KOMPL. DT.	85,90
HEIMDALL KOML. DT.	89,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HOOK DT. ANL.	79,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
HYPERSPEED DT. ANL. VGA	85,90
IMMORTAL DT.	69,90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90
JETFIGHTER 2 VGA	85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KAISER KOMPL. DT.	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KID PIX (D PAINT FÜR KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND	75,90
L EMPEREUR	89,90
LEMMINGS DATA DISK	59,90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	75,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN *	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD T V KOMPL. DT.	85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	75,90
MEGA LO MANIA DT. ANL. VGA *	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA *	69,90
NOVA 9 VGA	85,90
PAPERBOY 2	59,90
PATTON STRIKES BACK	85,90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	75,90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
POWERMONGER DT. ANL. *	75,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA *	69,90
REALMS DT. ANL. VGA	79,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79,90
RISE OF THE DRAGON DT. VGA	85,90
ROCKETEER KOMPL. DT.	79,90
SAMURAI DT. ANL.	69,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM A N T ENGL. VGA	79,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SOUL CRYSTALL KOMPL. DT.	79,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT.	79,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	119,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	79,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL.	72,90

PC/IBM

STEEL EMPIRE VGA	85,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
STORM MASTER DT. ANL.	56,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TEENAGE MUTANT H. TURTLES 2 DT. ANL.	69,90
TERMINATOR 2	69,90
TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	85,90
TIME QUEST VGA	79,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	69,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
TWILLIGHT 2000	89,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS-	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL.	79,90
ULTIMA TRILOGY - U4-6 - DT.KURZANL.	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL.	89,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBLASTER	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA *	99,90
WING COMMANDER MISSIONS 1& 2 JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WIZARDRY 7 VGA *	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM Sonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BANE OF COSMIC FORGE NUR 3.5 "	34,90
BARDS TALE 2 NUR 3.5 "	19,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOOD MONEY	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS. NUR 3.5 "	39,90
CARRIER COMMAND	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
ENCHANTER _ INFOCOM -	29,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
GOLDEN AXE	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5.25 "	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25 "	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
JETFIGHTER 1	29,90
LEATHER GODDES OF PH... - INFOCOM -	29,90
LEMMINGS	45,90
MONKEY ISLANDS 2 ENGL. VGA VERS.	54,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
SKI OR DIE	29,90
STORMOVIK SU 25	29,90
STAR CONTROL	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK DT. ANL.	34,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
GRAPHMAGIC ausgesuchte PD & Shareware für Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	69,90
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTARTED ENCYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 5 *	99,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95,90
SPACE QUEST 4 *	99,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	99,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	239,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	399,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90

Apple Macintosh

INDIANA JONES 3 ADV.	79,90
KINGS QUEST 5	85,90
LEISURE SUIT LARRY 5	85,90
RISE OF THE DRAGON	79,90
RISK - BRETTSPIELUMSETZUNG -	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS	85,90
SIM ANT	85,90
SIM EARTH	85,90
SPACE QUEST4	85,90
STARFLIGHT	89,90
WILLY BEAMISH	85,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

WIAL-VERSANDGmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefax 08142/54654

Wial Versand Service GmbH

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MOONFALL DT.	38,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE GUN	39,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	54,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	15,90
ARKANOID 2	19,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
CYCLES	24,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOLLYWOOD POKER PRO	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
IRON LORD	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
MANCHESTER UNITED 1	24,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAMBO 3	19,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 1	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
SPHERICAL	15,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEEL THUNDER -PANZERSIMULATION	19,90
STRIDER 2	17,90
STUNTCAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL. *		65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. *		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA		65,90
AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. *		49,90
BIRDS OF PREY 1MB		75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION		69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CONAN DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
COVER GIRL STRIP POKER		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELIVERANCE DT. ANL.		59,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		79,90
ELITE DT. ANL.		65,00
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL. *		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB *		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA DT.		75,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB *		65,90
GOBLIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARLEQUIN DT. ANL.		59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.		79,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HOOK DT. ANL. *		65,90
HUMANS *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDY HEAT DT. ANL.		59,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS DATA		59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LINKS GOLF -NUR MIT FESTPLATTE		79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB *		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2		75,90
MERCENARY 3		69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2		65,90
MYTH		59,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
ORK DT. ANL.		59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PEGASUS DT. ANL.		59,90
PERFECT GENERAL 1 MB *		79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90
RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	69,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90

Atari/Amiga

REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR		69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. *		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.		69,90
SPACE ACE 2 1 MB		79,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE GUN		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL. *		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB DT. ANL.		85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *		99,90
SPACE WRECKED		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS		69,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TURTLES 2	65,90	65,90
ULTIMA 6 1 MB		75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VROOM DT.	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILLY BEAMISH 1 MB		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
ALTERED DESTINY	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBORACER	29,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
F.O.F.T.	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GOLDEN AXE	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
IRON LORD	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90

Preishits Amiga

LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	15,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SEARCH FOR THE KING 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIMULCRA	15,90
SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STAR CONTROL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
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
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

Sega Mega Drive

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
BUCK ROGERS	115,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
MARBLE MADNESS	85,90
MARIO LEMIEUX HOCKEY	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTERLAND	115,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.^{00} - 18.^{00}, Freitag 9.^{00} -17.^{00}

den Brotkasten, aber ich glaube, er hat in der *POWER PLAY* einen zu hohen Stellenwert. Sicher, der C64 ist einer, wenn nicht der meistverkaufte Home-Computer der Welt. Es sind Hunderte von Spielen auf ihm herausgekommen, und er hat uns so viele spannende Stunden vor dem Bildschirm beschert (seufz!). Aber was nützt es, die Realitäten haben den alten Commodore einfach überrollt. Die Hardware ist hoffnungslos überaltet, und es erscheinen kaum noch Spiele auf ihm, und selbst Ihr bescheinigt ihm in Eurer Marktübersicht keine rosa Zukunft mehr.

Um so ungewöhnlicher ist es dann aber, wenn es immer noch eine Besonderheit ist, wenn auf dem Mac ein Spiel erscheint, wohingegen beim C64 reihenweise ein "nicht geplant" oder (in letzter Zeit seltener) ein "in Vorbereitung" steht. Sollte es nicht eher so sein, daß die zweifellos erscheinenden Mac-Spiele und -Umsetzungen als fester Bestandteil der *POWER PLAY* aufgenommen werden und die wahre Besonderheit, nämlich wenn mal wieder ein Spiel auf dem C64 erscheint, auch als solche behandelt wird. Man könnte den C64 beispielsweise so behandeln wie die PC-Engine und das Neo-Geo in der *VIDEO GAMES:* eine Seite nur mit C-64-News.

Georg Oechsler, Schliersee



Diesen putzigen Sonic schickte uns Ronny Kühn aus Ribnitz

Sicher hast Du recht, wenn Du feststellst, daß der C64 lange nicht mehr den Stellenwert hat, den er noch vor einigen Jahren innehatte — einfach lieblos "abschieben" wollen wir unseren treuen Weggefährten der letzten fünf Jahre allerdings nicht. Wenn Du Dir die neuen Wertungskästen in dieser Ausgabe anschaust, dann fällt Dir wahrscheinlich auf, daß wir jetzt wesentlich "systemunabhängiger" auf den Testseiten sind. Du kannst ebenfalls sicher sein, daß wir in Zukunft deutlich ausführlicher auf den Mac eingehen werden. Den Anfang macht ein Schwerpunkt zum Thema Mac in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Atari Falcon 030

Da meinen Eltern ein PC zu teuer war (seufz), möchte ich mir wahrscheinlich einen Atari Falcon 030 kaufen. Ihr habt bis jetzt ja nur Gutes über ihn gepredigt. Nun habe ich noch ein paar Fragen an Euch, bevor ich mir das Gerät anschaffe.

1. Stimmt das mit dem 144-MByte-Laufwerk, oder war das ein Druckfehler und sollte ursprünglich mal 1,44-MByte-Laufwerk heißen?

2. Sind ein 5¼-Laufwerk, eine Festplatte, ein CD-ROM oder ähnliches geplant?

3. Wißt Ihr schon Konkretes über Umsetzungen, z.B. *Monkey Island* oder andere Spitzentitel?

4. Ist das Gerät PC-kompatibel oder sowas ähnliches?

5. Stimmt das mit dem Preis von 999 Mark, oder war das nur ein dummer Spaß von Euch oder gar von Atari? (Ist der Falcon 030 möglicherweise ein überarbeitetes Panther-Projekt?)

Kai Saager, Rödermark

1. Sorry, das war unser Fehler. Es sollte 1,44-MByte-Laufwerk heißen.

2. Zusatzlaufwerk und Festplatte wird's höchstwahrscheinlich geben, über ein CD-ROM wurde seitens Atari noch nichts ausgeplaudert.

3. Atari spricht zur Zeit mit vielen Softwarehäusern zwecks Spieleentwicklung, konkrete Aussagen von Atari werden jedoch noch nicht gemacht.

Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77,-	a. A.	Lemmings II	65,-	73,-
Bane of the Cosmic Forge	76,-	76,-	Lord Esprit Turbo Challenge II	76,-	-
Bard's Tale II	29,-	-	Mad TV	76,-	89,-
Bard's Tale Trilogy	87,-	93,-	Might + Magic III (d)	76,-	89,-
Battle Isle	76,-	89,-	Monkey Island II (d)	76,-	89,-
Black Crypt	65,-	a. A.	Pirates!	65,-	65,-
Buck Rogers I (d)	49,-	49,-	Pools of Darkness (e)	71,-	76,-
Buck Rogers II (d)	89,-	89,-	Populous I	29,-	29,-
Bondesliga Manager Prof.	73,-	73,-	Populous II	68,-	a. A.
Civilization (d)	a. A.	99,-	Power Monger	45,-	77,-
Elvira II	77,-	87,-	Rairoad Tycoon	84,-	93,-
Eye of the Beholder I	76,-	89,-	Sim Ant	87,-	93,-
Eye of the Beholder II (e)	76,-	76,-	Space Ace II	82,-	87,-
Falcon 3.0	-	99,-	Special Forces	84,-	-
Flight of the Intruder	76,-	71,-	Star Trek	-	77,-
Formula one Grand Prix	84,-	-	Ultima VII	-	95,-
Gunship 2000	-	99,-	Ultima Trilogy II (IV-VI)	-	95,-
Heroes of the 357th	-	a. A.	Ultima Underworld	-	95,-
John Madden Football	63,-	-	Winter Super Sports '92	65,-	65,-
Lemmings I	63,-	82,-	Wizadry VII	-	95,-

Weitere Titel (auch ST, C-64, CDTV) auf Anfrage

MultiMedia Soft

Wir vermieten Computerspiele

O-1035 BERLIN, Schreinerstraße 54, Tel. 00372-5891312
2000 HAMBURG 20, Heußweg 67, Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, Wendemuthstr. 57, 040-6528426
O-2130 PRENZLAU, Neubrandenburger Str. 76, Tel. auf Anfrage
4407 EMSDETTEN, Frauenstr. 23, Tel. auf Anfrage
4630 BOCHUM 6, Sommerdellenstr. 54, Tel. 02327-10063
4800 BIELEFELD 16, Brakhofstr. 21b, Tel. 0521-763918
5100 AACHEN, Mörgensstr. 4, Tel. 0241-407893
5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146
8460 SCHWANDORF, Klosterstraße 8, Tel. 09431-1720

Spiel & Spaß durch Mieten
per POST leider nicht möglich

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen, rufen Sie uns an! Tel. 0241 - 407893 von 15-19 Uhr.

BACHEM SOFTWARE vom FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
Aces of the Pacific	79,90*	-,-	-,-	-,-
Award Winners	69,90	59,90	69,90	-,-
Birds of Prey dt. Anl.	82,90	-,-	-,-	-,-
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-	-,-
Champions	59,90	48,90	48,90	39,90
Das schwarze Auge	89,90	76,90	-,-	-,-
Dark Seet	82,90*	-,-	-,-	-,-
Double Dragon 3	-,-	59,90	59,90	39,90*
Falcon 3.0 dt.	94,90	-,-	-,-	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90	-,-
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-	-,-
Indiana Jones 4 dt.	96,90*	74,90*	-,-	-,-
John Madden Football dt. Anl.	-,-	59,90	-,-	-,-
Kings Quest 5	-,-	82,90	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90	-,-	-,-
Mega Twins dt. Anl.	-,-	75,90	75,90	-,-
Midwinter 2	85,90*	-,-	-,-	-,-
Might & Magic 3 dt. Anl.	-,-	75,90	-,-	-,-
Parasol Stars dt. Anl.	-,-	69,90*	-,-	36,90*
Populous 2 dt.	-,-	79,90	79,90*	-,-
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90	85,90*	-,-	-,-
Sim Ant	82,90	82,90	-,-	-,-
Space Crusade	-,-	56,90	56,90	-,-
Space Max komplett dt.	76,90	-,-	-,-	-,-
Space Shuttle dt. Anl.	122,90*	99,90*	-,-	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-	-,-
Startbyte Super Soccer dt.	79,90*	79,90*	79,90*	46,90*
Super Heroes Compilation	-,-	69,90	-,-	49,90
Team Yankee 2	79,90*	72,90	-,-	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Top League	79,90	69,90	69,90	-,-
Ultima 7	82,90*	-,-	-,-	-,-
Ultima Trilogy 2	85,90*	-,-	-,-	74,90
Ultima Underworld	85,90*	-,-	-,-	-,-
Wing Commander	-,-	75,90*	-,-	-,-

Hardware

Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 239,90
Soundblaster 2.0 dt. Handb. 239,90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung, ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!



4. In der Grundausstattung soll der Computer nicht PC-kompatibel sein.

5. Sowohl der Preis als auch der endgültige Liefertermin sind im Moment nur Spekulationen bzw. tollkühne Aussagen von Atari. Ob Atari den angekündigten Sensationspreis halten kann, wird sich wohl bis zum Herbst herauskristallisieren. Einige Entwicklungsergebnisse der Konsolenabteilung wurden sicherlich in die Konzeption des Falcon 030 eingebracht. *mg*

Rollenspieler

Am 15. April machte ich mich mit meinem Freund auf den Weg, um die *POWER PLAY* zu erstehen. Nach einem harten und beschwerlichen Weg hatte ich sie endlich in der Hand und überflog die Seiten. Die Berichte über die neuen SSI-Umsetzungen "Dark Queen of Krynn" und "Treasures of the Savage Frontier" fielen mir sofort ins Auge. Zu den Rollenspielberichten in letzter Zeit kann ich dem *POWER-PLAY*-Team und besonders Michael Hengst nur gratulieren. Zum Schluß habe ich noch einige Fragen:

1. Plant SSI Umsetzungen zu der AD&D-Kampagne "Greyhawk"?

2. Wann kann ich die Tests und die Amiga-Umsetzung zu den Rollenspielen *Darklands* und *Das scharze Auge* erwarten?

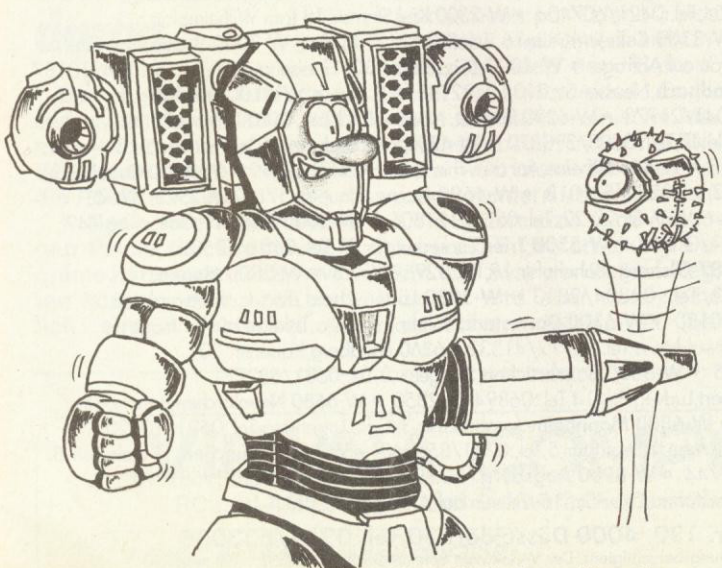
3. Gibt es in Deutschland BattleTech-Fan-Clubs, und wie lauten deren Adressen?

Danie Vargu, Rostock

1. Momentan befindet sich eine Computerumsetzung des *Greyhawk*-Szenarios noch nicht in Arbeit. Bevor ein *Greyhawk*-Spiel erscheint, wird es wohl eher noch die *Ravenloft*-Reihe und eine Umsetzung von *Spelljammer* geben. Meines Wissens ist mit einem *Greyhawk*-Spiel nicht vor Mitte nächsten Jahres zu rechnen. *mh*

2. Beide Spiele erscheinen zuerst auf dem MS-DOS-PC. An einer Amiga-Version von beiden Programmen wird zwar mit Hochdruck gearbeitet, aber diese werden wohl nicht vor Ende des Jahres zu haben sein.

3. Bestimmt. Leider haben wir gerade keine Adressen zur Hand, wende Dich bitte an **Fantasy Productions; Konkordia Str. 61; 4000 Düsseldorf 1**. Diese Burschen sind der offizielle deutsche Vertrieb der FASA-Spiele. *mh*



Hier seht Ihr Roger Hoyvath aus Reinach in seinem selbstgebastelten Turrican-Kampfanzug

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - **wir haben immer alles**, was z.Zt. im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig **vorbestellen !**

	64	AM	ST	PC
Amiga500 Speicher auf 1MB0 (für fast alle guten Games unbedingt nötig!)		65		
SoundBlaster Card v2.0				259
SoundMan Card (voll AdLib!!!) (+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)				219
Joystick Profi.Simulator.-Yoke 2000				189
20 Lost Treasures of Infocom		140		140
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire		80	80	94
Abandoned Places		84	84	84
ABC Sports Winter Games		88		88
Air Bucks Airline Manager		80	80	80
Air Support		80		
Air Warrior		94	94	104
Airbus A320 Lufthansa FS		112	112	112
Another World		67	67	80
Arena	42	76	76	
Arsenal FC Soccer Team		76	76	76
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.		84		92
B-17 Flying Fortress FS		101	101	101
B.A.T. 2		84	84	88
Battle Isle		84		101
Black Sect		76	76	94
Buck Rogers 2 (MatCubed)	94	94		80
Cannon Fodder		81	81	
Championship Manager FM		80	80	80
Civilisation		94		108
Conquest of Long Bow		101		98
Cover Girl Strip Poker		76		80
D/Generation		88	88	88
Das schwarze Auge		71	71	80
Der Patrizier		76	76	76
Die Harder DH2		80	80	80
Drift RPG		88	88	88
Dune SciFi-Adv.		84	84	92
Dynablaster/Bomber Man	59	88		92
Epic Goldrunner 3D		70	70	84
Eternam		95	95	95
Eye of Beholder 2 dts.		84		101
Falcon F16 Mark II v3.0		92		108
Fighter Duel FlySim (Modem)		101		
Fire & Ice		101	101	
Flag		80	80	88
FM3 Football Manager 3	46	76		76
Fort Apache		88	88	88
Free DC !		101		109
FS 5 FlightSim. SubLogic				168
G-Loc R360 Mk2 FS	43	76	76	
Global Effect		80	80	88
Grand Prix F1 (Microprose)		92	92	92
Hand of St. James		80	80	80
Heart of China		80		95
Heimdall		88	88	88
Hook - Peter Pan Pirates	45	71	71	84
Hot Rubber Race Motorrad	42	67	67	67
Hotel-Manager Steigenberger	59	59	59	67
Humans (lemmingslike)		76		84
Indiana Jones 4 Fate	59	95	95	109
J. Barnes Europ. Soccer		71	71	
J. White Whirlwind Snooker		80		80
Jaguar XJ220 Sports Racing		80		88
Jimmy Connors Tennis		88		88
Koshan Conspiracy		88		95
Kick Off 3 !		76	76	
Kings Quest 5		98	112	108
Land, Sea & Air (new!)		95		133
Leisure Larry 5		88	98	101
Lotus Esprit Chall. 2		76	76	
Lure of Temptress		101	101	112
Mad TV		84	84	101
Mantic Fighter		98		106
Mega Fortress B52 Old Dog		92		84
MegaTraveller 2 Ancients		98		98
Might & Magic 3		84		92
Pinball Dreams	42	70		80
Pools of Darkness	76	76		84
Populous 2		63	63	80
ProFlight Tornado Sim.		102	102	
Prophecy of Shadow SSI		106		116
Reach for Stars		88		88
Rebel Racer	38	63		67
Red Baron WW I FS		88	101	
Road to Final Four Bask.		80		101
Robin Hood		67	67	80
Rocketeer		94		80
Samurai - Way of Warrior		80	80	80
SeaRogue Undersea Treasure				88
Secret Monkey Island 2		84	84	101
Shadowlands		80	80	80
Shanghai 2		84		101
Sim Ant !		95		**95**
Soccer (von Sensible Soft)		88	88	
Space Quest 4		88		98
Space Shuttle Simulator		106	106	126
Special Forces (Airborne2)		92	92	101
St. Thomas		84		101
Star Trek 5 25th Ann.		67	67	88
Steel Empire		80	80	88
Storm Master - Eolia		80	80	80
Strike Commander		76		106
SuperSoccer	46	71	71	76
Super Ski 2		76		84
Team Yankee 2 Pacific		80	80	80
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67	67	80
The A-Train		101		101
The Addams Family	45	76	76	
The Chaos Engine		76	76	
The First Samurai	50	76	76	84
Titus the Fox	43	70	70	80
Tornado (CombatPilot2)	76	95	95	95
Transatlantic		76	76	76
Traps & Treasures		80	80	88
Treasures Savage Frontier		84		84
TV Sports Rollerbabes		84		98
Twilight 2.000		98	98	102
Ultima 7 HD 2MB				98
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80			98
Ultima: The Underworld				98
Wargate		76	76	
Warriors of Releyne		88	88	88
Wizardry 7 Crusaders		92		92

© ID

... und dazu die 7 Funtastic+Punkte :
Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt ! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie die starken FreiSpiele (Treue-Prämien).

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
Battle Command	39	65	65	73
Flight of the Intruder FS !		**49**	**49**	
FS 2 FlightSim.	78	78	78	70
Gods		62	55	82
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues		65	65	65
Lemmings 1		62	62	82
M1 Tank Platoon TS		78	86	95
Maniac Mansion		70	70	70
MegaTraveller 1		74	74	86
Mercs	39	62	62	
Mig29 Fulcrum1 FS		86	86	86
Nam 1965/1975		70	70	86
PGA Tour Golf		62		
Pirates	39	62	62	62
Railroad Tycoon		86	86	95
Rolling Ronny	39	62	62	70
Secret Silver Blades	62	70	70	47
Silent Service 2		86	86	93
SimCity + Populous		70	70	70
Skulls & Crossbones	35	62	70	70
Speedball 2	39	70	70	86
Spirit of Adventure	39	66	66	74
Supremacy	43	74		62
TestDrive 2 Collect.	65	78		88
Tie Break Tennis		39	65	65
Ultima 6	42	**59**	80	56
UMS Univ.Mil.Simul. 2		78	78	94
Wing Commander 2				94
Wolfpack		82	39	94
Zak McKracken	55	70	70	70

Die gute Idee - leider nur für Amiga zu haben: Für **DM 3.-** (zusätzlich zur Normal-Bestellung) packen wir zur nächsten Lieferung an Sie das sehr gut gemachte Umwelt-Spiel **"DAS ERBE"** vom Umweltbundesamt Berlin. Einfach beim nächsten Auftrag dazu bestellen !

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und gut bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Bitte jetzt schon mal reservieren - Sie wissen ja: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro !

Fordern Sie gleich Ihre **Gratis-Liste** nach **Typ** an: Für **C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac**

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 7. 5. 92
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von **Mo - Fr 10-12^{30} - 14-17^{30}**, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia - **Wir versenden täglich auch ins Ausland:** (-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisg. + 14.- Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen - gerne auch aus dem Ausland (bitte Gew.-Anmeldg.)!

A CH I NL B L F

SPIELEN OHNE ENDE ?
MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- ext. Laufwerk 3.5	159,- DM
Soundblaster 2.0 dt. Version	**279,– DM**
- mit CMS CHIPS	333,– DM
Soundblaster pro 3 dt. Version	**498,– DM**
- mit Windows 3.1	579,– DM
Adlib compatible Soundkarte	**129,– DM**

WIR VERSENDEN AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit	nur 399,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten	nur 179,– DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON	nur 477,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882	nur 577,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON	nur 655,– DM

Spiele zum Kaufen!

	AMIGA		MS-DOS
Pacific Island*	79,90 DM	Shadowlands*	79,90 DM
Monkey Island II*	79,90 DM	Aces of the Paccific	84,90 DM
Red Baron*	79,90 DM	Dark Seed*	89,90 DM
Shuttle*	a.A.	Pacific Island*	82,90DM
Wing Commander	a.A.	Dune*	89,90 DM
Mad TV	a.A.	Links Pro*	89,90 DM
Jaguar XJ 210*	74,90 DM	J.White Whirlwind	89,90 DM
		Powermonger*	79,90 DM
		Dungeon Master*	a.A.

Alle Spiele mit* werden als deutsche Vollversion oder mit deutscher Anleitung geliefert.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin,Boxhagener Str.23,Tel.: Ost-Berlin/5892067 • **O-1071 Berlin**,Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee,Telefon auf Anfrage **O-1330 Schwedt/Oder**,Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/31620 • **W-2000 Hamburg 76**,Beethovenstr.57,Tel.:040/224633 • **2000 W-Hamburg**, Beim Schlump 21,Tel.: 040/458115 • **2820 W-Bremen 71**,Fresenbergstr. 54,Tel.:0421/607404 • **W-2300 Kiel**,Sternstr.18 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046 • **O-3014 Magdeburg**,Braunschweiger Str.104, • **W-3100 Celle**,ImKreise16, Tel.:05141/214411 • **W-3300 Braunschweig**, Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • **O-3300 Schönebeck**,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage • **W-4000 Düsseldorf 30**, Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187 **W-4040 Neuss**,Hamtorstr. 20,Telefon auf Anfrage • **W-4050 Mönchengladbach**,Neusser Str.210,Tel.:02161/601556 • **W-4100 Duisburg 1**, Ulrichstr.2-4,Tel.:0203/21084 • **W-4250 Bottrop 1**,EssenerStr. 6,Tel.:02041/21973 • **W-4290 Bocholt**, Nordwall 13,Tel.: 02871/184123 **W-4300 Essen1**,MoltkeStr.36,Tel.:0201/207629 • **W-4330 Mülheim**,Delle 47,Tel.: 0208/390370 • **W-4350 Recklinghausen**,Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage • **W-4400 Münster**,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/278515 • **W-4440 Rheine**,Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • **W-4500 Osnabrück**, Petersburger Wall 17,Tel.:0541/586809 • **W-4630 Bochum**,Herner Str.383,Tel.:0234/531018 • **W-4690 Herne**, Hauptstr.178,Tel.:02325/53643 **W-4800 Bielefeld**,Schloßhofstr.1,Tel.:0521/138033 • **W-5000 Köln 1**,Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806 • **W-5000 Köln 41**,Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • **W-5400 Koblenz**,MarkenbildchenWeg 24,Tel.:0261/31848 • **W-5500 Trier**,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532 **W-5600 Wuppertal**,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118 • **W-5787 Olsberg**, Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753 • **W-5800 Hagen,** Bergischer Ring 5,Tel.:02331/26774 • **W-5840 Schwerte,**Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • **W-5880 Lüdenscheid**, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900 • **W-6000 Frankfurt a.M.**,Wielandstr.25,Tel.:069/590180 • **W-6100 Darmstadt,**Holzhofallee 1a,Telefon auf Anfrage **W-6300 Gießen**,Neustadt 25,Tel.:0641/65756 • **6348 W-Herborn**,Westerwaldstr. 4,Tel.:02772/41332 • **6360 Friedberg**,Kaiserstr. 201, Tel.:06031/61917 • **W-6500 Mainz 1**,Kirschgarten6,Tel.:06131/237665 • **W-6600 Saarbrücken**,Stengelstr.8,Tel.:0681/582771 **W-6650 Homburg**,Karlsbergstr.16,Tel.:06841/15142 • **W-6670 St. Ingbert**,Ludwig Str. 14,Tel.:06894/382850 • **W-6680 Neunkirchen**,Bahnhofstr. 13,Tel.: auf Anfrage • **W-6733 Hassloch**,Langgasse52,Tel.:06324/2092 • **W-6800 Mannheim**,Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203 **O-7033 Leipzig**,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781 • **W-7500 Karlsruhe 1**,Lessingstr.5,Tel.:0721/853360 • **W-8000 München**, Ringeisenstr.8, Tel.:089/531764 • **W-8500 Nürnberg**,Findelwiesenstr.37,Tel.:0911/467744 • **W-8900 Augsburg**,Heini-Dittmar-Str. 17,Tel.:0821/581993 **W-8960 Kempten**,Kronenstr.33,Tel.:0831/17762 • **O-9102 Limbach-Oberfrohna**,Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06



Keine Mark für Origin

Eines ist für mich seit dem Erscheinungstag der Amiga-Version von *Ultima 6* klar: Origin betreibt eine Amiga-Vernachlässigungspolitik. Anders kann ich es mir nicht erklären, daß man erst zwei Jahre auf eine miserable *Ultima-5*-Umsetzung und dann noch einmal zwei Jahre auf eine absolut lahme Version von *Ultima 6* warten mußte. Die technischen Schwächen bei beiden Umsetzungen (wobei ich die Bezeichnung "Schwächen" für eine starke Untertreibung halte), können wohl kaum damit erklärt werden, daß der Amiga nicht für diese Programme geeignet ist. Hinzu kommt ein nun länger als ein Jahr andauerndes Verwirrspiel um eine *Wing-Commander*-Umsetzung, das auch nicht gerade dazu beiträgt, das Vertrauen der Amiga-Besitzer zu gewinnen.

Das einzige, was Origin durch diese Art der Vernachlässigung eines Computersystems, das bestimmt kein geringes Kundenpotential hat, erreicht, ist, daß diese Firma bei mir (und wahrscheinlich auch bei vielen anderen Amiga-Besitzern) weit oben auf der Liste schwarzer Schafe steht. Für mich ist *Ultima 6* jedenfalls das letzte Origin-Programm, für das ich auch nur eine Mark ausgegeben habe.

Simon Janich, Gelsenkirchen

Wir arbeiten daran

Da das Beste auch noch verbessert werden kann, kommen jetzt meine Kritiken und Verbesserungsvorschläge für die *POWER PLAY*:

1. Nach einer zweimonatigen Pause der Crème de la crème hätte man doch erwarten können, daß diese endlich einmal fehlerfrei gedruckt würde. Doch statt dessen: Fehler über Fehler!

2. Nehmt Euch doch die englischen und amerikanischen Zeitschriften als Vorbild und unterdrückt bei Amiga- und ST-Bildschirmfotos die schwarzen Streifen mit Hilfe einer Grafikkarte (sieht wesentlich besser aus).

3. In den Bewertungskästchen solltet Ihr auch angeben, auf welche Hardwarekonfiguration sich die *POWER-WERTUNG* bezieht (auf welche Voraussetzungen beziehen sich die viel zu niedrig angesetzten 73 Prozent der Amiga-Version von *Ultima 6*?).

4. Angegeben werden sollte auch, ob das Spiel unter verschiedenen Betriebssystemversionen (MS-DOS, Kickstart, TOS) oder Erweiterungen (Turbokarten) nicht läuft. (Johnt Madden läuft z.B. nicht auf einem Amiga 2000 mit AT-Brückenkarte.)

5. Noch mehr Kurztests! Grundsätzlich solltet Ihr alle Umsetzungen testen (zumindest die der guten Spiele).

Carsten Bärmann, Gießen-Allendorf

1. Der Teufel, oder besser Fehlerteufel, liegt wie so oft in der Tücke des Details. Für die *Crème de la crème* ziehen wir eine mittlerweile recht umfangreiche Datenbank zu Rate. Leider haben sich dort im Laufe der letzten Jahre ein paar Fehler eingeschlichen. Bei der Nachbesserung kann es durchaus mal passieren (wir sind ja auch nur Menschen), daß ein verflixter Fehler übersehen wird. Für kommende Ausgaben geloben wir jedoch Besserung.

2. Das Problem mit dem schwarzen Streifen bei den Bildschirmfotos hat technische Gründe. Da wir unsere Bilder immer noch per "Hand", also mit Stativ und Kamera aufnehmen, läßt sich der "Balken" nicht ganz vermeiden. Englische oder amerikanische Magazine arbeiten in Sachen Bildern nicht mehr mit einer Kamera, sondern verwenden ein DTP-System bzw. eine Videokarte zur Bildverarbeitung. Dabei fällt zwar der Balken weg, dieses wird aber durch eine schlechtere Bildqualität (besonders die amerikanischen Zeitungen heben sich hier hervor) erkauft. Wenn es eine qualitativ zufriedenstellende Lösung gibt (wir haben schon gut ein halbes Dutzend solcher Systeme ausprobiert), werden auch wir auf den Gebrauch von Kamera und Film und somit auf den Balken verzichten.

3. + 4. Wie Du schon in dieser Ausgabe siehst, haben wir uns Deinen und den Wunsch vieler anderer Leser zu Herzen genommen und haben die Wertungskästen um eben die von Dir angesprochenen Daten ergänzt.

5. Wir werden uns bemühen, in Zukunft noch mehr Kurztests unterzubringen. Ist eine Umsetzung jedoch besonders interessant, räumen wir ihr auch mal mehr Platz ein. *mh*

Comickrise

Seit Ausgabe 11/91 vermisse ich die Starkiller-Comics. Warum habt Ihr damit aufgehört? Ich kann es mir nur auf drei Arten erklären:

1. Starkiller & Co. haben ihre 1:4,5-Trillionen-Chance, einen Fall ins Schwarze Loch zu überleben, nicht genutzt.

2. Ihr habt damit aufgehört, weil Ihr keinen Texter mehr im *POWER-PLAY*-Team habt.

3. Ihr legt gerade eine schöpferische Pause ein.

Stephan Geßner, Bremerhaven

Mit Deinen drei Alternativbegründungen liegst Du fast richtig. Hauptsächlich gibt's keinen Starkiller mehr, weil unser Layouter Rolf Boyke, der den Starkiller-Comic gezeichnet hat, nicht mehr in unserem Verlag arbeitet. Da wir allerdings durchaus an Wunder glauben (immerhin kam *Links* tatsächlich noch für den Amiga auf den Markt), kann es passieren, daß wir vielleicht ab der Ausgabe 4/98 Starkillers Rückkehr feiern. Eine Wette würde ich trotzdem nicht darauf abschließen. *Die Redaktion*

Tips zu Power-Tips

Eure Zeitschrift ist mit Abstand die beste, aber trotzdem gibt es mehrere Dinge, die Ihr möglichst ändern solltet.

1. Ich sammle die Power-Tips getrennt, und dazu muß ich sie in einen Ordner einlochen. Es geht aber einiges an Information verloren, da Ihr nicht genügend Abstand zwischen Rand und Tips gelassen habt. Macht es doch so, wie Ihr es früher z.B. in Heft 3/90 gemacht habt. Dort sind extra Markierungen, damit man sie besser einlochen kann.

2. Ich habe öfters Probleme mit den Cheats auf Amiga



Redaktionsalltag von Konrad Bertams

VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; *Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:*

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32
A-1120 Wien Tel.: 83-93-813
Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.
Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.
Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.



und PC. Ihr müßt genauere Angaben machen, wo man den Cheat eintippen soll. Einfach "Titelbild" zu schreiben reicht in den meisten Fällen nicht. Außerdem solltet Ihr den Cheat nur dann groß schreiben, wenn man ihn wirklich mit der Shift-Taste eingeben muß. Ihr solltet zuerst mal alle Cheats überprüfen, ob sie überhaupt stimmen. Ihr könnt so auch danach noch genauere Angaben machen.

3. Ich würde es auch begrüßen, wenn Ihr bei jedem Power-Tip daneben schreiben würdet, für welche Systeme er gedacht ist.

Christian Kulas, München

Christian, Deine Wünsche fallen auf fruchtbaren Boden. Sofern möglich, wird das entsprechende System mit angegeben. Wie immer, sind wir dabei auf Eure Hilfe angewiesen. Wenn Ihr in Zukunft einen Cheat an uns schickt, reicht ein kleiner Vermerk, auf welchem System Ihr Euren heißen Tip erspielt habt. *vw*

Noch mehr ketzerische Gedanken

In der *POWER PLAY* 5/92 ist mir der Brief des Herrn Dieter Michel, der von Euch als "ketzerischer Gedanke" betitelt wurde, aufgefallen. Beim Lesen dieser Zeilen habe ich mich selbst wiedererkannt, wie ich am Abend nach Hause komme, mal abschalten und mich entspannen möchte und dazu den Rechner anschalte und die Disketten einwerfe. Das Spiel wird geladen, das lustige Intro erscheint, und meine Stimmung verbessert sich zusehends. Level 1 — das Spiel beginnt!

Meine Gesichtszüge glätten sich, mein Körper erholt sich langsam, der Streß weicht von mir.

20 Minuten später — meine Gesichtszüge verhärten sich, meine Stirn wirft riesige Falten, mein Atem geht in ein Keuchen über, mein Puls erhöht sich auf über 180, die Adern an meinem Unterarm drohen zu platzen etc.

Da ich nun zum x-ten Mal meine drei Leben verloren habe und immer noch im Level 1 herumhänge, stehe ich kurz vor dem Infarkt. Von Entspannung kann also gar keine Rede sein. Aus diesem Grund kaufe ich mir nur noch sehr selten ein Spiel, da ich eh nicht über Level 1 bis 2 hinauskomme. Sollten die Softwarehäuser allerdings einen Cheat — beispielsweise unendliche Leben — der Spieleverpackung beilegen, würde ich meine Spielesammlung wohl um einige Programme vergrößern.

M.H., Solingen

Ich spiele sehr wenig Action-Spiele und bin bei solchen Spielen auch nicht besonders gut. Daher meine ich, daß Dieter Michel in Ausgabe 5/92 in einigen Punkten absolut recht hat. Der Vergleich mit dem Video jedoch hinkt: Man kauft sich ein Computerspiel wohl nicht, um sich locker vor den Bildschirm zu setzen und sich einen interaktiven Film anzusehen. Man will auch die Freude und Befriedigung haben, das Spiel geschafft zu haben.

Im übrigen mag es zwar viele zu schwierige Spiele geben, aber ein überhöhter Schwierigkeitsgrad sollte nicht als Grund oder gar Rechtfertigung für Raubkopien dargestellt werden.

Tim Slagman, Bensheim



David gegen Goliath; Danke für die Zeichnung, Daniell Bernoulli (Stuttgart)

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)
Redaktion: Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

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.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Starlight Video

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, 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 sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefax: 089/4613-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

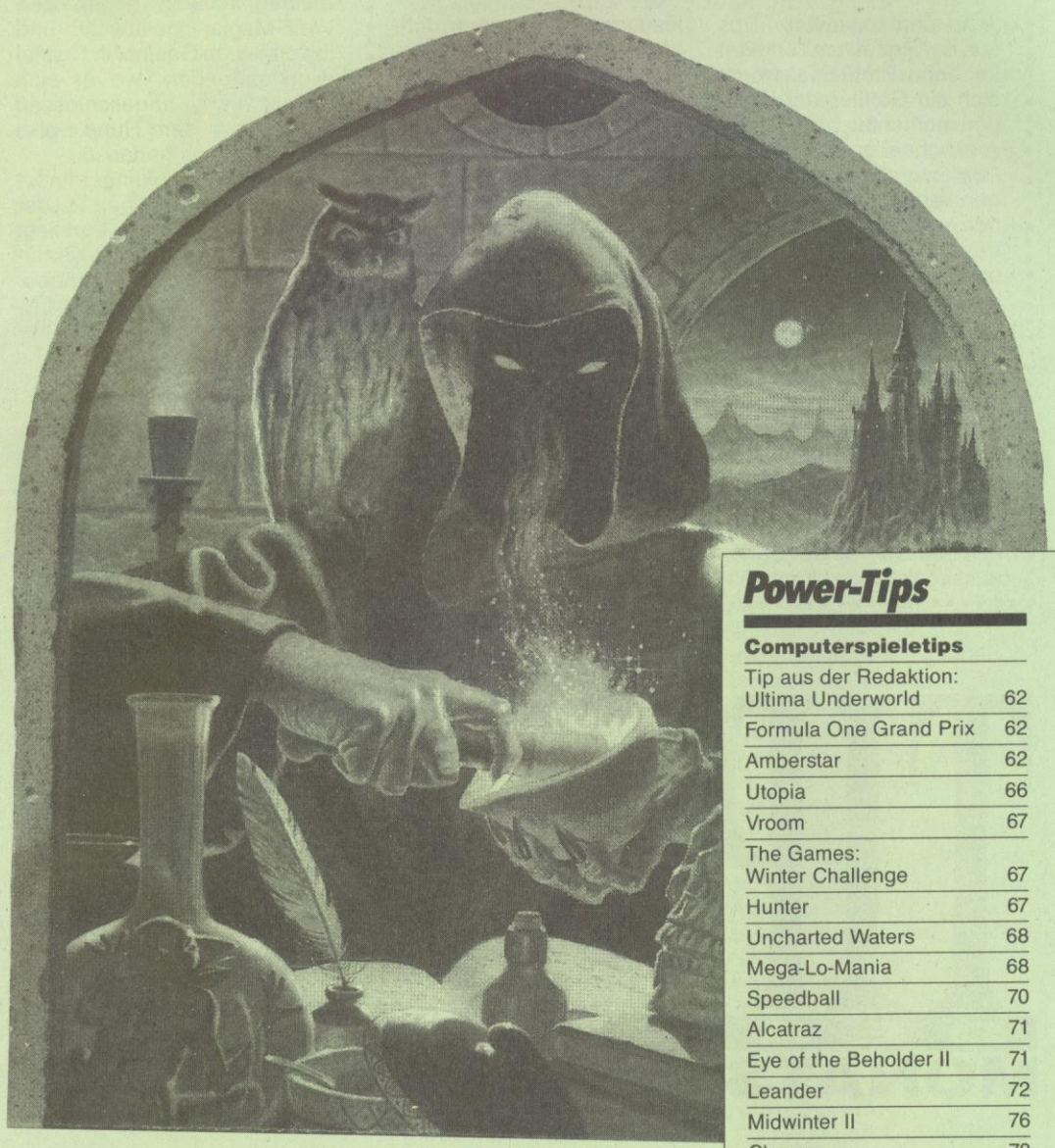
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754

POWER TIPS

Heft 7/92



Power-Tips

Computerspieletips

Tip aus der Redaktion: Ultima Underworld	62
Formula One Grand Prix	62
Amberstar	62
Utopia	66
Vroom	67
The Games: Winter Challenge	67
Hunter	67
Uncharted Waters	68
Mega-Lo-Mania	68
Speedball	70
Alcatraz	71
Eye of the Beholder II	71
Leander	72
Midwinter II	76
Chrome	78
Space M.A.X.	78
Falcon 3.0	78
Psyborg	79
Robocop 3	79
Turrican 2	79
Les Manley: Lost in L.A.	80

Dr. Bobo antwortet

Conquest of Camelot, Fate, Wishbringer	80
Flight of the Intruder, Elvira 2, Might & Magic III, Die Antwort zu Spellcasting 101, Die Antwort zu Leisure Suit Larry 3, Die Antwort zu Immortal, Die Antwort zu Spirit of Adventure, Die Antwort zu First Samurai	81

Videospieletips

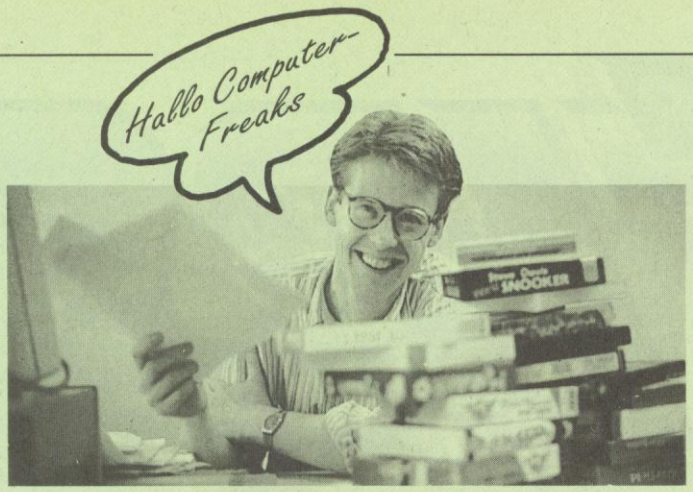
M1-Abrams Battle Tank	82
Smash TV	82
Desert Strike	82
Prince of Persia	82
Super Contra	82
Star Trek	82
Mystical Ninja	82
Adventure Island	84
Speedball 2	85
Lakers vs. Celtics	85
Crystal Mines 2	86
Mega Man 2	86
Golden Axe 2	86
Devil Crash	87
Super Fire Pro-Wrestling	87
Kid Icarus	88
Final Fantasy Legend 2	88
Hyperzone	88

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier Teil 4	89

ZUM SAMMELN!

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Tip aus der Redaktion: Ultima Underworld: The Stygian Abyss.

Um Euch die Freude nicht zu sehr zu verderben, werden wir in diesem Monat noch keine vollständige Lösung abdrucken, sondern nur eine Liste aller in harten Kämpfen erworbenen Mantras liefern. Zusätzlich findet Ihr neben den drei bereits im Handbuch erwähnten Kombinationen MU AHM, OM CAH und SUMM RA zahlreiche weitere Gesänge, mit denen jeweils ein besonderer Skill verbessert werden kann. Die Höchstpunktzahl beträgt jeweils 30. Weitere Versuche lohnen also nicht.

Mantras für den Zauberer
SOL — Casting
IMU — Mana
Mantras für den Krieger
RA — Attack
ORA — Unarmed Combat
ANRA — Defense
AMO — Sword
GAR — Axe
KOH — Mace
FAHM — Missile
Spezielle Eigenschaften
LAHN — Lore
AAM — Picklock
MUL — Sneak
FAL — Acrobat
ONO — Swim
SAHF — Tracking
LU — Search
LON — Repair
HUNN — Appraise
UN — Charm
Spezial-Mantras
FANLO — Key of Truth
INSAHN — Cup of Wonder

Formula One Grand Prix

Lars Tamm aus Hennef-Sieg ist sogar schneller als Nigel Mansell. Hier sagt er uns wie's geht.

Sobald die Meldung "Race won by..." auf dem Bildschirm erscheint, sollte man so schnell wie möglich in die Boxengasse fahren und dort an seiner Box anhalten. Nun kann man sich gemütlich in die Polster zurücklehnen und abwarten, bis die Meldung "Race Over" auf dem Monitor erscheint. Nach dieser Aktion befindet man sich wie von Geisterhand auf dem ersten Platz.

An den aktuellen "Tips aus der Redaktion" erkennt Ihr ohne Probleme, womit sich ein Großteil der Kollegen momentan beschäftigt. An Michael und mir hat die Post inzwischen ein Vermögen verdient. Ständig wandern geheimnisvolle Mantras und ungeklärte Zaubersprüche über die Telefonleitung. Keine Frage, die Avatare sind wieder unterwegs. Wobei die Wahl diesmal besonders schwer fällt: Stürzen wir uns in den dreidimensionalen "Stygian Abyss" oder suchen wir in gewohnter Weise von oben, nach dem "Black Gate" in *Ultima VII*. Natürlich können wir für beide Spiele aussagekräftige Komplettlösungen gebrauchen. Ich bin sicher, daß die Tips-Bastler schon in ihren Dungeons sitzen und eifrig die Feder über das Papier flitzen lassen. Beide Spiele sind heiße Kandidaten für die "Tip des Monats"-Prämie. Damit im Zuge der anhaltenden Inflation die Kasse bei Euch stimmt, setzen wir außerdem die Abdruckbelohnungen für alle Tips und Tricks nach oben. Einen ereignissreichen Monat wünscht

Volker

TIP DES MONATS

Amberstar

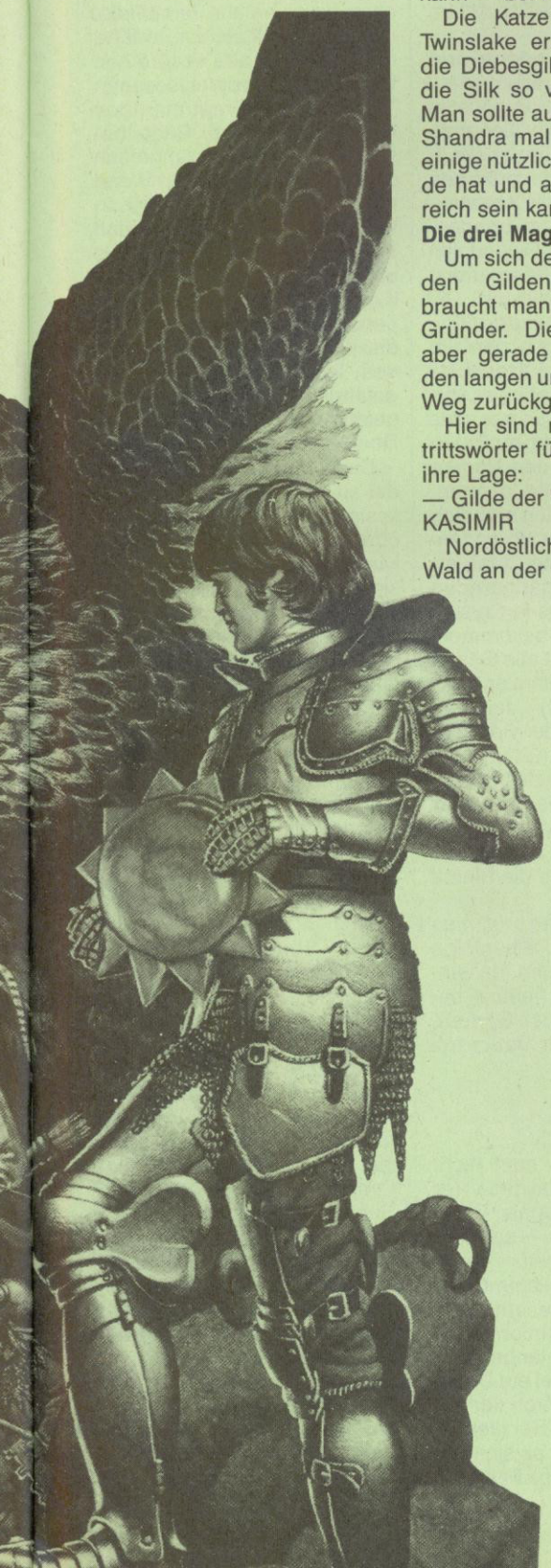
Thomas Lichte aus Haan sackt die Prämie des Monats für seine Komplettlösung von Thalions Rollenspielknaller ein. Viel Spaß beim Schmökern.

Allgemeine Tips:
— Mit jedem reden und auch nachdem man seinen Auftrag erfüllt hat, die Person noch einmal mit "Hallo" anreden, da es manchmal ganz nützliche Informationen gibt.
— Auf dem Friedhof in Twinlake kann man sowohl Lebenspunkte als auch Spruchpunkte kostenlos wieder auffrischen (einfach in Marillions Grab ins Wasser gehen).
— Magische Gegenstände sparsam benutzen, da sie sich nach mehrfacher Anwendung verbrauchen.
— Man sollte möglichst viele Mitglieder für die Party gewinnen, dann sind die Aufträge leichter zu lösen.
— Werkzeuge (Brecheisen, Schaufel, Spitzhacke und Dietrich) sind in vielen Dungeons wichtig, um weiter vorwärtszukommen. Man bekommt sie in einem Laden in der Zwergenstadt Gernstone.
— Gegenüber von Gernstone im Gebirge liegt die Mine des Zwergs Dönner.
— Die Zauberer unbedingt Sprüche lernen lassen, die auf alle Monster und auf Monsterrotten wirken (das beschleunigt das Kämpfen, z.B. ist der Windheuler-Spruch für den schwarzen Magier sehr wirkungsvoll).
— Heil- und Schutzzauber sind ebenfalls sehr wichtig. Deshalb unbedingt die Magier und die graue Magierin holen (das ist meiner Meinung nach einfacher als dem Paladin mühsam alle Sprüche beizubringen. Ich habe gute Erfahrungen mit folgender Party gemacht: ein Dieb, zwei Krieger und drei Magier).
— Man kann Charaktere aus der Party entlassen und später wieder aufnehmen, wenn man es sich anders überlegen sollte. Sie befinden sich dann soweit ich weiß wieder in der Gegend, in der man sie aufgenommen hat. Ich habe z.B. meinen Paladin gegen den Weiß-Magier getauscht und ihn später im Gasthof in Crystal wiedergefunden, wo er sich meiner Party angeschlossen hatte — mit dem Hund Spike verhält es sich genauso.
— Die Gilde der Ranger findet man im nordwestlichen Teil der Ebene von Selidor — dort liegt auch das Haus der Kräuterfrau, welches man sich näher ansehen sollte. Das Eintrittswort zum Dungeon ist der Name der Kräuterfrau.



Die Abwasserkanäle von Twinlake:

Vom Lordkanzler in Twinlake erhält man den Auftrag, in den Abwasserkanälen nach dem Rechten zu schauen (er gibt einem auch die Schlüssel. Wenn man den Auftrag erfüllt und dem Lordkanzler den Kopf des Rattenkönigs gebracht hat, geht man zu Sunny, dem kleinen Mädchen, das einen gebeten hat, ihren Kater zu retten. Derjenige, der ihr ihren "Felix" wiedergibt (das arme Tier lag auf dem Opferaltar des Rattenkönigs) erlernt zum Dank die Sprache der Tiere. Mit Hilfe dieser Sprache kann man den Hund Spike, der sich in der Küche im Elternhaus (das ganze Haus genau untersuchen) des Startcharakters befindet, dazu bewegen, mitzukommen. Man sollte ihn unbedingt aufnehmen, da er einen Knochen besitzt, den man gegen einen Teil des Amberstars eintauschen kann — bei Firlas in Crystal.



Die Katze im Gasthof in Twinslake erzählt einem, wo die Diebesgilde zu finden ist, die Silk so verzweifelt sucht. Man sollte auch den Zauberer Shandra mal besuchen, da er einige nützliche Gegegenstände hat und auch so ganz hilfreich sein kann.

Die drei Magier-Gilden:

Um sich den langen Weg zu den Gilden zu ersparen, braucht man den Namen der Gründer. Diese erfährt man aber gerade erst, wenn man den langen und "gefahrvollen" Weg zurückgelegt hat.

Hier sind nun die drei Eintrittswörter für der Gilden und ihre Lage:

— Gilde der Weiß-Magier KASIMIR

Nordöstlich von Twinlake, im Wald an der Küste.

Ein Magier ist bereit, sich anzuschließen.

— Gilde der Grau-Magier LANDONIS

Auf einer Insel an der Küste südwestlich von Ilien.

Hier ist eine Magierin bereit, mitzukommen.

— Gilde der Schwarz-Magier NIKADEMUS

In den Bollgar-Bergen südöstlich von Twinlake (nur mit einem Schiff vom Meer her zu erreichen).

Den Schwarz-Magier findet man im Gasthof in Crystal.

Der Weinkeller im Gasthaus in Twinlake:

Um die Aufgabe, die der Wirt im Gasthaus stellt, zu lösen, sollte man sich ein Brecheisen in Gernstone besorgen (die anderen Werkzeuge sind auch nützlich).

Der Weinkeller im Gasthaus in Crystal:

Um Orlando seinen Weinpokal wiederzubringen, braucht man ebenfalls das Brecheisen und muß sich mit ein paar Kobolden herumschlagen.

Das Haus nordöstlich von Twinlake:

Mit dem Brecheisen bewaffnet, kann man sich zum Haus nordöstlich von Twinlake wagen. Hier findet man im Laborkeller von Jonathan einige nützliche Hinweise und Gegenstände (Jonathan ist auch das Eintrittswort). In der Küche der Villa findet man einen verängstigten Ork (einen Krieger), der sich bereitwillig der Party anschließt.

Erster Hinweis:

In den Entwässerungsgräben der Gralssümpfe (südwestlich von Twinlake) findet man einen "Lokator" (zeigt die Position der Party an). Die Parole lautet "Wasser".

Zweiter Hinweis:

Im Grab des Pharaos Relanukh (große östliche Wüste) befindet sich eine Flugscheibe.

Dritter Hinweis:

Den Kompaß findet man in der Geheimkammer hinter dem Kamin (Laborkeller).

Vierter Hinweis:

Den Siegelring, der einem den Eintritt in den Keller des Lordkanzlers von Crystal ermöglicht, findet man ebenfalls im Laborkeller.

Fünfter Hinweis:

Die magische Kristallkugel hat der Koch im "Tanzenden Drachen" in Twinlake (man kann sie gegen den alten Ring eintauschen, den man in den "Sewers" gefunden hat — dies ist der Auftrag, den man vom Kanzler in Twinlake erhält). In der Burg, in welcher der Drache haust, (Insel nordwestlich der Elfenstadt Ilien) kann man einen Schlüssel finden. Dieser wird gebraucht, um wieder von der Insel herunterzukommen, auf die man gelangt, wenn man den Teleporter im Keller von Jonathans Haus benutzt.

Das Haus des Lordkanzlers von Crystal:

Wenn man den Siegelring des Lordkanzlers hat, sollte man sich die Bilder in der Eingangshalle seines Hauses anschauen, bevor man in den Keller aufbricht:

Die Namen sind Lösungen auf die Fragen der Rätselmünder:

1. Der Pirat: MALTOR
2. Die blaue Perle: LEONORE
3. Die Trauernde: FENORA
4. Der Gockel: CALWELL

Um den Lordkanzler aus seinem Käfig zu befreien, muß man den Wasserdämon im Wassertank besiegen, dann erhält man den Käfigschlüssel.

Der Rätselturm (oder: Auf der Jagd nach Kelvins Harfe):

Wenn man mit Kelvin im Gasthof der Elfenstadt gesprochen hat, erfährt man von ihm, daß er seine Harfe an den Rätselmeister verloren hat.

Er sagt einem auch, daß man die Wegbeschreibung zum Turm und Geld für ein Schiff unter einem Baum im Garten des Gasthofes in Crystal findet.

Um im Rätselturm vorwärtszukommen, ist es nötig, die Rätsel zu lösen.

1. Ohr
2. (Teil1): Sonne
2. (Teil2): Schnee
3. Schatten
4. Gedanke
5. Kirsche
6. Regenbogen

Den restlichen Teil des Weges bekommt man durch Abspeichern und Ausprobieren raus. Wenn man dann endlich Kelvins Harfe findet, geht man zum Rätselmeister und löst sein letztes Rätsel (Antwort: Leben) und erhält dafür von ihm einige nützliche Gegenstände.

Marillions Grabmal auf dem Friedhof in Twinlake:

Wenn man um Mitternacht das Grabmal des Paladins Marillion betritt, erscheint sein Geist. Man muß ihn auf seine Geliebte Gwendolyn ansprechen und erhält dann nach dem Gespräch von ihm einen Schlüssel, der die Grabtür öffnet. In der Kiste finden sich eine Ritterrüstung und das heilige Schwert (beides nur für einen Paladin).

Das Grabmal des Pharaos Relanukh:

Das Grabmal findet man an der Südseite des Gebirgszuges nördlich der Bollgarberge; das Eintrittswort lautet natürlich "Relanukh".

Zunächst muß man sich einen Schlüssel besorgen, um die Tür zur Grabkammer zu öffnen. Wenn man dann die sechs Teleporter, die in einem Gang des Grabes liegen, benutzt, erhält man von den verschiedenen Gottheiten einen magischen Gegenstand, den man in den entsprechenden Nischen benutzen muß. So macht man sich den Weg zu einem Teleporter frei, mit dessen Hilfe man in einen anderen Teil des Grabes gelangt. Hier findet sich neben der Flugscheibe ein weiterer Teil des Amberstars und einige Edelsteine, die man in den Entwässerungssümpfen (in den Gralssümpfen) braucht. Wenn man das Grab wieder verlassen möchte, sollte man den östlichen Teleporter wählen.

In den Sümpfen

Die Entwässerungsgräben in den Gralssümpfen:

Wenn man das Haus im Norden der Gralssümpfe gefunden hat, kann die Entdeckung losgehen. Zuvor sollte man sich jedoch in Gernstone mit einer Spitzhacke und einem Spaten ausrüsten, da man beides an verschiedenen Stellen braucht, um weiterzukommen.

Auch das Faß im Eingangsraum des Hauses sollte man genau untersuchen, da man dort neben einem Brecheisen ein paar Fackeln und einen Topas findet. Die Parole für die Entwässerungsgräben lautet: "Wasser". In die verschiedenen Nischen gehören entsprechend des Merkzettels, den man in den Gängen findet, folgende Edelsteine:
Gelber Kreis: Bernstein
Mehrfarbkreis: Regenbogenstein
Grüner Kreis: Smaragd
Blauer Kreis: Topas
Roter Kreis: Rubin
Hellblauer Kreis: Bergkristall
Brauner Kreis: Erdstein
Weißer Kreis: Diamant

Wenn man alle Steine benutzt hat und an den so freigewordenen Rädern dreht, ist der Weg zum Lokator frei. Nachdem man ihn benutzt hat, erscheint im Anzeigefeld die Koordinatenangabe der aktuellen Position der Party.

Die Gilde der Mönche:

Vom Mönch in Snakesign erfährt man ebenfalls, daß sich die Gilde der Mönche auf einer Insel im Sumpf befindet.

Wenn man mit dem Leiter des Gilde redet, erhält man einige wichtige Informationen. So erfährt man, daß Bothor, der Juwelenhändler (er befindet sich in Ilien und nicht in Gernstone), etwas über den Amberstar weiß. Auch die Rangergilde im Westen der Ebene von Selidor sollte man aufsuchen und dort Annorel ebenfalls auf den Amberstar ansprechen.

Der Mönch erzählt auch etwas über den großen Strudel im Norden (ein Abstecher lohnt sich, da man hier weitere Teile des Amberstars findet).

Dönners Mine (westlich von Gernstone):

Wenn man mit Bothor gesprochen hat, wird man von ihm mit einem Brief zu Dönner geschickt, um mehr über den Amberstar zu erfahren.

Dönner erzählt etwas von der alten Mine im östlichen Vulkangebiet, in der die Zwerge früher lebten. Hier soll man eine Zwergenkrone finden, die den Mittelteil des Amberstar beinhaltet. Er kann sich allerdings nicht mehr an das Paßwort erinnern und schickt die Abenteurer mit einem Brief zu Bothor. Der kann sich erinnern ("Sarod") und der Party steht nun nichts mehr im Wege.

Die Gilde der Ranger:

Wenn man Annorel nach dem Amberstar fragt, erfährt man einiges über die alte Gilde der Ranger. Den Berichten nach befinden sich die alten Kellergewölbe der Rangergilde auf einer Insel der "Fünf Schwestern". In diesen Gewölben der zerstörten Gilde soll sich ein weiterer Teil des Amberstars befinden. Von Annorel erhält man einen Öffnungsstab und genaue Anweisung, wie er zu benutzen ist.

Die Insel der alten Rangergilde:

Bei dieser Insel handelt es sich um die einzige der "Fünf Schwestern", die einen Landungssteg besitzt. Auf dem Grashügel hinter dem Steg muß man den Öffnungsstab benutzen. Daraufhin erscheint im angrenzenden Gebirge ein Tor und man kann die Kellergewölbe betreten. Wenn man sie durchsucht hat, sollte man einen weiteren Teil des Amberstars gefunden haben.

Die Irrwicht-Höhle (im Haus der Kräuterhexe):

Die Irrwichthöhle ist ziemlich leicht zu erforschen, da hier keine Gefahren drohen. Wenn man die Irrwichte schließlich gestellt hat und den Besen der Hexe in den Händen hält, kann man die Höhle mit Hilfe eines Teleporters wieder verlassen. Der Besen befindet sich in einer Kiste hinter einem Rätselmund.

Die Parole für den Rätselmund lautet: "Ethciwrri" (Irrwichte einfach rückwärts gelesen). Den Besen sollte man der Hexe zurückgeben, dann erhält man von ihr den Tip, einmal unter dem großen Stein auf der Insel im Froschteich zu suchen (südwestlich des Hexenhauses). Dort befindet sich ein Kästchen mit einem Stückchen des Amberstars.

Die Gänge des Friedens (und die Rose der Trauer):

Der Gnom im Gasthaus in Crystal erzählt die Legende von der Rose der Trauer, die in der Seufzerwüste verborgen sein soll. Er bittet die Abenteurer, ihm diese Rose zu bringen. In Twinlake bittet Gwendolyn ebenfalls um die Rose, damit sie Marillion helfen kann. Die Rose der Trauer ist in den Gängen des Friedens in dem im Norden an die Seufzerwüste angrenzenden Gebirge verborgen. Um die Gänge des Friedens zu betreten, muß man dem Rätselmund den Namen der lieblichen Blüte nennen. Dabei handelt es sich natürlich um den Namen der Nomadenprinzessin "Jasmine". Man erfährt ihn von dem gärtnernden Gnom im Gasthaus in Crystal.

Um die Rose zu bekommen, muß man zunächst alle Gärten (die von den Pflanzenhulks versperrt werden) durchsuchen und folgende vier Blumen finden:
— Klee: die Blume des Glücks
— Rose: die Blume der Liebe
— Lilie: die Blume der Schmerzen
— Vergißmeinnicht: die Blume der Erinnerung.

Diese vier Blumen muß man in der verlangten Reihenfolge auf den Bodenplatten im Tempel benutzen (der Tempel befindet sich auch in den Gärten), damit die Rose der Trauer frei wird.

Die Rose

Die Rose sollte man nicht dem Gnom in Crystal geben (er läßt dafür nur ein paar Goldstücke springen), sondern Gwendolyn bringen. Wenn man sie ihr gibt, bekommt man von ihr Informationen und eine Spruchrolle. Die Information besagt, daß im Schlangentempel auf Sansris Insel ein Dokument hinter dem Thron der Königin versteckt ist. Bei diesem Dokument handelt es sich um die Urkunde über den Pakt zwischen Marnion und Barlkur. Den Teleport-Spruch der Spruchrolle sollte ein Partymitglied lernen, da man mit seiner Hilfe auf die Insel kommt. Man muß ihn an der Südküste Lyramion benutzen, dort wo die drei toten Bäume stehen (nördlich von Sansris Insel).

Die Stadt Snakesign:

Wenn man mit Hilfe des Teleportspruches auf Sansris Insel angekommen ist, sollte man sich in Snakesign umsehen. Hier trifft man den Mönch Melchior und eine alte Tempeldienerin. Von Melchior erfährt man, daß die alte Frau einen Weg in den verschlossenen Tempel kennt. Fragt man den Mönch nach seiner Gilde, beschreibt er die Lage (nördlich der Feste Godsbane). Wenn man die alte Frau auf diesen Weg anspricht, erzählt sie, daß Sansri die Tore des Tempels um Mitternacht öffnet, damit ihre Boten ihn verlassen können. Außerdem erwähnt sie, daß die Schlangensymbole auf dem Tempelboden für Männer gefährlich, für Frauen aber ungefährlich sind.

Der Schlangentempel:

Der Schlangentempel befindet sich südwestlich von Snakesign. Das Tor in der Vorhalle öffnet sich erst um Mitternacht, wie es die alte Frau in Snakesign gesagt hat. Wenn man im Tempel ist, bekommt man von der Statue im Eingang den Hinweis, zunächst die acht Zeichen zu sammeln. Bei den Zeichen handelt es sich um Runen, die man von den verschiedenen Rätselmündern erhält, wenn man sie (auf "Zeichen") anspricht. Zusammengesetzt ergeben die Runen das Wort "Schlange", welches gleichzeitig das Eintrittswort für die Vorhalle Sansris Thronsaal ist.

Um in den eigentlichen Thronsaal zu gelangen, braucht man noch den Ring der Schlange. Dieser befindet sich in einer Kiste auf derselben Ebene wie der Thronsaal. Wenn man den Ring hat, muß man ihn nur noch auf der Bodenplatte in der Vorhalle benutzen und die Tür zum Thronsaal erscheint. Nach dem Kampf mit Sansri und ihren Dienern verspricht sie, sich nicht mehr einzumischen und bietet den Abenteurern einige interessante magische Gegenstände an. Im Geheimraum hinter dem Thron findet man den gesuchten Vertrag und noch ein paar schöne Sachen. Die Windkette sollte man sofort benutzen, denn mit ihr hat man nun die Möglichkeit, durch die Windtore zu reisen.

Die Windtore:

Wenn man die Windkette aktiviert hat und in ein Windtor tritt, wird man sofort zur Insel der Winde transportiert. Auf dieser befindet sich das Zentrum der Windtore (sozusagen der "Umsteigebahnhof"). Die Windtore führen zu folgenden Zielen (durchnumeriert von oben rechts):

1. Gebirge nordwestlich von Twinlake
2. Vielauges Burg
3. Insel vor der Küse im Nordosten
4. Wald nördlich von Crystal
5. Wald im Süswesten
6. Gebirge nördlich der Westbucht
7. Sansris Insel
8. Lost Islands (hier gibt's billige Schiffe)
9. Bollgarberge
10. Ostküse/Wüste Hoimon
11. See im Osten von Lyramion
12. Gebirge nördlich der Gralssümpfe

Die Drachenburg:

Zunächst einmal muß man dem ersten Rätselmund die Frage nach dem Hüter des Horstes beantworten, um in die Burg zu gelangen. Den Namen kann man auf einer der Statuen in der Elfenstadt finden — er lautet "Gelinda".

Wenn man die östliche Seite der Burg durchspielt, stößt man auf eine Statue, die Gelinda mit dem Adler "Lughtir" darstellt. Den Namen des Adlers braucht man für den Rätselmund auf der westlichen Seite. Hier findet man den Schlüssel, mit dem man sich den Weg zum Drachen öffnen kann. Wenn man den Drachen besiegt hat, nimmt man das Drachenei und bringt es Pelanis, dem jetzigen Hüter des Horstes. Man erhält von ihm eine Flöte, mit der man einen Riesenadler rufen kann. Neben dem Drachenei findet man auch Jonathans Schlüssel. Nun kann man den Teleporter im Keller von Jonathans Haus benutzen und sich im Haus auf der von ihm selbst geschaffenen Insel umsehen und einige nützliche Teile einsammeln.

Die Zwergenmine:

Man findet die Mine genau nach den Angaben Dönners im östlichen Gebirge des großen Vulkans. Das Eintrittswort zur Mine war, wie man von Bothor in Ilien erfahren konnt, "Sarod". Zunächst muß man durch die Fallgrube auf der ersten Ebene in die zweite (oder dritte) Ebene hinunter. Danach sollte man alle Ebenen gründlich duchsuchen, um beide Schlüssel und die Zwergenkrone zu finden. Die Schlüssel braucht man, falls man die Mine wieder verlassen möchte (sehr wahrscheinlich!).

Der Strudel

Mit der Zwergenkrone in den Händen macht man sich auf den Weg zu Dönner, der einem das Mittelstück des Amberstars aushändigt.

Der große Strudel im Norden:

Wenn man den Strudel im Norden betritt, wird man in ein unterirdisches Höhlensystem gezogen. Hier findet man im Nordwesten die Stadt Ship's End, die von Schiffbrüchigen gegründet worden ist. Von der Rangerin erfährt man, daß die Burg des Herrschers Vielauge im Südwesten der Höhlen liegt. In ihr soll sich der einzige Weg an die Oberfläche befinden — wer sich die Zielorte der Windtore angeschaut hat, weiß auch schon, wohin der Ausgang führt.

Falls die Party noch nicht aus sechs Mitgliedern besteht oder falls man jemanden austauschen möchte, kann man die Rangerin mitnehmen. Sie rät der Party dazu, den Mann im Warenhaus zu fragen, da er mehr über die Burg weiß.

Der alte Mann erzählt seine Erlebnisse im Zusammenhang mit der Burg und verrät der Gruppe — gegen ein schmerzlinderndes Kräuterpaket — daß sich auf einem Baum neben dem Grab seines Bruders eine Schatzkarte befindet.

Der Schatz befindet sich auf dem nördlichen Aschenkegel eines großen Vulkans, der in der Mitte von einer der Höhlen liegt. Zum Schatz gehört auch ein Teil des Amberstars.

Nun kann man sich aufmachen, um noch ein Stück des Amberstars in der Burg Vielauges zu finden. Bei Vielauge handelt es sich um den Magier Melgrim, der sich durch ein paar mißglückte Experimente verwandelt hat.

Wenn man Vielauges Burg betreten hat, muß man, nachdem man die erste Etage

Jetzt
2 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES WORLD

Computerspiele für:

Amiga
Sega Mega Drive
Gameboy
Atari ST
Lynx
IBM
CD-Rom
C 64
CDTV
Game-Gear

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046
Mo.-Fr.13-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

durchsucht hat, zunächst sämtliche Geheimräume in der zweiten Ebene finden und dort die Schalter betätigen. Im Transformatorraum sollte man nur die äußeren beiden Transformatoren benutzen, da der mittlere beschädigt ist.

Wenn man dies getan hat, ist der Weg im Rittersaal frei und man kann den Turmbau betreten, in dem sich ein Windtor befindet, das einen in die Freiheit bringt (natürlich nur, wenn man die Windkette besitzt).

Das Zusammensetzen des Amberstars:

Wenn man alle dreizehn Teile des Amberstars zusammenhat (also alle Aufträge ausgeführt hat) kann man sich zur Lichtung im Südwesten von Lyramion aufmachen.

Hier im Wald, wo mehrere Flüsse zusammenfließen, findet man einen Altar, auf dem man den Amberstar in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen muß.

Den Steinen wird ein Zeichen und eine Gottheit (Name) zugeordnet. Die Teile müssen in folgender Reihenfolge zusammengesetzt werden:
das Wissen — Mork
Mutter des Lebens — Gala
das Böse — Lord Tarbos
das Feuer — Harachte
der Verbündete — Bralkur
die Falschheit — Sansri
die Kraft der Erde — Geb
der Verräter — Marmion
Herr der Meere — Sobek
Freundin der Adler — Nut
Mutter des Todes — Bala
das, was kommen wird — (hier fügt man den letzten Teil des Amberstars ein)

Mit dem zusammengesetzten Amberstar hat man den Schlüssel, um in die Feste Godsbane zu gelangen und Marmion an seinen Machenschaften zu hindern.

Die Feste Godsbane:

Wenn man die Feste betreten hat, sollte man zunächst die Treppe zum Keller suchen und sich dort unten Bralkur zum Kampf stellen. Mit Hilfe des Dokuments aus Sanris Tempel und der vereinten Kraft der Party ist es ein leichtes, den Dämon zu besiegen.

Hinter der Tür, die Bralkur versperrte, befindet sich eine Kiste, in der ein Runenstab verborgen ist. Dieser Runenstab ebnet uns den Weg zu Marmion. In der oberen Etage kann man mit seiner Hilfe eine Wand öffnen und den Raum betreten, in dem Marmion mit seinen Getreuen versucht, Tarbos zu beschwören. Wenn man die dreizehn Schwarzmagier besiegt hat, tritt man in das Licht. Der Amberstar schließt von selbst das Tor und verbannt Tarbos wieder. Nun erscheint im Gang hinter der Party ein Teleporter, den der Zauberer Shandra (aus Twinlake) geschaffen hat. Wenn man diesen Teleporter betreten hat, bekommt man zur Belohnung mehrere schöne Schlußbilder zu sehen, die von digitalisierter Musik untermalt sind.

Man kann sich beruhigt zurücklehnen und die Bilder betrachten.

Utopia

Philip Zeplin aus Wuppertal hat sich sein privates Paradies gebaut. Hier die Konstruktionspläne:

Allgemeine Tips

Am Anfang sollte man beim automatischen Handel die Werte so einstellen, daß verkauft wird, was man nicht mehr braucht. Das heißt, daß man Edelsteine und technische Güter immer auf 0 Prozent stellt. Treibstoff sollte man, wenn man Raumschiffe benutzt, immer ganz behalten, vor allem, wenn nur geringe Treibstoffmengen vorkommen.

Das Erz und die Waffen ebenfalls während der Verteidigung und dem Angriff niemals verkaufen. Bei der Nahrung sollte man den Wert anfangs immer auf 80 Prozent stellen. Wenn dann wieder große Nachfrage bei den eigenen Einwohnern herrscht, sollte man den Wert steigern. Man kann natürlich später auch mehr Hydroponik-Kuppeln bauen, als man selber braucht und den Wert zwischen 50 und 75 Prozent ansiedeln. Selbstbestimmten Handel nur dann betreiben, wenn man auf dem Planeten selber noch keine Vorkommen entdeckt hat, wie beim Erz oder beim Treibstoff.

Nachdem man den Handel geregelt hat, sollte man dem Spion etwa 5000 GR zum Anfang geben, damit er normal spioniert und einen selbst auch gegebenenfalls vor einem gegnerischen Angriff warnt.

Dann kann man, auch wenn dadurch die Lebensqualität sinkt, den Steuerwert auf 15 Prozent erhöhen, den man natürlich mit wachsender Bevölkerungszahl und steigendem Einkommen bis auf Null senken sollte, was wiederum die Lebensqualität erhöht.

Der Forschung könnt Ihr am Anfang fast ausschließlich Geld für militärische Projekte geben, damit schnell Schwebepanzer, Landminen etc. produziert werden können. Wenn Ihr später den Gegner ausgeschaltet habt, gebt Ihr Euer Geld nur noch für die zivile Forschung aus.

Aufbau einer Stadt

Man sollte immer 9er Blocks bauen, die von "Straßen" umzogen sind. Wenn man eine Bodenoffensive starten will, sollte man unten links in diesem Block eine Panzerfabrik ansiedeln. Die Panzer, die sich im Laufe der Zeit um den Block gruppieren, können dann im Falle einer Offensive die Straßen benutzen und schnell zu ihren Zielen gelangen. An der äußersten Grenze der Stadt solltet Ihr Lasertürme bzw. Plasmakanonen aufstellen. Nachdem Ihr sie einmal benutzt habt, müßt Ihr sie aber wieder neu einstellen. Vorsicht — es kommt auch mal vor, daß ein Gegner von hinten angreift!

Wenn Ihr Flugzeuge bauen wollt, errichtet an einer Rampe immer zwei Werften, das geht schneller und auf eine Rampe passen vier Schiffe.

Angriff

Wenn Ihr angreifen wollt, müßt Ihr unbedingt den Spion so bezahlen, daß er Sonderdienste übernimmt (bei 20000 GR). Dann könnt Ihr mit mindestens 20 Panzern angreifen, die erstmal einen Schaden anrichten. Jetzt baut Ihr Raumschiffe und wieder Panzer und laßt sie angreifen, bis die Stadt besiegt ist.

Verteidigung

Wenn Euch Euer Spion sagt, daß ein Angriff bevorsteht oder



Ihr merkwürdige Geräusche hört, solltet Ihr sofort einige Raketen im Block aufstellen, die vorhandenen Flugzeuge schweben lassen und die Kanonen ausrichten. Die Panzer laßt Ihr stehen, wo sie sind. Nun werden die feindlichen Flugzeuge von den Kanonen, den Raketen und den Raumschiffen abgeschossen. Die Fahrzeuge übernehmen Eure Panzer im Bereich von vier Feldern, aber auch die Kanonen und die Raketen können gegen Panzer benutzt werden. Ist der Gegner geschlagen, baut Ihr alles wieder auf und erneuert die Raketen.

Steigerung der Lebensqualität

Die Steigerung wird durch eine Steuersenkung auf Null erreicht. Zusätzlich bekämpft man die Kriminalität (jede Stadt braucht mindestens 25 Quartiere) und verstärkt die Forschung. Ich würde Euch raten, die Steigerung erst nach dem vollständigen Auslöschen des Feindes vorzunehmen. Wenn man dies tut, verändert man erstmal die Werte des automatischen Handels. Man stellt die Werte von Erz, Treibstoff, Waffen, technischen Gütern und Edelsteinen auf 0 Prozent. Die Arbeiter sollten natürlich eingestellt bleiben. Außerdem sollte man nun anstatt der Waffenfabriken Werkstätten bauen. Das Geld kann man für die zivile Forschung und ein Stadion ausgeben. Mit jeder Erfindung steigt nun die Lebensqualität, bis Ihr von der Erde die Orden überreicht bekommt.

Vroom

Roger Kik aus Urdorf meldet sich vom letzten Boxenstopp.

Der Rennwagen

Es empfiehlt sich, den eigenen Rennwagen mit manuellem Getriebe auszustatten. Man kann dann die Kurven leichter anbremsen, denn der Wagen hängt sich auf den Motor. Die Folge ist, daß man nicht so stark auf die Bremsen treten muß — das schont die Reifen! Außerdem kann man in den Kurven besser beschleunigen.

Die gegnerischen Fahrzeuge

Es gibt zwei Arten von Gegnern in diesem Spiel: Die einen haben lahme Mühlen, die sich recht einfach überholen lassen, die anderen haben fixe Flitzer, die gut und vor allem schnell fahren.

Die Gegner, vor allem die schnellen, fahren die Kurven perfekt, so daß man kaum die Möglichkeit hat, sie dort zu überholen. Auf der Geraden hingegen hat das eigene Fahrzeug in jedem Fall die bessere Höchstgeschwindigkeit. Um einen schnellen Gegner auf der Geraden zu überholen, kann man kurzzeitig den Motor etwas überdrehen, so kommt man besser an ihnen vorbei. Aber bitte Vorsicht: Wenn man es übertreibt, kann der Motor explodieren!

Die Strecken

Auf den sechs verschiedenen Strecken gibt es grundsätzlich drei verschiedene Arten von Kurven. Sie unterscheiden sich in den Radien und sind daher mit verschiedenen Geschwindigkeiten zu durchfahren:

— flache, langgezogene Kurve:
mit Vollgas, 5.-6. Gang (Höchstgeschwindigkeit).

— mittlere Kurve:
zwischen 230 und 280 km/h, 4.-5. Gang (je nach Reifenabrieb).

— enge Kurve:
zwischen 140 und 180 km/h, 2.-3. Gang.

Taktik

Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu holen (na logisch, was denn sonst?!). Dazu sollte man auf allen Strecken möglichst viel trainieren, damit man sie auch im Schlaf kennt und nicht vor jeder Kurve überlegen muß, was als nächstes kommt. Merkt Euch die Bremspunkte für die einzelnen Kurven (in der Regel sollte man auf das Bremspedal treten, sobald die Tafeln mit den Pfeilen deutlich zu sehen sind). Ihr solltet etwas früher bremsen, wenn Eure Reifen schon etwas verschlissen sind.

Versucht nicht, einen Gegner kurz vor der Kurve (mittlere oder enge) noch zu überholen und deshalb später zu bremsen! Entweder landet Ihr in einer Reklametafel, einem Kaktus oder was sonst so in der Gegend herumsteht — oder Ihr müßt so weit herunterbremsen, daß Euch der Gegner wieder überholt und sich dann sofort ein wenig Abstand verschafft (Ihr müßt ja erst wieder heraufbeschleunigen!).

Lieber an zweiter Stelle ein Rennen gewinnen als kurz Erster zu sein und sich dann einen Kilometer vor dem Ziel um einen Kaktus zu wickeln (das kostet Punkte!).

In den Kurven maximal so schnell fahren, daß die Reifen nicht quietschen. Erstens halten sie dann länger und zweitens kostet so eine Quietscherei eine Menge an Tempo.

Wenn ein Gegner in Eurem Rückspiegel auftaucht, fahrt nicht gleich "volle Pulle". Das endet meist mit einem Rundflug durch den Schilderwald. Wenn Euch ein Gegner überholt, versucht nicht gleich, an ihm dran zu bleiben. Auf der nächsten längeren Geraden steckt Ihr ihn sowieso in die Tasche. Cool bleiben ist alles!!!

The Games: Winter Challenge

Daniel Weimann aus Pfinztal hat keine Angst vor Frostbeulen und stürzte sich in den Schnee.

Rodeln

Steuert nur zur Bahnseite, wenn Ihr Euch einer Kurve nähert. Haltet Euch in den Geraden in der Bahnmitte. Ihr müßt die Bahn kennen!

Wenn Ihr Euch die Kurven einprägt, könnt Ihr Euch voll aufs Steuern konzentrieren und Euch rechtzeitig auf die Kurven vorbereiten.

Abfahrt

Nehmt die Abfahrtshaltung so oft wie möglich ein. Der Luftwiderstand ist dann geringer und der Fahrer fährt schneller den Berg hinunter. Werdet in den Kurven langsamer, vermeidet Kurvenfahrten soweit es eben geht, bleibt aber dabei auf der Piste. Auf Bergkämmen abbremsen (aufrichten) und parallel zur Bahn fahren, sonst landet Ihr in den Bäumen.

Langlauf

Wenn der Langläufer seine Stöcke schnell einsetzt, wird er zwar schneller, ermüdet aber auch schneller. Behaltet immer das Energiefeld im Auge: Bei hohem Energieniveau schwingt der Läufer die Stöcke weit nach hinten und stößt sich heftig ab. Ist er ermüdet, wird der Stockeinsatz bedeutend schwächer und er kommt auch langsamer voran. Haltet Euch beim Ansteigen zurück. Wenn es wieder bergab geht, viel Stockeinsatz, um schnell zu werden. In den Kurven eng an die Innenseite fahren. Damit wird die Strecke reduziert. Am Ende der Strecke alles einsetzen! Spart hier keine Energie, die Euch später nichts mehr nützt.

Bobfahren

Versucht den Bob in der Anlaufstrecke so stark wie möglich zu beschleunigen. Die Anfangsgeschwindigkeit hat einen großen Einfluß auf die Endzeit. Wenn Eis von den Kurven hochkommt, müßt Ihr den Bob nach links oder rechts steuern, um ihn in die optimale Bahn zu bringen.

Eisschnellauf

Fahrt immer in der Bahninnenseite, besonders in den Kurven. Startet richtig. Ein Fehlstart ist o.k., der zweite führt zur Disqualifizierung.

Riesenslalom

Die Abfahrtshaltung reduziert den Luftwiderstand, Ihr werdet schneller. Probiert bei Trainingsläufen, wie eng Ihr die Tore passieren könnt, ohne sie umzufahren. Übersteuert beim Passieren der Tore nicht. Versucht beim nächsten Tor den inneren Stock anzuvisieren. Damit verringert sich der Abstand der Tore wie die Wendestrecke.

Biathlon

Die Abfahrtshaltung erhöht die Geschwindigkeit. Ermüdung macht das Zielen viel schwerer. Hockt Euch vor Erreichen der Station für ein paar Sekunden in die Spur und ruht Euch aus. Danach schnell hintereinander schießen.

Skispringen

Vor dem Absprung muß der Springer in der Schanzenmitte sein. Versucht so viel Auftrieb wie möglich zu bekommen, indem Ihr die Ski parallel haltet.

Hunter (Amiga)

Von Erwin Lock aus Böblingen stammen alle wichtigen Ortsangaben zu der ersten Mission:

2. Person	x — 099 y — 061
3. Person	x — 195 y — 119
Diskette	x — 100 y — 225
Code	x — 090 y — 153
Computer	x — 224 y — 153
Kernwaffe	x — 028 y — 227
Professor	x — 049 y — 115
Mönch	x — 058 y — 174
Mann	x — 181 y — 197
Verwundeter	x — 010 y — 036
Schlüssel	x — 163 y — 170
Gefängnis	x — 135 y — 238
feindliches HQ	x — 077 y — 225
Säge und Antibiotika	x — 151 y — 121

WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden
und es werden täglich mehr.
Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Aktikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie		Amiga	Atari	PC/IBM
> A-Train				a.A./VB
Abandoned Places	DV	76,90		
Aces of the Pacific				a.A./VB
Addams Family		a.A./VB		
A 320 Airbus		82,90	82,90	119,90
Agony	DA	64,90		
Alien Breed	DV	64,90		
Amberstar	DV	76,90		
Apidya	DA	69,90		
Birds of Prey	DA	76,90		
Black Crypt	DA	64,90		
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90
Buck Rogers 2		a.A./VB		89,90
Bugbomber		64,90		
Bundesliga Manager prof.	DV	76,90		76,90
Civilisation	DV		119,90	
Conquest of Longbow	DV			89,90
> Das schwarze Auge		a.A./VB		a.A./VB
> Deliverance	DA	64,90	64,90	
Double Dragon 3	DA	64,90	64,90	
Dynablasters		a.A./VB		
ECO Quest	DV			89,90
Elvira 2	DV	76,90	76,90	89,90
Epic & 3D Brille	DA	69,90		76,90
Eye of the Beholder 2	DA	82,90		76,90
Face Off		64,90	64,90	

VERSANDKOSTEN:
NACHNAHME 9,-
VORKASSE 4,-
EXPRESS 7,- AUFPREIS
KARTON 3,- AUFPREIS
DA=DEUTSCHE ANLEITUNG
DV=DEUTSCHE VERSION

Falcon 3.0	DA			119,90
Fire & Ice		a.A./VB	a.A/.VB	
Formula One G.P.	DA	76,90	76,90	
Gatew. Savage Frontier		76,90		69,90
Global Conquest				89,90
Global Effect				a.A./VB
Gobliins	DV	69,90	69,90	76,90
Gods	DA	64,90	64,90	76,90
Go Simul.	DV	64,90	64,90	64,90
Harlequin	DA	64,90	64,90	
Heimdall	DA	82,90	82,90	76,90
> Hostile Breed		a.A./VB		
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	
Indiana Jones 4				a.A./VB
Indy Heat	DA	64,90	64,90	
> Jack Nicklaus Sign. E	DA			89,90
James Pond 2	DA	64,90	64,90	
> Jim Power		a.A./VB		
John Maddon Football	DA	64,90		
Kid Gloves 2	DA	64,90	64,90	
Kings Quest 5	DV	76,90		119,90
Knightmare		69,90	69,90	
Leander	DA	76,90	64,90	

Unser Angebot für Sie		Amiga	Atari	PC/IBM
L'Empereur				119,90
> Legend		69,90	69,90	
Lethal Excess	DA	69,90		
> Links	DA	82,90		99,90
Locomotion	DV	64,90		
Lotus Turbo Chall. 2	DA	64,90	64,90	
Mad TV	DV	a.A./VB		89,90
> Might & Magic 3	DV	76,90		89,90
Monkey Island 2	DV	a.A./VB		89,90
Nova 9				89,90
Ork	DA	64,90		
> Pacific Islands	DV	69,90	69,90	76,90
Parasol Stars	DA	64,90	64,90	
> Patrizier		a.A./VB		
Pegasus	DA	64,90		
Pinball Dreams	DA	64,90		
Planets Edge				89,90
Pools of Darkness		69,90		76,90
Popoulus 2	DA	69,90	69,90	
Projekt X	DA	64,90		
Railroad Tycoon	DV	76,90	76,90	76,90
> Rampart				a.A./VB
Realms	DV	69,90	69,90	82,90
Red Baron	DA	76,90		89,90
Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90
Robocop 3	DA	64,90	64,90	
Rocketeer				89,90
Rubicon	DA	64,90	64,90	
> Sensible Soccer		a.A./VB		
Shadowlands	DA	69,90	69,90	
Sim Ant	DV	89,90		89,90
Space Crusade		64,90	64,90	
Space Max	DV	69,90		76,90
Space Quest 4	DV	76,90		89,90
Special Forces	DA	84,90	84,90	
Star Trek 25 th	DA			76,90
Tennage Turtles 2	DA	64,90	64,90	69,90
Tennis Cup 2	DA			76,90
Titus the Fox	DA	64,90	64,90	69,90
Ultima 6	DA	76,90		82,90
> Ultima 7	DA			89,90
Ultima Underworld	DA			89,90
Uncharted Waters				139,90
Video Kid	DA	64,90	64,90	
Vroom	DA	69,90		
Wayne Gretzky 2	DA	64,90		69,90
Winter Challenge	DA			82,90
Wizardy 7				a.A./VB
Wolfchild	DA	64,90	64,90	

Bestellungen ab DM 100,- versandkostenfrei!
Schriftliche Bestellungen nur an:
World of Wonders
(Versandzentrale)
Marktplatz 39
6231 Schwalbach/Ts.

Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:
- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

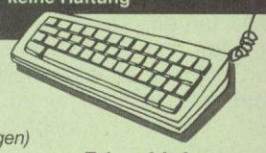
Sammelbesteller: Es lohnt sich!

Telefonischer Bestellservice – Jetzt noch schneller!

Schleswig Holstein	**04531-84800**	**Mo-Fr: 10-17 Uhr**
	0461-44006	**Mo-Fr: 17-21 Uhr**
Niedersachsen	**06051-69688**	**Mo-Fr: 14-21 Uhr**
Nordrhein-Westfalen	**02195-7758**	**Mo-Fr: 14-21 Uhr**
Rheinland-Pfalz	**06232-18947**	**Mo-Fr: 17-21 Uhr**
Baden Würtemberg	**07171-68983**	**Mo-Fr: 18-22 Uhr**
Bayern	**0821-513001**	**Mo-Fr: 10-18 Uhr**
Hessen/Zentrale	**06196-84747,84748,3276**	**Mo-Fr: 10-19 Uhr**
	06196-82467	**Mo-Fr: 19-21 Uhr**
Bestellung per Fax	**06196-82467**	**Mo-Fr: 10-19 Uhr**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,- Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!



Ladengeschäfte *(Öffnungszeiten tel. erfragen)*

0-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68	Tel.: auf Anfrage
W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13	Tel.: 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	Tel.: 0511-691487
W-4047 Dormagen, Krefelderstr. 11-13	Tel.: 02133-41136
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	Tel.: 069-886401
W-6231 FFM-Höchst/Schwalbach/Ts., Marktplatz 39	Tel.: 06196-84747
W-6460 Gelnhausen/Hailer, Heimatfriedring 11	Tel.: 06051-69688
W-8900 Augsburg, Hunoldsgraben 11	Tel.: 0821-513001

Demnächst auch in Dresden, Wien, Bad Oldeslohe, Berlin, Mannheim...

Uncharted Waters

Marco Küchemann aus Liederbach macht Columbus Konkurrenz und hat alle Städte in Koeis Strategiespiel entdeckt. Mit seiner nützlichen Liste steht einer gewinnbringenden Routenplanung nichts mehr im Weg.

UNCHARTED WATERS

Acapulco	N15;W110 keine
Aden	N10;E40 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Quartz.
Alexandria	N35;E10 Olive Oil,Grain,Cotton,Cloth.
Algiers	N35;E10 Olive Oil,Wine,Cloth.
Antwerp	N55;W10 Cheese,Grain,Cloth.
Argin	S00;W10 Gold.
Baghdad	N30;E50 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Carpet,Artwork.
Bordeaux	N50;W05 Cheese,Grain,Cloth,Firearms,Porcelain,Wine.
Calicut	N05;E75 Grain,Cotton,Pepper.
Caracas	N05;W75 Cotton.
Ceylon	N00;E80 Grain,Cotton,Cinnamon
Chanchan	S30;W80 keine
Cochin	S00;E75 Grain.
Copiapo	S45;W70 keine
Da Nang	N10;E105 nichts
Diu	N25;E65 Olive Oil,Grain
Genoa	N50;E70 Olive Oil,Cloth,Wine.
Goa	N10;E70 Grain,Cotton,Cloth.
Hamburg	N60;E05 Cheese,Grain,Cloth.
Hormuz	N25;E55 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Pimento.
Istanbul	N50;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Artwork.
Jamaica	N10;W80 Cotton.

Mega-Lo-Mania

Martin Brüning aus Castrop-Rauxel schickt eine prima Zusammenstellung aller Karten (die fehlende "Mutter der Schlachten" ist wegen fehlender Rohstoffe uninteressant). Auf den Karten sind die Rohstoffe jedes Feldes eingetragen. So kann man sich vorher das beste Startfeld herauspicken und schauen, was die Computerspieler alles erschaffen können. Ein Sieg dürfte damit kein Problem sein.

Mascara

Moron Aq.	Moron Ad. Tedium	Holz Sf. Ad. Onion	
Holz Moron Aq. On	Mds. Tedium Ye.	Pal. Ma Onion Moron	Holz Aq. Ye.
Pl. Onion Herbite	Stein Mds. Herbite	Sf. Onion Ad.	Moron Ps. Pal. Herbite
	Mds Moron Ma. Ad	Holz Sf. Pl. Ad.	Sf. Aq. Herbite Ma.

Nausea

Stein Aq. Ye. Ad.	Sf. Tedium Ye.	Be. Ps. Herbite Pal.	
So. Aq. Onion Valium	Aq. Pal Onion Tedium		
		Holz. So. Ye. Ma.	So. Ad. Moron Herbite
Kn. Sf. Valium	Aq. Ye. Parasite Valium	Sf. Tedium Aq. Ad	

Ocarina

	Pl. Onion Herbite	Be. Ye. Valium Onion	

Lisabon	N50;W10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Sugar.
London	N65;E00 Cheese,Grain,Cloth,Firearms,Porcelain,Wool.
Luanda	S20;E15 keine
Macao	N20;E110 Pearl,Porcelain.
Malacca	S00;E95 Grain,Pepper.
Majorca	N40;E10 Wine,Olive Oil,Cloth,Grain.
Marseille	N45;E05 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms.
Mecca	N25;E35 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool,Carpet,Artwork.
Mombasa	S10;E40 Quartz,Cotton,Wood,Ivory.
Mozambique	S15;E40 Cotton,Wood,Gold.
Muscat	N20;E55 Olive Oil,Grain,Cotton,Wool.
Naples	N45;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Wool.
Nova Granada	S00;W85 keine.
Nagasaki	N30;E125 Porcelain,Silver.
Oslo	N65;E05 Cheese,Grain.
Panama	N05;W85 Gold,Cotton.
Pernambuco	S20;W40 Cotton.
Pisa	N45;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Artwork.
Rio de Janeiro	S90;W55 keine
Rio Grande	S35;W40 keine
Santo Domingo	N10;W75 Cotton,Coral.
Seville	N35;W20 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms.
Sofala	S25;E40 Cotton,Wood.
Sumatra	S15;E95 Grain.
Tanisk	N70;E150 keine
Trebizond	N45;E30 Olive Oil,Wine,Cloth.
Tunis	N40;E05 Olive Oil.
Valencia	N40;W10 Olive Oil,Wine,Cloth,Firearms,Wool.
Venice	N50;E10 Olive Oil,Wine,Cloth,Porcelain.
Veracruz	N20;W105 Cotton.
Verde	N10;W20 keine.
Virginia	N45;W75 keine
Zeiton	N25;E115 Pearl,Silk,Porcelain,Artwork,Raw Silk.

Pyjama

Pl. Be. Ma. Onion	Be. Tedium Aq.		Kn. Sf. Ye.
Stein Al. Mo. Tedium	Moron Tedium Ad. Pal		Be. So. Onion Ma.
Be. Aq. Ad. Pal.	Sf. Aq. Ma. Tedium		Pal. Ma Moron Onion
	Mds. Ma. Ps. Pal.		Holz Parasite Aq. Ye.

Quota

	Kn. Ma Onion Valium		
Stein Onion Ma. Ye	Holz He. Pal Valium	Ye. Aq. Moron Parasite	Parasite Tedium Ye. Ma
	Stein Moron Pal. Ye		
	Kn. Ye. Tedium Parasite		

Rumbaba

Kn. Be. Ye. Alien	Be. Aq. Ma. Tedium		
			Holz Moron Pal. Ad
		Pl. So. Ma. Tedium	Tedium Pal. Ye.

Sinatra

	Be. Pal. Moron Onion	Holz Mds. Ad.	Stein Be. Ye. Ma.
Sf. Ma. Parasite Tedium	Aq. Ma Alien Moron	So. Ma. Moron Pal.	Stein Sf. Be. Herbite
Mds. Tedium Herbite	So. Ma. Alien Ye.	Alien Ma. Aq. Ad	Sf. Ps. Tedium Herbite
So. Ma. Tedium Aq.	Holz Parasite Ad.	Stein Sf. Ad. Tedium	Stein So. Ma. Aq.

Tapioca

Mds. Tedium Aq.	Holz Sf. Ad. Tedium		
			Pl. Ad. Mds. Onion
	Holz Tedium Ye. Pal		Holz Sf. Ye. Pal.
Stein Mds. Ad.	Sf. So. Tedium	Pl. Ad. Tedium Valium	

Utopia

	Parasite Onion Ma. Pal	Kn. Ad Ma. Tedium	Sf. Aq. Ma. Parasite
			Ad. Onion Ma.
Alien Moron Ye.			

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* **Amberstar (39,-)**
* Dragon Wars
* **Fate-Gates of Dawn (39,-)**
* Pool of Radience
* Champions of Krynn
* Secret of the Silver Blades
* Secret of the Monkey Island
* Might & Magic II
* Indiana Jones and the Last Crusade
* Captive (1. Mission)
* Eye of the Beholder
* Space Quest 4
* **Bane of the Cosmic Forge**
* Death Knights of Krynn
* Dungeon Master
* Chaos strikes back
* Dragonflight
* Legend of Faerghail
* Bloodwych Data Disk
* **Secret of the Monkey Island 2**
* **Might & Magic III**
* Elvira
* Elvira II (demn.)
* Bards Tale III
* **Eye of the Beholder 2**
* Kings Quest 1-5
* Ultima 5+6
* Larry 1-3/Larry 5
* Spirit of Adventure

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 9,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehlten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/790510 2

Softwareshop Köthen
Inh. Roswitha Hesse

Wir führen ein umfangreiches Angebot an Hard- und Software für alle gängigen Computertypen!

preisgünstige Hardware z.B.:
Amiga 500 749,- DM
Floppy A500 3,5" extern 149,- DM
C 64 II 269,- DM
Floppy 1541 II 289,- DM
und vieles mehr!!

Software ab 9,95 DM!

Noch heute Liste anfordern!! (Bitte frank. Rückumschlag!)

Softwareshop Köthen, Vertrieb und Versand
O-4378 Köthen, Postfach 1513
Ladengeschäft: Köthen, Leopoldstr. 103, Tel. 03496/554977

Funsoft
K.Witulski

	IBM	AMIGA
Agony		64,50
Amberstar		**82,90**
Battle Isle, engl.	88,50	76,80
Black Crypt		63,90
Buck Rogers 2, engl.	73,80	
Bundesliga Manager Prof.dt.	74,00	76,80
Castle of Dr. Brain, kpl.dt.	84,50	
Civilisation, kpl.dt.	97,50	
Conquest of Longbow, kpl.dt.	88,50	
Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge, kpl.dt.	91,50	84,50
Elvira 2, kpl.dt.	84,50	*76,90
Falcon 3.0, kpl.dt.	**102,50**	
Flames of Freedom, dt. Anl.	98,40	84,20
Gobliins, engl.	68,50	
Grand Prix, dt. Anl.		**84,20**
Hyperspeed, dt. Anl.	97,80	
Kings Quest 5 VGA, kpl.dt.	98,00	*85,90
Larry 5 VGA, kpl.dt.	88,50	*78,50
Monkey Island 1, kpl.dt.	88,50	76,80
Monkey Island 2, kpl.dt.	**88,50**	
Pinball Dreams		63,90
Shadowlands, dt. Anl.		73,50
Sim Ant, engl.	89,40	89,40
Space Quest 4	88,50	76,80
Space Shuttle, dt. Anl.	118,50	
Special Forces, dt. Anl.		84,20
Star Trek 25th Anniversary	**74,80**	
Titus the Fox, dt. Anl.	73,80	63,90
Ultima Underworld, dt. Anl.	89,50	
Wing Commander 2 VGA, dt. Anl.	88,50	
Wing Commander 1 Edition incl. Mission Disk 1+2, dt. Anl.	**108,50**	
Soundblaster 2.0, dt. Handb.	**279,00**	
Ad Lib Soundkarte, dt. Anl.	**139,00**	
Joystick Gravis Schwarz	79,80	71,50
Joystick Gravis Transparent	82,90	71,50

*= englisch

Preiskorrektur und Änderung vorbehalten.
Vorkasse + DM 5,00
Post-Nachnahme + DM 8,00

Funsoft
K.Witulski
Walter-Gropius-Str. 3 · 3057 Neustadt 1
Telefon 0 50 32/54 84 · Fax 0 51 31/5 62 24
Kein Ladenverkauf – Nur Versand

Computersoftware Junker
Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
Airline	-	69,00
Apydia	69,00	-
Black Krypt	64,00	-
Cast. of Dr. Brain	89,00	94,00
Civilisation	-	94,00
Eye of Beh. 2	82,00	89,00
EPIC	69,00	89,00
Formula One GP	76,00	109,00
Gobliins	69,00	89,00
Indiana Jones 4	80,00	94,00
J. Madden Footb.	65,00	-
Mad TV	69,00	89,00
Might a. Magic 3	76,00	99,00
Monkey Island 2	80,00	89,00
ORK	64,00	-
Pinball Dreams	64,00	-
Rocketeer	72,00	76,00
Rolling Ronny	64,00	69,00
Shadowlands	69,00	-
Shuttle	-	119,00
Sim Ant	79,00	89,00
Space Max	69,00	76,00
Special Forces	82,00	-
Star Trek 25th	-	89,00
Tennis Cup 2	-	76,00
Titus the Fox	64,00	69,00
Vroon	69,00	-
Wild West World	89,00	89,00
Wing Com. 1 Del.	-	99,00
Winter Supersp.	69,00	69,00
Ultima 7	-	99,00

Lösungen: DM 29,90

Game-Boy, Mega-Drive und andere Spiele auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Kilianstraße 9
8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192

Vespa

	Stein Ma. Aq. Ad		
			Sf. Ma. Moron Alien
Mds. So. Ma. Moron			
			Pl. Ma. Onion Aq.

Wonka

Kn. Pl. Aq. Herbite	Be. Ma. Ye.		Mds. Be. Al. Tedium
Ad. Ma. Aq.			
	Pl. Be. Tedium Pal.		Moron Ma. Alien
Sf. Ma. Onion			Pl. Ye. Onion Ma.

Xtra

Sf. Moron Pal. Ye	Mds. Ma. Ad.		Ad. Aq Pal. Ma.
Be. Tedium Ma.	Be. Aq. Moron Ad.		Stein Ma. Aq.
		Stein Ma. Pal Herbite	Sf. So. Ye. Parasite
Valium Ma. Pal.	Holz Mds. Ma. Ad	Kn. Sf. Parasite Ma.	So. Ma. Valium

Aloha

	Stein Sf.		
	Holz		

Bazooka

	Kn.	Stein Kn.	
	Sf.	Holz	

Cilla

	Kn.	Sf.	
	Stein	Holz	Sf.
		Holz	

Dracula

	Sf. Pl.	Holz So.	Kn. So.
	Mds. Be.	Stein Sf.	

Etcetera

Holz Kn. Mds.	Pl. So.	Stein Mds.	
	Mds. Be.		
	Sf. Pl.	Kn. Mds.	
	So. Pl. Mds.		

Formica

	Mds. Pl.	Stein Sf. Mds.	
		Holz Kn.	

Gazza

	Holz Mds. Be.	XXXX	
	Sf.	Mds. Pl.	
		Stein Kn.	
	Pl.	Holz Kn. Mds	

Hernia

XXXX	Stein So.	Sf. Mds.	
Stein Be. Mds.	Sf.	Kn.	
Holz Mds.	Holz Kn.	Pl.	

Ibiza

	Holz Sf. So.	Stein Pl.	
	Kn. Be. Mds.	Kn. Pl. So	

Junta

		Holz Onion Ad.	
Mds. Moron Ye.	Pl. Onion Pal.	Ps. Ye. Mds. Be.	Ye. Moron Tedium
Sf. Be. Moron Onion	Stein Onion Valium	Ad. Ps. Moron	Sf. Herbite Valium
		Holz Aq. Ye. Mds.	

Karma

Holz Sf. Aq. Herbite	Ad. Ma Moron Parasite	Tedium Mds. Ps. Ye.	Ad. Aq. Onion
Sf. Be. Ye. Parasite			Ad. Pl. Kn.
Stein Moron Ad. He.			Moron Tedium Va. Aq.
Sf. Parasite Ye.	Be. Tedium Ye.	Moron Tedium Ad. He.	Stein Moron Ye.

Lada

	Be. Ye. Ma. Moron		
	Holz Sf. Herbite		
	Holz Stein Pal. He		
	Kn. So. Moron Mds.		

Yoga

	Be. Ma. Alien Aq.	Ad. Ma. Alien Pal.	
	So. Ma. Alien Pal.	Alien Ma. Ad. Aq.	

Zappa

Holz Al. Ma. Moron		Ye. Ma. Alien Parasite	
			Sf. Ma. Aq. Ad.
Holz Be. Ma. Valium			
	Ad. Ma. Parasite Ye.		Pal. Moron Ma.

Ohm

Be. Aq. Ma. Ye.			
			Stein Ma. Ye. Pal.
	Parasite Al. Ma. Moron		

Rohstofferklärungen:

Holz - Ho. / Steine - St. / Kn.:	Steine, Schleuder, Speer, Armbrust, Kurzbogen, Nuklear-Abwehr, Schilder
Schiefer - Sf. / Mondstein - Mds. / Planetarium - Pl.:	Speer, Katapult, Bogenschütze, Muskete, Stock, Maschinengewehr, Jet, Schilder
Bethlium - Be. / Solarium - So. / Araldite - Ad.:	Schleuder, Bogenschütze, Kochendes Öl, Speer, Kanone, Armbrust, Doppeldecker, Nuklear-Waffen, Schilder
Herbite - He. / Yeridium - Ye.:	Bogenschütze, Katapult, Schilder
Valium - Va. / Parasite - Ps.:	Kurzbogen, Muskete, kochendes Öl, Maschinengewehr, Schilder
Aquarium - Aq. / Paladium - Pal.:	Katapult, Jet, Bazooka, Nuklear-Waffen, Nuklear-Abwehr, Schilder
Onion - On. / Tedium - Ted.:	Doppeldecker, Maschinengewehr, Jet, Bazooka
Moron - Mo.:	Doppeldecker, UFO, Star Wars Laser (SDI
Marmite - Ma.:	Nuklear-Waffen, Nuklear-Abwehr, UFO, Schilder
Alien - Al.:	UFO. Star Wars Laser (SDI)

Speedball II

C. Wienhöfer und C. Voutta aus Hannover sind eisenhart und dreschen sich die Stahlkugeln um die Ohren. Hier ihre Empfehlungen als Spieler/Manager.

Da man nach dem Aufstieg in die erste Division nie genug Geld hat, um die dort angebotenen Spieler zu kaufen, sollte man in der zweiten Division zweiter werden. So hat man nämlich die Möglichkeit, beim Play-Off-Spiel noch Münzen zu sammeln. Außerdem hat man dann in der ersten Division einen schwachen Gegner, der vorzüglich als Punktelieferant mißbraucht werden kann. Zuerst sollte man sich eine Mannschaft aussuchen, die Erster werden soll. Klar, Steel Fury bietet sich da an, da sie die stärkste Mannschaft der zweiten Liga sind, aber wer einen noch schwächeren Gegner in der ersten Liga will, sollte sich Damocles oder die Renegades aussuchen. Mit Baroque muß man schon sehr viel Glück haben, um Erster zu werden. Aber wie macht man das nun?

Ganz einfach. Wenn man gegen die Mannschaft seiner Wahl spielt, greift man sich am Anstoß den Ball (oder später, wenn man ihn nicht sofort kriegt) und stellt sich an den Multiplikator. Nun wird ein Spieler der gegnerischen Mannschaft kommen, den eigenen Spieler umhauen und (hoffentlich!) den Ball durch den Multiplikator werfen. Das macht man so lange, bis der Gegner den Multiplikator zweimal an hat. Bevor man dies tut, sollte man erst einmal Münzen sammeln (nicht mehr als sechs Stück, da man in der zweiten Liga komischerweise höchstens 550 Credits dazubekommt, auch wenn man zehn Münzen gesammelt hat).

Dann geht man auf die Jagd nach Eigentoren. Das geht am einfachsten so: Beim Anstoß den gegnerischen Forward umhauen, den Ball nach hinten zum Center-Mid werfen. Dieser läuft dann an der Prellkugel vorbei nach hinten, wirft den Ball dem Keeper zu, woraufhin dieser den Ball im eigenen Tor versenkt. So sollte man es schaffen, ca. 400:xx zu verlieren, was der gesponserten Mannschaft etwa 50 Tabellenpunkte bringt, mit Rückspiel also 100, was für den ersten Platz reichen dürfte.

Zurück zum Play-Off. Wer es sich zutraut, sollte hier unentschieden spielen. Wie man das am besten macht, erkläre ich gleich. Hier ist nämlich noch ein kleiner Hinweis: Da man nach dem zweiten Play-Off abspeichern kann, sollte man auch versuchen, das zweite Play-Off unentschieden zu spielen. Zur Vorsicht sollte man sich zwei Tore Vorsprung erspielen und erst am Ende des Spiels auf den Ausgleich hinarbeiten.

Unter keinen Umständen erlaube man dem Gegner, den Multiplikator zu benutzen!!!

Wenn er erst einmal seine Punkte damit gemacht hat, wird es zur höheren Mathematik, wieder den Ausgleich zu erzielen.

Wie hält man nun am besten das Unentschieden? Nun, nachdem man alle Münzen eingesammelt hat (auch hier wieder nur sechs), sollte man den Ball erobern und in eine Ecke des Spielfelds rennen. Hier angekommen, kann man wunderschön im Kreis rennen und seinem Gegner ausweichen, da hier nur ein Def rumläuft, der höchstens vom Keeper halbherzige Unterstützung bekommt. So kann man mit ein bißchen Konzentration das ganze Spiel über das Unentschieden halten und hat im nächsten Spiel wieder die Gelegenheit, Münzen zu sammeln.

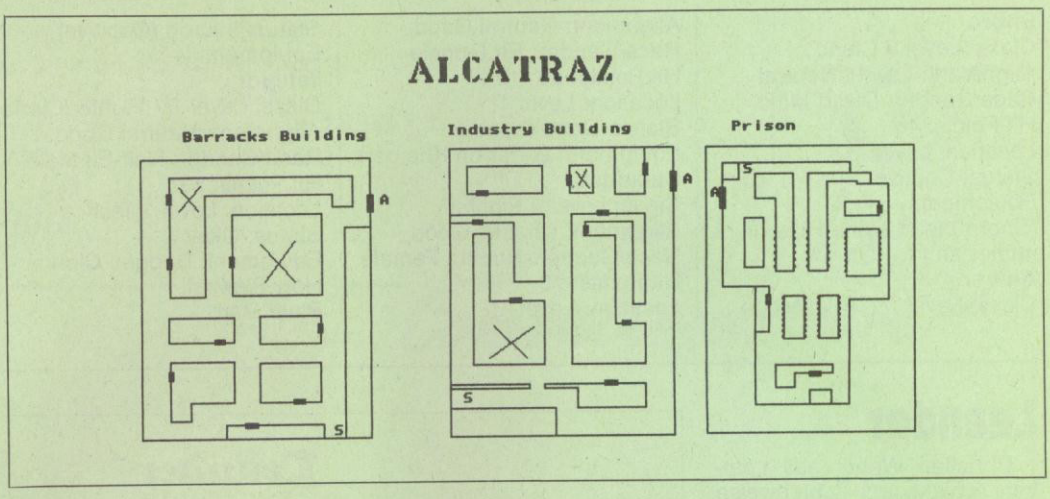
Wer wirklich gut ist, sollte versuchen nach den ersten beiden Play-Offs (hier kann man ja abspeichern) auch noch die nächsten vier Spiele, also bis zum nächsten Abspeichern, unentschieden zu spielen. Dann hat man nämlich genug Geld, um sich in der ersten Liga ganz auf die Punktejagd zu konzentrieren.

Noch ein Tip: Wenn man einen Starkeeper besitzt, kann man auf folgende Art den Mul-

tiplikator aktivieren: Man läuft mit ihm in die rechte oder linke äußere Ecke seines Bereichs und wirft den Ball an der Bande entlang. Wenn kein Spieler dazwischenkommt, landet der Ball genau im Multiplikator.

Und noch etwas: Man sollte darauf verzichten, seine Spieler zu trainieren, da nach dreimaligem Training der aktiven Mannschaftsbestandteile die "Subs" mittrainiert werden müssen, was insgesamt teurer wird, als sich die Starspieler komplett zu kaufen.

Und noch ein Tip: Gegen schwächere Mannschaften funktioniert die folgende Technik ganz hervorragend: Man haut beim Anstoß den Forward um (und hat somit den Ball), läuft weiter nach vorn, wirft den Ball kurz dem Center-Mid zu, haut diesen ebenfalls um, läuft bis kurz vor die Prellkugel und wirft so lange dagegen, bis einen der Gegner umhaut. Hiermit kann man — vor allen Dingen bei eingeschaltetem Multiplikator — höllisch viele Punkte erzielen. Und wenn man auch noch dicht genug an der Kugel steht, wird jedes Dagegenwerfen sogar mal zwei gezählt.



Alcatraz

Thomas Rühl und Gunnar Komischke aus Erwitte versorgen uns mit nützlichen Extraleben.

Level 1:

Das erste Leben gibt es an dem ersten großen Haus links unter dem zweiten Torbogen. Das zweite Leben findet Ihr am selben Gebäude — diesmal an der rechten Hausecke.

Level 2:

Ein Leben zwischen dem zweiten Gebäude und dem Gerümpel hinter der Mauer. Das vierte Leben findet Ihr nach dem Flammenwerfer (Gebüsch)

Level 3:

Nach dem dritten Wächter (Hintergrund) kann man zwei Leben einsacken. Entweder über die eingebrochene Mauer springen oder zwischen Mauer und Tonne stellen.

Level 4:

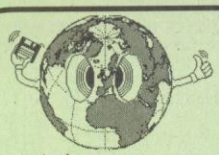
Stellt auch an der rechten Ecke des ersten Gebäudes ins Gebüsch (zwischen Ecke und Grasbüschel).

Eye of the Beholder II

Christoph Bula aus Muttenz liefert einsamen Abenteurern eine Liste aller NPCs in SSIs zweitem 3-D-Spektakel:

San-Raal
Class: Level 8 Mage
Alignment: Chatoc Neutral
Race/Gender: Elf/Male
Hit Points: 28
Location: Level -3
Status: Dead (bones)
Equipment: —

Softworld



Amiga

Might & Magic 3	DV	75.90
Covert Action	DV	83.90
Legend	DA	75.90
Grand Prix	DA	79.95
Shadowlands	DA	72.90
Amberstar	DV	81.90
Ultima 6	DA	72.90
Special Forces	DA	83.90
Sim Ant		91.50
Pinball Dreams	DA	61.90
Pools of Darkness		67.90

MS-DOS

Links Course Troon North		41.90
Eye of the Beholder 2	DV	91.90
Battle Isle Data Disk 1	DA	46.90
Dune	DA	82.90
Pacific Island	DV	79.95
Ultima Underworld	DA	91.50
Lemmings	DA	41.90
Ultima 7	DA	91.50
Super Tetris	DA	83.90

Amberstar Lösungsheft 29.00

MS-DOS

Elvira 2	DA	83.90
Treasures of Savage Frontier		75.90
Sim Ant		91.90
Shuttle	DV	121.90
Monkey Island 2	DV	91.50
HE 162 Mission zu SWOTL		38.90
Star Trek	DA	83.90
Flames of Freedom	DV	101.90
Falcon 3.0	DA	101.90
Airbus A 320	DV	99.95
Civilization	DV	101.90

Gebrauchte - Amiga

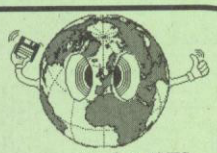
Nur solange Vorrat reicht !



Kult	19.00
F 16 Falcon	29.00
Wolf Pack	39.00
Life & Death	29.00
Tower of Babel	19.00
Grand Prix Circuit	49.00
Rick Dangerous 2	29.00
F-29 Retaliator	25.00
Microprose Soccer	15.00
Gods	29.00
Pipemania	19.00

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-25 MHz Komplettsystem	*2999.00*
80386-33 MHz Komplettsystem	*3998.00*
80486-33 MHz Komplettsystem	*4795.00*
Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer	



Super NES

Lemmings	142.90
Combat Baskettball	126.00
Drakkhen	139.00
Final Fantasy II	145.90
Home Alone	125.00
Joe & Mac	129.00
John Madden Football	139.90
Rival Turf	135.00
Super Ghouls 'N' Ghosts	135.90
Super Off Road	135.00
Y's III	139.90

Das Schwarze Auge (MS-DOS)	DV	91.50
Das Schwarze Auge (Amiga)	DV	79.95
Aces of the Pacific (MS-DOS)	DA	83.90
Epic (MS-DOS)	DA	79.95
Epic (Amiga)	DA	72.90

Versand per NN oder Vorkasse plus 9.- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15.- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten !

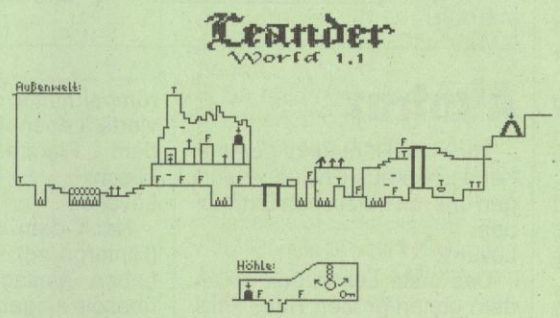
0911/437474

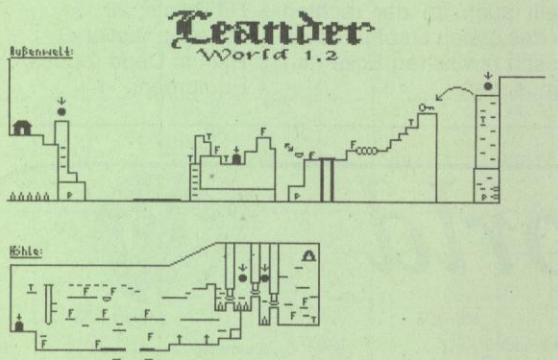
Ladenpreise können abweichen !!

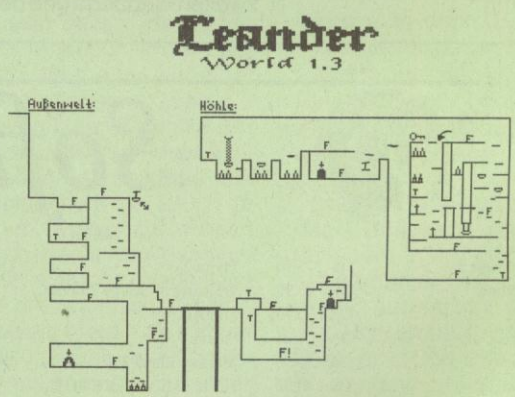
Shorn
Class: Level 8 Cleric
Alignment: Lawful Neutral
Race/Gender: Dwarf Male
Hit Points: 40
Location: Level -3
Status: Captive
Equipment: —
(Shorn bietet seine Hilfe nicht immer an.)
Amber
Class: Level 7/7 Thief/Mage
Alignment: Neutral Good
Race/Gender: Elf Female
Hit Points: 36
Location: Level 1
Status: Dead (bones)
Equipment: Letter on Khelben
Calandra
Class: Level 9 Fighter
Alignment: Chaotic Good
Race/Gender: Human Female
Hit Points: 76
Location: Level -3
Status: Injured (Capitive)
Equipment: —
Tanglor
Class: Level 7/7 Fighter/Cleric
Alignment: Neutral Good
Race/Gender: Half-Elf Male
Hit Points: 53
Location: Level 1-Test
Status: Okay
Equipment: Dagger, Cleric Holy Symbol, Plate Mail
Insal
Class: Level 6 Thief
Alignment: Chaotic Neutral
Race/Gender: Hafling Male
Hit Points: 39
Location: Level -1
Status: Injured (Captive)
Equipment: —
Beim ersten Rasten verschwindet Insal und stiehlt Euch einige Gegenstände aus dem Rucksack.

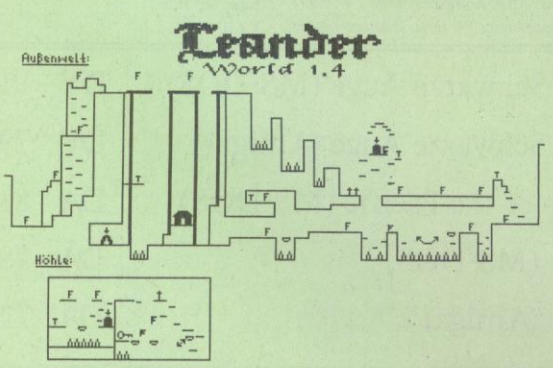
Leander

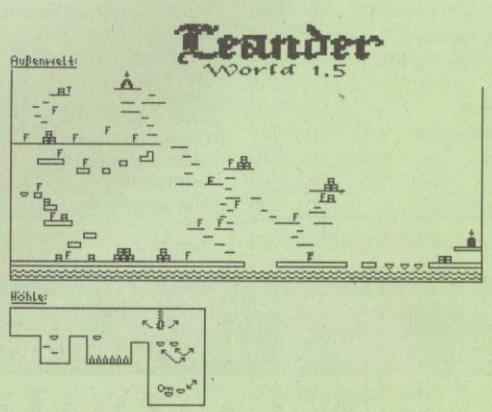
Christian Weber aus Laatzen schickt uns haufenweise prima Karten zu Leander. Damit ist Verlaufen kein Problem mehr. Wenn Ihr Euch genau an die Kartenlegende haltet, solltet Ihr auch alle Extraleben einsammeln können.











*1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—***

*2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—***

*Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** • (IBM-PC)*

*Advanced Gravis Joystick • **84,95** • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)*

*Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80***

*Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** • (Amiga, Atari ST)*

*PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** • (IBM-PC)*

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A320 Airbus /dt	99,00	V,mö	99,00	—
Abandoned Places /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,00	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt *	74,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	*69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,00	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3,0	—	99,00	—	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	V,mö	—	V,mö
Indy Heat /dt	59,95	—	59,95	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	79,95	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) a	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Might & Magic 3 /dt	* 79,95	84,95	—	—
Ork /dt	59,95	—	V,mö	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	V,mö	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	*39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Robocop 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-80	—	29,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt *	89,95	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt *	79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	V,mö	—	—
Ultima Underworld	—	V,mö	—	—
Uncharted Waters	V,mö	V,mö	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95



Amberstar /dt	**80,—**	*Amiga & Atari ST*
Apidya /dt	**65,—**	*Amiga*
Conquestador /dt	**75,—**	*Amiga*
Elvira 2 /dt	**79,—**	*Amiga*
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	*Amiga & Atari ST*
Populous 2 /dt	**70,—**	*Amiga & Atari ST*
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	*IBM-PC*
Special Forces /dt	**80,—**	*Amiga & Atari ST*
Star Trek /dt	**79.—**	*IBM-PC*
Ultima 6 /dt	**73,—**	*Amiga*

V,mö = Vorbestellung möglich

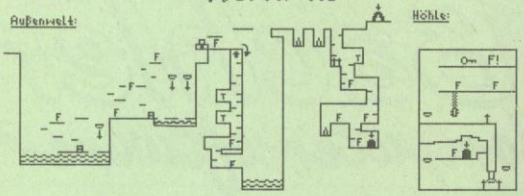
So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

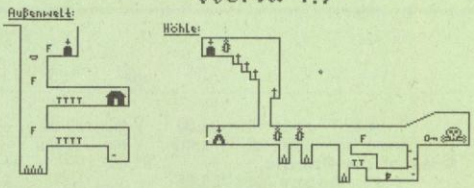
TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt

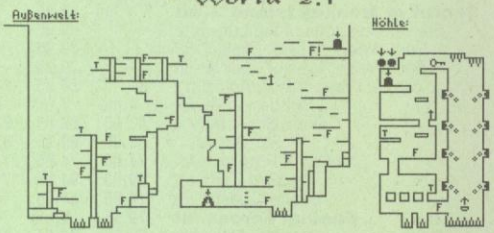
Leander
World 1.6



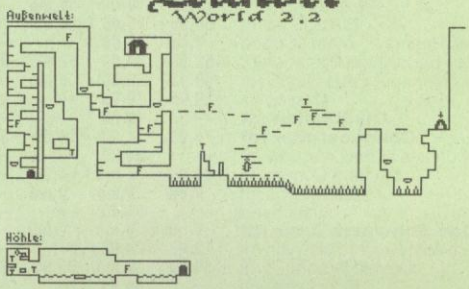
Leander
World 1.7



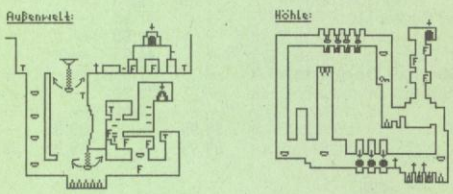
Leander
World 2.1



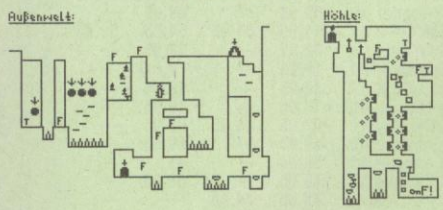
Leander
World 2.2



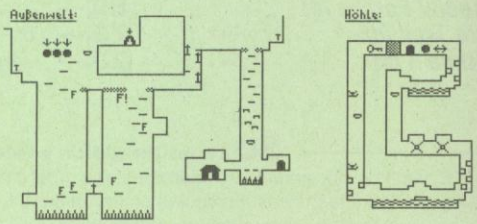
Leander
World 2.3



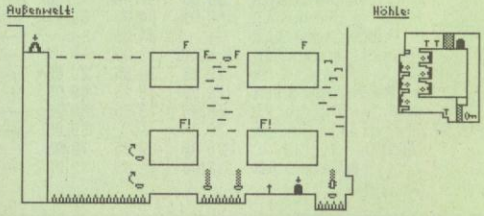
Leander
World 2.4



Leander
World 2.5

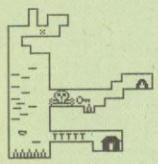


Leander
World 2.6



Leander
World 2.7

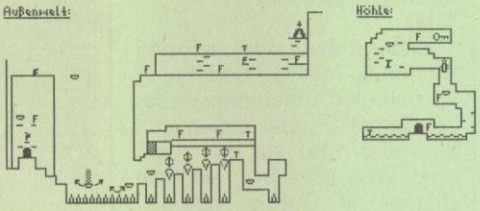
Außenwelt:



Leander
World 3.1

Außenwelt:

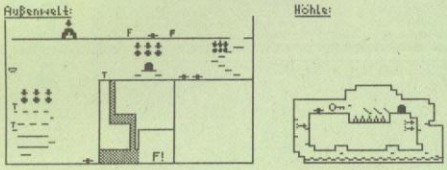
Höhle:



Leander
World 3.2

Außenwelt:

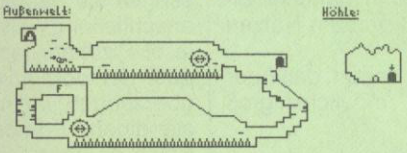
Höhle:



Leander
World 3.3

Außenwelt:

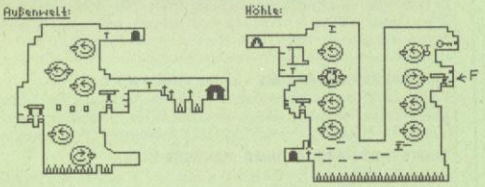
Höhle:



Leander
World 3.4

Außenwelt:

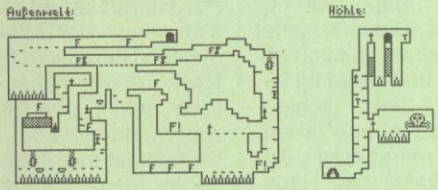
Höhle:



Leander
World 3.5

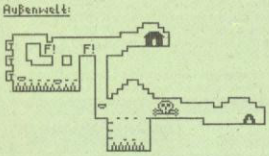
Außenwelt:

Höhle:



Leander
World 3.6

Außenwelt:



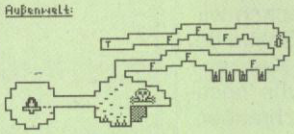
Leander
World 3.8

Thanatos' Palast:



Leander
World 3.7

Außenwelt:



Midwinter II

Axel Bessler aus Bad Salzuflen zeigt Euch, wie man die Inseln Gran Paradiso, Hemmet, Djoum, Cubango, Thar, Maracay, Iquitos, Bourem, Lobos, Dhafra, Camargo, Makat, Satara, Ndola und Ghazal vom Joch der Sklaverei befreit und anschließend die imperiale Armada auf den Grund des Meeres schickt.

Außerdem findet Ihr Karten zu den zehn wichtigsten Inseln und Auftragsorten (Numerierung der Aufträge entsprechen dem Handbuch). An den mit "B" gekennzeichneten Punkten sind die jeweiligen Bedingungen der entsprechenden Kontaktpersonen zu erfüllen.

Bevor wir jedoch die erste Insel in Angriff nehmen, noch ein kleiner Tip, der in manchen Situationen von großem Nutzen sein wird:

Achtet sehr darauf, daß Euer "Sex-Appeal" möglichst groß ist!

Gran Paradiso

Zuerst fährt man zu Abbas Tabari, der sich etwa in der Mitte der Insel aufhält. Nachdem man ein wenig mit ihm geplaudert hat, nimmt man seine Bedingungen an (Exit), begibt sich zum Guru auf die Insel ganz rechts und erfährt von diesem, wo man Muhmur Zaghlul findet. Diesem stattet man einen kleinen Besuch ab, redet mit ihm und beseitigt ihn anschließend. Jetzt schleunigst zurück zu Abbas Tabari, um ihn zu rekrutieren. Anschließend weiter zu Haushang Biskra, der ebenfalls angeheuert wird.

Hemet

Begebt Euch zu McDonald und überzeugt die Gute dort mit Eurem Sex-Appeal. Nun muß man nur noch den Auftrag annehmen und schon ist auch diese Insel befreit.

Cubango

Im linken Teil der Insel, rechts an der Küste, trifft man auf Bo Mobuto, den man mit etwas Charme leicht überreden kann. Nun nimmt man die geheimen Reisen so lange an, bis man sich auf einer kleinen Insel (rechts) wiederfindet. Die weibliche Person dort bearbeitet man mit einer deftigen Portion Sex-Appeal und nimmt den Auftrag an.

Djoum

Zuerst auf die Insel unten links. Hier lebt Hassan Hilmi, den wir aus dem Weg schaffen müssen. Weiter zur Kontaktperson und deren Auftrag erfüllen (die Dokumente befinden sich einen Bildschirm nördlicher). Dann zurück zu Karoline de Noyer, alle Kontakte annehmen und ab zu Amuda Achebe (unterhalb von Wadi). Dessen Auftrag nehmen wir gerne an, begeben uns anschließend zu Lwangira Bailie und töten auch ihn.

Thar

Erster Anlaufpunkt ist Erena Aumandi, deren Bedingung wir natürlich annehmen, weiter zu Gamsi Dengel reisen, mit ihr reden und sie dann aus dem Weg schaffen. Nächste Station ist Gabriel d'Angeli (rechts oben). Um seine Bedingung zu erfüllen, fliegen wir nach Lodi Sear. Hier trifft man auf Graig Sutton, der die Dokumente neben sich liegen hat. In Lodi selbst zerstören wir noch schnell die Fabrik und fahren anschließend weiter zu The Vale of Pizdhat. Jacques Dubrique, der dort anzutreffen ist, überzeugen wir mit einer anständigen Portion Vernunft. Bevor es dann wieder zu Gabriel zurückgeht, muß auch noch die Fabrik in Bird Lowlands dran glauben. Mit dem Wissen von Gabriel d'Angeli machen wir uns auf den Weg nach Bird Water (im See, rechts oben), um den Unterwasser-Stützpunkt zu zerstören. Hierfür kapert man am besten eines der Mini-U-Boote, die den Stützpunkt bewachen. Nach erfolgreicher Vernichtung geht's per Flug-U-Boot zum südlichen Lodi. Ist dieser Stützpunkt ebenfalls dem Erdboden gleich gemacht, war's das auch schon für die Insel.

Maracay

Die Bedingung von Cadi Soromenho (auf der Halbinsel) akzeptieren wir und schauen bei Janine Howard (Blackridge Pass) auf einen kleinen Schwatz vorbei. In Prospect mit Arneen Nahob reden und weiter zu Trinity, dort die Dokumente einheimsen. Mit diesen retten wir dann J. Howard und kehren zu C. Soromenho zurück. Er wird rekrutiert — die Insel ist frei.

Iquitos

Als erstes geht's zu Feodor Dvorak, den wir in Wildgrass Fields finden. Um seine Bedingung zu erfüllen, machen wir uns auf den Weg zu Sacha de Prez. Bevor wir den Kerl umnieten, krallen wir uns noch schnell seinen Hubschrauber. In Echo Pass zerstört man mit dem Helikopter die Radarstation, fliegt zu F. Dvorak und rekrutiert ihn. Zum Schluß noch schnell einen Abstecher zu Hussein Obeidia (in A-Sol-

AUS DEUTSCHEN LANDEN Alle Geräte und Module natürlich mit der deutschen Anleitung des Herstellers

SPIELKONSOLEN - KONSOLENSPIELE

NINTENDO GAME BOY

Game Boy mit Tetris	159,95
4 Spieler Adapter	39,95
AC/DC Adapter	19,95
Akkus Mignon	je 4,95
Akku-Boxen	pro Paar 19,95
Batteriesatz mit Batzrad	64,95
Coca Boy	24,95
Gürteltasche	24,95
Lautsprecher mit 4 Akkus	34,95
Light Boy	59,95
Alleyway	44,95
Amazing Spiderman	64,95
Batman	64,95
Bill & Teds Excellent Video	64,95
Blades Of Steel	64,95
Boulder Dash	49,95
Boxxle	54,95
Bubble Bobble	64,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Burger Time Deluxe	49,95
Castlevania	64,95
Chase H. Q.	64,95
Chuplifter 2	64,95
Days Of Thunder	64,95
Dexterity	54,95
Double Dragon 2	64,95
Dr. Mario	49,95
Dragons Lair	64,95
Duck Tales	59,95
Dynablaster	49,95
Elevator Action	64,95
F1 Race mit 4 Sp. Adapter	64,95
Fortified Zone	64,95
Gargoyles Quest	49,95
Gauntlet 2	64,95
Golf	64,95
Gremlins 2	64,95
Hook	74,95
Hunt For Red October	64,95
Kung Fu Master	49,95
Kwirk	64,95
Lamyr	64,95
Marble Madness	64,95
Marios Mission	59,95
Mega Man - Dr. Wilys Rache	54,95
Motocross Maniacs	64,95
NBA All Star Challenge	64,95
Nemesis	64,95
Nintendo World Cup	49,95
Pac-Man	64,95
Popeye	64,95
Pridoll - Revenge Of The Gator	64,95
Princess Blobetta	49,95
Probotector	64,95
Qwerth	64,95
R-Type	64,95
Shadow Warrior	54,95
Side Pocket	49,95
Simpsons	64,95
Skate Or Die	64,95
Solomons Club	54,95
Super Mario Land	44,95
Super PC Pro Adr.	49,95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	64,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	64,95
Tennis	44,95
Terminator 2	64,95
Wizards And Warriors	64,95
WWF Superstars	64,95

NES Nintendo Entertainment System **NES**

Control-Deck mit Klassiche	214,95
NES Super Set	289,95
2 Controller Pack	64,95
4 Spieler Adapter	64,95
Miracle Piano Teaching System	724,95
NES - Advantage Joystick	94,95
A Ship And His Boy	74,95
Arkanoid	94,95
Astyanax	94,95
Batman	104,95
Battle Of Olympus	74,95
Bayou Billy	109,95
Bigfoot	94,95
Blades Of Steel	94,95
Bomber Man	94,95
Boulder Dash	64,95
Bubble Bobble	84,95
California Games	114,95
Captain Planet	94,95
Castlevania 1	94,95
Castlevania 2	74,95
Chessmaster	94,95
Cracked	94,95
Days Of Thunder	94,95
Defender Of The Crown	114,95
Digger T. Rock	114,95
Double Dragon 2	109,95
Double Dribble	94,95
Dr. Mario	74,95
Dragon Lair	99,95
Duck Tales	94,95
Excitebike	64,95
Faxanadu	74,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gremlins 2	94,95
Gradius	94,95
Gremlins 2	104,95
Hook	104,95
Hunt For Red Octoberr	114,95
Hyper Soccer	94,95
Iron Sword	109,95
Jack Nicklaus	109,95
Jackie Chans Action Kung Fu	104,95
Kabuki Quantum Fighter	74,95
Kirk Off	94,95
Kickle Cubicle	64,95
Krazie Power Stick	114,95
Cornrol Pad	49,95
Infrared Joypad	94,95
Quickshot Converter	124,95
4MB Schnittstelle Atrari	129,95
Abenteurer 2	114,95
Alien Kidd	94,95
Alien Storm	114,95
Arnold F. Palmer Golf	109,95
Arrow Flash	114,95
Air Alive	114,95
Battle Squadron	119,95
Blockout	104,95
Buccaneers Brothers	114,95
Buck Rogers	129,95
Budokan	119,95
Burning Force	114,95
Cabbeard Games	114,95
Carrimon	114,95
Columns	84,95
Crack Down	114,95
Cyberball	114,95
Dark Castle	104,95
Decaptain	84,95
Dick Tracy	119,95
Donald Duck	114,95
Dynamite Duke	114,95
E.A. Hockey	129,95
F22 Interceptor	114,95
Fancy Pals	119,95
Fatal Labyrinth	84,95
Gh Or Ghe	84,95
Gain Ground	114,95
Ghostbusters	114,95
Ghouls N Ghosts	119,95
Golden Axe 1	114,95
Golden Axe 2	119,95
Herzog Zwei	114,95
Insmind	129,95
James Pond 1	119,95
James Pond 2	114,95
Jewel Master	104,95
Joe Montana Football 2	119,95
John Madden Football 2	94,95
J.B. Dougles KO Boxing	114,95
Kings Bounty	104,95
Mickey Mouse 1	119,95
Mickey Mouse 2	119,95
Mighty Magic	64,95
Moonwalker	114,95
Mystic Defender	114,95
Out Run	114,95
PGA Golf	119,95
Phantasy Star 2	169,95
Phantasy Star 3	129,95
Phelios	114,95
Populous	119,95
Powerdrive	114,95
Powerup Of Shinobi	114,95
Rings Of Power	129,95
Road Rash	114,95
Shadow Dancer	114,95
Shadow Of The Beast	129,95
Shining In The Darkness	139,95
Sonic The Hedgehog	114,95
Supermonaco 2	114,95
Spider-Man	119,95
Starflight	139,95
Streets Of Rage	114,95
Super Hang On	114,95
Super League Baseball	114,95
Super Monaco Grand Prix	114,95
Super Real Basketball	114,95
Super Thunder Blade	114,95
Sword Of Vermillion	129,95
Test Drive 2	144,95
Thunder Force 2	114,95
Toejam & Earl	114,95
Toki	114,95
Tourtan	114,95
Where In Time Is Carmen Sand.	139,95
Winter Challenge	144,95
Wonder Boy In Monster World	139,95
World's War	114,95
Tony Golf	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear + Columns	294,95
AC/DC Adapter	19,95
Akkus Mignon	je 4,95
Akku-Ladegerät	19,95
Auto Adapter	44,95
Battery Pack	84,95
Car Adapter	19,95
Gear To Gear Kabel	19,95
Master Gear Converter	59,95
Sega Tasche	29,95
TV Tuner	199,95
Wide Gear	39,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	74,95
Dragon Crystal	64,95
Factory Panic	64,95
G-Loc	64,95
Halley Wars	74,95
Joe Montana Football	74,95
Mickey Mouse 1	74,95
Ninja Gaiden	74,95
Out Run	74,95
Paperboy	64,95
Prophet World	54,95
Putt & Putter	64,95
Shinobi	74,95
Slider	74,95
Solitaire Poker	74,95
Sonic The Hedgehog	74,95
Space Harrier	64,95
Super Monaco Grand Prix	54,95
Wonderboy	54,95
Woody Pop	54,95
World Class Leaderboard	74,95

SEGA MEGADRIVE

Mega Drive ohne Spiel	294,95
Mega Drive mit 1 Spiel	329,95
Action Deal	374,95
Action Replay Pro Cartridge	149,95

Jetzt können Sie bei uns auch das komplette deutsche Angebot für das SEGA Master System erhalten. Fordern Sie unsere Kundenmappe an.

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

Programm	Grafik	Disks	Preis
24 Level Chess	HCEV	1	5,-
3-D Animation	HCEV	1	5,-
AD Lib Spiele Demo	CEV	4	20,-
Autokauf	H	1	5,-
BTX	H	1	5,-
Backgammon + Sket	EV	2	10,-
Ballerspielsammlung	EV	1	5,-
Battle Fleet und Seehunt	V	2	10,-
Battle for Atlantis	V	1	5,-
Brettspiele 1	V	3	15,-
Brettspiele 2	EV	2	10,-
Brettspiele 3	EV	3	15,-
Byte Bandit	EV	1	5,-
CGA/Hercules Simulator	EV	1	5,-
Caddy Cad	H	1	5,-
Captain Comic	E	2	10,-
Castle Master Adventure	EV	1	5,-
Commander Keen 1	EV	1	5,-
Computer-Michel	HCEV	1	5,-
Computer-Tools	HCEV	5	25,-
Copy Agenthe	HCEV	2	10,-
DOS-Hilfe	H	1	5,-
Demon 2.1	HCEV	1	5,-
Duke Nukem	EV	1	5,-
Etikett	HCE	2	10,-
Fakturierung	HCEV	2	10,-
Festplatten-Tools	HCEV	5	25,-
Feuerwerk	H	2	10,-
Fifa 2000	HCEV	1	5,-
Ford-Simulator	V	2	10,-
FreePaint + Utilities	EV	2	10,-
GS-Auftrag	HCEV	1	5,-
Galaxy	HCE	1	5,-
Game Of Robot (Robot 11)	EV	1	5,-
Geldspielautomat	Y	1	5,-
Haushaltsbuch	HCEV	1	5,-
Hercules-Show	H	1	5,-
HongKong Mah Jongg	V	1	5,-
Hugos House Of Horror	HCEV	1	5,-
Imperium (Grafik-Adv.)	CEV	1	5,-
Jeep-Sammlung	V	2	10,-
Kontenverwaltung	H	1	5,-
Kung Fu Louis	HCEV	3	15,-
Lager/Tickture	H	2	10,-
Lemon Sie englisch!	H	1	5,-
Lightning Press	C	10	50,-
Monopoly	H	1	5,-
Mosle-Pack	EV	2	10,-
Painter's App (Malprg.)	V	1	5,-
Parastralia	EV	1	5,-
Pinsil dor	C	1	5,-
Play-Tank	V	1	5,-
Popcorn	H	1	5,-
Prisoners	H	1	5,-
Palm Schach	HCEV	1	5,-
Railbed	V	1	5,-
Risica	E	1	5,-
Road Rash			114,95
Shadow Dancer			114,95
Shadow Of The Beast			129,95
Shining In The Darkness			139,95
Sonic The Hedgehog			114,95
Supermonaco 2			114,95
Spider-Man			119,95
Starflight			139,95
Streets Of Rage			114,95
Super Hang On			114,95
Super League Baseball			114,95
Super Monaco Grand Prix			114,95
Super Real Basketball			114,95
Super Thunder Blade			114,95
Sword Of Vermillion			129,95
Test Drive 2			144,95
Thunder Force 2			114,95
Toejam & Earl			114,95
Toki			114,95
Tourtan			114,95
Where In Time Is Carmen Sand.			139,95
Winter Challenge			144,95
Wonder Boy In Monster World			139,95
World's War			114,95
Tony Golf			119,95

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM

Ahoi ! • Atlantis • Billard • Broker • Chess 2.0/Move • China Challenge • DGDB • Death The • Downhill Challenge • Dragon Cave • Dungeon Krampfer • Fleschbier • Glücksrad Das • Goldhunter • Hamburger • H-Ball • Jump And Run • Kart (Go Kart-Rennen) • Lucky Looser • Mad Factory/Q-Ball • Marble Slide • Mech Fight • Moon Base • Mario • Pamehtto • Paranoids • Peters Quest • Populous Szenerie • Quizmaster • Roll On + Pyramido • Running Boy • SYS (Strategiespiel) • Sensa Pro • Skrübel • Space Poker • Star Trek Quiz • Steinmännchen • Steinschlag • Stoneage • Tennis • Thunder Humbler • Tiles • Towers/Concentration • Tricky • Trucking • Turn The • Wizzys Quest • Zotar • Zerg

ANWENDERPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM

Adress-Datei • AmigaDat • Amiga-Gags • Analytricat (gepackt) • Antivirus Disk Special • Battle Isle Map Editor • Buchhaltung • Bundesliga • Clickdos 2 • DFÜ-Disk • DOS-Utilities 2 • Diskey 2.0 • Fahrschule • Festplatten-Utilities • File Master • Firepower Map-Editor • Giro-Man Kontoverwaltung • Grafik-Disk • Jazzbench (1 MB) • Kopier-Programme • Label V 2.0 • Labelprint V 3.0 • M-CAD Amiga • M.S. Text • Profi-Utility-Disk • R.O.M. (Funktionsgenerator) • Sequencer • Straßenkarte • Tipp-Kurs • Trackdisplay

PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

Amiga-Show 30,- • Game Music Creator 25,- • Kaiser 2/Risk 25,- • Star Trek 1 25,- • Star Trek 2 20,- • Star Trek Sampler 40,- • Wizard Of Sound 15,-

SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 30 Stück 99,95 DM

ASM-Demo Amiga '90 • Battlechess • Budokan • Captain Planet • Captive (spielbar) • Cer VUP (spielbar) • Castle Master • Centurion Def. Of Rome • Cloud Kingdoms (spielbar) • Cybexion (spielbar) • Day Of The Pharao • Dyter 07 • Elvira Mistress Of Dark • Eml. Hughes Int. Soccer • Fibe Das (spielbar) • Escape ...Robot Monsters • Exterminator • E-Motion • Fiendish Freddy • F-29 Retaliator • Golden Goblins • Hound Of The Shadow • Ivanhoe • James Pond • Jeanne d'Arc und Bazuma • Jet • Jumping Jackson • Kathedrale die (spielbar) • Klax • Lancaster • Legend Of Fourghail (spielbar) • Logical (spielbar) • Mega-Lo-Mania • Oil Imperium (spielbar) • Paradroid '90 (spielbar) • Pipemania • Populous • Powerdrome • Projectyle • Rallye Cross • Rick Dangerous 2 (spielbar) • Monkey Island 1 • Monkey Island 2 • Space Ace • Super Off Road Racer (spielbar) • Tie Break • Turrican 2 (spielbar) • Ultima 6 Slideshow • Venus The Flytrap • Viking Child The • Walker The (1 MB)

ZUBEHÖR UND SOUNDKARTEN

4-Spieler-Adapter für Amiga	19,95
4 Mignon-Akkus mit Universal-Ladegerät	44,95
Aktiv-Boxen - für Soundkarten nutzbar	pro Paar 59,95
CD-ROM Laufwerk für Sound Blaster PRO	799,95
Diskettenlaufwerk Amiga extern 3,5 "	169,95
Diskettenlaufwerk Amiga extern 5,25 "	199,95
Druckerkabel Centronics - 1,8 m	19,95
Druckerkabel Centronics für A 1000 - 1,8 m	19,95
Drucker-Umschaltbox 2-fach	69,95
Mignon-Akkus Mignon	pro Stück 4,95
Mausschalter	9,95
Mausmatte	9,95
Monitor-Schwenkarm - bis 40 kg last	199,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	79,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9,95

Disketten

high density		double density	
3,5 " 209,95	je 100 Stück	3,5 " 99,95	
5,25 " 119,95	je 100 Stück	5,25 " 59,95	

Lern- und Anwendersoftware

PC Cosmos - der Himmelsatlas	PC 149,95
PC Globe - zeigt die entlegensten Winkel der Erde	PC 139,95
PC Mensch - so sehen wir von innen aus	PC 149,95
Deluxe Paint 4 - Star unter den Malprogrammen	AM 359,95
X-Copy Professional incl. Hardware	AM 89,95

Lernsoftware von dtv & T ... AM je 44,95

Deutsch • Englisch • Erdkunde 1/2 • Mathe 1/2/3 • Physik

SONDERANGEBOTE - nur solange der Vorrat reicht!

Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST 3½ Zoll PC
Bad Blood	0	—	—	49,95
Birds Tale 2 The	0	—	—	34,95
Bubble Bobble	1	29,95	—	29,95
Budokan	0	34,95	—	34,95
California Games	0	24,95	—	24,95
Chess Player 2150	E	39,95	—	—
Conquerstador	0	79,95	59,95	—
Dambusters The	0	—	14,95	—
Deedline	E	29,95	29,95	29,95
Deja Vu	E	—	19,95	—
Dungeon Wizard	0	—	29,95	—
Durkle Dimension Die	0	—	29,95	—
Emerald Mine 3 Professional	0	29,95	—	—
Enchantre	E	29,95	—	29,95
Fanny Tale Advantare The	E	—	39,95	—
Ferrari Formula 1	0	34,95	—	—
Flight Path 737	0	9,95	—	—
Flood	0	34,95	—	—
Football Manager	E	9,95	14,95	19,95
Football Manager 2	0	29,95	29,95	—
Garrison	0	19,95	—	—
Hitchhikers Guide To The Galaxy	E	29,95	—	29,95
Hollywood Poker	0	—	14,95	—
Hollywood Poker Pro	0	19,95	—	—
In 80 Tagen Um Die Welt	0	19,95	9,95	—
International Karate	0	—	19,95	—
John Madden Football	E	—	—	29,95
Jump Jet (PC 3,5 Zoll)	E	14,95	14,95	14,95
Kick Off 2 - Final Whistle	0	34,95	—	—

Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST 3½ Zoll PC
Kick Off 2 - Giants Of Europe	0	34,95	—	—
Kick Off 2 - Return To Europe	0	24,95	—	24,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	0	24,95	—	24,95
King Of Chicago	0	39,95	—	39,95
King On Die Krone	0	—	29,95	—
King On Die Krone 2	0	49,95	29,95	—
Leaderboard Golf	E	24,95	29,95	—
Manager	0	49,95	29,95	—
North & South	0	29,95	44,95	29,95
Oil Imperium	0	19,95	9,95	19,95
Pacman	E	—	9,95	—
Phasoffil	E	29,95	—	29,95
Populous	0	24,95	—	24,95
Populous Promised Lands	0	19,95	—	19,95
Powerdrome	E	24,95	—	24,95
Schwarte Magie 1+2 in 2+4 in 5+6 in	0	—	29,95	—
Silkolid	E	29,95	—	29,95
Summer-Olympiade mit Beigeld	E	—	24,95	—
Starflight 1	0	34,95	29,95	34,95
Stone Wie Stadt	0	—	29,95	—
Summer Olympiad	0	29,95	—	—
Superman	E	29,95	—	29,95
Swords Of Twilight	0	34,95	—	—
Test Drive 2 Collection	0	79,95	69,95	84,95
Thunderchopper	E	—	49,95	49,95
Trivial Pursuit 2	E	29,95	—	—

Programm	Anleitung	Amiga	C 64	Atari ST 3½ Zoll PC
TV-Spielshow - Bingo	0	49,95	39,95	—
TV-Spielshow - Der Preis ist Heiß	0	39,95	29,95	49,95
TV-Spielshow - Ringrallo	0	49,95	39,95	—
TV-Spielshow - Familienduell	0	—	39,95	49,95
TV-Spielshow - Rätsel Den	0	39,95	29,95	49,95
TV-Spielshow - Rate Mal Mit	0	49,95	39,95	—
TV-Spielshow - Rate Oder Nie	0	49,95	39,95	—
TV-Spielshow - Rätsel	0	39,95	29,95	—
TV-Spielshow - Sieben Duell	0	49,95	39,95	—
Ultima 3	0	49,95	39,95	—
Ultima Trilogie 1 (Teil 1-3)	0	—	74,95	—
Ultima Trilogie 2 (Teil 4-6)	0	—	79,95	89,95
Up Periscope	0	49,95	—	49,95
War Land	0	29,95	—	—
Waterloo	E	29,95	—	29,95
Wing Commander 1 Addon Edition	0	—	—	104,95
Winter Olympiad	E	29,95	—	29,95
Wishbringer	E	29,95	—	29,95
Wizardry 1 - Mad Overlord	E	—	39,95	49,95
Wizardry 2 - Knights Of Diamonds	E	—	39,95	49,95
Wizardry 3 - Legacy Of Llygamyn	E	—	39,95	49,95
Wizardry 4 - Return Of Werdna	E	—	—	49,95
Wizardry 5 - Heart Of Maelstrom	E	39,95	—	49,95
Xenon 2 - The Megablast	0	29,95	—	—
Zork 1	E	29,95	—	29,95
Zork 2	E	29,95	—	—
Zork 3	E	29,95	—	29,95

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L - -	Curse Of The Azure Bonds	L P -	Fire Brigade	- - A	King's Quest 5	(L P) A	New Zealand Story The*	- - A	Rings Of Medusa	(L P) -	Starglider 2	- - A
688 Attack Submarine	- - A	Dam Busters The	- - A	Fish	L - -	Kingdoms Of England	- - A	Ooze	L P -	Rise Of The Dragon	(L P) A	Steel Thunder	- - A
Ace 2	- - A	Day Of The Viper	L P -	Flugsimulator 3	- - A	Knights Of Legend	L - A	Operation Marketgarden	- - A	Roadwar 2000	- - A	Stellar Crusade	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A	Death Knights Of Krynn	L P A	Flugsimulator 4	- - A	Kult	(L P) -	Panzer Battles	- - A	Robox	L P -	Storm Across Europe	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -	Deathlord	- P A	Fountain Of Dreams	- - A	Landsitz von Martville Der	L - -	Panzer Strike	- - A	Rommel	- - A	Sub Battle Simulator	- - A
Airborne Ranger	- - A	Decisive Battles North Amer. Civil War	- - A	Future Wars	(L P) -	Last Ninja	- - A	Pawn The	L - -	Russia	- - A	Sword Of Aragon	(L P) A
Alternate Reality The City	- P A	Def Con 5	- - A	Galdregon's Domain	L - A	Last Ninja 2	L P A	Personal Nightmare	L P -	Savage Empire The	- - A	Sword Of Vermillion	- - A
Alternate Reality The Dungeon	L - -	Defender Of The Crown	- - A	Gateway To The Savage Frontier	L P -	Legacy Of The Ancients	L P -	Phantasie 3	L - -	Secret Of The Silver Blades	- - A	Tangled Tales	- - A
Bad Blood	L P A	Deja Vu (Amiga/ST)	L - -	Gato	- - A	Legend Of Blacksilver	- - A	Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L - A	Secret Weapons Of The Luftwaffe	- - A	Tetris	- - A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A	Deja Vu 2	L - -	Germany 1985	- - A	Legend Of Faerghail	L P -	Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	- - A	Sentinel The (Firebird)	- - A	Thunder Board Soundkarte	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A	Demon's Winter	- - A	Gettysburg	- - A	Leisure Suit Larry 1	L P A	PHM Pegasus	- - A	Sentinel World 1 Paragraphs	- - A	Times Of Lore	- - A
Bard's Tale 1 The	L P -	Digi Paint 3	- - A	Gold Rush	L P A	Leisure Suit Larry 2	L P A	Pirates!	L - A	Sentinel Worlds 1	L - A	Transworld	L - -
Bard's Tale 2 The	L P -	Digi View Gold Version 4.0	- - A	Guild Of Thieves	L - -	Leisure Suit Larry 3	L P A	Platoon	P - -	Six Vixens From Space	L - -	Ultima 1	- - A
Bard's Tale 3 The	L P A	DOS - 2 - DOS	- - A	Gunship	- - A	Leisure Suit Larry 5	L P A	Police Quest 1	L - A	Shadow Of The Beast	(L P) -	Ultima 2	- - A
Batallion Commander	- - A	Drachen Von Laas	L P -	Heart Of China	(L P) A	Les Manley - Lost in L.A.	L P -	Police Quest 2	L - A	Shadowgate	L - -	Ultima 3	L P A
Battle Of Antietam	- - A	Dragon Wars	P A	Heimdall	(L P) -	Loom	L - -	Police Quest 3	L P -	Shogün	L P -	Ultima 4	L P A
Battlehawks 1942	- - A	Dragon's Breath	L - -	Hellowoon	L - -	Lords Of Doom	L P -	Pool Of Radiance	L P A	Saika Ban (SEGA Megadrive)	- - A	Ultima 5	L P A
Battles Of Napoleon	- - A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A	Hero's Quest	(L P) A	Lucky Luke	(L P) -	Pool Of Radiance Adventurers Journal	- - A	Sorcerian	- - A	Ultima 6	L P A
Battletech	(L P) A	Drakkhen	L - A	Hillsfar	L - A	Manhunter New York	L - A	Pools Of Darkness	L P A	Sound Blaster (alle Versionen)	- - A	Uninvited	L - -
Bismarck	- - A	Dungeon Master	L P A	Holiday Maker	L - -	Manhunter San Francisco	(L P) A	Populous	L - A	Space Ace	L - -	Up Periscope	- - A
Black Cauldron The	L - -	Dunkle Dimension Die	(L P) -	Imperium Galactum	- - A	Maniac Mansion	L P -	Ports Of Call	(L P) -	Space Quest 1	L P A	War In The South Pacific	- - A
Bloodwych	L P -	ECO Quest	L P -	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L P -	Mars Saga	L P -	Powermonger	- - A	Space Quest 2	L P A	War Of The Lance	- - A
Bubble Ghost	- P -	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A	Insector X	- - A	Megatraveller 1	L P -	Presidential Is Missing The	- - A	Space Quest 3	L P A	Warship	- - A
Buck Rogers 1	L P A	Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L - A	It Came From The Desert	(L P) -	Mewilo	L - -	Prince Of Persia	L P -	Space Quest 4	L P A	Wasteland	L P A
Cadaver	L P -	Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L P -	Jet	- - A	Might & Magic 1	L - A	Project Firestart	L - A	Space Rogue	- - A	Wasteland Paragraphs	- - A
Carrier Command	L - -	Emperor Of The Mines	L - -	Jones In The Fast Lane	- - A	Might & Magic 2	- - A	Project Stealth Fighter (C 64)	- - A	Spellcasting 101	L - -	Wing Commander incl. Secret Missions	- - A
Champions Of Krynn	L P -	Europe Ablaze	- - A	Kampfgruppe	- - A	Might & Magic 3	L P A	Quest For Glory 2	(L P) A	Spirit Of Adventure	L P -	World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	- - A
Chaos Strikes Back	L P A	Eye Of The Beholder	L P A	Kathedrale Die	L P -	Millennium 2.2	L P -	Questron 2	L P -	Stadt der Löwen	L - -	Zack Mc.Kracken	L P A
Chrono Quest	L - -	Eye Of The Beholder 2	L P -	Keef The Thief	- - A	Miracle Warriors	- - A	Railroad Tycoon	L - -	Star Command	L - A	Zork 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -	F-14 Tomcat	- - A	King Arthur	L - -	Monkey Island 1	(L P) A	Reach For The Stars	- - A	Star Flight 1	L - A		
Code Name: Ice Man	(L P) A	F-15 Strike Eagle 2	- - A	King's Quest 1	L P A	Monkey Island 2	L P -	Red Baron	- - A	Star Flight 2	L - A		
Colonel's Bequest The	L P A	Faery Tale Adventure The	(L P) -	King's Quest 2	L P A	Navcom 6	- - A	Red Lightning	L - A	Star Trek 25th Anniversary	L P -		
Conquests Of Camelot The	(L P) A	Fascination	(L P) -	King's Quest 3	L - A	Navy Seal	- - A	Red Storm Rising	- - A	Star Trek 5	- - A		
Conquests of The Long Bow	L P -	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 4	L P A	Neuromancer	L P -	Renegade Legion Interceptor	- - A	Starglider 1	- - A		

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten * Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

1



Monkey Island 2
IBM-PC dt. Vers. 89,95
AMIGA dt. Vers. 79,95

2



Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3



Civilization
IBM-PC deutsche Version 99,95
IBM-PC mit dt. Anl. 89,95

die weiteren Plätze	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Eye Of The Beholder 1 dt. Version	84,95	——	——	84,95
5. Wing Commander 2	——	——	——	89,95
5. Monkey Island 1 dt. Version	74,95	——	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95
7. Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus dt. Version	84,95	——	84,95	84,95
8. Eye Of The Beholder 2	84,95	——	——	84,95
9. Ultima 7	——	——	——	89,95
10. Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	——	——	——	79,95

CPS
Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Conquests Of The Longbow - Robin Hood (PC VGA)	—	104,95
Heart Of China (kpl. dt. - PC VGA)	94,95	94,95
King's Quest 4	54,95	104,95
King's Quest 5 (kpl. dt. - PC EGA oder VGA)	94,95	109,95
Leisure Suit Larry 1 (PC VGA)	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 2	—	99,95
Leisure Suit Larry 3	—	99,95
Leisure Suit Larry Triplepack (Larry 1, 2 und 3)	149,95	—
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	89,95	94,95
Police Quest 3 (PC VGA)	99,95	94,95
Quest For Glory 2	—	99,95
Rise Of The Dragon (kpl. dt. - PC VGA)	94,95	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	—	94,95
Space Quest 4 (kpl. dt. - PC VGA)	104,95	104,95
Willy Beamish (kpl. dt. PC VGA)	94,95	94,95

SUPER MARIO ACCESSOIRES

NEU! - DER HIT FÜR SCHULE UND FREIZEIT

MARIO Bleistift	1.95	MARIO Poesie-Kladde	9.95
MARIO Blei-/Farbstift zieh+stack	2.95	MARIO Radierer	2.95
MARIO Block,'Spiegel/Sift	5.95	MARIO Radierer-Figuren 3-D	3.95
MARIO Briefpapier 10/10	7.95	MARIO Rucksack	39.95
MARIO Brotbeutel	8.95	MARIO Schlampenrolle	8.95
MARIO Buch Meine Klassenkamer.	9.95	MARIO Schulordner A4 2-Ring	9.95
MARIO Button	2.95	MARIO Schulordner A5 2-Ring	9.95
MARIO Faserschreiber 6-Pack	5.95	MARIO Selbstfärbestempel Gross	6.95
MARIO Figurenstempel	2.95	MARIO Spielblock A6 Kariert	1.95
MARIO Geldbeutel transparent	4.95	MARIO Spielblock A7 Kariert	1.95
MARIO Geldbörse	9.95	MARIO Spitzerdose	3.95
MARIO Geld-/Ausweisbörse	17.95	MARIO Standard-Füller	9.95
MARIO Heftbox A4	14.95	MARIO Starke Sticker Selbstkleb.	1.95
MARIO Heftbox A5	9.95	MARIO Superball 32 mm	2.95
MARIO Kindergartentasche	19.95	MARIO Superball 45 mm	4.95
MARIO Magic Hemdtuch	9.95	MARIO Tasse	9.95
MARIO Magic Waschlappen	6.95	MARIO Tintenlöscher	2.95
MARIO Malkreide 12-Pack	9.95	MARIO Tintenpatronen	1.95
MARIO Pfeifenkugelschreiber	4.95	MARIO Turnbeutel	14.95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	—	89,95	99,95
2 Hot 2 Handle	COM	79,95	59,95	—	—
4 - Wheel Drive	COM	79,95	—	29,95	—
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,95	—	74,95	74,95
Abandoned Places	ROL	79,95	—	—	—
Action Pack	COM	74,95	49,95	—	—
Air Combat Aces	COM	79,95	—	79,95	89,95
Air Land Sea	COM	84,95	—	—	—
Airbus A 320	SIM	89,95	—	99,95	99,95
Airline	SIM	—	—	—	74,95
Alcatraz	ARC	74,95	—	74,95	—
Amberstar	ROL	84,95	—	84,95	—
Award Winners	COM	69,95	—	69,95	79,95
Bards Tale 3 The	ROL	69,95	—	—	79,95
Bards Tale Construction Kit	ROL	—	—	—	79,95
Bards Tale Trilogie	COM	—	—	—	89,95
Battle Isle (PC HD)	STR	79,95	—	—	89,95
Battlehawks 1942	SIM	69,95	—	—	—
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,95	—	—	99,95
Birds Of Prey	SIM	79,95	—	—	—
Black Crypt	ROL	69,95	—	—	—
Black Gold	SIM	74,95	—	74,95	79,95
Breker King	SIM	—	—	—	79,95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79,95	—	—	79,95
Cadaver	ADV	74,95	—	74,95	89,95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,95	—	44,95	—
Castles	SIM	79,95	—	—	84,95
Challengers	COM	84,95	64,95	84,95	84,95
Champions	COM	59,95	44,95	59,95	69,95
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,95	74,95	—	74,95
Chess Master 2000	STR	—	—	—	84,95
Chuck Yeagers AFT. 2.0	SIM	69,95	—	69,95	79,95
Chuck Yeegers Air Combat	SIM	—	—	—	84,95
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,95
Conquestador Szenario Disk	SIM	—	19,95	—	—
Covert Action kpl. dt.	ADV	84,95	—	—	89,95
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,95	67,95	74,95	74,95
Death Knights Of Krynn	ROL	79,95	74,95	—	84,95
Deuteros	STR	84,95	—	84,95	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,95-	—	—
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	—	19,95	—	—
Double Double Bill	COM	84,95	—	—	—
Double Dragon 3	ARC	69,95	—	—	—
Dragon Wars	ROL	—	—	—	74,95
Elite	SIM	69,95	—	—	69,95
Elite Plus (PC EGA/VGA)	SIM	—	—	—	89,95
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79,95	59,95	79,95	89,95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Epics Sporting Gold	COM	74,95	—	—	—
F 117 A Nighthawk	SIM	—	—	—	89,95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,95	—	89,95	94,95
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	—	—	—	44,95
F 16 Combat Pilot	SIM	69,95	—	—	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0 erforderl.)	SIM	—	—	—	99,95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79,95	—	79,95	—
Flight Of The Intruder	SIM	89,95	—	89,95	—
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	—	—	—	149,95
Flugsimulator Flight Planner	SIM	—	—	—	74,95
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95	—	—	79,95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79,95	69,95	—	79,95
Go (chines. Strategiespiel)	STR	—	—	—	99,95
Goblins	STR	74,95	—	74,95	74,95
Grandstand	COM	84,95	—	—	89,95
Great Courts 2	SPO	74,95	—	74,95	79,95
Gunship	SIM	74,95	59,95	74,95	89,95
Gunship 2000	SIM	—	—	—	89,95
Hard Nova	STR	69,95	—	69,95	79,95
Harpoon 1.21	SIM	84,95	—	—	89,95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	—	—	—	44,95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	—	—	—	44,95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49,95	—	—	49,95
Heimdall	ROL	84,95	—	—	89,95
Hudson Hawk	ARC	74,95	44,95	74,95	—
Imperium	SIM	69,95	—	69,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,95	—	67,95	67,95
Indiana Jones 3 (VGA-Version)	ADV	—	—	—	89,95
Kaiser	SIM	99,95	—	—	99,95
Kathedrale Die	ADV	89,95	—	—	89,95
Knights Of The Sky	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Legend Of Faerghail	ROL	74,95	—	74,95	74,95
Lemmings	STR	69,95	—	69,95	89,95
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,95	—	—	79,95
Lemmings Data Disk	STR	49,95	—	—	69,95
Links (Golf)	SIM	—	—	—	94,95
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,95	—	74,95	74,95
M 1 Tank Platoon	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Mad TV	STR	—	—	—	89,95
Magic Candle 2 The	ROL	—	—	—	84,95
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,95	—	—	—
Manchester United Europe	SPO	69,95	44,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	ADV	69,95	44,95	69,95	69,95
Martin Andretts Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,95
Martian Dreams	ROL	—	—	—	89,95
Max Pack Compilation	COM	79,95	—	—	—

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Mega Fortress	SIM	—	—	—	84,95
Megatraveller 1	ROL	74,95	—	74,95	89,95
Megatraveller 2	ROL	—	—	—	84,95
Mega-Lo-Mania und Samurai	COM	79,95	—	—	—
Mercenary 3	ROL	74,95	—	—	—
Microprose Golf	SPO	84,95	—	84,95	—
Microprose Grand Prix Formula 1	SPO	84,95	—	84,95	—
Midwinter 2	SIM	84,95	—	84,95	99,95
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	—	—	—	99,95
Might & Magic 1	ROL	—	—	—	84,95
Might & Magic 2	ROL	84,95	—	—	84,95
Might & Magic 3	ROL	79,95	—	—	89,95
Ökalypsi	SIM	—	—	—	149,95
PGA Courses	SPO	44,95	—	—	99,95
PGA Tour 2	SPO	69,95	—	—	74,95
PGA + (Tour incl. Courses)	SPO	—	—	—	79,95
Paperboy 2	ARC	69,95	—	—	69,95
Pensail Stars	ARC	69,95	—	79,95	—
Pirates !	SIM	69,95	54,95	—	69,95
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,95	69,95	—	79,95
Pools Of Darkness	ROL	79,95	—	—	84,95
Populous 2	STR	79,95	—	79,95	—
Populous World Editor	STR	44,95	—	—	—
Ports Of Call	SIM	69,95	—	—	89,95
Powermonger	SIM	59,95	—	—	—
Powermonger Data Disk	STR	44,95	—	—	—
Powerpack The	COM	69,95	—	69,95	—
Project X	ARC	69,95	—	—	—
Quest & Glory	COM	79,95	—	79,95	79,95
Rackenet	STR	—	—	—	79,95
Railroad Tycoon	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Ralf Glau Edition	COM	84,95	69,95	—	—
Rasende Reporter	SIM	—	—	—	79,95
Realms	ARC	79,95	—	—	89,95
Red Baron AM 1 MB/PC VGA	SIM	84,95	—	—	99,95
Return Of Medusa	ROL	74,95	—	74,95	—
Rockmet	STR	—	—	—	79,95
Samurai	STR	—	—	—	74,95
Savage Empire The	ROL	—	—	—	79,95
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,95	74,95	79,95	79,95
Secret Weapons Mission HE 162	SIM	—	—	—	44,95
Secret Weapons Mission P 38	SIM	—	—	—	39,95
Secret Weapons Mission P 80	SIM	—	—	—	39,95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,95
Shadow Sorcerer	ROL	79,95	—	79,95	84,95
Shadowlands	ROL	79,95	—	79,95	—
Shuttle	SIM	—	—	—	89,95

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Silent Service 2	SIM	84,95	—	—	84,95
Sim Ant komplett dt.	SIM	59,95	—	—	89,95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,95	—	—	44,95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,95	—	—	44,95
Sim City Terrain Editor	SIM	34,95	—	—	34,95
Sim City und Populous	SIM	79,95	—	72,95	79,95
Sim Earth	SIM	—	—	—	84,95
Simpsons The	ARC	69,95	44,95	69,95	79,95
Soul Crystal	ADV	74,95	—	—	84,95
Sparis Max	SIM	79,95	—	—	84,95
Special Forces	SIM	84,95	—	84,95	—
Spirit Of Adventure	ROL	74,95	—	74,95	79,95
Star Trek 25th Anniversary	ADV	—	—	—	84,95
Starbyte Collection No. 1	COM	74,95	44,95	74,95	79,95
Starbyte Super Soccer	SPO	79,95	49,95	—	79,95
Stealfighter 2	ROL	69,95	—	—	69,95
Steel Empire	SIM	79,95	—	79,95	79,95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59,95	—	—	69,95
Storm Master	SIM	79,95	—	79,95	79,95
Team Yankee	SIM	84,95	—	84,95	74,95
Team Yankee 2 - Pacific Islands	SIM	79,95	—	—	84,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	74,95	49,95	69,95	79,95
Their Finest Hour	LAN	79,95	—	79,95	79,95
Their Finest Hour Mission 1	LAN	34,95	—	44,95	34,95
Top League	COM	79,95	—	79,95	89,95
Traders	STR	69,95	—	—	—
Treasures Of The Savage Frontier	ROL	—	—	—	84,95
UMS 2	SIM	84,95	—	84,95	74,95
Ultima 4	ROL	74,95	—	—	—
Ultima 5	ROL	—	69,95	—	79,95
Ultima 6	ROL	79,95	79,95	—	79,95
Ultima Underworld	ROL	—	—	—	89,95
Virtual Reality 1	COM	84,95	—	84,95	—
Virtual Reality 2	COM	84,95	—	—	84,95
WWF - Wrestlemania	SIM	69,95	—	—	—
Wild Black World mit Spielheft*	SIM	89,95	—	—	89,95
Windows Entertainment Pack	COM	—	—	—	89,95
Wing Commander 1	SIM	—	—	—	74,95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 1	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander 1 Secr. Miss. 2	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander 2 Special Op. 1	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander 2 Speech Acc.	SIM	—	—	—	39,95
Winter Challenge	SPO	—	—	—	39,95
Wiscor	SIM	74,95	44,95	74,95	79,95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,95	—	—	84,95
Wolfchild	ARC	69,95	—	69,95	—
Zak Mc.Kracken	ADV	74,95	44,95	74,95	74,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

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

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ..... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ..... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

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

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

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

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... ☐L ☐P ☐A ☐Prg ☐Test ☐Zub
..... ☐L ☐P ☐A ☐Prg ☐Test ☐Zub
..... ☐L ☐P ☐A ☐Prg ☐Test ☐Zub

bitte ankreuzen

Computertyp ..... ☐Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome

AUFTRAGGEBER

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

P 07/92

Highlands) machen und seinen Auftrag annehmen.

Bourem

In Fortune lebt (noch) unser nächster Todeskandidat, Enrique Arnaud. Ist der Job erledigt, begibt man sich nach Al-Essa. Die Person in der Mitte der vier Häuser ist John Hopsen, den wir ebenfalls töten müssen.

Lobos

Zuerst sucht man die Kontaktperson auf und nimmt die geheime Reise an. Bei Patrick Wilson sacken wir die Haftminen ein und reisen weiter nach Outlook Islands (auf der oberen Halbinsel unten rechts), um dort die Radarstation zu vernichten. Daraufhin fliegt man in die Mitte der Deepwater-Bay, nimmt die Haftminen und zerstört die Unterwasserbasis. Nun Richtung Süden, bis Land in Sicht ist. Hier findet man Amandu Dengel.

Dhafra

Die Kontaktperson aufsuchen und alle Kontakte annehmen. Anschließend wird von Jan Karstaad (Garbi Coast) der Auftrag und der Transport angenommen. Mit der Düsenrakete rast man zu Habib Ayyub (The Vale of Cizento) und weiter in den Boulder Valley, der auf der Straße von Garbi Coast zum Boulder Coast liegt. Hier bringt man Maxim Mirek um, reist nach Cizento Reach und rekrutiert Georges Davies. Übrigens, das Blackridge Plateau befindet sich zwischen Boulder Coast und Rockford Cove.

Camargo

Mit der Geheimwaffe "St. Bernhard" geht's zu Zaid Sirhan, dessen Wissen wir uns zu eigen machen. Alsdann begibt man sich zu Henri Buchen, redet mit ihm und fährt weiter nach Dia Sister, um die Dokumente zu holen. Jetzt setzt man die Geheimwaffe "Bettler Teller" ein und redet mit Faid Al-Hadi.

Makat

Mit der Geheimwaffe "Fliegender Fuchs" vernichtet man die Unterwasserbasis in Deepwater. Bei Hikmat Sutuz gibt es einige Aufträge, die auf uns warten. Jetzt zu Amuda Dengel (The Julba), alle Kontakte annehmen und weiter zu Lufti Alami (linke Insel), um mit ihm zu reden. Habib Tayi wird mit Hilfe der Geheimwaffe "Schwarze Witwe" außer Gefecht gesetzt.

Satara

Die Geheimwaffe "Schwarze Witwe" wird zum zweiten Mal eingesetzt, anschließend geht's zu Eli Keolousie. Wir lassen hier mal wieder unseren Charme sprühen und erhalten so die Dokumente (Waffen). Jetzt greifen wir zur Geheimwaffe "Bettler Teller", reden mit Kgari Gamoudi und begeben uns zu Bosiu Bury. Mit Charme überzeugen wir auch ihn, nehmen alle Kontakte an und rekrutieren Mulela Kouyate.

Ghazal

Zuerst holt man sich von der Kontaktperson alles Wissen, nimmt die Geheimreise und Mieslers Bedingung an. Zum letzten Mal tritt die "Schwarze Witwe" in Aktion, danach rekrutiert man Friedrich Miesler. Bevor wir jetzt zu Kadja Zaghlul fahren, muß Zufia Ibn Rushd beseitigt werden. Von Kadja erhalten wir Wissen und Kontakte. Zum Schluß werden noch schnell Bianca Fregona und Shireen Ibn Musa rekrutiert.

Armada

Man kehrt zur Insel Djoum zurück, vernichtet so lange ein Geschwader nach dem anderen, bis die Armada endlich in See sticht. Sie dann zu versenken dürfte kein großes Problem mehr sein...

Chrome

Adrian Leibert aus Hamm hat in harter Arbeit die 20 Level-Codes zu *Chrome*, dem Unterspiel von *Switchblade II*, erspielt. Hier sind sie:

1: START	11: SPACE
2: TRUTH	12: GENAM
3: YELLY	13: APPLE
4: STORY	14: JUICE
5: CLOUD	15: CHESS
6: MOUSE	16: WORLD
7: HUMAN	17: AUDIO
8: FLOOR	18: LOGIC
9: PAPER	19: TITLE
10: EARTH	20: VENUS

Space M.A.X.

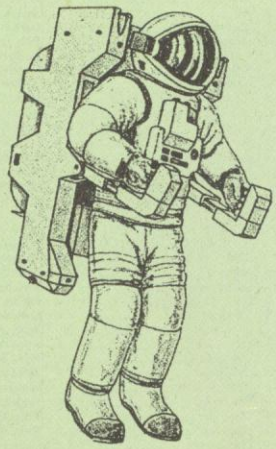
Robert Vrenegor aus Paderborn verhilft zukünftigen Space-Managern zu einem vielversprechenden Start. Hier seine Ratschläge für eine lebensfähige Station im Orbit.

Vier Shuttles starten mit insgesamt:

8 Com/Pilot
4 Spezialisten
1 Arzt
2 Operanden
13 Arbeiter

Von sämtlichen Modulen muß eins im Orbit sein. Zusätzlich:

Logistic (2 Stück)
Adapter (5 Stück)
Habitation (3 Stück)
Thruster (4 Stück)



Alle Materialien mitnehmen. Was in die Shuttles nicht mehr reinpaßt, wird mit den HLLVs hochgeschickt. Die Station ist komplett, wenn im Infomenü unter "Contract" alles grün aufleuchtet.

Falcon 3.0

Stefan Bläsche aus Wuppertal hat auf seinem High-End-PC schon jedes Kampfflugzeug durch die Lüfte bewegt. Jetzt liegt uns sein Pilotenlogbuch vor.

Red Flag

Zum Austoben und für schnelle Erfolgserlebnisse ist die Instant-Action gedacht, aber wer glaubt, nach der soundsovielsten abgeschossenen Feindmaschine direkt im Campaign-Modus Erfolge zu feiern, der hat sich zumindest nach meiner Erfahrung (drei Wochen Dauersitzung) ziemlich geschnitten.

Nur durch gezieltes und intensives Training im Red-Flag-Modus kann man später bestehen und dabei den Schwierigkeits-Level auf "schwer" stellen. Versucht, die Trainingsmissionen von Anfang an selber zu erstellen, das ist gar nicht schwer!

Postiert in der Nähe von Bodenzielen ein paar SAMs und AAA Flak. Beim Anflug und beim Abflug aus dem Zielgebiet sollten kleine Flugzeuggruppen angreifen, denn so wird es im Campaign-Modus auch aussehen. Allerdings habe ich im Gegensatz zu den Handbucherklärungen die Erfahrung gemacht, daß es besser ist, in großen Höhen (25000 Fuß) das Ziel anzufliegen und in niedriger Höhe (50 bis 100 Fuß) aus dem Zielgebiet wieder abzuhauen und dabei das Radar und ECM-System auszuschalten.

Apropos ECM, das Ding sollte immer mitgenommen werden, auch bei reinen "Dogfight"-Missions. Wird eine Rakete auf Euch abgeschossen, immer erst eine 90-bis-120-Grad Wende fliegen und dann auf Rundumsicht schalten, um zu sehen, wo sie herkommt. Denn schaltet ein Feindflugzeug sein Radar ab und peilt Euch mit MG oder hitzesuchenden Raketen an, kann es unter eine Meile hinter Euch sein, ohne daß Ihr das mitbekommt (und dann ist es aus). Aber andererseits kann man den Trick auch selber anwenden!

Bei hitzesuchenden Raketen sieht man nur "Launch" blinken. Dann sofort ausweichen und "Flares" abwerfen.

Bei Radarraketen blinkt erst "Locked", dann "Launch". Ebenfalls wegdrehen, "Chaffs" werfen und ECM anschalten. Entscheidet Ihr Euch für den Campaign-Modus, fliegt Ihr vier Einsätze pro Tag.

Campaign-Modus

Für Bombermissionen (Bomb, Cas) seht Euch die Umgebung des Ziels genau an. Zoomt die Zielgebiete bis auf 999 heran und notiert Einzelheiten wie Radarstationen, Straßen, Häuser usw. Meistens gibt es Ziele, die ähnlich aussehen, und wenn man die falschen Gebäude oder Panzer trifft, gibt's entweder keine Anerkennung oder einen Rüffel. Im schlimmsten Fall kommt man sogar ins Gefängnis.

Bei den Flights besteht die Voreinstellung fast immer aus zwei Flugzeugen. In den meisten Fällen reicht das nicht aus, und man muß zusätzliche Fluggruppen oder mehr Flugzeuge einschalten. Es ist immer ratsam, die Fluggruppen in verschiedener Höhe fliegen zu lassen und die erste Gruppe mit radarsuchenden "Shrike"- oder "Harm"-Raketen auszustatten.

Der zweite Gruppe mit den Bombern sollte eine dritte Gruppe mit reinen Jagdflugzeugen (Intercept) zugeteilt werden. Bei den Waypoints ist ja klar, daß diese möglichst wenig über feindliche Radarstellungen oder Flugplätze führen sollten.

Man sollte der ersten Gruppe ca. acht bis zehn Meilen Vorsprung lassen und sie auf eine Höhe von 8000 Fuß schikken.

Die zweite Gruppe folgt dann bei einer Höhe von 20000 bis 25000 Fuß.

Die Formation spielt eine untergeordnete Rolle. Ich persönlich habe die anderen gerne in meiner Nähe, deshalb wähle ich meistens die "Wedge"-For-

mation. Man sollte auch bedenken, daß man immer im "Leader"-Flugzeug der ersten Gruppe fliegt.

Die Piloten

Zu den Piloten kann man nur folgendes sagen: Wählt den aus (Pilot Information), der es am besten kann. Also muß für den Jagdschutzpiloten die "Dogfight Ability" möglichst hoch sein. Genauso wie bei dem Bomberpiloten die "Bombing Accuracy" ein hoher Wert sein sollte. Für die Leader-Position der zweiten Gruppe wählt man natürlich einen Piloten mit einem hohen Rang, denn ein Leutnant sagt einem Major ja normalerweise auch nicht, was er zu tun hat.

Die Ausrüstung

Ich hatte mit den TV- und lasergesteuerten Bomben Probleme, weil die ab und zu nicht aufs richtige Ziel aufschalten. Da kann man drücken wie man will! Bei Einflügen ins feindliche Territorium nimmt man am besten zwei "Shrike"- Raketen zur normalen Bewaffnung mit. (Die verhindern meistens zu großen Ärger mit den SAMs). Wobei man sagen muß, daß die "Shrike" nur normales CW, Radar angreift. Für Pulse-Doppler und CW-Anlagen ist die "Harm"-Rakete da, aber die ist doppelt so schwer wie die "Shrike". In 90 Prozent aller Fälle wird man aber von CW-Radar wie der SA 6 oder der "Shilka"-Flak angegriffen. Mit Free-Fall-Bomben ist sehr schwer zu treffen, und so sollten die wirklich nur für große Ziele Anwendung finden.

Von der AIM 9 P Sidewinder hält man am besten Abstand, die trifft nur, wenn auch die Kanone getroffen hätte. Da wir gerade bei der Kanone sind, auch die ist bei Dogfights gut einzusetzen. Wenn man nicht soviel um die Ohren hat, kann man sehr gut eine oder mehrere Sidewinder sparen.

Mit den LAV-Raketen und der CBU-Bombe kann man nur sehr ungenau schießen, deshalb nur für CAP-Einsätze zu emfehlen.

Der Einsatz

Vor dem Anlassen der Triebwerke wird noch der Joystick kalibriert und ein Auge auf den Luftraum geworfen. Es ist mir schon öfters passiert, daß ich gerade 1 Minute in der Luft war und wieder umdrehen mußte, weil SU-25- oder TU-22-Bomber den Flughafen bombardieren.

Aber Vorsicht, nicht jeder "Unkown" in der Luft ist ein Feind. Eine IFF- (Friend or Foe-) Identifizierung (auf linke Cockpitseite schalten und Taste N drücken) ist unerläßlich. Leuchtet das grüne Lämpchen und ist ein Summton zu hören, auf keinen Fall schießen (sonst droht Gefängnis).

Normalerweise fliegen noch andere Flugzeuge im Einsatzgebiet herum, die aber nur selten ins direkte Kampfgeschehen eingreifen. Zur Stunde des Resupply Date fliegt eine C-130 auf den Flughafen zu, auf jeden Fall finden und beschützen (sonst geht's Essen aus).

Die Einsatzgebiete

Kuwait: Bombeneinsätze wechseln sich mit "Frontline" fliegen und "Intercept"-Aufträgen ab.

Panama: Vom Fliegen her nicht viel Abwechslung, fast immer nur "Frontline" oder mal eine Startbahn angreifen.

Israel: Dieses Szenario ist ähnlich wie das Panama-Szenario.

Das Landen

Nach meiner Meinung ist das ILS-System bei Falcon nicht zu gebrauchen, es zeigt die Anflugrichtung komplett falschherum an. Aber wenn man es richtig anstellt, kann man getrost darauf verzichten. Das "Fly around and Aproach"-Verfahren, das im Handbuch beschrieben wird, ist eine sehr umständliche Art des Anflugs. Meistens sieht es ja so aus, daß der Flugplatz in irgendeinem Winkel angeflogen wird, und dann kurvt man wie wild herum, um die Landebahn zu treffen. In den meisten aller Fälle braucht man dann zwei oder drei Anflüge. Wenn man die Startbahnrichtung kennt (Zahl am Anfang der Bahn zeigt die Richtung an 00, 09, 18, 27), kann man bei der Option "Edit Waypoints" den letzten Waypoint so verschieben, daß er im Abstand von acht bis zehn Meilen in der verlängerten Achse der Landebahn liegt, dann addiert Ihr einen Waypoint und setzt ihn auf den Flugplatz mit der Option "Land".

Seid Ihr auf dem Rückflug, sollte vor dem vorletzten Waypoint die Höhe ca. 5000 Fuß und die Geschwindigkeit ca. 250 Knoten betragen. Bei einer Meile Entfernung langsam in die Landerichtung eindrehen. Mittlerweile müßte das HUD auf den letzten Waypoint umgeschaltet haben, dann sollte die Landerichtung anliegen und Ihr braucht vorerst nur noch den Entfernungsmesser zu beachten. Bei ca. sechs Meilen Fahrwerk ausfahren und den Schub bei ca. 180 Knoten einpendeln lassen (last den Instrumenten Zeit, nicht den Werten hinterherjagen).

Dann eine Sinkrate von ungefähr 1000 Fuß pro Meile Entfernung. Wenn der Platz zu erkennen ist, müßt Ihr das Flugzeug genau auf die Landebahn ausrichten.

Bei einer Meile Flaps ausfahren und auf die Geschwindigkeit achten, die darf nicht unter 160 Knoten sinken.

Sollte der Platz von Wolken bedeckt sein, braucht Ihr nicht zu warten, bis die abziehen, das kann nämlich dauern. Fliegt in niedriger Höhe in die Richtung, wo Ihr den Platz vermutet. Sollte er gar nicht zu finden sein, wählt "End Mission" aus dem "File"-Menü. Das ist zwar nicht die feinste Lösung, aber das Wetter ist ja auch nicht fair.

Debriefing

Beim Debriefing wartet schon der nächste Schock. Habt Ihr doch während Eures Fluges mindestens sechs MIG-Abschüsse erziehlt, werden auf einmal nur zwei gezählt und der Rest als "BVR Kill/Unkonfirmed bezeichnet. Da hilft nur eins, nicht ärgern, das passiert mir laufend. Am Schluß möchte ich noch sagen, daß es wichtiger ist, daß man mit der Kiste wieder heil nach Hause kommt, als daß man den Auftrag schafft und die Maschine in den Sand setzt.

Psyborg

Andreas Resch aus Innsbruck schickt die Codes für alle sieben Planetensysteme.

Anacreon

1: ——	Terminus
2: 1610	1: 0722
3: 1510	2: 4464
4: 1704	3: 9802
Krypton	4: 9972
1: 7564	5: 2937
2: 5027	6: 5805
3: 5269	Trantor
4: 7235	1: 6619
5: 4794	2: 7627
Kalgan	3: 6765
1: 0413	4: 0218
2: 9411	5: 9336
3: 6855	6: 3704
4: 9591	7: 4970
5: 4269	Sol
Zorgon	1: 3610
1: 4640	2: 2349
2: 4412	3: 3482
3: 2436	4: 2613
4: 3883	5: 7292
5: 5564	6: 2022
6: 1902	7: 4425

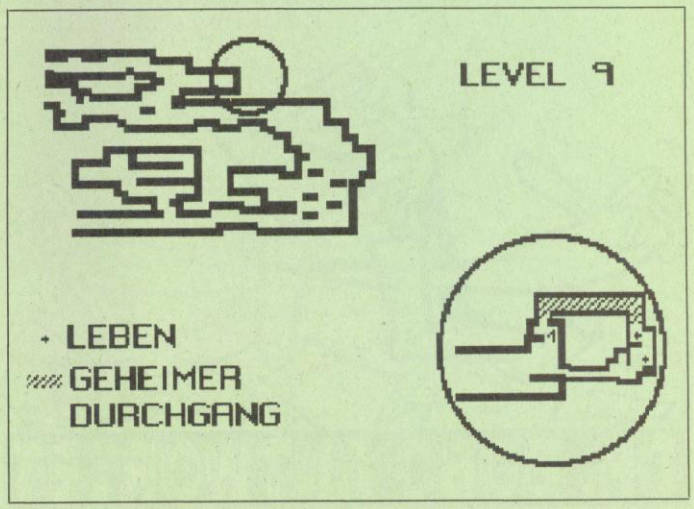
Robocop 3 (Amiga)

Aurel Schwarzentruber hat ein Herz für alle Robo-Bullen.

In den Actionszenen gebt Ihr einfach "THE DIDY MEN" ein, schon habt Ihr unendliche Energie. Dieser Cheat muß für jede Actionszene neu eingegeben werden.

Turrican 2

Sascha Domröse aus Niestetal machte sich auf die Suche nach den letzten Bonushöhlen in **Turrican II**. Im neunten Level wurde er endlich fündig. Eine Bonushöhle mit zwei Extraleben kam zum Vorschein (siehe Kartenausschnitt). Um in die Höhle zu gelangen, stellt man sich auf den Vorsprung bei Punkt 1 und springt von dort in die Wand. Jetzt nur noch schnell den Gang entlanglaufen und die Extraleben einsammeln. Sollte uns wundern, wenn damit alle Leben gefunden sind.



Les Manley: Lost in L.A.

Rajan Hollmann aus Quickborn greift Les Manley unter die Arme und steuert ihn sicher durch alle Gefahren von Los Angeles.

Im ersten Bild die beiden Bodybuilderinnen ansprechen und alles fragen. Dann ein Bild weiter, auf eines der beiden Kästchen klicken und "open" wählen. Dann nochmal anklikken und auf "read" gehen. Les liest nun etwas über eine Sonnenfinsternis. Wieder ein Bild weiter und Lance ansprechen. Sich über alles unterhalten und zuletzt auf die Sonnenfinsternis eingehen. Wird es dunkel, das Halstuch nehmen und wieder zurück zu den Mädchen. Hat man alles richtig gemacht, nennt sich Les "Major Bud" und die Mädchen sind nun offener. Wieder alles fragen, bis das Gespräch auf einen Polizisten kommt. Alles über ihn fragen und ab zum Hollywood Boulevard. Dort steht in einem der Bilder ein Polizist, den man ansprechen muß. Wie immer alles durchfragen und behaupten, man käme von der LAPD Database.

Anschließend klickt man auf die beiden alten Omas, die in der Ecke unten links stehen. Hier verneint man, jemand zu sein, willigt aber ein, ein Autogramm zu geben, woraufhin man eine Karte von L.A. bekommt. Dann geht man zum Bild mit dem Star-Trek-Plakat und spricht den Jungen an der Ecke an. Auch hier alles fragen, anschließend in das Hotel gehen und sich mit dem Besitzer unterhalten. Sobald er einem den richtigen Namen des Jungen verraten hat, raus und wieder den Jungen ansprechen, diesmal mit dem richtigen Namen und dem Versprechen, nichts zu verraten. Nochmal ins Hotel und alles fragen, dabei den Freipaß verlangen und einwilligen, den Job zu erledigen. Mit dem Film ins Bild mit dem Polizisten und in den Fotoladen.

Dort den Film der Frau geben und ein Bild mit LaFonda Turner machen lassen. Danach zum Sunset Drive und dem Straßenhändler einen Stadtplan geben. Als Gegenleistung erhält man ein Telefon, das man dem Jungen vom Hollywood Boulevard gibt und ihn bittet, nach dem Paßwort für die LAPD Database zu fragen. Anschließend zu Lou's und mit dem Tuch von Lance auf die Rapper klicken. Wenn Les sie verscheucht hat, in den Laden und konsequent den Laptop verlangen und als Tauschobjekt das Foto anbieten. Dann zum Club Mud und dem Türsteher den Freipaß geben.

Am nächsten Morgen eine der beiden Frauen ansprechen und nach der Rückschau fragen, ob sie Les einen kleinen Gefallen tun könnten. Die Disk nehmen und den Laptop anklicken. "Boot" wählen und anschließend "Hack". Hat man bis hierhin alles richtig gemacht, müßte als letztes Paßwort "Elvis" auftauchen. Anklicken und auf Les' geniale Schlußfolgerungen warten. Danach zum Rodeo Drive und die Taube auf dem Busch anklicken. Den Taubenmist mit der Kreditkarte aufsammeln und dann zu den Paramount-Studios gehen und nach Maladonna verlangen. Den Türsteher macht man zur Schnecke. In den Studios auf den mittleren Hangar klicken und ihn betreten. Das Boot mit dem Taubenmist reparieren und benutzen.

Am Camp Blood die Tür öffnen und sich mit dem herausstürmenden Myers unterhalten. Nachdem Les halbiert wurde und die Szene im Kasten ist, die Axt nehmen, die stage door öffnen und durchgehen.

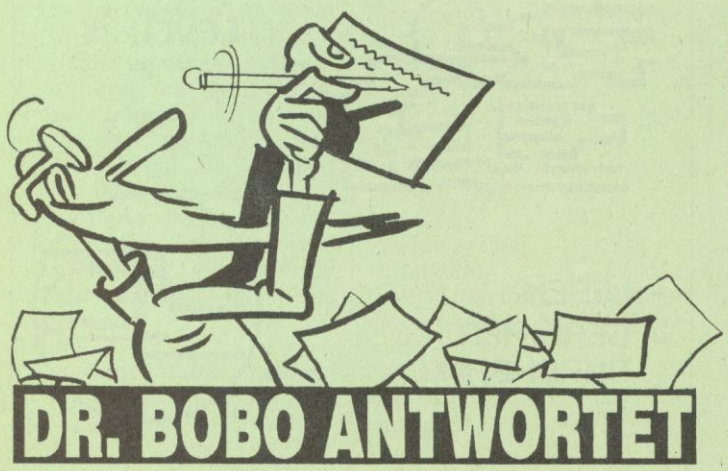
Da Les nun ein Star ist, braucht er natürlich auch einen Agenten. Also zum Sunset Drive und Tony Leoni darum bitten, den Job zu übernehmen. Dieser schickt Les erstmal zu Luther, um eine portfolio zu machen. Von Luther wird man zu Dr. Nick am Rodeo Drive geschickt, mit dem man so lange um eine Gesichtsverschönerung feilscht, bis man eine "Pappnase" bekommt. Damit wieder zurück zu Luther und die portfolio machen. Dann zu Tony, der einen Lunch mit Abe Goldstein vereinbart.

Bei der Unterhaltung mit Abe darf man sich auf keinen Fall auf sein Angebot einlassen, Helmut zu vergessen und selbst Filmstar zu werden. Anschließend wird man zu einer Party eingeladen. Um dort auch adrett zu erscheinen, geht man zur Boutique am Rodeo Drive und hält sich so weit wie möglich rechts, bis Maladonna erscheint. Auf der Party (Les ist in der Ecke oben rechts), versucht man, einen Streit zwischen Abe und Maladonna zu provozieren. Vor dem Wachsfigurenkabinett benutzt man die Axt mit der Tür und geht ins Bild ganz rechts. Dort nimmt man die Fackel von der Wand und berührt eine der Frauen, die neben Helmut stehen. Dann benutzt man die Fackel mit Helmut.

Als Helmut nimmt man die Fackel und geht ins erste Bild ganz links. Dort benutzt man die Fackel mit dem Schwert und das Schwert mit Tarzan. Danach geht's wieder nach rechts, wo Helmut das Schwert mit dem Podest benutzt und das dort abgeschabte Wachs mit der Flüssigkeit, die das Monster im gleichen Bild geifert.

Nun geht man zum Sarkophag im mittleren Bild und benutzt diesen mit dem Schwert. Im Treppenhaus benutzt man die Tarzanhose als Fallschirm und landet auf Les, der auf dem Tisch festgeschnallt ist. Dort benutzt man den Wachsbecher mit der Flüssigkeit mit den Stahlfesseln.

Den beiden Zombies zeigt man seine Kreditkarte. Auf dem Turm muß man die Falltür anklicken, die man an den anderslaufenden Brettern erkennt. Nachdem MAD WAX ein Friedensangebot abgelehnt hat, zeigt man auch ihm die Kreditkarte, worauf er seinen Revolver zieht. Nun klickt man auf die Seile der Glocke und wählt "pull", worauf Helmut die Initiative ergreift. Während er zur Glocke springt, das Wachs benutzen. Dann nach dem Revolver greifen und versuchen, ihn zu nehmen. Sobald Helmut sich hinter MAD WAK gebückt hat, das Handsymbol wählen und auf MAD WAX klicken.



DR. BOBO ANTWORTET

Conquest of Camelot

Sasha Schaefer aus Velbert kommt bei *Conquest of Camelot* nicht weiter. Er hat Sir Galahad das Elixier in den Katakomben gegeben und der Göttin den Apfel geopfert, doch nichts passiert.

Kann jemand einen kleinen Leitfaden schreiben, wie es nun weitergeht?

Fate — Gates of Dawn

Rainer Jeschke aus Bad Karlshafen hat ein kleines Schaltproblem.

Wie schaltet er den Teleporter in den Grotten von Ghamos-Level 1, Position 33 Nord, 25 Ost ab? Außerdem würde er gerne jemanden treffen, der Elementarsprüche beherrscht. Ist Euch schon jemand über den Weg gelaufen?

Wishbringer

Oldies, but Goldies. Meint auch Jörn Bruckmann aus Wolfsburg und abenteuert sich durch *Wishbringer* von Infocom. Hier ein paar offene Fragen von Ihm.

Wie befreit man den Gefangenen?

Welche Bedeutung haben Pelikan bzw. Geier.

Was hat das Bündel Laub oberhalb vom Friedhof für eine Bedeutung?

Wie kommt er in den Turm?



DR. BOBO ANTWORTET

Flight of the Intruder

Torsten Klottig aus Duisburg hat ein kleines Problem mit der Steuerung seines Düsenjets.

Nach dem Katapultstart reißt nach wenigen Sekunden die Luftströmung ab (Stall). Welcher erfahrene Pilot kann ihm bei diesem Problem unter die Arme greifen?

Elvira 2 — Jaws of Cerberus

Helmut Uhland aus Trochtelfingen ist in Stufe 10 und weiß nicht, wie man den Spruch Auferstehung mixt. Was benötigt er dazu? Wie bekommt er das Monster im Labor von der Tür weg? Wie verjagt er den Geist vor der Tür im Studio 2 im Haus. Viele Fragen, keine Antworten. Zeit für Eure Hilfe. Wie wäre es mit einer schnuckligen Komplettlösung?

Might & Magic III

Arek Tomaszewicz aus Mülheim/Ruhr sucht verzweifelt nach den "Hologram Sequencing Cards 001 und 006" Ohne die Kärtchen kommt er einfach nicht weiter. Sicher kann jemand von Euch für Abhilfe sorgen.

Die Antwort zu Spellcasting 101

Stefan Jokisch aus Gevelsberg beantwortet die Frage von Falko Rademacher.

Die Insel beherbergt 80 Einwohner, Falko fehlt also nur noch eine Seele. Bedauerlicherweise gibt es jedoch eine Seele (Noel), die überall auf der Insel erlöst werden kann (aber erst, nachdem Carol befreit wurde). Aus Falkos Angaben kann man daher nur schließen, daß er vermutlich Noel übersehen hat. Zur Sicherheit und als Service für andere Spieler deshalb die vollständige Liste der Namen.

Meadow: Blaise, Charlotte, Charlie, Ashby, Bernie

Forest: Robin, Woodrow, Gail, Leif, Dawn, Wolfgang, Ernest

West of House: Peg, Belle, Mikey, jack, Carmen, Matt, Dolly, Jim,

Riverside: Sandford, Barb, Clifford, Brooke, Bridgette, Rod

Living Room: Wilton, Wilhelm, Willie, Wilbur, Wilma, William, Will, Kitty, Jules, Pierre, Penny, Buck, Adlai, Nicholas, Ty, Adam

E Cellar: Dusty, Daisy, Archie, Betty, Gabby, Goldie, Connie, Lacey, Hardy, Lucy

British Aisles: Laurie, Bobby, Lulu, Gaylord, Lucille, Billy

Studio: Melody, Carol, Noel, Mike, Cy, Winnie, Blair, Humphrey

Kitchen: Patty, Stu, Waldo, Sherry, Pat, Ricky, Frank

Attic: Knute, Teddy, Bunny, Tom, Kermit, Bo, Bill

Die Antwort zu Leisure Suit Larry 3

Michael Pek aus Schwaikheim weiß ganz genau, wie man sich einen Rock aus Inselgras bastelt.

Zuerst müßt Ihr das Messer an der Treppe des Casinos schärfen (sharpen knife on stairs). Danach marschiert Freund Larry zum Chip'n'Dale. Vor dem Gebäude liegt ein deutlich sichtbares Gebüsch. Jetzt einfach (cut grass with knife) eintippen, und Ihr habt den Rohstoff für einen typischen Inselrock. War doch ganz einfach.

Die Antwort zu Immortal

Philipp Dembowski aus Frankfurt beantwortet Peter Reichs Hilferuf. Er hatte Probleme mit den drei Edelsteinen.

Den ersten Stein bekommt man, wenn man am Anfang des 2. Levels den "Charming Spell" anwendet und man dann beim Händler das Öl kauft. Jetzt sollte man den Stein einsammeln und weiter durch die nördliche Tür gehen.

Den zweiten Stein bekommt man, wenn man beim Händler das Öl einnimmt und in den Anfangsraum zurückgeht. Das Gem und das Schwert nehmen (beim Skelett), den Stein hinlegen und warten, bis die Säure den Diamanten aus dem Steim gelöst hat.

Den dritten Stein bekommt man, wenn man dem Diamantenschleifer den Staub ins Gesicht bläst.

Die Reihenfolge lautet wie folgt: Das erste Gem auf die linke Platte rechts vom Dreieck, das zweite Gem links vom Dreieck in der Mitte und das dritte Gem in die Mitte des Dreiecks legen. Nun öffnet sich eine Tür, und es kann weitergehen.

Die Antwort zu Spirit of Adventure

Rollenspielspezialist Frank Noe aus Zweibrücken beantwortet die Fragen von Michael Pernau.

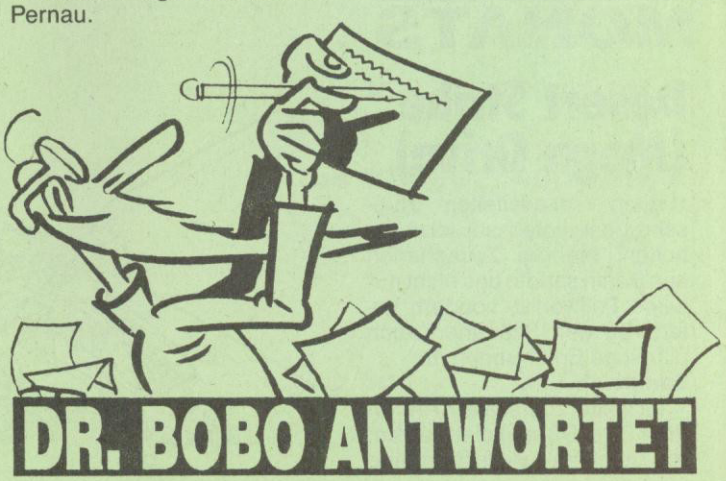
1. Die Tür im 4. Level von Segans Turm muß man rückwärts durchlaufen.

2. Zur Bewältigung der Fischseuche geht man wie folgt vor:
— In Somars Haus angeben, man käme von Lapa. Ihr bekommt ein Buch mit einem Schlüssel.
— Schlüssel im Tempel gegen einen anderen eintauschen.
— In Somars Villa finden wir unter einem Bild einen Runenring.
— In der Bücherei steht ein Buch über Dämonenbekämpfung.
— In einem Waffenladen kaufen wir einen "Nuks-Spiegel".
— Radin wird mit dem Spiegel von dem Dämon befreit. Als Dank beseitigt er das Seuchenproblem und gibt uns einen weiteren Runenring.

3. Die Tür im Keller des verlassenen Hauses in Elfrad drückst Du einfach ein (Cursor-Tasten).

Die Antwort zu First Samurai

Martin Kleisingen aus Beselich kann die Frage von Robert Pfeifer beantworten. Alle "Specials" sammeln, dann vom Start aus ganz nach rechts gehen, die Mauer hoch, ganz nach links, allen Speeren ausweichen. Über das Loch mit den zwei Nägeln springen, noch einmal kurz nach links, in den Teleporter stellen und Feuer gedrückt lassen. Du wirst zu einem Feuermeer "gebeamt", das mit dem Wasser aus den Eimern gelöscht wird. Jetzt die Stufen hoch und den Endgegner killen. Der Weg in den dritten Level ist frei.



DR. BOBO ANTWORTET



Während ich immer noch am zweiten *Desert-Strike*-Szenario knabbere (selbst Michael ist noch nicht durch), flattern jede Menge Paßwörter in die Redaktion. Mehran Zolfagharieh aus Berlin war mit Pad, Stift und Rakete der Schnellste und hat sich somit die 500 Mark für den "Tip des Monats" redlich verdient.

An alle Game-Boy-*Mega-Man-2*-Fans: Seid nicht allzu betrübt, daß mal wieder jemand schneller war. Thomas Grofigs Einsendung war als erste hier und wird somit auch veröffentlicht. Laßt Euch trotzdem nicht abhalten, weiterhin auszuprobieren was das Zeug hält. Vergewissert Euch jedoch vorher, daß Euer Tip nicht schon in einer vorhergegangenen *POWER PLAY* oder *VIDEO GAMES* veröffentlicht wurde.

Bis dahin: Modul- und Kabelbruch — Euer

Kurt

M1-Abrams Battle Tank (Mega Drive)

Um mit unendlicher Feuerkraft und einer unzerstörbaren Panzerung durch die Gegend zu rumpeln, benutzt Ihr einfach die Tastenkombination von T. W. Reich aus München. Während des Intros (Demos) hintereinander B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B und C drücken. Einziger Nachteil: Der Sprit kann Euch immer noch ausgehen.

Smash TV (Super NES)

Wer bei *Smash TV* auf dem Super NES schon am ersten Endgegner verzweifelt, möge folgende, von Thomas Lorenz aus Schwanewede stammende Level-Anwahl benutzen: Im Optionsmenü zweimal rechts, einmal oben, einmal unten, dann den rechten (R) und den linken Taster (L) drücken. Startet Ihr jetzt das Spiel, dürft Ihr zwischen den Obermotzen wählen.

Noch ein Tip aus der Redaktion: Geht auf den Schwierigkeits-Menüpunkt und drückt hintereinander L, R und oben. Jetzt lassen sich bis zu sieben Leben und Continues einstellen.

TIP DES MONATS

Desert Strike (Mega Drive)

Allen verzweifelten Hubschrauberpiloten sei jetzt geholfen: Mehran Zolfagharieh aus Berlin sandte uns nicht nur seine Paßwörter, sondern lieferte zu den Szenarien auch hilfreiche Erklärungen ab.

Campaign 1

Ihr solltet zuerst alle AAAs an der Küste (Dünen) plattwalzen. Am rechten Bildschirmrand wartet in einem Gebäude ein Extraleben. Nun nach der vorgegebenen Karte in der Anleitung weiterspielen.

Campaign 2

Paßwort: LQJAQRJ

Alle Ziele in der Reihenfolge des Statusberichtes zerstören. Die ZSU-Panzer von hinten angreifen, da sie nur langsam drehen. Auf keinen Fall auf die rot uniformierten Männlein ballern, da sie den Weg zun den Scud-Raketen zeigen. Auf die Scuds selbst so schnell wie möglich ausreichend viele Hellfire und Hydras abfeuern.

Campaign 3

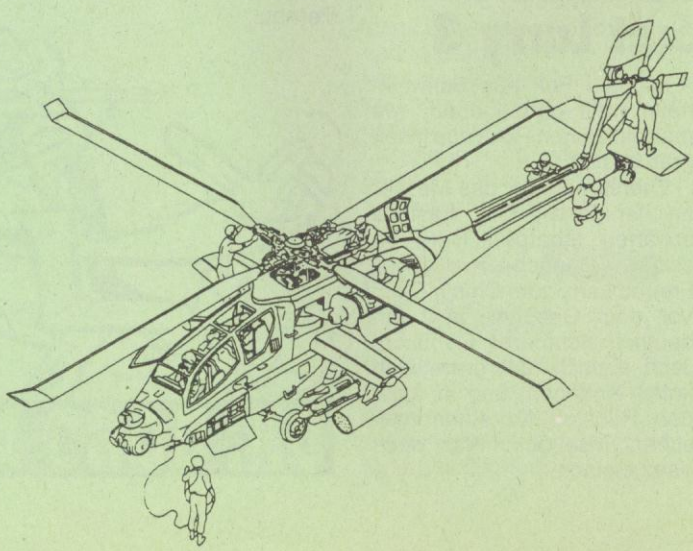
Paßwort: OLEHAHJ

Vorsicht vor den Raketen der M48-Panzer. Die Raketen sind sehr fix — die Panzer schwer zu zerstören. Auf den feindlichen Botschafter sollte nicht geschossen werden. Sammelt Ihr die MIAs auf See ein, unbedingt die Schnellboote abschießen, da sie später "Madmen" befreien und Euch angreifen. Die Raketensilos so schnell wie möglich mit Hellfires und Hydras in Schutt und Asche legen.

Campaign 4

Paßwort: TTEVBHH

Hier müssen alle ZSU-Panzer zerstört werden, bevor sie zu viele Öltanks vernichtet haben. Nachdem das erledigt wurde, die Spezialeinheit zum Landepunkt in den Ölfeldern bringen. Der Abholpunkt liegt in den Dünen. Vorsicht — in diesem Szenario gibt es Crotales. Mit zwei Hellfires und zwei Hydras sind sie jedoch kein Problem mehr.



Prince of Persia (Game Boy)

Alle Codes zum Animations-Spektakel *Prince of Persia* erhüpfte sich Tobias Götz aus der Bretzwil.

Level 2	07762075
Level 3	20615065
Level 4	95113115
Level 5	87018605
Level 6	47308635
Level 8	69900695
Level 9	11804685
Level 10	22430754
Level 11	95738444
Level 12	53620474
Level 12.1	44125464
Level 12.2	79029514

Super Contra (Super NES)

Wer *Super Contra* auf "Easy" durchgespielt hat, wird den letzten Satz ("Try Normal Mode") kennen. Wer jetzt an "Normal" scheitert und trotzdem nicht auf den Abspann verzichten will, der sollte folgenden, von Christian Tschernde aus Stuttgart stammenden Trick ausprobieren. Wartet bei Einblendung des frustrierenden Satzes ("Try Normal Mode") etwa zwei Minuten und Ihr kommt in den Genuß des Abspanns.

Star Trek (Game Boy)

Alle Paßwörter zum brandneuen Game-Boy-Importmodul *Star Trek* sandte uns Stefan Schneider aus Gümlingen in der Schweiz.

1. Planet:	0523.4
alle 4 Teile:	7552.3
2. Planet:	6541.2
alle 4 Teile:	5570.1
3. Planet:	4567.0
alle 4 Teile:	3516.7

Mystical Ninja (Super NES)

Wer die amerikanische Version dieses Klassikers besitzt, dürfte mit den japanischen Paßwörtern herzlich wenig anzufangen wissen. Michele Oliviero aus Lollar sandte uns die passenden "Codes".

Level 2:
W"kVV ?5Y22 tv!vg
jrY66 41Vg2 VgYV$
7
Level 3:

ELEKTROHANDEL NORD GMBH

Postfach 36, Neddersweg 2A, 2386 Fahrdorf
Telefon 04621/34632, Telefax 04621/34632

Commodore Homecomputer

	Stück	Preis
Commodore Amiga 500 Der creative Homecomputer • eingebautes Diskettenlaufwerk 3,5" • Maus • ohne Monitor	**1** **ab 10**	**792,- DM** **780,- DM**
Commodore Amiga 500 Plus Der creative Homecomputer • 1 MB RAM • eingebautes 3,5" Laufwerk • Kickstart 2.04 • Maus • ohne Monitor	**1** **ab 4**	**857,- DM** **844,- DM**
Commodore Amiga 600 Noch kleiner, noch creativer • 1 MB RAM • eingebautes 3,5" Laufwerk • eingebauter HF-Modulator • Memory-Card-Interface • Workbench 2.0 • Maus • ohne Monitor	**1** **ab 4**	**922,- DM** **909,- DM**
Commodore C 64 II Der erfolgreichste Mikrocomputer der Welt • 64 KB RAM • 20 KB ROM • ohne Monitor	**1** **ab 10**	**246,- DM** **241,- DM**
Philips BM 7502 BAS Monochrom-Monitor 12" grün, Auflösung bis 920x300 Punkte, Lautsprecher für Commodore C 64	**1** **ab 4**	**202,- DM** **198,- DM**

Quickjoy Joysticks

		Stück	Preis
Quickjoy SV 179 Junior • 2 Feuertasten • 6 Metallkontakte		**1** **ab 40**	**6,45 DM** **6,30 DM**
Quickjoy SV 122 • 2 Feuertasten • 6 Metallkontakte • Dauerfeuer		**1** **ab 40**	**9,05 DM** **8,65 DM**
Quickjoy SV 202 MG Zum Anschluß an Game Card oder I/O Card • 2 Feuertasten • 10 Mikroschalter für PC/XT/AT	**PC/XT/AT**	**1** **ab 40**	**20,75 DM** **19,45 DM**
Quickjoy SV 126 Jet Fighter • 2 Feuertasten • 6 Mikroschalter • regelbares Dauerfeuer • alle Funktionen am Pilotengriff		**1** **ab 36**	**21,60 DM** **20,65 DM**
Quickjoy SV 130 • Infrarotfernbedienung • große Reichweite • Pilotengriff		**1** **ab 40**	**42,70 DM** **40,20 DM**
Quickjoy SV 133 Megastar • High-Class-Joystick • sämtliche Funktionen • suberstabile Bauweise • Spielhallenkomfort		**1** **ab 24**	**35,00 DM** **33,70 DM**
Quickjoy SV 301 NI 5 • 2 Feuertasten • 6 Mikroschalter • regelbares Dauerfeuer • Pilotengriff • alle Funktionen am Griff • für Nintendo Spielekonsolen	**Nintendo**	**1** **ab 36**	**31,95 DM** **31,20 DM**

Versand per Vorkasse oder per Verrechnungsscheck.



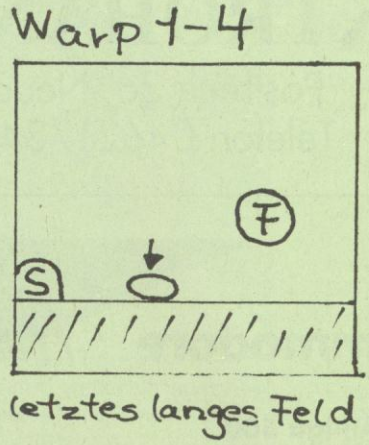
mN:ZZ P:WnL &z))§WI
»zW22 8&8I& £IW+B
K
Level 4:
vxW++ : **Herz** +nY Dq11!
$T:KK hG:!H +!:IR
J
Level 5:
Y-$$X L96I; VIn **Dreieck** L
DreieckxT4v 6%6$6 XLTn;
y
Level 6:
kX3n- wt$xj dg«$n
H&dOO -p$«z $n **Dreieck**
z1
Level 7:
zrvG; ?g;g! v/V;9
5P=DD mL;9 **Herz** ;9=;J
+
Level 8:
%»«XH 2DHq= 3D-XH
&"H%/ w4L»+ HT$dR
P
Level 9:
Z9VVY 8RYk5 9£/YY
=xY33 7&YJ5 YkVYW
V

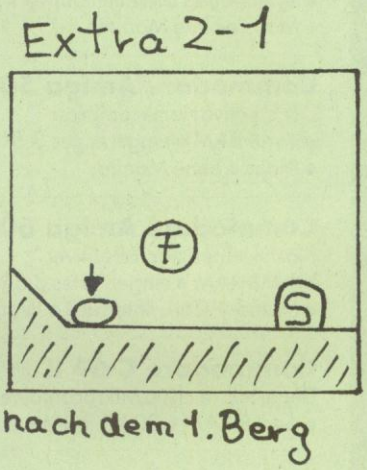
Adventure Island (Game Boy)

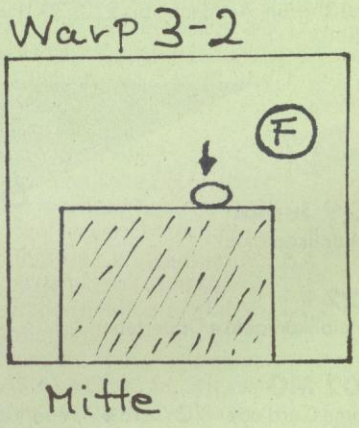
Gleich zwei hilfreiche Tips flatterten zum Game-Boy-*Adventure Island* in die Redaktion. Eine Level- oder besser Inselanwahl kommt von Siegert Andreas aus Wien. Im Titel solltet Ihr, noch bevor Ihr auf "Start" drückt, folgende Kombination ausprobieren: Rechts, Links, Rechts, Links, A, B, A, B. Nun erscheint ein Menü, in dem sich die gewünschte Insel aussuchen läßt.

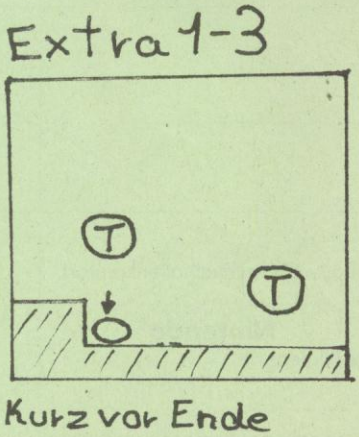
Sebastian Maier aus Wuppertal zeichnete die Karten, mit denen das Aufspüren der Bonusräume kein Problem mehr ist.

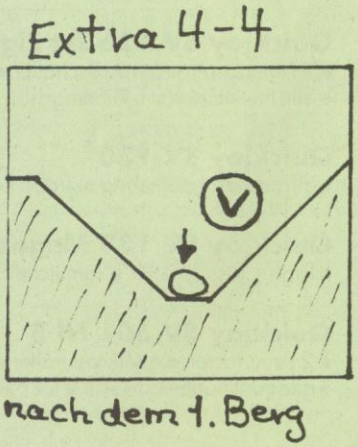
Alle "Extraeier" aus *Adventure Island* auf einen Blick

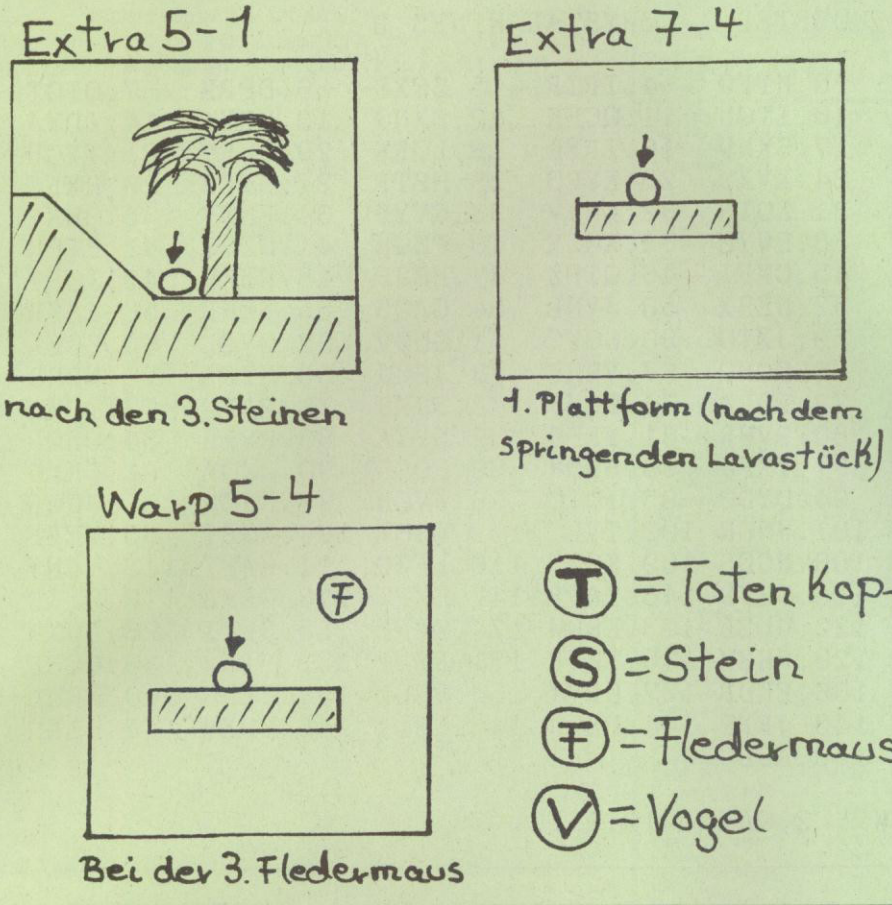












Speedball 2 (Mega Drive)

Um endlich einmal in der zweiten Liga mitzuspielen, gebt Ihr einfach das von Christian Kahlert aus Berlin stammende Paßwort ein:

LDJQ Cx6M 66Xc Ma0H
2bSt -4oh cGVD IBLI

Lakers vs. Celtics (Mega Drive)

Ebenfalls von Bastian Scharben aus Cuxhaven stammen die Paßwörter zu den NBA-Playoffs aus dem Basketball-Spektakel *Lakers vs. Celtics*. Ihr spielt hierbei die L. A. Lakers.

Spiel 1:	FLB LVG
Spiel 2:	FV2 BVB
Spiel 3:	F22 LVG
Spiel 4:	F26 LVS
Spiel 5:	FBL CZG
Spiel 6:	FBQ CZS
Spiel 7:	F26 QZS
Spiel 8:	FLL MOJ
Spiel 9:	FBL HOJ

dynatex

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Magic Troll (jp)	89,-
Crackdown (jp)	49,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Kid Cameleon (US)	119,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic t. Hedgehog (jp)	79,-
Quack Shot (jp)	89,-
Joypad Pro-2	39,-
Game Adapter	29,-
Wonderboy V (US)	119,-
Phantasy Star II (US)	109,-
Phantasy Star III (US)	109,-
Winter Challenge (US)	109,-
Warsong (US)	119,-
Desert Strike (US)	99,-
EA Hockey (dt)	99,-
Alisia Dragoon (US)	109,-
Heavy Unit (jp)	49,-
Super Shinobi (jp)	69,-
Infared Joypads (dt)	99,-
Power Clutch Joystick (US)	89,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Sonic t. Hedgehog (jp)	69,-
Alien Syndrome (jp)	69,-
Netzteil	29,-
Wide Gear	49,-
Fantasy Zone (US)	69,-
Ax Battler (US)	69,-
Crystal Warrior (US)	79,-
Donald Duck (jp)	59,-
Berlin Wall (jp)	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Awesome Golf	79,-
Xybots	79,-
Toki (US)	79,-
Crystal Mines II (US)	79,-
Super Squeak (US)	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Crossed Swords	299,-
Super Baseball 2020	329,-
Eight Man	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-
Mutation Nation	329,-
Last Resort	379,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Actraiser (US)	129,-
Super Soccer (US)	139,-
Tennis (US)	129,-
Final Fantasy II (US)	149,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Rival Turf (US)	129,-
Adv. Island (jp)	119,-
Joe & Mac (US)	119,-
Super Off Road (US)	129,-
Top Gear (US)	129,-
Smartball (US)	129,-
Super Scope 6	169,-

Nintendo GAME BOY

Adams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Marble Madness	69,-
Faceball 2000	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Turrican	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Mickey Mouse	69,-
Catrap	49,-
Snoopys Magic Show	49,-
Trax	69,-
Go Go Tank	69,-
Navy Seals	69,-
Robocop II	69,-
Sneaky Snakes	69,-
Pacman	69,-
Gauntlet II	69,-
Terminator II	69,-
Double Dragon	69,-
Bubble Bobble	69,-
Mysterium	59,-
Marus Mission	69,-
Solomons Club	59,-
Super Mario Land	48,-
Castlevania	69,-
WWF Superstars	69,-
Turtles	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-
Hunchback	69,-
Star Saver	59,-
Missle Command	59,-
Flash	69,-
Mega Man II	69,-
Asteroids	59,-
A-mazing Tator	59,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht

dynatex
Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter

dynatex
Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

ATARI LYNX PASSWOERTER CRYSTAL MINES 2

1.TSLA	2.UEPT	3.MTFQ	4.IRTR	5.ZCXP	6.DPRX	7.OIGT
8.YHYR	9.VYHK	10.ITCU	11.QCFK	12.BXNG	13.MOXA	14.IDWJ
15.RFVC	16.GHSI	17.SKHU	18.TRFN	19.LQRE	20.AURV	21.TYGU
22.FUIX	23.QFXV	24.XVXU	25.KYPO	26.HBTR	27.SFEB	28.HXRE
29.TRVJ	30.FQCS	31.ZOIH	32.LHJV	33.GVYU	34.EMTV	35.OHXY
36.GSTB	37.UXRC	38.PWYH	39.XQCE	40.PNGU	41.DZDI	42.PIPH
43.PKAV	44.TBUM	45.CXRI	46.QIPZ	47.HBJP	48.NXKU	49.IGPY
50.INUG	51.LPHD	52.NEBX	53.JVNL	54.CAQS	55.KEHL	56.EMSE
57.ZLAE	58.MSXV	59.JXTD	60.SOVS	61.GHGV	62.QVOZ	63.ZCEL
64.COYH	65.HJHT	66.DONQ	67.VBHF	68.JSMJ	69.HTRA	70.WBHD
71.MVJX	72.ANZI	73.EDLA	74.PCMN	75.YJKJ	76.RAIQ	77.ZRWH
78.ECMO	79.AOTP	80.SVWK	81.VRBD	82.SVYA	83.KRFH	84.CNQR
85.YNXR	86.XWQU	87.YXFJ	88.SRDW	89.PDSQ	90.QKOA	91.CKLQ
92.KHBA	93.MZKM	94.DYDO	95.IDIC	96.WVOM	97.NJCU	98.WUQR
99.BSZB	100.RERF	101.WNON	102.IVLC	103.PJOL	104.RGEI	105.WCEF
106.DSGY	107.PHVF	108.NCDS	109.KOMZ	110.LFXQ	111.WAET	112.YJNV
113.TAUJ	114.IMOZ	115.NBFD	116.ZAPR	117.BXFT	118.GEFA	119.QIKD
120.GMWJ	121.MKIH	122.ULEL	123.KBDW	124.QEFP	125.SFJX	126.LQXW
127.INMO	128.MNAD	129.RHEM	130.YHVR	131.FSHF	132.EIKJ	133.CQCR
134.AIYA	135.SXOE	136.EKDR	137.DRVY	138.RGUM	139.FEDC	140.PRKL
141.ONKO	142.QXPL	143.JRXP	144.PADJ	145.KGLI	146.FDXR	147.BLKS
148.TJGB	149.QKBT	150.AUEC				

BONUSLEVEL: 1.KQVW 2.QATR 19.WIFC

Crystal Mines 2 (Lynx)

Kai Maaz aus Dresden zockte, auf der Suche nach den 150 *Crystal-Mines-2*-Paßwörtern, in endlosen Nächten seinen Lynx-Batterievorrat leer. Außerdem gibt's noch drei Bonus-Level-Paßwörter.



Mega Man 2 (Game Boy)

Von Thomas Groffig aus Meckenheim stammen die folgenden *Mega-Man-2*-Codes.

1. Runde

Wood Man:
A1, A3, B3, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man:
A1, A3, B4, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man, Air Man:
A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4

Wood Man, Metal Man, Air Man, Clash Man:
A4, B1, B3, B4, C1, C2, C4, D1, D3

2. Runde

rechts oben:
A1, A4, B3, B4, C1, C4, D4

rechts oben, rechts unten:
A1, A4, B3, B4, C1, C2, C3, D1, D4

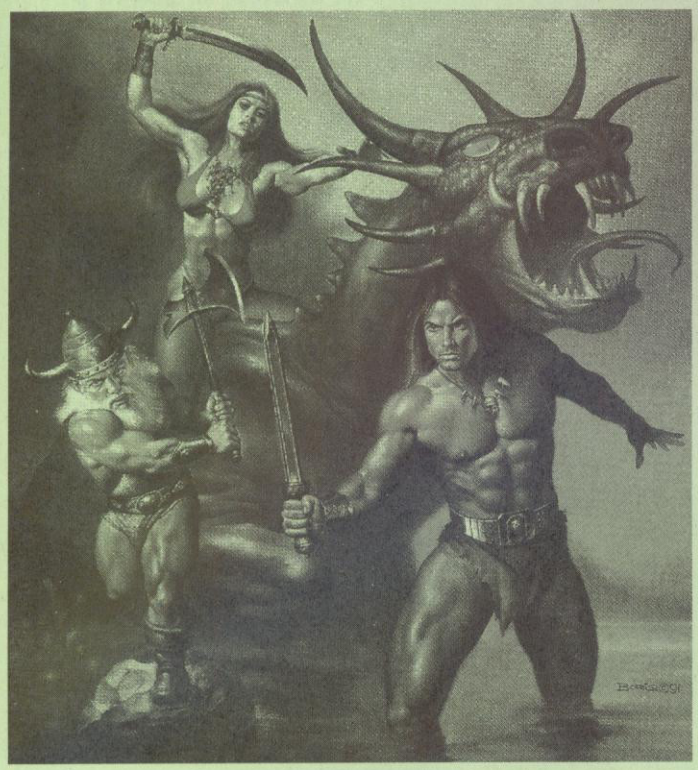
rechts oben, rechts unten, links oben:
A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D4

Dr. Wily:
A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

Golden Axe 2 (Mega Drive)

Um jede Menge Zauberblöcke zu ergattern, benutzt Ihr am besten den Trick von Laurent Solazzi aus Luxemburg.

Sobald Ihr auf einen Endgegner trefft, den "Magic"-Knopf gedrückt halten. Habt Ihr ihn erledigt (mit gedrückter Taste), laßt Ihr die Zwerge in der Bonusrunde unbehelligt und haltet dafür die Taste immer noch gedrückt. Startet Ihr ins nächste Level, den Knopf sofort loslassen und mit Magie spielen.



Paßwort	Anzahl der Bälle	Punkte
0956335555	33	000555000
VRELEPT8MH	30	—
QRELEHTD6C	25	010445500
67ELDWWOMB	20	042727100
L8AM2UJPZU	15	043369700
TECHNOSOFT	10	002000000
DEVILCRASH	07	000390000
OVELEPONMO	05	000437900

Devil Crash (Mega Drive)

Bastian Scharben aus Cuxhaven sandte uns alle möglichen Paßwörter zum Horror-Flipper *Devil Crash*.

PJPHF 3DSGV G4
Tag Team (2 Spieler):
BFUKS N2IUV MP
ND7Z3 SP7OT CQ
ND7ZL C77OT CQ

Super Fire Pro-Wrestling (Super NES)

Patrick und Björn Gronych aus Braunfels prügelten sich durch *Super Fire Pro-Wrestling*. Hier die letzten Paßwörter der drei Spielmodi.

Single Mode:
LRZVZ ESC2S KH D23ZV H7RLN 2X
D23ZF XPRLN 2X
Tag Team Mode (1 Spieler):
D2PNY K4LRX QN
PJPHV LTSGV G4



HAMO

HARDWARE - SOFTWARE - ZUBEHÖR



☎ 02162/12073 Fax: 02162/30092 BTX: HAMO#

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Abandoned Places d	89.50*	79,50
Aces of Pacific	109.50*	a. A.
Advanced Tennis	-	69.50
Air Support	-	64,50
Airbus 320 d	99.50	99,50
Alcatraz	-	79,50
Altered Beast	-	29.50
Amberstar d	-	89,50
Amnios d	-	59,50
Another World	89.50	79,50
Apydia	-	69,50
AquaVentura	-	59.50*
B 17 d	129.50*	-
Bards Tale Constr.	79.50*	79,50*
Bards Tale Trilogy	89.50*	79,50*
Battle Isle d	89.50	79,50
Battle Isle Datadisk	59.50	49.50
Birds of Prey	-	79.50
Black Crypt d	89.50	79,50
Bravo Romeo Delta	-	89.50
Bundesl. Man. Pro.	69.50	69,50
Castles d	79.50	69,50
Civilisation D	99.50*	79.50*
Conquestator	-	89.50
Covert Action	99.50	89,50
Crime Wave	-	49.50
Crisis of Cremlin	-	99.50*
Cross Dos	-	79.50
D-Generation	a. A.	59.50*
Dark Queen o Krynn	a. A.	79.50*
Das Schwarze Auge	79.50*	79,50*
Death Knights Krynn	79.50	79.50
Die Hard 2	a. A.	59.50
Die Kathedrale	-	89.50
Dinablaster	a. A.	69.50*
Discovery	a. A.	69.50
Documentum 2.0	-	198.50
Dune Wüstenplanet	89.50	a. A.
Dungeon Master	79.50*	-
Eco Quest	89.50	a. A.
Elvira 2 d	89.50	79,50
Enchanted Lands	a. A.	49.50
Epic	79.50*	79.50
Eye of Beholder 2 d	89.50	79.50*
Eye of Beholder	89.50	69,50
Falcon Mark 3.0	119.50	-
Fighter Command	69.50	69.50
Fire & Ice	a. A.	79.50*
Fireteam 2200	a. A.	79.50
Free D.C.	79.50*	a. A.
Gateway Savage Fr.	79.50	79,50
Go	99.50	64,50
Goblins	79.50	69,50
Godfather	79.50	69,50
Golden Eagle	69.50	59,50
Gunship 2000 d	99.50	a. A.
Heart of China d	89.50	84,50
Heart of Dragon	-	64,50
Heimdall	79.50	79.50
Heroes of the 357	a. A.	79.50*
Home Alone	79.50	69,50
Hook	79.50*	59.50*
Imperator	89.50	79,50
Indy Heat	69.50*	59,50
J. B. Football	-	59.50*
Jaguar XJ	a. A.	79.50*
John Madden Footb	-	59.50
Kaiser d	99.50	99,50
Kings Quest 4	89.50	89.50
Kings Quest 5 d	99.50	89,50
Laura Bowe	99.50*	a. A.
Leander	-	69.50
Legend	79.50	79,50
Lemminge	59.50	49,50
Leather Goddesses	139.50*	-
Life and Death 2	79.50	79.50*
Links	89.50	89.50
Lord of the Rings	79.50*	a. A.
Lotus Esprit 2	-	59,50

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
LS Larry 5 d	89.50	89,50
Mad TV d	89.50	79,50*
Magic Candle 2 d	89.50	79.50*
Megatravellar 2 d	89.50	79.50*
Microprose Golf d	a. A.	89,50
Microprose G. Prix d	a. A.	89,50
Midwinter 2 d	109.50	99.50
Might & Magic 3 d	89.50	89,50
Monkey Island 2 D	89.50	79,50*
Myth	a. A.	59.50*
Nova 9	89.50	a. A.
Ork	-	59,90
Pacific Island	79.50	69.50
Panzer Battles	-	69.50
Paperboy 2	-	64,50
Parasol Stars	-	69,50
Patton Strikes Back	89.50	79,50*
Pinball Dreams	a. A.	59,90
Plan 9 Outerspace	a. A.	99.50*
Police Quest 3 d	89.50	89,50
Pools of Darkness	79.50	79,50
Popolous 2	-	69,50
Powermonger	79.50*	59.50
Powermonger Data	a. A.	39,50
Pro Flight	-	99,50
Project X	-	64,50
Race Drivin	-	69,95
Railroad Tycoon d	89.50	89,50
Realms	79.50	69,50
Rebel Racer	-	59,50
Red Baron deutschl	89.50	79.50*
Resolution 101	-	39.50
Return of Medusa d	79.50	69,50
Riders of Rohan d	89.50	79.50*
Rocketeer	69.50	79.50*
Sargon 5	79.50*	a. A.
Shadowlands	79.50*	79,50
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89,50
Simpsons	79.50	59,50
Soul Crystal d	79.50	69,50
Space Guns	69.50	69.50
Space Quest 4 d	89.50	79,50
Special Forces	99.50*	89,50
Starbyte Soccer d	79.50	79,50
Steel Empire	69.50	69.50
Steigenberger Hotel	69.50	69,50
Storm Master d	79.50	79,50
Super Tetris	99.50	a. A.
Suspicious Cargo	-	59.50
S.W.O.T.L.	89.50	-
S.W.O.T.L. HE 162	49.50	-
Syncro Express 3	-	99.50
Traders	-	69.50
Teenage Turtles 2	79.50	59.50
Titus the Fox d	69.50	59,50
Treasure Savage Emp	79.50	79.50*
Twighlight 2000	99.50*	a. A.
Ultima 6	89.50	79,50
Ultima 7	89.50	a. A.
Ultima Underworld	89.50	a. A.
Ultima 4/5/6	89.50	-
Uncharted Waters	119.50	-
Utopia	-	79,50
Vengance Excalibur	79.50	79,50
Vikings	a. A.	89.50
Viruscope 1.6	-	59.50
Vroom	-	59.50
Wayne Gretzky 2	59.50	59.50
Willy Beamish d	89.50	79,50
Wing Commander 2 d	89.50	-
Wing C. Special Op.	49.50	-
Winter Challenge	79.50*	a. A.
Winzer d	79.50	69,50
Wolfchild	-	69.50
Wreckers	69.50	a. A.
Wrestlemania WWF	79.50	64,50
Winter Challenge	79.50	79.50*
X-Copy Tools (NEU)	-	84.50

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA

512 KB intern A500 Uhr/Akku	79.-
1 MB intern A500 PLUS	159.-
1,8 MB intern A500, Uhr/Akku	299.-
2 MB intern A200 (bis 8MB)	379.-
ACTION REPLAY MK3 A500	189.-
ACTION REPLAY MK3 A2000	249.-
CDTV Trackball Controller	259.-
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	169.-

COMMODORE VOLKSMODEM

Amiga/PC/Atari, bis 2400 bps MNP5, V.42bis, mit FTZ	389.-

MÄUSE FÜR ALLE AMIGA

HiRes Mäuse ab	49.50
Optische Mäuse ab	99.50
Kabellose Infrarot-Maus	179.50
GRAVIS-Maus-Stick	249.50
Brush-Pen, der "Maus-Kuli"	129.50

Komplettlösungen lieferbar ab 29.50
z.B. ELVIRA 2, EYE OF BEHOLDER 2, FATE-GATES OF DAWN, ULTIMA 6, MIGHT&MAGIC 3, MONKEY ISL. 2,

Advanced GRAVIS Joysticks

der Allerbeste	schwarz	89.95
für AMIGA und PC	transparent	99.95

Advanced ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur **99.95**

Competition Pro Grafitti	29.50
Cruiser Clear	49.50
AdLib deutsche Version	149.-
AdLib GOLD, Stereo	498.-
ROLAND LAPC-1, dt. Version	949.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	**989.-**
Soundblaster 2.0	289.-
Soundblaster Pro	579.-
THUNDERBOARD	**259.-**
CD-ROM zum Soundblaster Pro	849.-
PHILLIPS CDD461 komplett, Einführungspreis	**899.-**
Aktivboxen, für alle Karten	89.-
Aktivboxen für alle AMIGA	79.-
OKI-Laser OL 400	1995.-
Fuijitsu DL 900	**799.-**
Fuijitsu DL 1100, Colorversion	989.-
Modem, MNP5, V.42bis, FTZ	**389.-**

HAMO oHG Meier, Richartz & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1 - Versand & Laden - damit sich auch der weiteste Weg wirklich lohnt! Ladenpreise können variieren. HAMO - Alles klar!

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-.
Mit (*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
Bestelltelefon: 02162/12073 Montags - Freitags 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# (Preisausschreiben), >Händleranfragen erwünscht!<

Kid Icarus (Game Boy)

Die Karte zum letzten *Kid Icarus*-Level kommt von Andreas Siegert aus Wien. Hier noch einige zusätzliche Bemerkungen zur Zeichnung:

z: zerstörbare Blöcke (zirka 20 Hammerschläge)

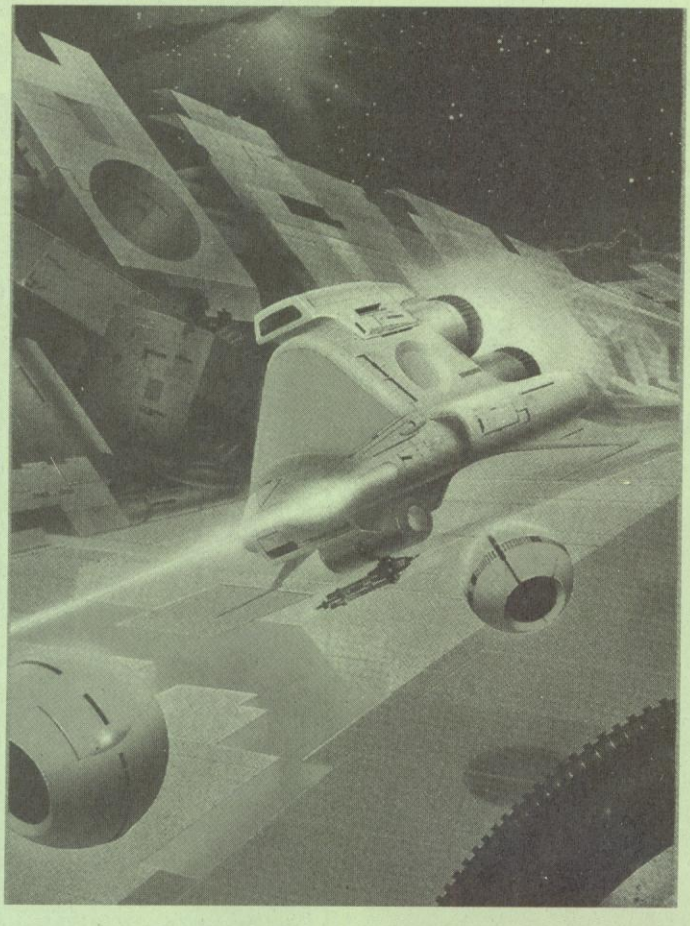
y1: "Lebensraum"

y: Laden

gekreuztes O: Vier Gegner fallen von der Decke. Sammelt alle Herzen ein und wiederholt dieses mehrmals. Euer Kontostand steigt erheblich.

Erster Endgegner: Fliegt von A nach oben, wechselt nun die Seite, schießt auf den Obermotz und fliegt, immer noch auf ihn schießend, unter denselben. Diese Taktik mehrmals wiederholen und schon segnet er das Zeitliche.

Zweiter Endgegner: In Gesichtshöhe fliegen und ballern, was das Zeug hält. Das Fliegen dabei jedoch nicht vergessen. Segnet er das Zeitliche, wartet der Abspann.



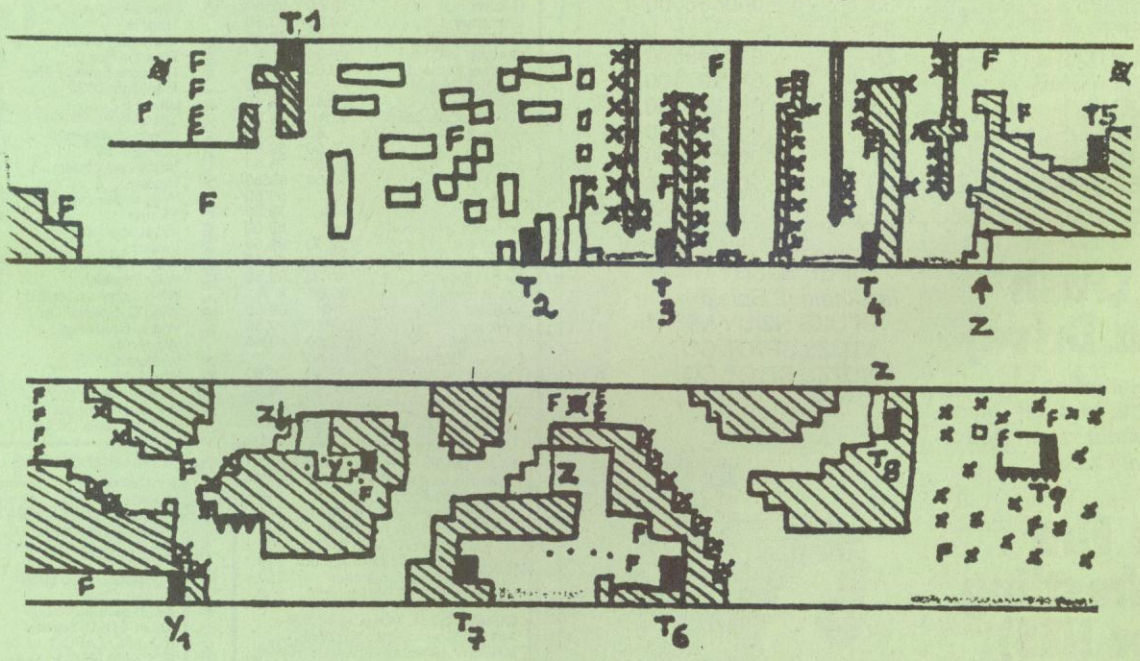
Final Fantasy Legend 2 (Game Boy)

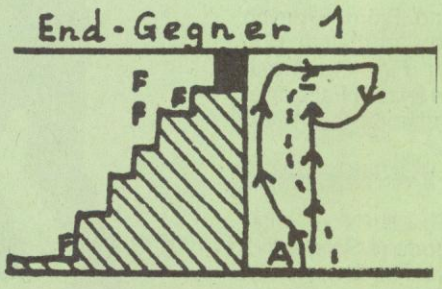
Ein kleines Soundmenü entdeckte Ulrich Wiegand aus Kaufungen. Drückt im Titelbild einfach die Knöpfe Start, Select und B gleichzeitig und schon erscheint ein Menü, mit dem sich alle grandiosen Musikstücke anhören lassen.

Hyperzone (Super NES)

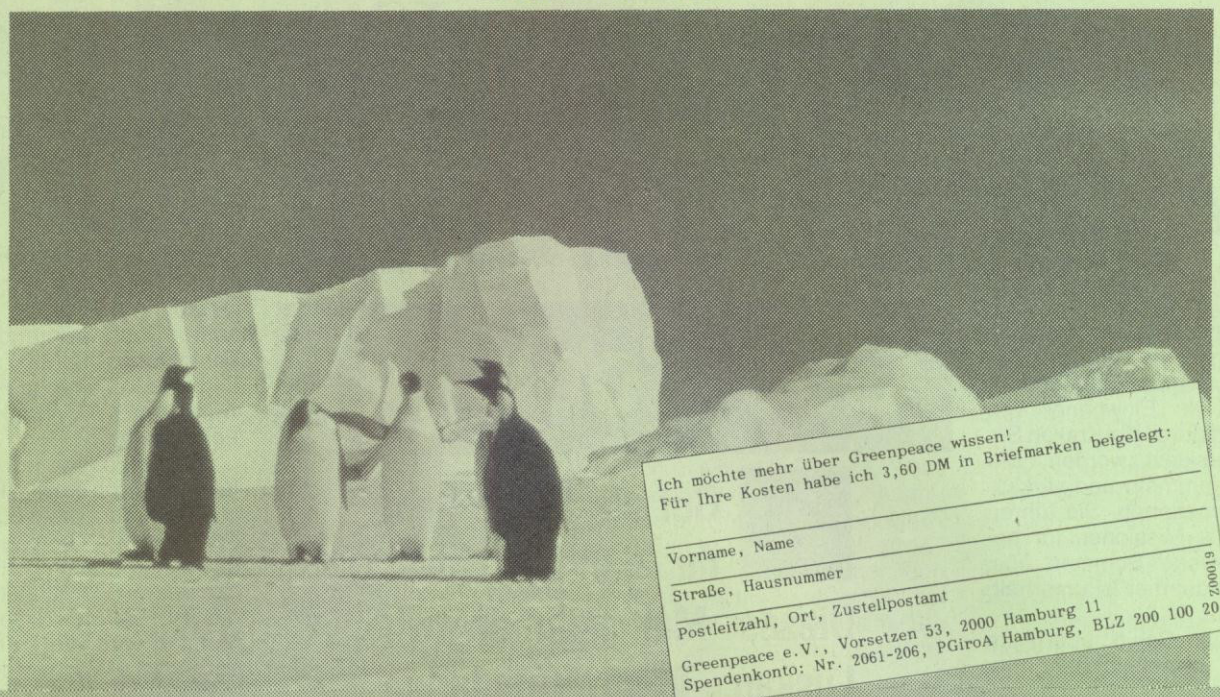
Hyperzone-Soundmenü gefällig? Sämtliche akustischen Spielereien dürfen mit folgender Tastenkombination angehört werden. Im Titelbild einfach die Tasten L und R gedrückt halten und "Start" betätigen — schon erscheint das Menü. Nun darf der geplagte 3-D-Freund allen fetzigen Musiken lauschen, ohne dabei auch nur einen Feuerknopf-Finger zu rühren.

1: Inforaum 2: lebensauffrischung 3: Geschäft
4: Fledermausraum 5: Zeus-Übung 6: Fledermausraum
7: Lebensauffrischung 8: wie Raum 7 9: Zeus-Übung





GREENPEACE



M·S·B·K Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

/0009

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081/82 Fax 50878

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIAL-VERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software für alle Konsolen z.B. Atari Lynx, Super NES, NEO-GEO, GAME BOY, MASTER, NES.

Durch große Lagerhaltung die meisten Titel sofort lieferbar!

SEGA MEGA DRIVE Spiele

Sokoban US	69,-	Crackdown JP	49,-
Wardner US	69,-	Hellfire JP	49,-
Spiderman JP	59,-	Raiden JP	79,-
Elemental Master JP	59,-	Phelios JP	49,-
Golden Axe II JP	69,-	Super Shinoi JP	79,-
Wonderboy 3 JP	49,-	Streets of Prage JP	79,-

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Spiel	ab DM 379,-
(Setspiel bitte telefonisch erfragen)	
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel	nur DM 299,-
***Grundgerät** (Import)	nur DM 269,-
Joypad Pro 2 (Dauerfeuer)	DM 49,-
Joystick Genestic (Pilotengriff)	DM 69,-
Spiele Adapter (für Import-Spiele)	DM 29,-

Desert Strike	109,-	Jordan vs. Bird	99,-
Slatterhouse II	a.A.	Monaco G.P. 2	109,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

* Die so gekennzeichneten Geräte ohne FZZ-Nr.Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Deutschen Bundespost kann als Ordnungswiedrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

MEGABOINK

MEGA DRIVE
S.NES/FAMICOM
NEO - GEO
PC ENGINE
GAMEBOY
GAME GEAR

SUPER - AUTOMATEN PLATINEN

VERSAND + LADEN
Mo,Mi,Fr : 14.00 - 19.00
kostenlose Preislisten !!!

MEGABOINK
Prüfeninger Weg 9
8401 PENTLING (Regensburg)
FAX : 0941 - 949325

tel. 0941 - 998376

Mega Drive • Master System • GameGear
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Clue-Book (4)

Gut die Hälfte habt Ihr nun geschafft. Dieses Mal nehmen wir Luskan, Tuern, Gundarlun und den Hosttower of the Arcade unter die Lupe.

PURPLE ROCKS

Zwei Inseln befinden sich in den Purple Rocks, Trisk (im Westen) und Utheraal (im Osten). Die Einwohner von Trisk sind durch die Kraken Society versklavt worden. Die Kraken sammeln und verkaufen Informationen. Sie führen auch üble Missionen für bemerkenswerte Summen aus. Ihr Hauptquartier ist unterhalb von Yartar.

Ist Euer Schiff überfallen worden, werdet Ihr bei Utheraal stranden.

Ausruhen könnt Ihr nur a) in den Fortress Außenposten, nachdem Ihr sie von Kraken befreit habt, oder b) im Leuchtturm, nachdem die Piraten getötet worden sind, oder c) in einem der Häuser, die Besuch empfangen.

Fünf Gruppen von Scrags oder Northmen greifen an.

1. Hier standet Ihr. Die Überreste Eures Schiffes werden an Land gespült.

2. Der Ortsvorsteher wohnt hier. Er erzählt einiges über die Kraken.

3. Gäste sind hier willkommen. Bleibt, wenn Ihr Euch ausruhen oder Sprüche merken müßt.

4. Von hier aus könnt Ihr den großen Kraken Fortress sehen, der von der anderen Insel hochragt.

5. Ein kleiner Leuchtturm. Mehrere Piraten und ein Scrag plündern den Raum. Nach dem Sieg wird Euch angeboten die Lampe des Leuchtturms zu löschen. Mit der gelöschter Lampe verzögert sich die Ankunft von Vaalgamons Schiff am Hauptquartier. Ihr habt mehr Zeit den Streitkräften, die Pearl Chest bewachen, den Weg abzuschneiden.

6. Ein kleines Boot ist hier festgemacht. Benutzt es, um nach Trisk überzusetzen. Dort befindet sich das Krakenhauptquartier.

7. Kraken-Wächter und ein Otyugh bewachen den Außenposten. Nachdem Ihr den Kampf gewonnen habt, findet Ihr die Hälfte von einer verschlüsselten Nachricht. Geht durch das Westtor. Dort findet Ihr das Boot zum Übersetzen zum Krakenhauptquartier.

8. Eine Gruppe Scrags essen am Strand Fisch. Sie greifen an.

9. Krakenwächter und ein Margoyle wachen hier. Nach dem Kampf findet Ihr die andere Hälfte der Nachricht.

Benutzt die Journaleinträge 36 und 49 (nicht 52, der ist falsch), um die Nachricht zu entschlüsseln. Ihr lest: Umständen allen unter sie bewacht. Schloßes des Ecke südwestliche die in sie Wachen die bringen werden bedroht Wachen die sollten. Getragen Dock zum Südtor das durch aus Versteck vom wird Statue die. Lest die Worte rückwärts, um die Nachricht zu verstehen.

KRAKENHAUPTQUARTIER

Ihr landet an einer abgelegenen Stelle des Strandes. In dem massiven und gut befestigten Komplex liegt die Statue of the West.

Die Statue of the West liegt in einer aus einer Riesenperle geschnitzten Truhe. Sie ist in einem Tresorraum, in den nicht einmal mit 10000 Gruppenstärke eingebrochen werden kann. Doch während es zu Vaalgamons Schiff transportiert wird, ist es angreifbar.

Alarm und die Wächter der Perlentruhe

Die Perlentruhe mit der Statue wird durch den Krakenkomplex getragen, dann durch Korridore zum Pier. Das Ganze dauert 30 Spielminuten, von der Zeit an gerechnet, wo Ihr die Insel betretet. Die ersten 20 Minuten wird die Truhe nicht durch extra Wachen begleitet.

Wenn Ihr das Licht im Leuchtturm bei Utheraal gelöscht habt, verzögern sich die Zeiten auf 40 Minuten, mit 30 Minuten ohne besondere Bewachung.

Ihr müßt die Wachen so schnell wie möglich ausschalten und die Statue an Euch nehmen, ohne den Alarm auszulösen. Ist der Alarm erstmal geschlagen, wird der Kampf um die Truhe erheblich schwerer.

Der Alarm wird ausgelöst:

a) Ein Krakenwächter flieht.

b) Ihr flieht vor einem Kampf mit Krakenwächtern.

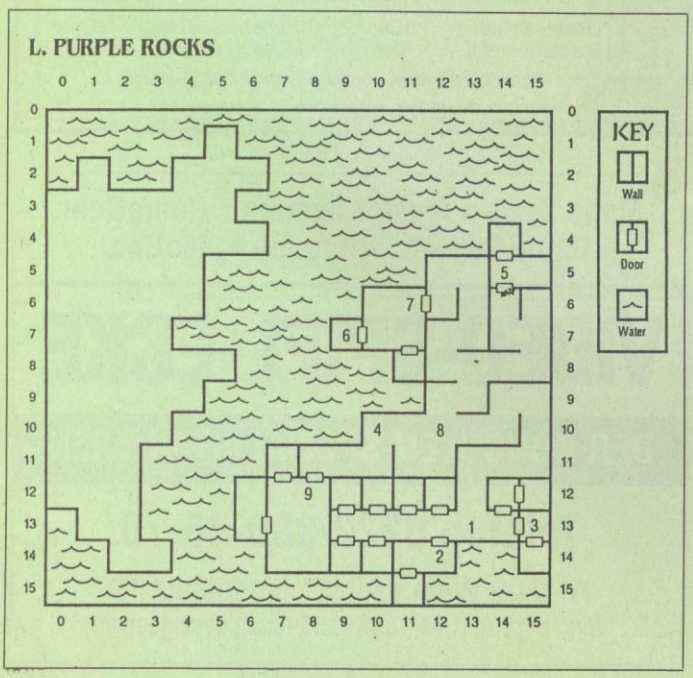
c) Ihr tretet auf den Hauptweg zur Vordertür des Komplexes.

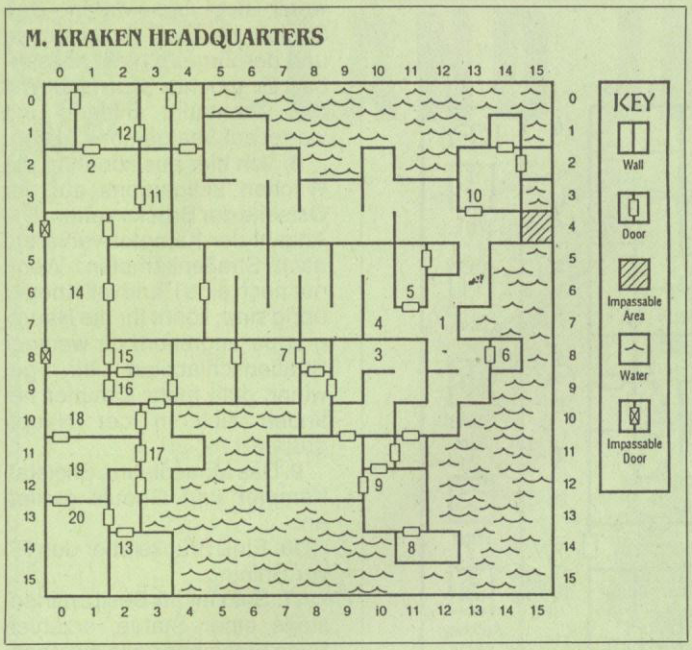
Wenn der Alarm ausgelöst wurde, wird die Perlentruhe unweigerlich tiefer in den Komplex gezogen. Je tiefer sich die Truhe im Komplex befindet, desto mehr Monster eilen den Wächtern zu Hilfe. In der südwestlichen Ecke bleibt die Truhe stehen, bis Ihr sie Euch errungen habt.

Verlaßt Ihr die Insel ohne Statue, findet Ihr den Alarm bei einer Wiederkehr ausgeschaltet und alles beginnt von vorn.

Ihr müßt so schnell wie möglich das Dock erreichen, ohne den Alarm auszulösen. Sobald Euer Boot anlegt, achtet auf die Zeit. Vergeßt nicht 10 Minuten dazu zu zählen, wenn das Licht im Leuchtturm gelöscht wurde. Geht direkt nach Süden zum südlichen Fortress. Ihr müßt hier durch, um das Pier zu erreichen, an dem Vaalgamons Schiff liegt.

Versichert Euch, daß Ihr für den Kampf am südl. Fortress (£9 und £7) gewappnet seid, da







ein Fliehen automatisch den Alarm auslöst. Aus dem gleichen Grund dürft Ihr auch keinen Krakenwächter entkommen lassen. Nehmt an keinen anderen Kämpfen mit Otyughs oder mit anderen Außenposten teil. Geht zum Raum mit Enchounter-16. Benutzt den LOOK-Befehl, um die Zeit verstreichen zu lassen, wenn Ihr den Raum vor 10 Minuten betretet.

Kommt Ihr später, benutzt die Hilfslinien am Boden, um die Truhe zu finden. Ihr werdet auch auf mehr Feinde treffen.

Ausruhen könnt Ihr a) im Außenposten, nachdem die Kraken beseitigt worden sind und b) im Scrag-Schloß, nach erfolgreicher Räumung.

Mehrere Gruppen von Krakenwächter patrollieren die Stecke des Hauptweges zur Festung (Gebiet westl. von Enchounter-4). Es gibt keine begrenzte Anzahl von Kämpfen und der Alarm wird ausgelöst, wenn Ihr den Komplex auf diesem Wege erreichen wollt.

Margoyles und Krakenwächter bewachen die Festung. (bei Enchounter-4 angefangen). Die Kämpfe sind hart und auch hier ist keine Höchstanzahl festgelegt.

Kleinere Gruppen von Scrags patrollieren die nordwestl. Küstenlinie. Nach dem Tod des Scrag-Anführers gibt's noch einen Kampf mit Scrags. Danach ist das Gebiet sicher. Meidet die Gebiete, bis die Statue of the West sicher ist.

1. Hier landet Ihr und versteckt Euer Boot. Ihr könnt jederzeit zurückkommen und mit oder ohne Statue abfahren. Ihr werdet von der See automatisch nach Neverwinter getragen.

Bevor Ihr die Insel mit der Statue verlaßt, solltet Ihr geheilt und alle Sprüche gemerkt sein. Eine schwere Begegnung steht Euch in Neverwinter bevor.

2. Der Thronraum im Scrag-Schloß.

3. Von hier oben könnt Ihr Vaalgamons Schiff sehen, das auf seinem Weg nach Kraken-Harbour ist. Der General steht auf der Brücke und überwacht die Ankunft.

4. Alarmauslöser. An diesem Punkt am Hauptgang wird der Alarm ausgelöst. Krakenwächter greifen an.

5. Krakenwächter spielen Karten. Ihr müßt angreifen oder fliehen. Greift Ihr an, ist es ein leichter Kampf. Flieht Ihr, wird der Alarm ausgelöst und Ihr müßt gegen mehr Wachen kämpfen.

6. Die Gruppe von Krakenwächtern ist auf Wachposten eingenickt. Einer wird von Eurem Eintreten aufgeweckt. Greift Ihr an, ist es ein leichter Kampf. Flieht Ihr, wird der Alarm ausgelöst und Ihr müßt gegen mehr Wachen kämpfen.

7. Es besteht eine 50prozentige Chance, daß Margoyles Euch auflauern, und 50 Prozent, daß sie einen Raum weiter westlich warten.

8. Einige Otyughs befinden sich im Raum. Nach dem Kampf findet Ihr in ihrem Müllhaufen eine Karte vom Pier und Umgebung.

9. Es besteht eine 50prozentige Chance, daß Kraken Euch auflauern, und 50 Prozent, daß sie einen Raum weiter westlich warten.

10. Krakenwächter.

11. Mehrere Scrags essen etwas. Der Anführer hat ein +1-Schild.

12. Scrags.

13. Otyughs.

14. Hier liegt die Perlentruhe zwischen 0 bis 10 Minuten, nachdem Ihr gelandet seid. Viele Krakenwächter beschützen sie.

15. Hier befindet sich die Perlentruhe zwischen 10 bis 20 Minuten, nachdem Ihr gelandet seid. Viele Krakenwächter beschützen sie. Es ist einer der besten Orte zum Angriff. Jedoch ist es schwer in der Zeit hierher zu kommen, ohne den Alarm auszulösen.

16. Hier steht die Perlentruhe zwischen 20 bis 30 Minuten, nachdem Ihr gelandet seid. Viele Krakenwächter beschützen sie. Es ist ein guter Ort zum Angreifen.

17. Am Pier liegt Vaalgamons Schiff. Die Truhe ist 30 und mehr Minuten nach Eurer Landung hier zu finden, wenn kein Alarm ausgelöst wurde. Zusätzlich zu den Krakenwächtern bewacht auch ein Margoyle den Schatz.

18. Hier befindet sich die Truhe 10 bis 20 Minuten, nachdem der Alarm ausgelöst wurde. Zusätzlich zu den Krakenwächtern bewacht auch ein Otyugh die Truhe.

19. Hier steht die Truhe 20 bis 30 Minuten, nachdem der Alarm ausgelöst wurde. Zusätzlich zu den Krakenwächtern bewachen eine kleine Gruppe Otyugh die Truhe.

20. Hier steht die Truhe nach 30 Minuten und länger, wenn der Alarm ausgelöst wurde. Zusätzlich zu den Krakenwächtern bewachen eine größere Gruppe Otyugh den Schatz.

SECOMBER

Ihr könnt Amanitas hier besuchen, nachdem Ihr ihn in Everlund befreit habt. Er gibt Euch Hinweise zu der Suche nach den Statuen.

Außer in den Straßen könnt Ihr überall ausruhen.

Keiner lauert Euch an diesem friedlichen Ort auf.

1. Inn of the Eccentric Owl.

2. Anthamas' Armory.

3. River Shining Boat Rentals.

4. Amanitas' Haus.

5. Ein Schild warnt davor, heutzutage Richtung Osten zu reisen. Es sei gefährlich.

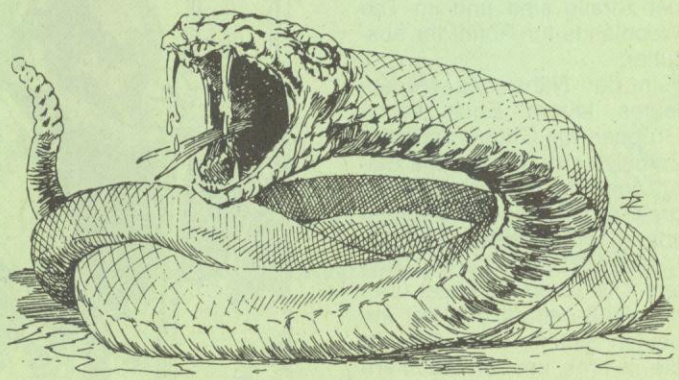
6. Einige Gnolls bewohnen dieses Haus.

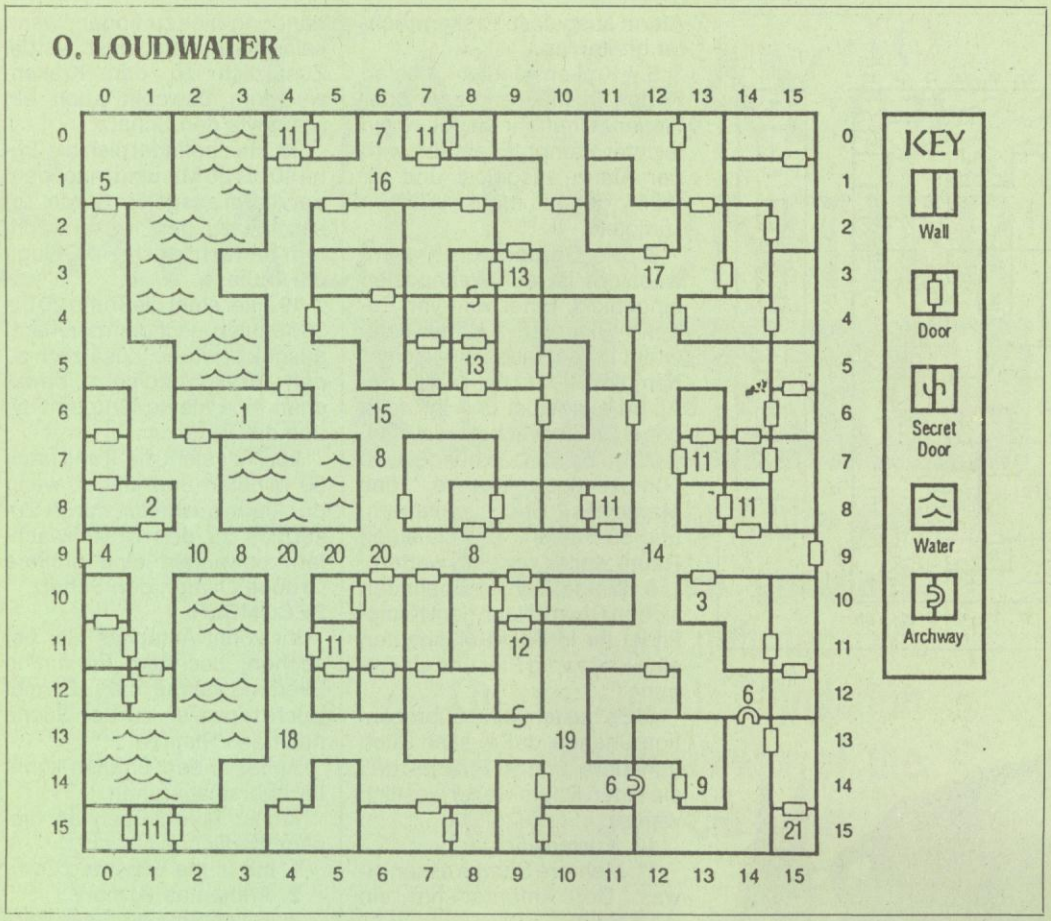
LOUDWATER

Loudwater ist eine alte von Elfen erbaute Stadt. Manche der Bewohner sind Halbelfen. In der grünen Stadt ist es normalerweise friedlich.

Die Straßen sind wie Irrgärten, was die Strategie bei Kämpfen beeinflußt. Vaalgamon blockiert die Hauptstraße durch eine große Einheit von Monstern und Kämpfern. Er sendet Späher durch das Labyrinth der Straßen, sobald er weiß, daß Ihr in Loudwater angekommen seid.

Ab und zu müßt Ihr diese Späher angreifen, um die An-





zahl der Zhentarimtruppe zu verkleinern. Wenn diese Strategie greift und die Wachen Vaalgamons weniger werden, könnt Ihr die Hauptgruppe angreifen.

Der schwarzgekleidete General flieht aus der Stadt. Sobald Vaalgamon merkt, daß seine Späher besiegt worden sind, schickt er eine letzte große Truppe von Zhentil-Kämpfern gegen Euch aus, während er entkommt.

Ihr könnt jederzeit die Stadt verlassen. Der Sieg über Vaalgamon ist zum Spielgewinn nicht notwendig.

Bevor Ihr nach Llorkh weiterzieht, seid gut ausgeruht, gesund und alle Sprüche sind gemerkt. Bereitet Euch auf einen Kampf in Llorkh vor. Viele von den Zhentil gelegte Fallen warten auf Euch.

In allen Orten, die nicht auf der Straße sind und im The Woodlands Inn könnt Ihr ausruhen.

In der Nähe des Mausoleums lauern Euch sechs Gruppen von Ghouls und/oder Zombies auf. Habt Ihr die Statue noch nicht in Eurem Besitz, greifen nur kleinere Gruppen von Zhentil-Kämpfern an.

1. The Tavern O'er the Waters. Die Taverne ist quer über den Fluß gebaut und hat auf beiden Seiten Türen. Benutzt die Taverne, um den Wächtern Vaalgamons auf der Brücke zu entgehen.

2. The Woodlands Inn.

3. Enalin's Shop of Adventures' Supplies.

4. Dieses Tor ist normalerweise bewacht. Die Abwesenheit der Wachen sollte Euch zu denken geben.

5. Shing Falls Boat Rental.

6. Hier beginnt das Gebiet um das Mausoleum.

7. Das Lager von Lord Greysword, der Herrscher von Loudwater, liegt im Norden. Das Schloß ist fest verschlossen und der Zugang nicht passierbar. Er möchte sich nicht mit den Zhentarim anlegen und wartet auf Vaalgamons Abzug.



8. Von hier aus könnt Ihr die Wachen Vallgamons auf der Ostseite der Brücke sehen. Die Anzahl der Kämpfer variiert je nach Straßenkämpfen. Wenn nur noch eine Handvoll Krieger übrig sind, könnt Ihr die Hauptgruppe angreifen. Je weniger Straßenschlachten Ihr gewinnt, dato mehr Kämpfer befinden sich in der Hauptgruppe.

9. Das Mausoleum. Skeletal-Kämpfer und Ghouls greifen an.

10. Eine Brücke über den River Shining.

11. Seid Ihr im Besitz mindestens einer Statue, erzählen Euch Einwohner, wie die Zhentarim die Bevölkerung aufmischen auf der Suche nach Euch.

12. Mehrere Gnolls verstecken sich hier. Sie glauben, daß die Zhentarim sie suchen und greifen Euch an.

13. Gnolls teilen unrechtmäßig erworbene Schätze unter sich auf.

14. Einige Zhentil-Kämpfer und ein Manticore lauern Euch auf.

15. Mehrere Zhentil-Kämpfer und ein Manticore warten auf Euch.

16. Einige Zhentil-Kämpfer und ein Manticore lauern Euch auf.

17. Mehrere Zhentil-Kämpfer und ein Manticore warten auf Euch.

18. Einige Zhentil-Kämpfer und ein Manticore lauern Euch auf.

19. Einige nervöse Zhentil-Kämpfer und ein Manticore greifen an. Die Nähe des Mausoleums verwirrt sie.

20. Habt Ihr eine, zwei oder gar drei Statuen, wartet hier die Hauptgruppe von Vaalgamons Kämpfern (Zhentil und Manticores) auf Euch. Wenn Ihr einige Straßenschlachten erfolgreich geführt habt, ist die Anzahl der Kämpfer verringert. Vaalgamon flieht, sobald er merkt, daß sich ein Sieg für Euch abzeichnet. Nach dem Kampf schwört ein Kämpfer Namens Rishpal Rache gegen Vaalgamon, weil er seine Truppen zurückgelassen hat. Er möchte sich Euch anschließen. Lehnt lieber ab, es ist ein Spion Vaalgamons.

21. Der faulig riechende Raum ist von Skeletal-Kämpfern und Zombies besetzt.

su

LAND IN SICHT !

Grafic robert pils



Erhältlich
ab Juli
für Amiga und
MS-DOS VGA

Mit
MAX DESIGN
und Power Play
in die
KARIBIK !!
(näheres im
nächsten Power Play)

Ihr jämmerlichen Landratten !!

Ihr habt ja keine Ahnung, wie es ist, wenn der tosende Orkan die See aufwühlt, der Sturm die Segel in Fetzen reißt, turmhohe Wellen über Dein Schiff hereinbrechen und versuchen Dich in Neptuns finsteres Reich hinabzuziehen.

Und sicher wißt Ihr auch nichts von den geheimnisvollen und exotischen Plätzen dieser Welt, von Abenteuern in fernen Ländern, von den wundervollen Mädchen in den Hafenkneipen von Macao oder vom Geschmack des Rums auf Jamaika.

Beim Klabautermann mit "1869" könnt Ihr's erleben, und jetzt ab in den nächsten Laden, sonst laß ich Euch kielholen!

1869

Eine Handelssimulation für Anspruchsvolle!

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314

CREME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Das wurde aber Zeit... endlich wieder ein sagenhaftes Lucasfilm-Spiel ganz oben

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)	Indiana Jones 4	MS-DOS	94%	6/92
2	(—)	Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92
3	(1)	Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92
4	(2)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
5	(3)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
6	(4)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
7	(5)	Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
8	(6)	Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92
9	(7)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
10	(8)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
11	(9)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
12	(—)	Civilization	MS-DOS	88%	1/92
13	(10)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
14	(11)	Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
15	(12)	Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
16	(13)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
17	(14)	Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
18	(—)	Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
19	(—)	Amberstar	Amiga	85%	6/92
20	(16)	Fire & Ice	Amiga	85%	5/92

Nach den Nintendo-Top-Ten der beiden letzten Monate wird das Sega Mega Drive dieses Mal beleuchtet. Die zehn besten jemals erschienenen Titel (nach Power-Wertung) habe ich in der Special-Chart auf der gegenüberliegenden Seite aufgeführt.

Schade Origin, Euer in dieser Ausgabe getestetes *Ultima 7* fiel leider doch nicht so gut wie erwartet aus. Ist Essig mit dem Eintrag in die Top-Twenty. Lohnt sich ein Warten auf *Ultima 8?* *ri*

AMIGA

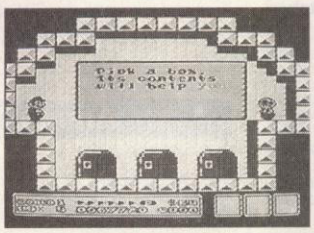
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Populous 2	90%	1/92
4	(4) Silent Service 2	87%	9/91
5	(—)Amberstar	85%	6/92
6	(5) Fire & Ice	85%	5/92
7	(6) Shadowlands	85%	4/92
8	(—)Dynablasters	85%	1/92
9	(7) Battle Isle	85%	10/91
10	(—)Special Forces	84%	6/92

ATARI

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Chip's Challenge	83%	7/91
7	(—)Exile	80%	2/92
8	(7) Brat	80%	9/91
9	(8) Flood	79%	9/91
10	(9) Flames of Freedom	78%	7/91

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Sechs Monate Mario-Manie — Zeit für eine Ablösung, wo bleibt sie?

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(3)	Super Contra	Super Famicom	90%	5/92
3	(4)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
4	(5)	Warsong	Mega Drive	88%	5/92
5	(6)	Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92
6	(7)	Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92
7	(8)	Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92
8	(9)	Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	5/92
9	(10)	Sim City	Super Famicom	86%	12/91
10	(11)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
11	(12)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
12	(13)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
13	(14)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
14	(15)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
15	(16)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
16	(17)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
17	(—)	Mystical Ninja	Super Famicom	82%	6/92
18	(18)	Puzznic	NES	82%	8/91
19	(19)	Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
20	(20)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Bug Bomber	76%	5/92
2	(—)Gateway	73%	1/92
3	(—)Pang	71%	10/91
4	(—)Conquestador	69%	12/91
5	(4) Teenage Turtles 2	68%	2/92
6	(5) World Class Rugby	67%	2/92
7	(—)Smash T.V.	65%	2/92
8	(6) Encounter	65%	7/91
9	(7) Volfied	64%	2/92
10	(8) Extreme	64%	8/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(—)Ultima Underworld	94%	6/92
3	(1) Wizardry 7	94%	2/92
4	(2) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(3) Lemmings	92%	10/91
6	(4) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(—)Civilization	88%	1/92
8	(5) SWOTL	88%	11/91
9	(6) Sim Ant	87%	5/92
10	(—)Uncharted Waters	85%	3/92

SPECIAL

Platz	Titel	Power-wertung	Test in Ausgabe
1	Super Shinobi	91%	3/90
2	EA Hockey	90%	10/91
3	Klax	89%	12/90
4	Populous	86%	11/90
5	Shining in the Darkness	85%	12/91
6	PGA Tour Golf	85%	5/91
7	Thunder Force 3	85%	9/90
8	Phantasy Star 2	85%	7/90
9	Sokoban	85%	5/90
10	Wonderboy 5	84%	1/92

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 **September-Ausgabe** (erscheint am 12. August '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. Juli '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober-Ausgabe '92** (erscheint am 16. September '92) 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. Curse of A. Bonds 40 DM, Chessmaster 2100 30 DM, Power Play Classics (Imp. Mission, Hawkeye u.a.) 30 DM, Uninvited 25 DM. Tel. 04141/84693

Suche dringend Rainbow Island für C64, zahle gut, 10-15 DM, nur Original. Tel. 04956/3817 (fragt nach Ralf)

Verk. C64 + 1541 II, Grünmonitor, Datasette, 2 Diskboxen, 120 Disks, viele Games, Elvira, Turrican II... + 10 64er Hefte, 2 Bücher, 8 Magical Disks, zus. 750 DM. Ralf Niedzwietz, 8281 Kalkreuth

Tips & Tricks-Club!! Gegen frank. Rückumschlag Info. Suche außerdem Tauschpartner für C64. Frank Große, Neuer Weg 6, O-7401 Kriebitzsch

Kaufe Rollenspiel-Oldies: Gemstone Warrior, Xyphus, Realms of Darkness, Shadowkeep, Alt. Real II, 2400 AD, Möbius, Nippon, Demon's Winter, Battletech 1, Rogue. Tel. 05832/305 (Carsten)

Verk. C 64 II, Floppy 1541, Orig.-Spiele und div. Zubehör, Festpreis 300 DM + Portokosten. Tel. 05054/1722 (öfter vers.)

Orig.-Spiele 15 DM/20 DM: Champ. of Krynn, Bard's Tale I, II, III, Elite, Hillsfare, Zak MC Kracken, Sim City, Curse of Azure Bonds, Pool of Radiance u.v.a., Tel. 05054/1722

Verk. C128 mit 5,25"-LW, Farbmonitor 1801, Joysticks u. vielen Spielen, zum Superpreis VHB 600 DM. Tel. 06128/6567 (Nähe Wiesbaden) Carsten Knepper

Verk. div. C64 Hard- und Software. Liste von Sven Kubiak, Sühlstr. 1, 4200 Oberhausen 12 (nur Disk, 100 % Orig.)

Verk. C 64 mit Monitor, 1541 II, Drucker, Action Replay MK 5, Maus, ca. 20 Originale + Magic-Disk 64, für 780 DM. Tel. 0421/6165947

Suche Infocom-Spiele, Kopie der Starcrosszubehörs (weil billig ohne erstanden). Maxim Szenessy, Brunnenweg 12, 2082 Ternesch. Tel. 04122/53378

C64, 1541 II, ca. 50 Disks, wie Hawkeye, Armalyte, Mic. Soccer usw. + Box, orig. Turrican II, für 350 DM. Tel. 06507/5153 (Carsten). Suche A-500 - zahle gut.

1 Jahr neuer C64 mit Floppy, Schnellader, vielen Disks und sonstigem Zub. zu verkaufen. Tel. 08341/65875, Alexander

Verk. 128 D (auch 64er-Modus), Farbmon., 1571er Floppy, 2 Joysticks, 1 Maus, ca. 200 Spiele, Datasette, Star LC-10-Drucker. 1000 DM VHB. Tel. 0611/409551

Verk. Softwaresammlung (vorw. Spiele und keine Raubsoft). Liste gg. RP. Suche Geos-PD. A. Kröckel, Fucik-Str. 23, O-6840 Pößneck

Verk. C64 II mit Floppy 1541 für 150 DM, Monitor 90 DM, Drucker 100 DM, 22 Originale, Action Cartr. MK VI Prof. 60 DM, Joystick etc., zusammen für 500 DM (alles VB). Tel. 0421/551629 (Jan)

Verk. riesige Spielesammlung, ca. 55 Spiele, u.a. auch z.B. Champions of Krynn, Ultima VI, Turrican u.v.a., Preis 450 DM, NP 1000 DM. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Achtung!! Suche "The Bard's Tale" Teil II und III, sowie Wasteland (auch MS-DOS). Zahle Höchstpreise. Tel. 09661/53170

Verk. Elvira, Rainbow Islands, Puzznic, F-19, F-16, Mighty Bombjack, North and South, Zak MC Kracken, u.v.a. (alles Orig.) je 30 DM. Tel. 09181/45466 (Nico)

C 64, 1571, Drucker MPS 1230, Modul Final C. III und Mouse preisgünstig zu verkaufen. Gregor Wichmann, Tel. 02131/80101, Tannenweg 5, 4040 Neuss 22

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datasette, 120 Disks, Box, 20 Orig., Joystick, Module, 64er, Literatur, 399 DM. Tel. Abberode 200, Rene Goldhammer, Neue Str. 23, O-4721 Abberode, suche A 500 + Zub.

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Final-Cartridge III, Discbox, 80 Disks, Ninja III, Turrican II, 2 Joysticks, VB 800 DM. R. Ruckaberle, Herdeichen 11, 7541 Straubenhardt 5

Verk. Orig. Grand Prix Circuit, Microprose Soccer, Red Storm Rising, je 15 DM, alle 3 zusammen 40 DM. Tel. 089/8419305 ab 17 h (Bernd verl.)

Verkaufe Original-Spiele (100 % o.k.): Back to the Future II, Ghostbusters II für je 30 DM, Werner-Mach-Hin für 10 DM. Tel. 05352/8280 (Björn)

Habe 64er-Spiele. Liste auf Anfrage. Powermonger, Centurien, Defender of Rome, Khalaan, je 30 DM. Amiga-Spiele je 40 DM: F1-Race, Nemesis, Dr. Mario, für Gameboy je 30 DM. Markus Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80

Verk. Orig.-Spiele: Pitfighter, X-Out, Blood Money, Tie Break, Turrican, Black Tiger, Test Drive II u. Car-Disk, F-16. Tel. 09266/8307 (Mario)

Cassette Jagd auf roter Oktober mit Poster (dt. Anl.) sowie Supergame I zus. 20 DM. Guido Steimann, Talweg 19, 5047 Wesseling

Verkaufe C 64 II mit Floppy 1541 und ca. 250 Disks für 700 DM VHS. Von 18-20 h Tel.: 05864/582

Verk. C128 D + Grünmon. + 230 Disks u. mehr für 900 DM (NP 1400 DM). Tel. 0201/692975 (Frank)

Verk. C64, Floppy 1541 II, 2 Joysticks, 2 Diskettenboxen, 180 Disks, Preis VB. Tel. 09571/4245 (Thomas). Verk. auch Mickey Mouse, Zaxxon 3D (Sega Master) zu je 60 DM, beide 110 DM. Tel. 09571/4245

C128 mit Floppy 1541 II, Datasette, Farbmonitor, Maus, Joystick, Textverarbeitung und Spielen für 1000 DM VHB. Tel. 06258/7753 ab 19 h

Verk. C64, Disk-LW 1541 II, 54 Disks, 5 leer, Disk-Box + 1 Orig.-Spiel, 1 Joystick, für ca. 350 DM. Tel. 0231/285548 ab 15 h

Verk. C64, Floppy 1541, Cartridge, ca. 250 Disks, 1 Joy, 2 Boxen, für VB 600 DM. NP 1400 DM. Verk. Gameboy: SML, Pinball, Dragons Lair u. 10 andere. Tel. 02684/4301

Verk. C64, Floppy 1541 II, 1 Joystick, 1 Discbox, 55 bespielte Disketten mit ca. 150 Spielen, 1 Steckmodul, 1 Disklocher. Gut erhalten, ca. 3 Jahre, für 650 DM. Tel. 06181/780367

Suche für C64 das Ur-Spindizzy, Marble Madness und Sim City (alles mgl. Disk). Tel. 08075/540 (Fragt nach Richard, mgl. nachmittags)

Amiga

Verk. Amiga-Spiele, z.B. Indy III-Adv., Loom, Monkey Island I, Imperium u.v.a. Kaufe auch laufend Prg. auf. Tel. 08165/3100

Verk. orig. Ultima VI 60 DM, Flood 25 DM, Z-Out 20 DM, Neuromancer 15 DM. Tel. 09531/247 (Daniel) ab 17 h

Suche Falcon Mission-Disk 1 für A 500. Telefon: 02236 / 82027

Suche Bards Tale III, verk. Starflight, Conqueror, Flimbos Quest je 20 DM. Suche auch sonstige Amiga-Spiele, mgl. billig. Tel. 04141/84693

Vekr. A 500 (1/2 Jahr alt), 1 MB, 2 Joysticks, Mouse + Pad, 60 Disks (u.a. Monkey Island, Eye o. the Beholder, Pirates), Drucker Star LC-10, für 690 DM. Tel. 07173/5178

Verk. viele Orig.-Prg., z.B. Ultima IV 40 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Turrican II 35 DM, Lemmings 30 DM, Apidya 35 DM, Secret of Monkey Island. Tel. 07173/5178

Verk. Speichererw. auf 1 MB, absch. + Uhr, außerdem Orig. Cadaver, Batman, Z-Out, Apidya, Orig. Paradroid 90, sehr viele Komplettlösungen. Tel. 08195/372 (Stefan)

Raubkopien? Nein, viel besser: PD-Soft, Das Beste aus tausenden Disketten. Legal und noch supergünstig. Kostenloses Info bei R. Niklaus, Amselweg 18, 7454 Bodelshausen

Amiga-Freaks aufgepaßt!! Verk. meine Amiga-Spiele billig (alte + neue). Schreibt an Pf. 67020, 7400 Tübingen 1

Suche günstige Amiga-Games, z. B. Monkey Island dt., Blue Angel 69, Logo, Subbuteo u.a., nur Orig. mit Anl. und Verpackung. Schreibt an: T. Straubinger, Blaicher-Str. 19, 8650 Kulmbach

Verk. 9 Monate alten A 500 in gutem Zustand + Mon. + Maus, Monitorständer, 5 Top-Spiele (Indy III, Sim City, North & South, Super M GP, Turtles) für 990 DM. Tel. 08161/67350

Verk. A 500, WB 1.3, FM 1084, 2 LW, Drucker Epson LX-400, 3 Bücher, Virusk., Data- und Textomat, 3 Spiele, Railroad Tycoon usw., 150 Disks, Zubehör, gut erhalten, VHB 1800 DM. Tel. 07142/62894

Suche verzweifelt nach einem A 1000 für ca. 500 sFr, bitte 100 % o.k., bitte nur Schweiz. Schreibt an Hunziker J., Le Chablais, CH-1588 Cudrefin. Tel. 037/772594

Demos gesucht, habe selber keine, bin Anfänger. Suche Flip the Frog, Hardwired, 3D-Demo. Write fast: Henning Kruppert, Auerpfad 9, 8755 Alzenau 2. Tel. 06023/8242

Demos gesucht! Habe selber das Odyssey-Demo, Voyager- und Sanity-Demo. Auch Tauschpartner für A500 gesucht. Henning Kruppert, Auerpfad 9, 8755 Alzenau 2

Verk. Amiga CDTV mit Tastatur, Maus, Joy, Interface u. 1 Amiga-LW, für VB 1250 DM, auf alles noch Garantie. Tel. 06142/44861 (Markus Leonhardt)

Verk. A 2000, 2. LW, 1084 S, Comp.-Tisch, Originale (GFA-Basic, Pirates, Kick Off II, Midwinter etc.) + weiteres Zubehör. Preis VS. Tel. 02104/53574

Verk. Orig.: F-16 Falcon, Gunship, Knights of the Sky je 30 DM, Immortal und Life + Death je 25 DM, Cabal, Mercs und Turrican II je 20 DM, Preise zzgl. Porto. Tel. 06733/7074

Austria: Suche Tauschpartner!! Habe z.B. Blues Brothers, Magic Pockets, Chuckrock, Turrican II, Utopia. Schreibt an M. Siebert, Dr.-A-Schärf-Str. 2, A-3107 St. Pölten

Tausche: Legend of Faerghail, Champions of Krynn, Monkey Island II gg. (vor allem) Das schw. Auge und Eye of the Beholder II, aber auch andere Rollenspiele. Tel. 02564/32946

Verk. ständig günstige Software für Amiga. Telefon: 05731/3925 (nach Enrico fragen)

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 50 Disks, 2 Boxen, 8 Orig., z.B. First Samur., Wolfchild und 11 Amiga-Joker für 800 DM. Tel. 0221/882919

Verk. Orig. in Top-Zustand: Ultima VI, Legend of F., Bard's Tale II, Bane of t. Cosmic Forge, Chessplayer 2150 u.a. (NN), S. Schäfers, 6722 Lingenfeld, Tel. 06344/2359

Suche zuverl. Tauschpartner für A 500-Software, 100 % Antwort, schickt Eure listen an Björn Beckmann, Am Staute 12, 5983 Balve 7

Verk. A 2000 m. 100-MB-Festplatte, 2 MB Speichererw., NP 2744 DM, VB 2244 DM. Sonny, Tel. 05105/4454

Verk. für den A 2000: Action Replay III für 200 DM, außerdem noch: Thexder für 20 DM. Sascha Vogt, Erikaweg 4, 2153 Neu Wulmstorf

Verk. Orig. Battle Isle 45 DM, Wrestle Mania 40 DM, Rolling Ronny 30 DM, Final Fight 40 DM, Iron Lord 15 DM, Space Pilot 89 15 DM, Colorado 15 DM. Tel. 08171/61319

Suche A 500 (100 % o.k.), mgl. mit Zub. und Software zum fairen Preis. Schickt Eure Angebote bitte an: Oliver Vogler, Mockauer Str. 56, O-7025 Leipzig

Verk. Zak MC Kracken, Simsons, Lemmings I + II, je 40 DM, Rainbow Collection (3 Disks) 30 DM, außerdem Glücksrad, Riskant und Der Preis ist heiß je 20 DM. Tel. 07033/41479

Biete Special Forces fast unbenutzt (o. Kappe), für 50 DM. Tel. 0221/314504 nach 19 h, Matthias

Originale! Verk. Populous II, Silent S. II je 40 DM + Porto, Apidya, Leander je 35 DM + Porto, Spirit of Adv., Eye of the Beholder je 25 DM. Tel. 0221/6801897 ab 18 h

Orig. je 20 DM plus Porto: Battlestorm, Chips Challenge, Immortal, Dragon Spirit, Lemmings, Champions of Krynn. Tel. 0221/680189 ab 18 h

Verk. A 5900 mit 1 MB RAM, 3,5"-Zweitlaufwerk, u. viele Orig.- Games für nur 900 DM incl. 1084-Monitor. Philipp Rosenkranz, Tel. 0711/634812

Verk. Might & Magic II 30 DM, Dungeon Master 30 DM, Dragonflight 30 DM, Tel. 08331/80354 ab 17 h

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 180 Pins, Dutzende von Online-Games und alles in Stereo und 4096 Farben? We don't know! Katrin Box, Berlin 030/3412912, 300-16800, 8N1

Verk. F-15 II, Silent S. II, Knights of the Sky, Battle Isle für je 55 DM oder auch Tausch. Suche Elvira II, Birds of Prey, Sim Art, Wild West World. Tel. 0214/46504

TOP-SPIELE: F-16 Falcon 40 DM, F-15 Str. Eagle 55 DM, Jet 30 DM, Mig 29 M Fulcr. 60 DM, Jinxter 35 DM, Holiday Maker 45 DM, AeGis Draw 90 DM, Video-Titler 70 DM, Deluxe Paint 70 DM, Interc. 25 DM, Starglider II 30 DM, Carrier Comm. 20 DM, Orig. Amiga Mouse 45 DM, Fancy Mouse 40 DM. Tausche auch. P. Wollenschläger, Lerchenweg 13, 7903 Laichingen. Tel. 07333/3857

Amiga-Orig.-Games sind teuer? Da lachen ja die Hühner? In Österreich bekommt Ihr sie nachgeschmissen. Battle Isle, Mid. II, Realms, Khalaan, H.Q., China, Ooze, alles dt., Tausch oder Verkauf. Tel. A-043/5352/2408 (Andreas)

Wegen Systemwechsel habe ich noch viele Spiele für den Amiga zu verkaufen. Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien

Amiga-Orig.-Soft: Battle Isle, Powermonger, mit 80 seitigem dt. Hilfs-/Lösungsbuch, Viruscope 1.6 (akt. Antivirenprg.), alles m. Orig.-Verp,. u. dt. Anleitung. Tel. 0234/294380

Verk. A 500, 1 MB, 2 3,5"-LW, Farbmon. Philips 8833, 2 Mäuse, Joys, Amberstar, Populous II, Elite, Cadaver, Dungeonmaster, 10 billige Spiele, Zubehör, VB 1750 DM. Tel. 0821/481712 (nur kpl.)

Verk. 1 MB RAM + Orig. Might & Magic II, Drakkhen, Pool of Rad., Questron II, Phantasie III, Knight Orc, kpl. f. 200 DM VB + NN. Tel. 02593/7990-6445

Verk. Falcon Mission-Disk II 25 DM, Falcon 45 DM, Waterloo 35 DM, Wolfpack 40 DM, außerdem Flight of the Intruder 55 DM für PC. Tel. 05241/29529, Jens

Ich verk. meinen A 500 (ein halbes Jahr alt, Garantie abgelaufen) für 600 DM mit Speichererweiterung. A. Kammann, Breitscheidstr. 27, O-2080 Neustrelitz

Verk. A 500 Grafik-Workstation, Rechner-Festplatte 20 MB, Genlock, Software, Joystick, Bücher, extern. LW, Marmor-Look, kpl. 2600 DM. Nur ernste Angebote. Tel. 02369/5827

Amiga-Orig.: Birds of Prey, Red Baron, Turrican II, Lemmings, Red Storm Rising, Great Courts II, The Immortal, Formula One. W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Verk. Demomaker, 3 zusätzliche Disks 50 DM, Beckertext II, Buch Rechtschreibprofi 150 DM, Perfectsound 3.2, dt., 150 DM. Matthias Noch, Basaltweg 6, 2000 HH 65

Verk. Orig.: Projectyle, 688, Falcon, Buck Rogers für 40 DM, Starflight, Falcon Mission II für 30 DM. Tel. 07071/440158 (Küli)

Verk. orig. Heimdall, M & M III, Shadowlands, Buck Rogers zu 45 DM; G. Goblins 40 DM, Ishido, Zak, Brat, Powermonger, Logical, Battlechess II zu 35 DM; Flimbos Quest, Wings o. Death u. Klax zu 29 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 h

Bundesl. Prof. 55 DM, Larry II, Indy 500, Powermonger 50 DM VB, Chase HQ, Blue Angels, Mighty Bombjack 25 DM, zus. 260 DM VB. Tel. 02301/6122

Verk. Their finest Hour, Maniac Mansion, Chuck's After 2.0 je 45 DM, Rambo III, Blue Angels 25 DM, Black Tiger 20 DM, Fast Break, Forth'n Inches je 10 DM (alles Orig., 100 % o.k.). Tel. 09639/420 (Alexander)

Verk. A 500 D, Speichererw. + 3,5" ext. LW, 16 Orig., Maus und Mauspad, zus. für VB 1500 DM. Tel. 0711/8701289 Mo-Fr. ab 19.30

Verk. A 500, 1 MB Speicher, ext. LW, 20 Orig., TV-Mod., Maus & Mauspad, Joy, Diskettenbox, VHB 1500 DM. Henrich Michel, Tel. 0711/8701222

Tausche Kings Quest IV, Cruise for Corps gg. Space Quest I + II. Tel. 07153/53117

Verk. EOB I zu 45 DM, Muds 35 DM, Masterblazer 40 DM, Turrican I und Jumping Jackson 30 DM, oder tausche gg. PGA, EOB II. Tel. 06697/734, Martin

Verk. Wolfchild für Amiga. Orig.-Verp., 2 Monate alt, VB 30 DM. Tel. 07964/777, Jochen

Suche dringend Midwinter I und II, zahle 20-40 DM, bitte nur Orig. mit Anl., wenn mgl. dt. Falkner Siggi, Holzleiten 86, A-6416 Obsteig, Tirol/Österreich

Suche Secret of Monkey Island II, dt., dringend für einen festen Preis. Nur Original. Verk. James Pond, Zurück in die Zukunft. Tel. 09131/450545

Verk. A 500, 2. LW, 1 MB, Highscreen-Monitor, 100 Disks, Joysticks, Originale (BMP u.a.) und Fachliteratur, NP ca. 2200 DM, VB 1400 DM. Tel. 069/552437 ab 17 h

Amigianer aufgepaßt!! Biete günstig PD-Soft an. Liste anfordern unter: M. Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (2 DM RP in Briefmarken beilegen)

Verk. Orig. Sim Ant für Amiga (1 MB), kpl. dt. inkl. HB, Preis 60 DM. NP 100 DM. Tel. 09392/8891

Verk. Zak MC Kracken, Space Ace, Gunboat, je 40 DM, Summer Olympiade, Little Computer People je 20 DM, suche B.A.T. und Unreal. Tel. 04361/1238

Verk. gebr. Amiga-Orig.-Software. Stück 40 DM per NN (z. B. F-19 Stealth Fighter, Bat, Midwinter II, Stelar 7, Pirates, Oops Up u.v.a.). Tel. 02822/52415 ab 19 h

Suche dringend das Spiel Future Wars für Amiga. Virenfrei und 100 % o.k., zahle gut. Tel. 0202/732976 ab 17 h, Wolfgang

Tausche Orig. Populous II gg. Orig. Apidya. Suche Tauschpartner! Schreibt an Christl Roman, Salzburgerstr. 442, A-5163 Mattsee

Verk. Cruise f. a Corpse, Loom und Bundesliga M. Pro, alle drei kpl. dt. für je 50 DM und Powermonger 25 DM und Powerzusatzdisk für 30 DM. Tel. 02565/3772

Verk. A 500, 1 MB, Monitor u. viel Software, NP 2700 DM, für VHB 2000 DM. Tel. 06126/56469 Mo-Fr. ab 18 h

Verk. Original-Spiel Nam 1965-1975, mit dt. Anleitung und Poster, für 59 DM. Tel. 069/733446 ab 17 h

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen an Michael Renneke, Brandisstr. 35, 4790 Paderborn

A 500, 1 MB, TV-Mod., Maus, Pad, Joys, 120 Disks, 750 DM. Tel. 0212/14742

Bane of Cosmic Forge 50 DM, incl. NN-Versand, kein Tausch. Tel. 06361/8723, Carsten

Verk. Abandoned Places 45 DM, Cruise for a Corpse 30 DM, Milestones 30 DM, Emlyn Hughes 20 DM, Swiv 25 DM, Warp 10 DM, Kult 10 DM, Populous 20 DM. Tel. 089/758739

Verk. Cadaver, Maniac Manson je 45 DM, Xenomorph, Interphase je 40 DM, Flight Sim II, Larry II je 55 DM, R-Type, T. Thompson je 15 DM, k. o. Extra Time 10 DM. Tel. 07351/74251

Verk. A 2000 mit 1084-Monitor, 3 LW und Spiele oder tausche gg. Mega Drive oder Super Famicom, bei Kauf 1200 DM. Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 8963 Hegge

Verk. A 500, 1 MB Speicher, 3,5" ext. LW, 3 Joysticks, Maus, Matte, Farbmon 1084 S, HB, Zeitschriften, 50 orig. Top-Spiele (Monkey Island, Indy IV...), 150 Disks + 2 Boxen. Tel. 06202/78476

Verk. billigst A 500 mit 1 MB und 3,5" + 5,25"-LW und Leerdisks (viele). Verk. auch Orig. wie Tip Off, Final Whistle, Railroad T., Tel. 08654/8906

Verk. Battle Isle + Railroad Tycoon zu je 40 DM, Starflight zu 25 DM. Montag und Freitag ab 16 h Tel.: 07161/43661 (Jochen)

Verk. Originale für Amiga supergünstig: Katakis 15 DM, Falcon F16 15 DM, Heros of the L. 15 DM, FA-18 Interceptor 15 DM. Tel. 02162/208925, Stefan

Verk. Elvira II, Space Gun u. andere. Schreibt an K. Untersberger, Pf. 43, A-1092 Wien

Amiga-Orig.: Red Baron 40 DM, Heimdall 35 DM, Populous II 35 DM, Die Kathedrale 40 DM, Goblins 35 DM, Thunderhawk 35 DM, Powermonger Data 40 DM, More Lemmings 35 DM. Tel. 06733/8475 Mo-Fr. b. 20 h

Verk. Amiga-Orig.: z.B. Birds of Prey, Jet, Blue Angels, Kid Gloves u.v.a., Liste bei: Kilian Wied, Herderstr. 60, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211/6790340

Verk. A 500, G/S- Mon., A-Replay III, 2. LW, 52-MB SCSI-HD, HF-Mod., Joysticks, 2 Orig. und Extras an Meistbietenden. NP 2200 DM. Gerd Thederan, O-7550 Lübben, Kleist-Str. 8

Kaufe orig. MAD TV und Formula I Grand Prix. Zahle für jedes 100 % kpl. Spiel 40 DM. Tel. 06421/43850 17-20 h

Verk. Battle Isle, F-19 Stealth, M1-Tank, Bandit Kings, Midwinter II, Populous II, Red Storm Rising, Bundesl. Prof., Wild West W., Pirates, Fugger, Transworld, Kick Off II. Tel. 06691/23839

Verk. Orig.: Monkey Island 40 DM, Red Baron 45 DM, Red Storm Rising 25 DM, Cadaver 25 DM, Populous 25 DM, Turrican II 25 DM. Tel. 089/8419305 ab 17 h (Bernd verl.)

Verk. Terropods, Elite, The Pawn, R-Type, Falcon F-16 + Mission-Disk I, je 30 DM. Tel. 089/471433 ab 18 h

Verk. A 500, 1 MB RAM, 2 LW, 30 Orig. (Buck Rogers, Monkey Island...), Bücher, Zeitschriften, Monitor, 2 Mäuse, 2 Joys, für 1250 DM. Tel. 06751/2028 (Thomas)

PD-Software günstig abzugeben. Akutelle Liste anfordern unter: Marc Feige, Kahrstr. 74, 43 Essen 1 (2 DM RP in Briefmarken)

Kaufe Amiga-Originale. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. für Amiga: First Samurai, Silent S. II, Railroad T., Muds, Masterblazer, Nightbreed-Movie, Turrican, 3 Stooges, Emmanuelle u. andere. Tel. 08709/2297 ab 18 h

Amiga-Orig.: Red Baron 50 DM, Birds of Prey 45 DM, Red Storm Rising 45 DM, World Champions Soccer 35 DM, Italy 1990 30 DM, alle in Orig.-Verpackung. Tel. 07146/41442

Tausche Mega Drive mit 6 Spielen gg. A 500 mit Farbmonitor, 1 MB, 2 LW, Spiele, Joys, Drucker (mit Drucker zahle ich noch dazu). Tel. 08324/8154, Thomas

Verk. A 500, Mon. 1084 S, Farbdrucker, Disks, Diskbox, Joysticks, Orig.-Prg., alles orig. verp., 1 a Zustand, Preis VB. Tel. 08020/894, Fabian

Tausch (nur Orig.). Biete: Hitchhiker-Guide od. Paradroid 90, will Archon 1 bzw. Collection od. Celtic Legends oder Life & Death od. Race Drivin od. Lotus II od. Strider 1. Tel. 07541/52379

Realms, Battle Isle, Armour Geddon, Railroad T., Super M. GP, Das Boot, Ace of the Great War. Tel. 05141/26524

Verk. A 500, mit 1 MB, Mon. 1084 S, 3 Joysticks, Mouse, Pad, M & T-Bücher, Handbücher, 280 Disks, viele aktuelle Spiele, 6 Monate alt, VB 1550 DM. Tel. 05692/345

Suche DTP, Raytracer, Grafik-User, die 3D-Objekte, Fonts, Clips, Bilder etc. tauschen wollen. E. Pramstahler, Grondelboden 23, I-39040 Kastelruth/Südtirol

Verk. A 500, LW, Speichererw., Modul, Joystick, ca. 250 Disks, 4 Disketten, Maus, Mauspad, für 999 DM. Alles in Top-Zustand. Tel. 040/5522725, Greg

Verk. A 500 mit Supra RAM-Erw. und Commodore 501, alles in allem 3,5 MB und TV-Mod. und 100 Disks, 1 Joy, für 1250 DM, mit 105 MB-Festplatte 2450 DM. Tel. 06081/15430

Orig. Sierra je 40 DM: Space Quest III, Heros Quest I, Larry III, je 20 DM, Zak MC Kracken, Compet. Star, Quickshot Megabord. Tel. 06441/74507 ab 17 h

Verk. A 500 mit Speichererw. und 2. LW und Mon. 1084, außerdem noch viele Bücher, Sonderhefte und Joysticks für 900 DM. Tel. 07457/5743

Verk. A 500 mit Farbmon., den besten Spielen und Prg., Fachbüchern, Maus und Joystick, alles in bestem Zustand. Preis 1090 DM. Tel. 0751/52057

Verk. Lemmings I + II, Ricky II, Bundesl. M. Pro., Rodland, Turrican II, First Samurai, Ice Hockey Superstar, Manchester United Europe. Tel. 0941/41628 ab 17 h

Verk. A 2000, 2. LW intern, Drucker Star LC-10, Mon. 1084, Mouse, Joystick, Lit., Zeitschriften, ca. 200 Disks. Kpl. 1900 DM. Jürgen, Tel. 0228/630536

MS-DOS

Verk. 386 SX/18 MHz, Tower, 1 MB RAM, 1,2 + 1,44 MB-Floppies, 32 MB Harddisk, VGA mit DR-DOS, Context II, Rick D. II u. a., für 1700 DM VB. Tel. 06201/74363 (Tim)

Empire 40 DM, Monkey Island I + II je 30 DM, Eye of Beholder I 30 DM, alles 3,5", zzgl. Porto + NN. Tel. 07191/23627, Ralph

Verk. AT 286-20 NEAT, 20 MHz, 1 MB, 44 MB, 19 ms HD, 1,2 + 1,44, Miltisync NEC 3D, Star LC24-10-Drucker, nur kpl. für 1800 DM VHB. Tel. 06105/22266 (Holger) ab 17 h

Verk. Castles, Battles Isle, Red Baron je 50 DM, Wing Commander II + Speech 80 DM. Tel. 07121/210373 abends ab 19 h

Stop!!! Monkey Island II (Orig.), fast neu, dt., für schlappe 40 DM + Porto. Tel. 05045/432

Verk. M. Islands II (dt.) für 70 DM, Indy III für 40 DM, Sporting Gold (Epix) für 30 DM, suche Indy IV. Tel. 0203/767557 ab 17 h (Thorsten)

Verk. Uncharted W. 70 DM, Bane of Cosmic 60 DM, Sim Earth, RR 50 DM, Winzer, Transworld 55 DM, Sim Ant 65 DM, L'empereur 65 DM, SC-Terrain 25 DM. Tel. 07485/308

Suche Tauschpartner!! Auch massig Anleitungen vorhanden, suche dringend Das Boot, Battle Hawks 1942 und Wasteland; suche auch CBS-Colecovision. Tel. 04551/83710

Suche und biete PC-Originale zum Tausch. Tel. 0228/326941 ab 17.30 h oder am Wochenende

Verk. Falcon III dt., Monkey Island I + II, Red Baron und Bundesliga Manager pro., alles auf dt., suche Space Quest, Railroad Tycoon. Tel. 0561/315630

Suche Tauschpartner, habe z.B. Monkey Island II, Bandit Kings, Battle Chess II, Rings of Medusa u.v.m. Listen an Florian Dötterl, Benzstr. 7, 8092 Haag i.OB

Austria!!! Tausche SU 25, Conan, Indy 500, alles orig., gg. Monkey II, 3D-Kit und Populous. Tel. 0222/6769222 ab 19 h

Verk., tausche PC-Orig.: UMS II, Armada 2525, Star Trek, Conan, Western Front, Megatraveller II, Unch. Waters u.a., Tel. 04127/8361 ab 18.30 h (Lutz verl.)

Verk. Originale: Billy the Kid, Castle Master, Ra, Pick'n Pile u.a., nur zusammen für 200 DM, Versand oder NN. Schriftlich bei Jan Emmrich, E.-Thälmann-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Verk. Beholder II 50 DM, SS II 40 DM, Larry III 20 DM, Loom 20 DM, Pools o. D. 40 DM, Castles 30 DM. Tel. 06359/81533

Verk. 386 SX-Motherboard mit 1 MB bestückt für nur 300 DM. Tel. 09771/7980 (Christian)

Verk. Ultima 7, Ultima Underworld 60 DM, Star Trek 25th, MM III dt., PQ III, 50 DM, Martian Dreams, Savage-Empire, Elite Plus 45 DM u.a. Tausche auch! Tel. 0551/54058 (Lutz)

Tausch oder Verkauf: Castles, Countdown, EOB I, MUDS, Hoc, MAD-TV, Harpoon, UMS I + II, Lemmings, Monkey I, Imperium, Camelot, Star Trek, KR 4, F-117, Yeagers Combat, u.a. Michael, Tel. 040/5505162

Suche North & South für MS-DOS-PC, zahle 15 DM, 100 % o.k., 100 % virenfrei. Wenn mgl. in Orig.-Verpackung. Anbieter nur schriftlich bei: Fürst Micha, Buchenweg 6, 7470 Albstadt 1

Verk. orig. Falcon 3.0 zu 85 DM, Monkey I. 60 DM, Monkey II 70 DM, Wingcomm. I + SM I + II 90 DM, Wingcomm. II + SO I 85 DM, Ultima VI 65 DM, Bandit Kings 50 DM. Tel. 02443/6535

Verk. BI, WC I, SM I, SM 2, WC 2, Their Finest Hour, Red Baron, Lemmings, Gunship 2000 für je 50 DM. Tel. 08092/9157, Stefan

Verk. Monkey Island II (kpl. dt.) 80 DM, Lemmings (Anl. dt.) 60 DM, Lemmings 100 Level (Anl. dt.) 50 DM, Hercules-Karte + Monitor (wie neu) für 100 DM. Tel. 02366/54206, Claudia

Tausche Indiana Jones III-Adventure (dt.) gg. Sim City (dt.). Schreibt an Markus Spinner, Pestalozzistr. 3, 6334 Asslar

Verk. orig. Ultima VII 50 DM, Another World (ASM 3/92) 45 DM, D/Generation 45 DM + Porto. Abends, Tel. 02064/55837

Verk. 2-Port-Joystick-Adapter zu 30 DM, 2 MB RAM (256 KB Siml.) 100 DM, Joystick Quickshot 15 DM, Larry III 50 DM, Echanges (8. Kl. Gymn.), Franz-Vokabel-Prg., 40 DM. Tel. 0221/391239

Verk. 286-Mainboard 13 MHz, Seagate 20 MB-Festplatte, Targa EGA- Bildschirm und EGA-Karte. Suche Sim Ant, God und Populous II. Tel. 089/3103650 (Frank)

286-PC, 40-MB-HD + SW-Monitor, gut erhalten, 700 DM oder Tausch gg. VGA-Monitor. R. Struve, PF 1135, 2448 Burg

Verk. Startrek 25th Anniversary für 70 DM (5,25"). Tel. 0228/464604

Suche: Space Max, Civilization (nur in dt.) u. A-Train. Tel. 07520/6248 (Andi). PS: Suche auch West Front!

Dringend!! Suche Grand Prix Circuit (von Accolade), zahle gut. Tel. Sa. 18.30 - 21.30: 0751/45854 (Zaikowski)

Verk. Wing Commander II für 70 DM, Robin Hood für 50 DM, Khalaan für 30 DM, Populous, Ski or Die, Omicron, Shuffle Cafe für je 25 DM, Tim + Struppi, Hostages für je 12 DM. Tel. 07322/23191

Verk. oder tausche Orig.: Gunship 2000, Links je 50 DM, Flight 4.0 dt. 75 DM, Fast Lane 45 DM, Powerdrome 20 DM, alle zus. 195 DM. Tel. 089/4305624 ab 16 h

Kaufe und verk. PC-Software (nur Originale). Angebots- und Suchlisten an: Alexander Preuss, PF 2/4 in 7600 Offenburg. Tel. 0781/65050

Verk. Spiele für AT: Afterburner 40 DM, Three Stoges 40 DM, Savage, Demolition 20 DM, Maze-Adventure 10 DM. Tausche auch gg. Gameboy-Spiele. Tel. 02824/6673 (Heiner)

Verk. Secret Weapons of the Luftwaffe u. Rise of the Dragon (beide 3,5") für je 45 DM. Tel. 0671/43316

PC-User aufpassen!! Habe viele neue Spiele (Orig.) abzugeben. Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

Verk., tausche PQ III, dt. VGA, zu 55 DM und Indy III, dt., zu 35 DM, kpl. mit Lösung, alle beide Preis VB. T. 07475/7554, Michael verl. ab 18 h

Verk. Midwinter II, Civilization, Ultima 6, Star Trek, Conquests of Longbow, Andretti, Indy 500, Indy III (VGA), Might & Magic III dt., Buck Rogers II. Tel. 06650/496

Verk. Crash Course 40 DM, It Came from the Desert 40 DM, Back to the Future II 40 DM, TV Sports Basketball 45 DM, Paperboy 20 DM, Flight of the Intruder 55 DM. Tel. 05241/29529

Tausche/verk. MS-DOS-Spiele: WC 1, WC 2, BMP, u.v.a. Suche: u.a. F1 Grand Prix (Microprose). Liste an: Hartmut Senczek, Invalidenstr. 31, O-2850 Parchim

Suche Lurking Horror (Orig.) inkl. Verp. und Anleitung, alles muß 100 % o.k. sein, zahle VB 50 DM. Tel. 02234/82294, Michael

Tausch/verkaufe zu 20 - 50 DM: Beholder 1, Muds, Atomix, Lords of Doom, MM III, A-Train, PGA-Golf. Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105 (Alles Orig., 100 % o.k.)

Verk. für IBM: Adlibkarte (dt.) 100 DM, Gateway to the Savage Frontier 45 DM, Battle Chess für Windows 50 DM, Martian Dreams 55 DM. Tel. 02623/2616

PC-Originale günstig zu haben, z.B. Eye of the Beholder 40 DM, Pools of Darkness 35 DM, Monkey Island II 45 DM, Silent S. II 40 DM, bei Stefan: Tel. 02161/208925

Verk./tausche Indy III, Masterblazer, Muds, Sim City, Hard Drivin II, Stundenglas zu 25 - 50 DM, oder gg. WC II od. Railroad T., Tel. 07031/41166 abends ab 18 h (Jens)

Verk., tausche KQ V, PQ III, SQ IV o. LSL V (muß VGA sein). Tel. 02851/1867 (Marc verl.)

Biete Wing Commander I und Mission-Disks I und II, Wing Commander II mit Speech-Disk und Special-Operations I, Red Baron, kpl. dt., Tel. 02156/8193

EGA-Karte, EGA-Monitor (640 x 200), je 100 DM VHB. Mines of Titan, Weird Dreams je 15 DM, Klax 25 DM. Henning Stahl, Tel. 0431/231758

Suche Tauschpartner(in) für IBM-PC in der Schweiz!! Ich suche Spiele und Programme. Tel. CH-082/34288 (Schweiz)

Monkey Island II (engl.) für 45 DM, Red Baron (dt.) für 50 DM, Civilization (engl.) für 30 DM zu verk., auch Tausch möglich. Tel. 0231/856966

Suche: Monkey II, Indy, Police II, W. Beamish, EQO-Q, Castle Dr. Brain. Biete: Island 3 dt., Wonderland, WC 2-Oper. + Sprache, Moonwalker, Alpha Wave. Tel. 06734/8930 ab 20 h

Verk. Euro-PC (512 KB), 20 MB-Festplatte, CGA-Mon., 5,25"-LW (extern), alles 100 % o.k. und 4,5 Monate alt, NP 1489 DM, alles für 680 DM. Tel. 07333/7198 (Laichingen) ab 18 h

Verk. F-15 II, Lemmings, KQ I - V, EGA, SQ II, TO3 + R & C 1, Their Finest H., Logical, Battf. II für 20 - 40 DM. Mo-Fr. von 19-20 h Tel.: 07191/57510

Verk. Hillsfar, Populous, Xenon II, Loom, Grand Monster Slam. Suche Castlevania, Xenomorph, WC II Dt., Elite Plus Dt., Their Finest Hour Dt., Bundesliga-Manager Prof., Tel. 0711/744286

Tausche Orig. Monkey Island II, 3,5", gg. Bane of the Cosmic Forge oder Swotl oder Pools of Darkness. Tel. 0221/414365 Sascha, ab 18 h

Verk. diverse, neueste Programme: PD + Originale, wegen Zeitmangel günstig abzugeben. Gratisinfo: Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Suche günstiges Orig. von Monkey II (dt.). Montags, Mi, Do, Sa 15-17 h Tel. 06556/7330 (Dirk)

Verk., tausche White Death, Fire-Brigade, F-15 II, Imperium, Second Front, Intruder; suche Harpoon, dt. Anl. für Falcon III, Sowtl Mission-Disks u.a., Tel. 05931/14383 ab 18 h

Verk. Monkey I 40 DM, Monkey II (dt.) 60 DM, Battle Comm. 40 DM, Airline Trans.-Pilot 40 DM, Silent S. II 30 DM, Crash Course 30 DM, Indy 500 20 DM. Tel. 08321/82571

Verk. orig. Space Ace II (5,25"), dt. Anl., 60 DM, oder tausche gg. Conquest of the L. (5,25"). Tel. 0931/68145

Lemmings, Command HQ, Muds, Populous je 25 DM, Turbo-Pascal 6.0 100 DM, zzgl. Porto und NN. Tel. 07191/23627 (Ralph)

Suche VGA-Version von Indy III. Wenn mgl. auf dt., verk. The Last Ninja II. Tel. 06171/25002 (Dirk verl.)

Magnetic Scrolls-Collection 40 DM, Bob 30 DM, UMS II 30 DM, Action Stations 30 DM, suche Civilization bis 50 DM. Tel. 05732/5126 ab 18 h

Verk. Manhunter I 40 DM, Roger Rabbit 30 DM, Falcon 30 DM, California Games I 30 DM. Florian Stark, L.-Richter-Str. 7, 7996 M'beuren, Tel. 07542/4896

Verk. Falcon 3.0 für 50 DM und Elite Plus für 45 DM, beide sind je 5,25". Tel. 09331/7249 ab 18-20 h (Oliver)

** CH ** Verk. 3,5"-Spiele (orig.), pro Stück 50 sFr: Wizardry 6, Kings Quest V, Trial by Fire, Loom, Indy III, Monkey Island I, Silents II, Knights of Sky, Stundenglas. Tel. 071/355583 (Sandro)

Verk. Orig.-PC-Spiele, kpl. dt., 5,25", für je 50 DM: Monkey Island II, Space Quest IV, Beholder I. Commander Keen 3,5" 100 DM, Teil 1-6. Tel. 08453/8879

PC-Orig.: Star Trek, Monkey Island II, Age, Return of Medusa, Martian Dreams, Savage Empire, Buck Rogers. Tel. 06421/31138

MS-DOS: Verk. Grafiken + Symbole 5,25", NP 198 DM, für 100 DM. Tel. nach 17 h: 0511/561753

Suche Battle Isle, Comm. HQ, Traders, Bundesl. Prof., Kaufe/tausche gg. Lemmings, Sim Earth, Gunship 2000, Monkey II. Thomas Schlottke, Altenwoogstr. 31, 6750 Kaiserslautern

Verk. ITALIA 90 und Purple-Saturn-Day für je 40 DM, suche Manchester United und Kick Off II, tausche auch. Tel. ab 18 h: 06692/6259 (fragt nach Daniel)

Verk. F14 Tomcat, GP-Circuit, North + South, Wrath of the Demon, K. of the Sky. R. Ruppert, Rübezahlweg 5, 8208 Stephanskirchen, Tel. 08036/7035 (nur nachmittags)

Verk. orig. FS-4-Designer, Mario Andrettis Racing Challenge, Buck Rogers II, Airlines, Mad-TV, Life & Death II, Black Gold und D. of Krynn. Preis 38 DM. Tel. 0821/495371

Tausche/verk.: POC, EOB, Red B., WC II + Speech; Adlib 110, JF2. Suche: Nova 9, Sp. Oper., Ultima 7, F-15 III, Wizardry 7, Pop II. Christian Buchholz, Tel. 09123/5482

Verk. Orig.: Indy III dt., F-19 je 35 DM, Monkey Island (kpl. dt.) 45 DM, zusammen 105 DM. Tel. 08452/8566, Florian

Verk. WC I + II, UMS II, Warlords, H. of China, Harpoon, M & M II, Interceptor, SSI, Bane, GS 2000, Silent S. II, Sons of L., Space Max, S. of the Samurai, u.v.m., für ca. 45 DM. Tel. 0721/859677

Tausche KQ V, MJ II, Wonderland, Civilization, Battle Isle, Railroad Tycoon, PQ III, Kaiser, Pirates, suche Wizardry 7, Eye of the Beholder II, Ultima 6, MM III, PM. Tel. Ralf: 04181/39236

Verk. 3,5": Wing Commander II, Star Trek 25th, Anniversary für je 50 DM bzw. 350 öS. Daniel Moosbrugger, Hof 320, A-6866 Andelsbuch/Österreich

Suche Spellcasting 101, Sorcerers get all the Girls, nur Orig., tausche gg. Dragon Wars, Sentinel Worlds, Mines of Titan u.a., Tel. 02602/2959

Verk. PC/AT 80386/33 MHz mit 8 MB RAM incl. Coproz. + 120 MB-HD + 3,5" + 5,25"-LW, 64 KB Cache, 1 MB VGA-Karte, Monitor, Maus, DOS 5.0, MF-Tastatur, Preis 3900 DM. Tel. 07388/802

Verk. Kings Quest V, dt. Vers., Orig. verp. mit Lösungsheft, 100 DM. Tel. 09131/440979

Achtung!! Verk. Adlib-Soundkarte + Visual Composer-Software für 200 DM VB. Verk. auch 2 PC-Joysticks für VB. Tel. 02191/54337 ab 17 h (Carsten)

Verk. Orig. f. PC: The Secret of Monkey Island I für 45 DM, Powerdrome 20 DM, The Kristal 20 DM, u. Quickshot-Joysticks f. 10 DM. Tel. 08105/25227 (Basti)

Verk. Finest Hour 35 DM, Swotl P38 25 DM, und Monkey II zu 50 DM. Tel. 0551/24538

Verk. Falcon 3.0, Monkey Island II, Sim Ant, Swotl ZD P-38, Microsoft Flight-Sim. 4. Suche: Wizardry 7, Indy 4 und Aces of the Pacific. Tausch möglich. Tel. 02173/17638

Tausche Heart of China kpl. dt. gg. ein anderes Orig. PC-Game. Tel. 08084/2878

Verk. Monkey Island kpl. dt. für 65 DM, Silent S. II für 50 DM, WC + Secret Missions I für 89 DM, auch einzeln. Tel. 0851/43111 ab 18 h

Biete: G 2000, Swotl, WC I + II, SM I + II, RRT, SS II, Bundesliga M. Prof., Finest Hour, F14-Tomcat, Civilisation, Börsenfieber, SU 25-Attack-Fire, UMS, Global Dilemma, Imperium. Tel. 08331/2722

Biete: Battle Isle, Comm. HQ, Khalaan, Conquest of Camelot, H.o. China, SQ IV, Monkey Island, Ultima 6, Beholder I + II, Buck Rogers, Abrams Battle Tank, C. of Krynn, Budokan, Xenon II, UMS. Tel. 08331/2722

Verk. Software für PC, Atari ST und Megadrive. Schreibt an Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 Heerlen/ Holland (Orig.)

Suche für PC alte Adventures von Infocom (z. B. Moonmist, Stationfall, Trinity, Knight Orc., Hollywood Hyinx, Alter Ego). Tel. 06772/1240 (auch Rollenspiele in dt.)

Suche Civilization, Wizardry 7 dt., MAD-TV, Monkey II dt., Indy IV dt., habe MM III, Railroad,.UNWA, Sim City, Elvira II. Tel. 08509/1244 (C. Hellge, 8391 Tiefenbach, Dachsbergstr. 2)

Verk. zu je 35 DM: Logical, Might & Magic 3, Railroad Tycoon, Populous, Hillsfare, Ultima 6, Kings Quest 4, Larry II, Sim Earth, Bards Tale I + II, Eye of the Beholder, bei 3 Spiele = 90 DM. Tel. 02234/83742

Verk. kpl. 286er PC, S-VGA-Farbmonitor, Soundkarte, Festplatte usw. + Orig.-DOS + Spiele. Drucker oder Handscanner gg. Aufpreis. Preis VHS. Tel. 0561/312090

Verk. Adlib-Soundkarte 120 DM, Optima VGA-Karte (512 KB RAM) 125 DM, Larry VGA 70 DM. Axel Zimmermann, Hauschlade 9 b, 5983 Balve. BTX 023755611-0001

Neueste PC-Prg. (PD + Orig.) wegen Zeitmangel günstig zu verk., Info: Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien/ Austria

Tausche NES + 8 Topgames, alles 100 % o.k., gg. Roland Lap C 1 + Midi (muß auch o.k. sein). Thomas Brandstetter, A-3331 Biberbach 134, Tel. A 07448/3310 ab 18.30

Verk. Civilization, RR Tycoon, Links, Uncharted Waters, PGA Tour, Beholder II, alle Orig. 5,25"; suche Indy IV, MM III, Sim Ant., A-Train. Tel. 04462/4214 (Dirk)

Verk. PC-Orig.: Wing Commander II 60 DM, Starglider II 30 DM, Treksuit Manager 25 DM. Tel. 030/3027937 ab 20 h (Jonas fordern)

Verk. oder tausche: MM III, Supremacy, Castles, Warlords, Battle Isle, KQ I, Def. of the Crown, Centurion; auch Interesse an Mega Drive-Modulen. Tel. 09171/2644 ab 19 h

Sim Earth, Air Combat, Wing Commander II, Castles, Wayne Gretzky II, Mario Andretti, Red Baron, Swotl (P80, P38), Sim Ant., Shuttle, Links (Firestone, Bay Hill Club, Beautyful). Tel. 05141/26524

Verk. Red Baron, F-15 SE II, WC I + Miss., Gunship 2000, Chuck's Air Combat, je 40 DM, u.v.m. günstig. Copy II 50 DM, Works 2.0 100 DM etc., Tel. 07171/69174

Tausche Bandit Kings, Bundesl.-Man. Prof. gg. Starbyte Super Soccer od. Command HQ. Tel. 0791/41199 (verl. Frank)

Tausche, verk. Monkey II, Savage Empire, LL V, Bards T. Constr., Castles, Blue Angels, Elite Plus, Martian Dreams, Sim City, Wizardry 7, Col. Bequest, Links, Mad-TV. Tel. 08039/3362 ab 19 h

Verk. Soundblaster-Karte + Mikro + 10 SB Shareware-Disks für 240 DM, sowie Star Flight II für 40 DM und Heart of China für 55 DM. Tel. 089/9037076

Achtung!! Suche orig. PC-Spiele (auch auf CD-ROM). Angebote an H. Masuch, Bahnhofstr. 24, 6293 Löhnberg, Tel. 06471/61119 ab 18 Uhr (Tausche auch)

Atari ST

Verk. Atari 1040 STE + S/W-Monitor + Maus + 2 Joysticks + Diskbox + 25 Orig.-Spiele für 2000 DM VB. Tel. 07253/131962

Atari 1040 STFM, S/W-Monitor SM 124, Farbmon. 1224, Maus, Joystick, 4 Prg., 3 HB, Abdeckhaube, VB 1000 DM. Tel. 0201/754282

Suche "Champions of Krynn" für Atari ST, zahle bis zu 70 DM. Axel Philipsenburg, Im Freihof 53, 4224 Hünxe. Tel. 02858/6023 ab 19 Uhr (Axel)

Verk. 20 Originale, u.a. Power Monger, Sim City, Falcon, Pirates, Paradr., Hard Drivin, Somi, Midwinter, KQ 1-3, Zack MC Kracken, nur als Paket für 600 DM. A. Sommer, Tel. 02331/588630 ab 19 h

Verk. AT-ST-Spiele, Orig. auf 3,5"-Disk, z.B. Captive, Mega Twins, Hunter, Lemmings u.a. für 30 DM. Jörn Deichen, O-2380 Barth, Goethestr. 4

Verk. Atari ST, Monitor SM 124, LW SF 354, Mouse, Pad, Orig.- Spiele wie Great Courts, Curse of Ra, Spirit of Adventure, 700 DM VB. Tel. 05732/72699 (fragt nach Lorenz)

Zu kaufen gesucht: Atari SM 124-Monitor sowie Sequencer oder ähnliche Programme. Angebote an: R. Struve, PF 1135, 2448 Burg

Verk. ca. 50 Orig.-Spiele von 10 - 20 DM. Tausche und kaufe auch. Tel. 9711/7970285 ab 20 h

Wahnsinn!!! Verk. Masterblazer, Tie Break, Projectyle, Klax, zusammen für nur 50 DM. NP 250 DM. Verk. Lotus Turbo II für nur 25 DM. Tel. 05068/1564 (Henning) ab 14 h

Biete Atari 2600 mit 2 Joysticks, 37 Spielen, neu kostet es alles über 250 DM. Ich verk. alles für 120 DM. Der Computer ist 4 Monate alt. Kamin Marcel, Dorfstr. 24, 2321 Kandelin

Superangebot!! 3 x 10 Originale, u.a. Lemmings, Megalomania, Medusa II, SOA, Traders, jedes Paket nur 150 DM. Tel. 06237/60105

Wegen Zeitmangel habe ich noch diverse Software für Atari ST zu verkaufen. Schicke Euch gerne Liste gratis: K. Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien, Tel. 0222/4209912

Atari und Ms-DOS Software (orig.) günstig zu verk., Liste gratis anfordern bei: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel. 0222/420-99-12

Verk. Orig. zu je 20 DM: Flight II, Gunship, Star Trek, Carrier Command, Jet, California Games, Leaderboard, Nebulus, The Pawn usw., Tel. 02161/206703

Verk. Amberstar 55 DM, Cadaver + Payoff 70 DM, Chaos Strikes Back 30 DM, Flood 30 DM, Turrican II 35 DM, Magic Pockets 30 DM, Xenomorph 25 DM, XYbots 30 DM, Pandora 20 DM. Tel. 02548/670

Wegen Zeitmangel habe ich noch diverse Software für Atari ST zu verkaufen. Schicke Euch gerne Liste gratis: K. Weselovsky, Payerg. 7, A-1160 Wien, Tel. 0222/4209912

Atari Mega ST4, SM 124, Maus, HD-LW 1,44, Joysticks, Trackball und Zub. 950 DM, Vortex ATonce Plus + Steckadapter 330 DM, PC-Speed + Steckadapter + Buch 120 DM. Tel. 08721/4476

Suche Tauschpartner für 1040 STE, habe noch fast keine Spiele, bitte helft mir. Schreibt an Eric Nepgen, 16 Rue Comte de Bertier, L-3422 Dudelange

Verk. A 520 ST mit LW, Orig.-Games (z.B. Fugger, Police Quest 1 u.v.m.) für 400 DM VB. Angebote an Jens Radtke, Postfach 1571, 3540 Korbach. Tel. 05631/60588

Verk. Farbmon. Atari SC 1224, fast wie neu, VB 400 DM. Tel. 0221/691645 ab 19 h (Marion)

Verk. 1040 STFM mit Highscreen-Colormonitor, 2. LW, TV-Tuner, Joysticks, Diskettenbox und 200 Disks, NP 2450 DM, Preis VB. Tel. 02246/6952 (Jörg)

Atari 1040 STE + SC 1224 + 4 Joysticks, Light Phaser, 363 Disks mit Games u.a. (z. Teil mit Anleitung). Tel. 0711/451100

Suche Cadaver, Monkey Island und Lemmings dt., tausche auch gg. Logical, Kurs of R.A. etc., meldet Euch bei Beate Stahlgr., G. Billwiese 22, 2050 Hamburg 80

Verk. Atari ST-Software a 30 DM + Versand. Red Storm Rising, Midwinter, Chessmaster, Powermonger, Battle Command. W. Thon, Tel. 07751/7895 ab 18 h

5,25"-LW für Atari ST zu verk., ca. 150 Leerdisks, 2 Diskboxen. Das LW ist mit der SF 314 kompatibel. Tel. 04151/2611 (Michael)

Originale zu verk., ab 15 DM! Silent S. II, Powermonger, Hard Nova, Knightmare, Falcon F-16, u.v.a., Tel. 04151/2611 (Michael)

Tausche Lotus II und E-Motion gg. F1 Grand Prix (Microprose), suche auch Giana Sisters, nur Originale! Oliver Tamminga, Grafenb. Allee 243, 4000 Düsseldorf (nur schriftlich)

Super-Angebot! GFA-Assembler, MCC-Assembler, Dragons of Flame, Batman, North Sea Inferno und Dragonflight für nur 150 DM (NP mehr als 450 DM). Tel. 06171/52367 (14 h)

Verk. Flight of the Intruder, Monkey Island, Their Finest Hour, Lotus I, Bundesliga-Manager I für 30-50 DM, Starglider, Sundog, Little Com. People für 15-20 DM. Tel. 07485/401

Verk. Atari 1040 ST + Farbmon. Philips CM 8852 + 30 MB-Harddisk, Joystick, Maus, 45 Orig.-Spiele, Anleitungen für 1500 DM. Tel. 040/63953136, 040/5117955

Suche Sim Earth für Atari ST, zahle ca. 40 DM. Tel. 030/8141147 ab 14 h

Verk. Lynx II + Roadblasters, Rygar, Blue Lightning, Slime World für 240 DM (orig.-verp. und 4 Monate alt). Tel. 14-15 h 08505/860, Martin

Verk. Carrier Command, North South, Silkworm, Microprose Soccer, Chambers of Shaolin, Red Heat, Kick Off, je 30 DM. Tel. 0431/393373 ab 18 h (Arne)

Suche Tauschpartner! Habe Rambo III, Indy I, Pirates, North and South, Zak MC Kracken u.v.m. Schickt eure Listen an: Jens Schaper, Südstr. 15, 3354 Dassel

Verk. 13 Orig. für Atari ST, z.B. Larry 1-3, Cadaver, Starflight, Railroad Tycoon, Curse of Azure Bonds für 350 DM, auch einzeln. Tel. 089/566115 (Michael)

An alle Atari Freaks und solche die es werden wollen. Wir möchten euch mal zeigen, was man mit der Kiste alles machen kann. Neugierig? PF 16, 8721 Dittelbrunn

Verk. Atari 1040 STF, ext. Floppy, S/W-Mon. (SM 124) + Farbmon. (SC 1224), 19 Top-Orig.-Spiele, 2 Joysticks, Maus, Diskb., alles 100 % o.k., Preis 1400 DM VB. Tel. 06772/6677

Verk. Lynx + Roadblasters + Slime World + Blue Lightning + Rygar für 220 DM. Alles orig. verp., inkl. Netzteil. Tel. 08505/860

1040 STF incl. Farbmon. SC 1224 + Maus + massenweise Software, Umbau in PC-Gehäuse mit Extras, VB 750 DM. Tel. 02193/3149

Verk. Atari 1040 STE (1,5 Jahr alt) + SM 124 + über 40 Orig.-Spiele (Larry III, Zak, Stos-Bas. u. a.) + 100 Disks f. 999 DM. U. Oertel, Weissiger Weg 6, O-8051 Dresden, Tel. DD 377617

Verk. 1040 STF + Farbmon. + 40 Games u.a.: Dungeon Master, Chaos, Xenon II, Falcon, Larry II, R-Type, Bloodwych, Populous, Carrier Command, Starglider II, Gunship für 1000 DM. Tel. 09324/3551

Biete Premier Collection III, Orig.-verp., mit dt. Anleitung. Tel. 05752/1045

Ports of Call, Bundesliga Manager Prof. und Tauschpartner gesucht. C. Butschen, Mackenstein 5, 4060 Viersen 11, Tel. 02162/51646

Atari STFM, 1 Jahr alt, 1040 ST, Maus, Joystick, AV, Fernsehanschluß, 1 MB, plus 40 Orig.-Spiele, wegen Systemwechsel zu verk. für 900 DM. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen

Habe einige neue Prg. (Orig.) für den Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Verk. Ultima IV 40 DM, Ultima V 45 DM, Wonderland 45 DM, Curse of... 40 DM, Infocom Stationfall, Witness, Sorcerer, Trinity, Hitchhikers, je 40 DM. Tel. 09732/2729

ST-Orig.: Form. 1 Grand Prix 50 DM, Turbo Ch. II 40 DM, Super Monaco Grand Prix 35 DM, Their Finest Hour 40 DM, Fish, Guild of Thieves je 20 DM, Indy III 35 DM. Tel. 07025/2631

Verk. Populous II 75 DM, Day of the Pharao 35 DM, Sinbad and the Throne of the Falcon 40 DM, alles Originale. C 64, 300 Games, Floppy, Monitor, Joysticks, Zeitschriften für 500 DM. Tel. 0211/397113

Verk. wegen Systemwechsel Atari 520 ST, Doppelfloppy SC 1224, Joysticks, Turbo C 2.0, GFA-Assembler und Basic 3.0, Spiele u.a. Tel. 07144/6511 ab 18 h

Habe einige neue Prg. (Orig.) für den Atari ST abzugeben. Liste anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

PC-Engine

Tausche alles für Mega-Drive, Game-Gear, PC-Engine, tausche alte und neue Spiele. Habe Shining, Quackshot, Sonic, Bonk II, usw. Tel. 07821/1425, Michael verl.

Verk. Super Grafx (RGB) + Color Booster-Kabel, Trafo, Joypad, 24 Spiele wie z.B. Battle Ace, Ninja Warrior, Dungeon Ex., Winning Shot, Sidecar usw., XE 1 Pro-Joystick, 4 CD-Games, 1100 DM VB. Alles 1a-Zustand. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. Leg. Hero Tonma, Alien Crush, Adv. Isl., Rabio Lepus, Legendary Axe, zus. 200 DM oder tausche gg. Raiden. Tel. 0911/2059274 ab 18.30 h

Neo-Geo-Konsole + 2 Joyboards + 7 Spiele zu verk., u.a. Magican Lord, Nam, Baseball, Ghostpilot, nur kpl. für 2000 DM (neuw.). Tel. 08165/4886, Christian

Verk. RGB-PC-Engine mit 5 Spielen zu 300 DM, verk. MD-Spiele Ghostbusters, Dangerous Seed, Airwolf, Dynamic Duke, Mercs II, Curse, Magical Hat, Whip Rush. Tel. 0731/76634

Verk. 1941 gg. Gebot. Grundgebot 230 DM. Habe Devil Crash, tausche gg. Parasol Stars. Verk. Image Fight, Burumba, Final Buster, Thunder Blade...., Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine-Module gg. Gebot: Gunhed, Splatterhouse, Puzzle Boy u.a., verk. auch Grundgerät mit ca. 15 Modulen oder Tausch gg. Neo Geo. Tel. 05205/70452

Tausche Devil Crash gg. Bomberman, evtl. Verkauf. Habe viele Top-Spiele auch für Mega-Drive. Dirk, Tel. 03/941/23193 (Ost)

Verk. PC-Engine, 2 Pads, 8 Games, Preis VB. Verk. MD-Games z.B. Winter Ch., Dick T., u.v.m., Tel. Nr. 0551/68364, Detlef (P.S.: Suche Super-NES für ca. 350 DM)

Biete PC-Engine-Games Bomberman, Devil Crash, B. Revenge, Splatterhouse, Gunhead, Ninja Spirit, Bonze-Adv. usw., bevorzugt Tausch auch Verkauf. Tel. 02156/8193

Suche dringend Parasol Stars, Forgotten Worlds, Psychic Storm, Horse Race, Metal Stoker usw., zahle Höchstpreise, suche PC-Engine GT Handheld. Tel. 02156/8193

Habe Bonze-Adv., Hero Tonma, New Island Story und Deep Blue zum Tauschen. Suche Hatris, Raiden, Columns, Salamander, J. Chan, Sweek. Fürs Mega Drive habe ich Klax, hellfire u. EA-Hockey. Suche Chamal. Kid und PGA-Golf. Tel. 08677/64397

Suche PC-Engine-Tauschpartner. Verk. Game Gear und Mega Drive günstig. Suche Super-NES mit Spielen, mgl. billig. Tel. 0214/49721 (Sascha)

Verk. gg. Höchstgebot PC-Engine-Spiele: Devil Crash, Alien Crash, Splatterhouse, Formation Soccer, PC Kid I, Galaga, Son of Dracula, Blue Blink, Kato +Ken, Barumba. Tel. 05171/57897

Verk. für PC-Engine Afterburner II, Chan und Chan, Mr. Heli, Neutopia, R-Type II, für VB 200 DM, auch einzeln. Außerdem NES + SMB für 150 DM. Tel. 089/566115

Verk. jew. an Meistbietenden: PC-Kid II, SLNG, FMT, Parodius und PC-E + 5-Player-Adapter + 4 Joypads + Bomberman (RGB), L-Dis (CD). Tausche SF- und MD-Spiele. Heiko, Tel. 04936/7036

Verk. für die PC-Engine Moto Roader, Wataru, Kikikaikai, Hit The Ice, Hurrican. Tel. 0531/78368 (Thomas Lampe). St. 30 DM, alle zusammen 110 DM.

Suche neue und alte PC-E-Games, z.B. F.M. Tennis, Gunhead, Bonze- Adv., kaufe alle älteren Cards auf. Suche besonders Dodgeball, zahle Höchstpreise. Tel. 06221/707884

Verk. PC-Engine (RGB) + 2 Spiele + 1 Joypad für nur 200 DM. Tel. 05361/24894

Tausche MD + 4 Topgames (Hellfire, Gynoug, Aerobiaster, Fastes I) gg. PC-E (bei CD-ROM Wertausgleich) mit Spielen. Tel. O-Wittenberg 83929 (nur Sa. und So.)

Verk. PC-Engine-Spiele: BeBall, R-Type II, Shinobi für je 30 DM. Tel. 06027/5403 (Andreas) ab 16 h

Master System

Suche Spiele für Sega Master, Sega Mega Drive, PC-Engine, Nintendo, Super Famicom. Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431-641670

Verk. Sega Master System I mit Hang On, Golden Axe, Vigilante, Schneckenlabyrinth, für 170 DM oder tausche gg. Lynx II mit Rolling Thunder und Toki. Tel. 05241/26390

Verk. Sega-Master-System mit 12 Games (Afterburner, Wonderboy I + III, Kidd I, Out Run, Volleyball u.v.m.), Zubehör und 2 Joypads für 300 DM. (Alles Top-Zustand). Tel. 069/552437 ab 17 h

Verk. neuw. Sega Master System mit 4 Spielen für 250 DM. Tel. 0221/319977

Mega Drive

Verk. Mega Drive + 2 orig. Joypads + XE-8 Stick + Trafo + Scart-Kabel, 15 Spiele, für VB 800 DM. Tel. 02861/1544 ab 17 h

Verk. Warsong, M+M, Starflight, Techo Soccer, Phantasy Star II, Buck Rogers, Populous, Afterburner und andere Mega Drive-Spiele. Tel. 0711/7970447 ab 19 h (Gaby)

Megadrive (jp. Vers.) + Arcade-Trigger + 6 Games, Sonic, Thunderf. III, Gajares, Elem. Master, Eswat, Castle of Ill. für 650 DM. Tel. 0211/489267 (abends zu erreichen)

Verk. Phantasy Star II 70 DM, Rambo III 35 DM, Super Shinobi 50 DM. Tel. 02353/4037 (Andy)

Verk. Mega Drive mit Sonic, S. Shinobi, Sh. Dancer und Bonanz Brothers. Tausche auch gg. Super-NES. Tel. 04962/5190

Verk., tausche, kaufe MD-, SF-, GB-Spiele: P. Star III 90 DM, Shinobi 60 DM, T. Force III 70 DM, PGA Tour 70 DM, John Madden 70 DM, Star II 90 DM, A. Storm 60 DM, Mario 90 DM, Super GG 90 DM. Tel. 07541/51360

Tausche Alien Storm (jp.) gg. Toe Jam and Earl (jp.) od. EA Hockey (dt.) gg. F22 Interceptor (dt.). Tel. 07364/7593 (Timo) ab 16 h

Mega Drive 60 Hz, engl. Chip mit 16 Top-Spielen (Sonic, Musha, EA-Hockey, Shinobi, Streets of R., TF3, Quackshot, MM) + Arcade Power Stick für 1300 DM. Tel. 02624/5566

Verk. Sega Mega mit 9 Top-Modulen: John Madden 92, Ea Hockey, Thunderforce III, Shinobi, für VHB 700 DM. Tel. 06132/58663

Verk. und kaufe MD-Module: Quackshot, M. Mouse I + II, Klax, Sonic, Shining, PGA-Golf, Wonderboy III, The Immortal, Super M. GP u.v.a., Tel. 02233/76223

Verk. Mega Drive mit 2 Joypads und 13 Spielen für 650 DM oder tausche gg. S. Famicom mit mind. 3 Spielen. Tausche auch PC-Spiele. Tel. 02552/4081

Tausche ständig MD-Module wie Sh. Darkness, PGA, Th., G. Axe etc., suche Neo-Geo und S-NES-Grundgeräte sowie Tauschpartner. Tel. 05731/52926

Verk. Master System mit Alex K. I und Mickey M. für 150 DM, suche: Quackshot, St. of Rage, Shining, Toki, Sh. Dancer für Mega Drive, auch Tausch. Tel. 0431/79601 (Gert)

Tausche Mega-Module: Habe: EA-Hockey, Herzog, Mickey I, Aeroblasters u.v.a. Suche: Shining i. the Dark, Buck Rogers, Phant. Star III u.a. Rollenspiele. Tel. 02564/32946

Verk. Topspiele für Mega-Drive: Starflight, Attack Sub., Longraiser, Hardball, Decap Attack, Shadow Dancer, After Burner u.a. Iris, Tel. 0711/3701816

Verk. SMS + 6 Games (Zillion II), Control Pad, SG-Commander, 100 % o.k. (NP 800 DM), VP 300 DM. Melden bei Markus, Tel. 09447/332 (Sa u. So), verk. auch Game Boy und Atari 2600 günstig

Tausche, verkaufe MD-Module, habe Quackshot, Immortal, J. Madden-Football II, Starflight, Toki, Shining, suche: S. Shinobi II, S. Fantasy Zone, S. Monaco II. Tel. 0791/43611 ab 16.20 h

Tausche oder verk. für MD: Streets of Rage, Kid Chameleon, Thunder Force II, F-22 Interceptor, Klax. Tel. 08064/1007, Markus Huber

Wer tauscht sein Super-NES oder Super F. + Spiel gg. mein Mega Drive + Quackshot, The Revenge of Shinobi, Moonwalker, Thunderforce III? Tel. 0641/66849 (zahle auch drauf)

Tausche MD-Games, habe Sonic, S. of Rage, C. of III., Out Run usw., suche EA, F-22, Ghouls'n G., Populous, Aero Blaster, S. Th. Blade, kaufe auch. Tel. 04931/12154 (öfters vers.)

Tausche Strider gg. Master of Monster o. Star Control, auch Verkuaf oder Kauf. Sven, Tel. 05361/48159

Verk. Mega Drive mit 2 Spielen (Sonic, Revange of S.) für 400 DM. Bestellen Sie bitte per Post bei Pierre Lamely, Amand-Ney-Str. 10, 6400 Fulda

Tausche alles für Mega-Drive, Game Gear, PC-Engine, tausche alte und neue Spiele, habe Shining, Quackshot, Sonic, Bonk II usw. Tel. 07821/1425, Michael verl.

Verk. Sega Mega Drive + Extras + 25 Spiele. Verk. Master System + 6 Spiele, 10 Spiele für PC-Engine + Nintendo. Tel. 0431/641670

Verk. Quackshot, Shadow D., Spider Man, alle dt., und Golden Axe II (jp.) für 160 DM (auch einzeln je 45 DM). Tel. 07242/6911 (fragt nach Alexander)

Verk., tausche brandneue MD-Games: Truxton, Test Drive II, F-22, Strider, Sinic, Starflight, Devil Crash, Won Boy V usw. + G. Gear mit 18 Games + Lupe + Converter. Tel. 09378/501

Verk. Mega Drive + 10 Top-Spiele, z.B. Street of Rage, Starflight, Mercs. VB 850 DM, auch Tausch gg. S. Famicom. Tel. 02331/65471

Neo-Geo! Konsole + 2 Joyboards + 7 Spiele zu verk. (u.a. Magician Lord, Nam, Baseball, Ghostpilot), neuwertig, nur kpl. für 2000 DM. Tel. 08165/4886 Christian

Verk. Disketten-LW mit ca. 100 Disks für 1000 DM. Suche Arcade-Musik-CDs. Tel. 02202/37609

Tausche für SMD: Quackshot gg. Mickey Mouse, Castle of Illusion. Bitte erst ab 17 h, Montags-Donnerstags und Samstags-Sonntag bitte nur in Köln. Tel. 0221/685462

Verk. Popul., J. Maddle u. Elem. Master für je 45 DM, W. Boy III, Burn Force, Zany Golf und M. Hunter für je 35 DM, Starflight 50 DM, Alex 30 DM. Tel. 0671/43316

Verk. MD mit Neo-Geo Netzteil und 3 Spielen für 450 DM (alles orig.-verp.) und 15 NES-Spiele, Double Player, Joystick N 15 und 12 Nintendo-Club-Hefte für 690 DM. Tel. 08330/1239 ab 19 h

Tausche MD-Module nur 100 % o.k., tausche auch 4 MB Module, suche Castles of Illusions, zahle bis 55 DM. Tel. 06144/8713 (Markus)

Verk. MD-Module: Buck Rog. US 85 DM, EA Hockey dt. 80 DM, Jon Madden dt. 70 DM, MaM 75 DM, Phelios 50 DM, Buck Rogers dt. 95 DM, Sh. in the Darkness dt. 95 DM. Tel. 02256/1319

Suche Shining in the Darkness, Populous, Alien Storm und EA-Hockey für Sega Mega Drive. Tel. 05952/1466 (Alexander ab 19 h)

Verk./tausche, Mega Drive Spiele: D-Tracy, SD-Valis, KA-GE-Ki, M-Defender, Eswat, Kid, S-Volleyball, WC-Soccer, suche: Rainbow-Island, Robocod, Darius, Decap-A. Tel. 0721/868378

Mega Drive! Mit 13 Spielen, Arcade Power, Stick zu verk., RGB, PAL u.a. Thunder Force III, Golden Axe, nur kpl. für 800 DM VB. Tel. 08165/4886 Christian

Verk./tausche folgende Games: S. Thunderblade, Wonderboy III, Quackshot (jp.), Gh. + Ghosts dt. zu 30, 30, 55, 60 DM. Suche u.a. Kid Ch., Road R., Devil Crash. Tel. 02156/7042 (Ralf ab 19 h)

Verk. Mega Drive mit 41 Spielen und 2 Arcade Power Sticks für VB 1500 DM. Tel. 05921/75061 (nur Abholung oder NN)

Verk. für MD: Heavy Unit 40 DM, DJ-Boy 30 DM, Out Run 30 DM, für MS: R-Type 40 DM, tausche auch, suche Dangerous Seed, Streets of Rage, M.M. Tel. 069/373956 ab 17 h, Ralf

Megadrive-Umbauset 50/60 Hz umschaltbar. Jp./engl. Texte umschaltbar. Tel. 02131/660235 + 82984 ab 19 h

Verk. EA Hockey 75 DM, Quackshot 60 DM, Wonderboy V 95 DM, Granada 40 DM, alle engl., Bareknuckle 60 DM, Sonic 50 DM, beide jp. Tel. 02131/82984 oder 02131/660235, Axel

Tausche immer Mega-Drive-und Game-Boy-Spiele. Tel. 0231/400262 (Benjamin)

Tausche MD-Spiele: Phantasy Star II, Shadow Dancer, Gynoug, Hellfire u.a., suche Quack Shot, Immortal, Wonderboy V u.a., kaufe günstiges S. Famicom. Tel. 07623/20853 ab 14 h

Verk. 10 Mega Drive-Module: Shining in the Darkness, Shinobi, G. Axe II, World Cup 92, u.a. nur zusammen für 550 DM. Tel. 02928/533 ab 15 h, Markus

Tausche, verk. und kaufe Spiele für Mega Drive, Game Gear und Master System, habe z.B. Gynoug, Budokan, EA Hockey, M.M., E. Master, suche Action Replay. Tel. 05037/2854

Verk. Sega Mega CD-ROM, Megadrive + 1 Joypad. 2 Netzadapter, 2 Spiele (Heavynova + Wonderboy V) für nur 1200 sFr, NP 1600 (100 % o.k.), suche auch S. NES, Schweiz: Tel. 071/259758, Rene

Montana, Outrun, Afterburner, ToeJam, Sword Sodan, Phelios, S. Thunder 40 DM, PGA Golf, Shadow Beast 70 DM, Road Rash 50 DM, Fantasia 50 DM, Budokan 50 DM, Fatal Rewind 60 DM usw. Tel. 069/39047708

Tausche Out Run, Ph. III, Populous, Long Raiser (dt. Anl.), Starflight, suche Gameboy-Module. Frank Wildung, Lerchenberg II, 3125 Wesendorf. Tel. 05376/1222

Verk. Wonderboy V 80 DM, suche Streets of Rage, verk. a. Amiga-Orig. z.B. Apidya 50 DM, Monaco. GP 30 DM. T. 04131/51651 ab 19h

Verk. od. tausche Phantasy Star II 80 DM, Phantasy Star III 80 DM, Sword of Vermillion 75 DM, Shinning in the Darkness 75 DM, Starflight DS 80 DM, verk. N.E.S. u. Games. Tel. 07930/1790

Schweiz! Verk. Mega Drive (RGB, 60 MHz), 2 Joypads, Magic Drive, LW, plus 130 Spiele für sFr. 1200. Tel. 061/7112381, Roger Horvath, nur Schweiz

Verk. Budokan 45 DM, Hellfire 35 DM, Gaigares 45 DM, Shadow Dancer 40 DM, Tornament Golf dt. 45 DM, alle Spiele fast neu, 100 % o.k., alle zusammen 200 DM. Tel. 02266/8939

Verk. Mickey Mouse dt. und Sonic dt. für je 50 DM, oder tausche gg. Golden Axe II oder Musha Aleste. Tel. 0234/702817

Game Boy

Schweiz! Suche allerdringendst GB-Spiel Parodius, zahle bis 45 Sfr, nutzt dieses Super-Angebot und telefoniert heute noch 054/413986 (Peter verl.) abends

Verk. Bart Simpson., orig.-verp. m. Anl. für 50 DM. Stary Jochen, Brennhofenweg 16, 2330 Eckernförde

Verk. Bubble-Ghost, Spiderman, Tennis und Super-Marioland. Tel. 07123/15860 (Steffen)

Verk.: Gameboy + Tetris + WWF Superstars + Mario Land + NBA Allstar + R-Type + Batman + Kwirk für 320 DM + NN. Tausch gg. Neo Geo + Geld oder Kauf. F-Zero 90 DM. Tel. 07541/51360

Verk./tausche Parodius, Bomber Boy zu je 35 DM. Falls einer tauscht, dann gg. Gameboy Wars. Tel. 07485/308 (Stefan)

Verk. Game-Boy (5 Monate), Tetris, Super Mario Land, Akkuladestation, 2 Sätze, Akkus für läppische 140 DM. Tel. 02624/5566

Wer tauscht die GB-Spiele Simpsons und Duck Tales gg. Hein NES. Kaufe auch GB-Spiele. Tel. 07203/1754 (Steffen), meldet euch schnell!!

Verk. GB-Spiele: Batman 35 DM, Turtles 30 DM, Burai Fighter 25 DM, Chase HQ 25 DM, Fortress of Fear 25 DM, alle zusammen 120 DM. Nico Grosser, Von-Weber-Str. 16, 3410 Northeim

Suche für G.B. folgende Spiele: Sup. M. L., Simpsons, Probotector, Batman, Pr. n. VB, suche Game Light. Tel. 06552/7430

Verk. G.B. (Tetris, Nemesis, F1-Race, Fortress, Dynablaster, Mario Land, Adventure, Isl. Tennis), NP 570 DM für 330 DM oder Tausch gg. Game-Gear. Tel. 07731/25775

Verk. G.B. mit Dialogkabel u. Sterok. mit den Spielen Dr. Mario u. Tetris, für insgesamt 150 DM (alles ohne Anl. u. Verp.). Povel Felix, Trierbachweg 22, 5160 Düren, Tel. 02421/65342

Verk. für den Game Boy: Parodius 40 DM, Final Fantasy Legend I 50 DM. Tel. 02548/670

Verk. G.B., Game Light, Accu-Pack, 10 Spiele (Burai F., Tennis, Gremlins II, Dynablaster, Motorcross, Blobette, Super Mario Land, WWF Superst., Tetris, Fortress of F.) für 480 DM VB. Tel. 0221/7121937 Köster

Verkaufe G.B., Game Light, 9 Spiele (Kwirk, Burai F., Chase HQ, Quix, Alleyway, Pinball, Tetris, Super Mario Land, WWF Superstars) für 450 DM VB. Tel. 0221/7121937 (Marcus Köster)

Verk. Game-Boy mit Tetris, Golf, Gargoyles Quest und Megamanz für 250 DM oder tausche gg. Game-Gear mit Game, wenn o.k. Tel. 030/8316698 (fragt nach Benjamin)

Verk. G.B. + 5 Spiele, Dialogkabel, Lightphaser für 200 DM, tausche auch gg. 3 oder 4 MD-Spiele (z.B. Aleste, Warsong, Populous, S. Shinobi, Wonderboy V. etc.). Tel. 069/491895 (Paul)

Verk. G.B. + 11 Module, F1 Race, Batman, Golf, R-Type, Ducktales, Solarstrike, Motocross, Fortress of Fear, Chase H.Q., Tennis, Burai Fighter! Alles 100 % o.k. Tel. 09193/2543 (Stefan)

Verk. GB + Netzteil + Turtles für 150 DM. Tel. 07745/8549 ab 18 h

Verk. G.B. + Super Mario, Dr. Mario, Fortress of Fear, Nemesis, Ducktales, Double Dragon II o. tausche gg. Konsole mit mind. 2 Spielen. S. Zobler, Albert-Schweitzer-Ring 12, O-9533 Wilkau-Hasslau

Verk.: Chase H.Q., Balloon, M. Kid, Bubble, World Cup, Alleyway, je 40 DM. Tel. 06221/862806

Verk. GB mit 12 Modulen, Pinball, Kwirk, Blades of Steal, Tennis, Golf, RC Pro Am, All Star Challenge, Castlevania usw. für 650 DM. Tel. 040/5360722 (nach Kai verl.)

Tausche die Module Castlevania II, Double Dragon I und II, Red October, Motocr., Golf, Balloon, Kid, Choplifter II, F.O.F., Spiderman gg. Game Boy Wars, Monopoly und F1 Spirit. Tel. 0571/76592 (Björn)

Verk. GB mit Burai Fighter Deluxe, Batman, Spiderman, Super Mario Land, Tetris und Cyraid für 200 DM. Tel. 02104/140048 v. 10-16 h

Verk. GB incl. Gamelight, Battery Pack und 6 Spiele (Super Mario Land, Bubble Bobble, Double Dragon, Tetris, Shanghai, Alleway) für 380 DM. Tel. 07841/23637

Verk. Gameboy + Tetris und Dr. Mario für 160 DM, auch Gameboy-Spiele: Spiderman 35 DM, Golf 40 DM, King of the Zoo, Quix 30 DM. Top-Angebot! Es ist dringend! Tel. 040/8308742

Tausche Castlevania II, World Cup, Garg. Quest und Golf gg. G. Boy Wars, Blades of Steel, F.F. Legend II und Monopoly. Tel. 089/6926938 (Daniel)

Verk. GB, 6 Spiele, viel Zub., alles 100 % o.k. und 4 Monate jung, tausche auch gg. A 500, NP 650 DM für nur ca. 450 DM an Meistbietenden. Tel. 0711/3462179 (Michael)

Tausche GB mit 3 Spielen, Tetris, WWF, Mega Man II, 4-Spieler-Adapter + Netzteil gg. Super NES mit 2 Spielen, kann auch noch MD-Spiele beigeben. Tel. 02302/25032

GB: Verk. Catrap 40 DM, Tennis 35 DM und Light Max 40 DM. Tel. 06039/1800 (fragt nach Tilman und Sascha). Sascha Loeffler, Dornbachweg 10, 6367 Karben 4

Stop! GB-Module supergünstig. W.W.C., Blades of Steeel, Pinball, je 40 DM und NBA-Basketball, T. Hunt f. Red October je 50 DM. F. Dietrich, Th.-Müntzer-Hof 1, O-1200 Frankfurt, Tel. 323318

Verk. GB mit Zub.: z.B. Light Max, Tasche usw. und 21 Spiele, z.B. Castlevania, Hunt f. Red October, alles orig.-verp., 100 % o.k., nur kpl. für VB 500 DM (NP 1500 DM). Tel. 03621/26063

Verk. GB + 4 Spiele (z.B. Therminator II, Nemesis) und NES + Supermario. Tel. 089/988067

Verk. Gameboy + Gürteltasche + 8 Spiele, alles orig.-verp. und mit Anleitung. Tel. 0751/94313, 7980 Ravensburg (Module nicht einzeln erhältlich)

Game Gear

Verk. GG, 3 Monate alt, Orig.-Verp., mit Columns, Sonic, G-Log., Akku und Netzteile für nur 295 DM. Tel. 02235/1210

Verk. Sega GG mit Columns, Castle of Illusion, Wonderboy und TV-Tuner für 398 DM, 5 Monate alt. Tel. 089/8508156 (Roland verl.)

Verk. Sega Game Gear + Spiele Mickey Mouse, Factory Panik, Wonderboy usw. + Master Gear-Converter. Daniel Franke, Goethestr. 17, O-7816 Schipkav. Tel. 0294/540

Verk. Game Gear + Columns, Mickey Mouse + W.C. Leader Board, Donald Duck, Sonic, NP 650 DM, Preis VB. 100 % intakte Ware. Lars, Tel. 02952/1749 (bitte ab 17 h anrufen)

Verk. Game Gear + 9 Games (Shinobi, WC, Golf, Wonderboy III, Mickey M., Donald D., für 600 DM (NP 1000 DM); verk. Atari 7800 + 6 Games + Pads für 180 DM (NP 600 DM). Tel. 089/4391639, Lucas

Tausche Game Boy, 100 % o. k., mit 11 Spielen der Spitzenklasse gg. Game Gear oder Mega Drive mit gl. Gesamtwert (820 DM). Oliver Griesbach, Tel. 0207/315873

Verk. GG + Akkupack, Mastergear, Mickey, Donald, Sonic, Monaco GP, Columns, Shinobi, MS-Tennis. Preis 700 DM bzw. 4900 öS. Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim, Österreich

Suche günstiges Game Gear, wenn mgl. mit Garantiebescheinigung. Tel. 0951/67572

Verk. Game Gear-Spiele: Ninja Gaiden, Castle of Illusion für je 35 DM (wer beide kauft, bekommt ein Amiga-Spiel gratis), verk. auch Lynx-Spiele für je 25 DM. Tel. 089/7140296

Verk. Game-Gear zusammen mit den Spielen Shinobi und Columns sowie dem TV-Tuner von Sega. Schriftliche Garantie auf alle Teile. Tel. 02244/80248

Verk. Game Gear + 7 Spiele + Adapter + Gear to Gear-Kabel für 400 DM (100 % o.k., orig. verp.). Verk. auch Mega Drive. Info unter Tel. 0214/49721 (Sascha)

NES

Verk. NES (100 % o.k.) mit 10 Spielen, SMB 3, Probotector, Jackie Chan u.a., für nur 650 DM. Gratis gibt's ein Heimarchiv für NES + Zubehör + 18 Spiele. Tel. 0711/2622960

Zelda II 80 DM, Teenage Mutant Ninja Turtles I 80 DM, Bayou Billy 85 DM, Track & Field II 80 DM. Alles zusammen 310 DM. Tel. 0211/7186186

Verk. NES-Superset m. Super Mario 1, 2, 3, Tetris, Zelda, Atheletic-World m. Fitness-Matte. Preis VB 480 DM. Tel. 06424/3929 (Uwe Walz) ab 18 h

Verk. NES mit 6 Spielen für 450 DM. Fragt nach Michael. Tel. 0231/445395

Verk. NES mit 5 Superspielen: Super Mario I, Probotector, Kung-Fu, Mega Man II, Turtles II, 6 Monate alt, für 500 DM. Tel. 08581/1465 ab 20 h, Thomas

Verk. NES mit Mario, Double Dragon II, Probotector (wie neu). Preis: öS 1900/280 DM, kaufe SF + Neo Geo. Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim/Austria

Verkaufe! Wollt Ihr eine moderne, gut aussehende Nintendo-Uhr mit dem spannenden Spiel Tetris für 35 DM, dann ruft an unter 07429/786 (suche Radar Miss.)

Danger! NES, 200 % intakt, 6 Top-Spiele, darunter: Mario 1-3, Snake R & R, Punch Out, u.a., meldet Euch unter Tel. 069/5083683, Andreas Voigt, Preis VB

Suche Turtles II, Maniac Mansion, Kid Ikarus, tausche auch gg. Solar Jetman, Metal Gear, Popeye. Meldet Euch bei Oliver Kleemann, Kokenstr. 1, 3000 Hannover 1

Tausche: T 2 gg. Starwars o. Jackie Chan, Duck Tales gg. Maniac Mansion, T. Battle of Olympus gg. Probotector. Meldet Euch unter: 089/7851709 von 18-20 h (Martin)

Verk. Nintendo Superset mit den Spielen SMB 1 und 3, Tetris, Worldcup, Duck Tales, Zelda II und eine Box für 10 Kassetten und dazu noch Clubhefte. Tel. 040/5381900

Verk. od. tausche NES-Spiele (Super Mario I, Tetris, Zelda II, World Cup, Blades of Steel). Suche Sword of Serpents oder Wrestling. Tel. 09233/4714 (Marco verl.)

Verk. Paperboy für NES Deutschland für unter 50 DM. Nehme alle Währungen. Armin Herbert, Dietzenbachstr. 9, 7800 Freiburg. Tel. 0761/800696

Verk. Total Recall (NP 99 DM) für 69 DM, Faxanadu (NP 89 DM) für 69 DM, Guardian Legend (NP 79 DM) für 55 DM. Tel. 02121/290087

Verk. Megaman II für NES, Preis 60 DM. Tel. 05623/1046 (Michael)

Verk. NES-Spiele zw. 50 und 90 DM. Donkey Kong III 50 DM, Tiger Heli 60 DM, Trojan 70 DM, Goonies II 70 DM, Ghostbusters II 70 DM, Metroid 70 DM, Gauntlet II + Adapter 90 DM. Tel. 0451/806807

Verk. NES + 3 Controller + 8 Spiele, z.B. Mega Man II, World Cup, R.C. Pro Am, Goonies II, Ice Hockey usw., 100 %o.k., für VB 600 DM. Tel. 0221/584012 ab 18 Uhr

Lynx

Verk. STUN Runner, Blue Lightning und Chips Challenge für je 35 DM inkl. Versandkosten. Tel. 06071/42846

Verk. Lynx + Netzteil + California Games, W-Birds, Electrocop, Chips Challenge für nur 300 DM. Schreibt an: Stefan Wissen, Adlerstr. 82, 4600 Dortmund 1

Suche Atari Lynx. Biete dafür Atari 2600 mit über 20 Spielen. Verk. auch Gameboy-Spiele. Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. Lynx incl. Netzteil und 9 Spielen (u.a. Block Out, Klax, Rampage) für 600 DM. M. Müller, Lindenthaler Str. 59, O-7022 Leipzig

Super Famicom

Tausche Famicom-Spiele Area 88, Gradius, Big Run, Actraiser. Tausche auch Mega Drive-Spiele: Golden Axe, Toki, Decap Attack, Jewel Master, Shining Darkness. Tel. 07022/48690

Verk. MD + 9 Top-Module, z.B. Sonic, G. Axe II, Sof. of. R., Castle of Ill., Shadow usw., 2 Joypads, 650 DM, oder tausche gegen Super Famicom + Spiele (Final F.), zahle auch drauf. Tel. 04931/12154, öfters versuchen

Verk., tausche, kaufe Spiele fürs Super-NES und Neo Geo. Tel. 02686/1073 + 1573 von 17 - 20 h

Verk. neues Famicom, 3 Monate, Netzgerät, Joypads, Spiel, alles orig. verp., mit Garantie, günstig. Tel. 08020/894, Fabian. Technisch + optisch 100 % o.k.

Verk. 4 NES-Spiele Star Wars und Sword and Serpents für 80 DM, Total Recall und Wrestmania Challenge für 60 DM, alles zusammen für 200 DM. Tel. 02307/68112 (Firat)

Aufgepaßt!!! Tausche, verk., kaufe alte Games, z.B. Un Squadron, Ranma 1/2, Addams Family, WWF, u.v.m. Tel. 09491/737 (17-18 h), verl. Robert

Verk. Sega Mega Drive (PAL) mit 9 Top-Spielen wie z.B. Street of Rage, Mercs I u. II, Rambo II usw. 100 % o.k, VB 700 DM VB oder tausche gg. Neo Geo + Spiel. Suche, tausche, kaufe auch Famicom- Games wie z. B. Street Fighter II und Final Fight Guy. Tel. 08431/41991 od. 2564

Tausche Super Famicom-Spiele wie z. B. Ghoust'n Ghouls, Adv. Island, Contra, Form Soccer usw., tausche 2 Spiele gg. Joyboard. Tel. 08395/7205

Kaufe, tausche, verk. Neo Geo-, Famicom-n, Mega Drive-, Game Boy- Module. Tel. 05121/34382 ab 17 h

Tausche C64 + 2 Joysticks + 202 Spiele, z.B. Turrican II, Sviw, Saint Dragon, Defender of the Crown usw. gg. Super Famicom mit Spielen. Tel. 07158/4759, Janis

Suche Super Famicom oder Super-NES mit oder ohne Spiele. Muß alles zu 100 % o.k. sein. Tel. 06224/74249

Tausche S. Famicom mit 6 Spielen und USA-Adapter + Game Boy mit 5 Spielen und Lightboy gg. Neo Geo mit 5 Spielen (gebe auch noch Mickey M. für MD dazu). Tel. 04541/83644

Tausche und kaufe SF-Module, habe Final Fight, Pilotwings, suche Super Tennis, Super Off Road, Super NES-Adapter. Rene Hanko, Brechtstr. 5, O-7700 Hoyerswerda

Tausche Famicom-Spiele, z.B. Mario, Actraiser und Super Contra, suche Final Fight und Fußball. Tel. 0621/894505 und 0621/856378 an Martin (erst ab 18.40 h)

Suche Famicom-Modul Zelda II (US), zahle gut. Verk. F-Zero, Pilot Wings, Sim City, Myst. Ninja, Lagoon, Final F., suche Awesome Golf für Lynx. Tel. 08631/2249 oder abends 08634/5699

Suche Super-NES mit Spielen, z.B. Mario 4, F-Zero, Formation Soccer, Contra, Pilot Wings usw. Suche Sonderheft "Die besten Spiele des Jahres 1989". Tel. 02156/8193

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Tausche Super Famicom + Zubehör und Game Boy + Zubehör gg. Neo Geo + 2 Joysticks, Spiele (z.B. Fatal Fury, Burning Fight, Blues Journey oder ähnliches). Tel. 04541/83655 (VB)

Verk. D-Force fürs Super NES (US) für 100 DM. Tel. 089/7594854

Verkaufe, kaufe, tausche Module für SF, MD, MS, GB. Suche F-Zero, F. u. Tennis, Parodius, D. Master, Gunforce, Zelda, S. Fighter, M. Sword, Axelan, Turtles, Tel. 07151/32132 (Sebastian)

Suche Super Famicom (RGB) mit Joy-Pads und dem Game Super Mario World (100 % o.k.), zahle bis zu 290 DM oder tausche gg. Drucker Star LC-10. Tel. 0631/96573

Tausche Gameboy mit 28 Modulen gg. S-Famicom mit mind. 3 Modulen. Angebote bitte schriftlich an: Christian Haberstich, Eglen, CH-3157 Milken

Tausche Final Fight gg. Super Ghouls'n Gosts. Tel. 02064/53958

Verk. Super NES-Module: Smash-TV, Super Valis, Joe and Mac, Sim City (amerikanisch), Populous, Final F., Lagoon u. Chessmaster. Tel. 030/3655671

Tausche Super-NES-, Mega Drive- und PC-Engine-Module. Habe Parodius, Mario, Quackshot und News. Suche: Super Form. Soccer etc., Tel. 04936/7036 ab 15 Uhr (Heiko verl.)

Verk. Super Famicom + 3 Joypads + Super-Adapter + Mario Super + WrestleMania + Super Contra für ??? (auch einzeln). Markus, Tel. 09179/5445

Suche S. NES-/Famicom- + MD-Spiele zu kaufen, tausche auch. Suche Super-NES (dt. o. US). Tausche auch GB- und G-Gear-Module. Tel. 08020/894 (Sebastian/Fabian)

Super Famicom- und Neo-Geo-Spiele zu tauschen, Neo-Geo-Joypad je 85 DM, Netzteil 19 DM, RGB-Kabel 15 DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle. Tel. 0345/41082

Verk., kaufe, tausche Super-NES-, Mega Drive-, PC-Engine-, Master System-, Gameboy-, G-Gear-Spiele, suche Zelda III, Smash TV, Mystical Ninja (US), Contra. Tel. 04627/1618 ab 17 h (Stefan)

Kontakte

Suche Tauschpartner für A 500, wenn Du interessiert bist, schreib doch mit Liste an Thorsten Gutberlet, Creidlitzer Str. 117 b, 8630 Coburg (keine Eintagsfliege)

Deine Freundin ist weg, dein Hund gestorben, dein Fernseher kaputt? Du glaubst, es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst dich! Katrin Box Berlin, Telefon 030/3412912, 300-16800, 8N1

Wir suchen noch Mitglieder für unseren Computer Club Amiga, PC, Game Boy. Wir bieten gute Leistungen, holt Euch Infos bei S. Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1

Suche Tauschpartner für A 500 und 2000. Bitte schreibt mit Liste an Bigdowski Robert, 30, rue Comtede Bertier, L-3422 Dudelange

Schweiz!! Verk., tausche, kaufe Neo-Geo-Module, Angebote: Tel. 061/7112381, Roger Horvath, habe auch Super Famicom (nur Schweiz!)

Suche DTP, Raytracer, Grafik-User, Die 3-D-Objekte, Fonts, Clips, Bilder etc., auch Tausch. E. Pramstrahler, Grondelboden 23, I-39040 Kastelruth (Südtirol)

Diverses

Verk. Orig. Konami-Spielautomaten mit 2 Bildschirmen und 2 Automaten-Platinen (Jamma-Standard) für VB 2450 DM. Tel. 08331/87806

Tausche Game Gear incl. 3 Modulen (Sonic, Shinobi, Super Monaco) gg. Atari Lynx, wenn mgl. Lynx II. Verk. auch. Preis VB. Tel. 07131/483863

Suche für Gameboy Sagaia, Monopoly, Faceball 2000, für den Game Gear Crystal Worrior, Slider, G-Loc; GG-Aleste, Chessmaster und Halley-Wars, für MS Asteric, Donald. Tel. 08634/7167

Zu verk. Schneider CPC 6128 mit Monitor für nur 300 DM. Tel. 089/3226447 ab 18 h (Simon)

Ich verk. Atari Lynx II mit 6 Spielen, Netzstecker und Tasche für 350 DM. Timm Kehrbaum, Konzenstr. 83, 4050 Mönchengladbach 1. Tel. 02161/10559

Suche Neo-Geo! Auch mit Spielen. Suche außerdem Mega-Drive-Spiele. Alles sehr dringend. Angebote an Rene Klapproth, O-3721 Stiege, Kirchstr. 13

Verk. Neo-Geo + Zubehör + 5 Module (Trash Ralley, Robo-Army, Fatal Fury, Mutation, Nation-Last Resort) für VB 1660 DM. Tel. 06041/5445 von 11-12 h oder 19-20 h

Verk. günstige Module für Mega Drive, Famicom, Game Gear, habe auch ca. 60 Module zu vergeben. Liste fordern bei Maier Günter, Kaisernstr. 37, A-4910 Ried, Austria

Suche Neo-Geo-Module, kaufe oder tausche auch Famicom-Module. Verk. Module für Game Gear, Mega Drive, suche Neo-Geo-Module. Austria, Tel. 07752/65504

Verk. MS-Spiel Spiderman für 50 DM und Atari 2600 mit Spielen für 25 DM. Andreas Hempfling, Seelacher-Bey 56, 8640 Kronach

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 180 Pins, dutzende von Online-Games und alles in Stereo und 4096 Farben? We dont know! Katrin Box Berlin, 030/3412912, 300-16800, 8N1

Double Trouble — SEGA (Mega Drive und Master System) u. Nintendo Club. Wir bieten nicht immer das BESTE — aber immer öfters. Fordert Clubinfos an!! Tel. 030/6849816

Neo-Geo! Konsole + 2 Joyboards + 7 Spielen zu verk., u.a. Magican Lord, Nam, Baseball, Ghostpilot, nur kpl. für 2000 DM (neuw.). Tel. 08165/4886 (Christian)

Kaufe und verkaufe PC-Software. Nur Originalangebote und Suchlisten an Alexander Preuss, PF 2/41 in 7600 Offenburg oder ruft an: 0781/65050

Verk. sämtliche PP-Ausgaben f. 2 - 3 DM/St. Außerdem Amiga Intern I zu 25 DM, Assembler-Buch 20 DM, Grafikbuch 15 DM, alles 100 % o.k. Tel. 09721/27015 (Claus)

Verk. oder tausche gg. Neo-Geo (alles): Super Famicom + 6 Spiele, Mega Drive & 8 Spiele, Game Gear + 5 Spiele, Game Boy + 5 Spiele (alles in Top-Zustand). Tel. 089/349624

Verk. Mega Drive-Spiele: Hellfire 30 DM, Shadow Dancer 30 DM, Musha 40 DM, Gynoug 40 DM, Alt. Beast 15 DM, Super Shinobi (dt.) 50 DM. Ich verk. per Vorkasse oder NN. Alles 100% o. k. Suche Super Famicom für 300 - 350 DM. Stefan Berszan, Charlottenhöhe 3, 5509 Thalfang

Verk. EGA-Monitor, 2 Jahre alt, Aufl. 640 x 320, 64 Farben, für alle PC's, AT's und XT's. Preis 350 DM. Tel. 08106/20311

Verk. folgende Zeitschriften: PP 5/88, 5/92, Amiga Joker 4/91 -2/92, ASM 9/88 - 2/90, Amiga Action 9/90 - 4/92, je Stück 3 DM. Tel. 089/756260 (abends anrufen)

Suche Partner für Spieletausch auf dem PC, benötige Sim Ant für ca. 60 DM. Interesse an einem Club? Tel. 069/365785. M. Weckbart, Annabergstr. 32, 6230 Frankfurt 80

Tausche Satelliten-Reciever (Typ Satcom) gg. Mega Drive mit 1 Spiel. Tel. 02171/45633 bis 23 Uhr

Verk. kpl. NES Super-Set in Orig.-Verp. + Spiele Rad Racer u. Ski or Die. Warte auf Angebote. Markus Schüch, Reichenbachstr. 5, 7313 Reichenbach

Verk. fast neuen NES + Grundspiele, VB 260 DM. Daniel Meya, Kopenhagenerstr. 32, Tel. Berlin-Ost: 4490020 ab 17 h

Verk. C64-Bücher, Magazine + Orig.-Soft, verk. Gameboy & Spiele, verk. 5,25"-LW Amiga. Liste gratis!! Schubert, Severingstraße 21, 1000 Berlin 47

Neo Geo: Verk. Neo Geo-Spiele Crossed Sword, Blues Journey, Ninja Combat, je 220 DM oder zus. für 600 DM. Tel. 02841/42612

Verk. ASM 3/86, 12/91 + Sonderhefte für 250 DM. Lynx + Gauntlet III 150 DM, 200 weitere Compi-Hefte, GG-Games, PC-Orig., o. tausche gg. GG-Games, PC-Originale, Mega Drive. Tel. 07258/8520

Kaufe Atari, NES, Sega-Spielemodule, evtl. gesamte Sammlung u. Konsole, suche auch große Sammlung PD und Spiele für Amiga und PC. Tel. 0641/84874 nachmittags (Karl-Heinz)

Verk. Simpsons für das NES für 80 DM und Mach Rider für 40 DM. Fragt nach Pierre Jäger, Tel. 02382/72019 ab 16 h

Computerzeitschriften in rauhen Mengen günstig abzugeben: Happy Computer, TOS, CK, ST-Computer, ST-Magazin 68000er, Data Welt u.a., Tel. 07144/6511 ab 18 h

Inserentenverzeichnis

B.A.T.	2. US
Bachem	56
Bachler	73
Berry Lösungsservice	69
Bomico	49
Club der Computerfreunde	53
Commodore	15
Computel	123
CoSi	133
CPS Hamburg	113
CPS Heidak	76/77
CWM	89
DIF Game Verlag	46
Dynatex	85
ECS	133
Elektrohandel Nord	83
Esser-Soft	13
Fantastic	46
Fantasy Productions	145
Flashpoint	138
Flying Carpet	46
Förster	56
Funny-Software	45, 144
Funsoft Witulski	69
Funtastic	57
Funware	138
Galaxy	133
Game Play	130
Games Network	111
Gamesworld	65
Groß-Electronic	43
Hamo	87
High-Score-Games	129
Joysoft	106
Junker	69
Karosoft	148
Konami	135
Theo Kranz-Versand	42
Langnese	11
Lifetimes/Expertsoftware	13
M.S.P.I.	6/7
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag	34, 116, 147, 149
Max Design	93
Megaboink	89
Microprose	27, 29, 109, 115
Multimedia	23
Multimedia Soft	56
Okay-Soft	133
Peroka-Soft	126
Philip Morris	4. US
Playsoft	141
Quicksoft	110
Rushware	17, 33, 105, 131, 3. US
Schneider	127
Skyline	47
Soft & Sound	58
Softpower	141
Software Maniacs	25
Softwareshop Köthen	69
Softworld	71
Solar-Games	13
Video-Spiel-Ecke	89
Vienna Computer-Service	59
Wial-Versand	54/55
World of Wonders	68

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Dynamic Systems bei.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Glanzparade



Die Mannschaften lassen sich nach Herzenslust verändern (Amiga)

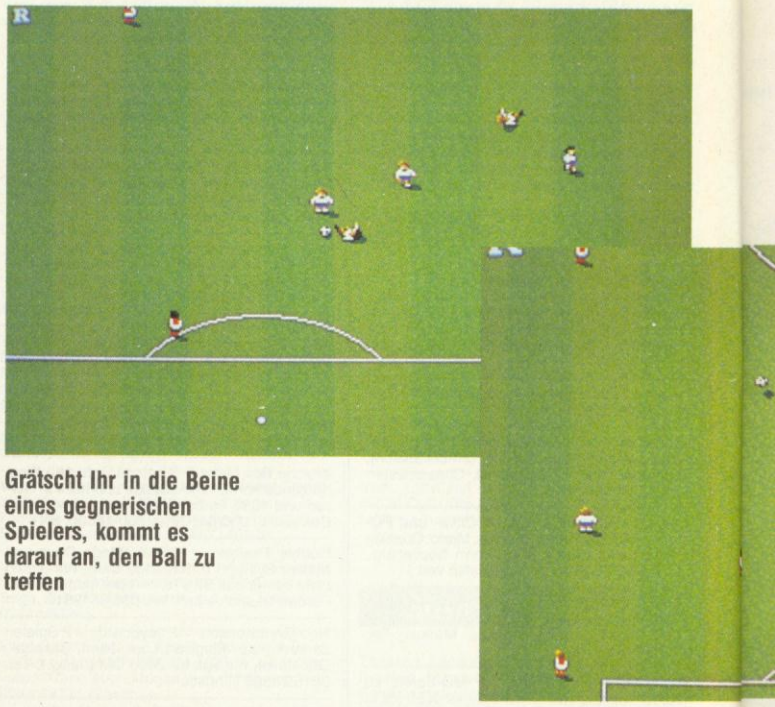
Sensible Soccer

Nicht nur Fußballfans werden sich an das famose *Microprose Soccer* erinnern, das vor vier Jahren die Fußballfreaks in Verzückung setzte. Schöpfer waren keine geringeren als die *Wizball*-Macher Sensible Software. Nach vier Jahren Computerfußball-Abstinenz entschied sich das auch privat fußballbegeisterte Team um John Hare und Chris Yates, einen nächsten Soccer-Streich aufs Parkett zu legen — passend zur anstehenden Europameisterschaft.

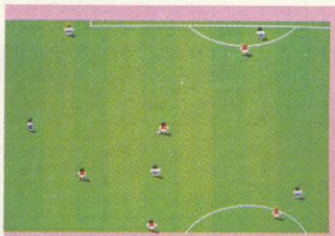
Wie es sich für ein zünftiges Fußballspiel gehört, läßt sich anfangs vielerlei anwählen. *Sensible Soccer* enthält 34 Nationalmannschaften und 64 europäische Fußballclubs mit jeweils verschiedenen Stärken und Schwächen. Neben solchen Namen wie Ajax Amsterdam oder Juventus Turin, tauchen auch die Teams von Partizani Tirana oder Banik Ostrava auf. Deutschland ist mit Kaiserslautern, Bayern München, Köln und dem HSV vertreten. Alle Mannschaften lassen sich nach Herzenslust verändern. Ihr könnt Euren Spielern neue Namen geben, deren Haarpracht oder Gesichtsfarbe wählen. Auch den Namen des Trainers, des Clubs und der jeweiligen Nation dürft Ihr nach Belieben modifizieren. So lassen sich eigene Mannschaften erschaffen, die gespeichert und später wieder geladen werden können.



Bedarf einer Eurer Spieler medizinischer Versorgung, erscheint ein rotes Kreuz hinter seinem Namen



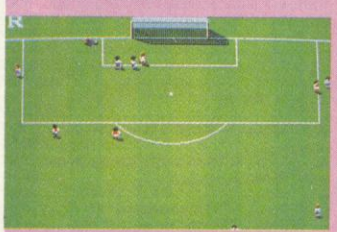
Grätscht Ihr in die Beine eines gegnerischen Spielers, kommt es darauf an, den Ball zu treffen



So entsteht ein Tor: Maga's beherzter Schuß...



...geht an den Pfosten...



...und ist, dank gestreßtem Torwart...



...im Nachsetzen dennoch erfolgreich.

Des weiteren habt Ihr die Wahl zwischen einer Liga, einem Pokalwettbewerb, der Europameisterschaft oder dem normalen Trainingsspiel gegen einen Freund oder eine computergesteuerte Mannschaft. Bei Liga und Pokalspiel dürft Ihr Spiellänge, Jahreszeit und verschiedene Regeln einstellen. Außerdem werden die Anzahl der Teams und die teilnehmenden Mannschaften selbst gewählt. In einer Liga können wahlweise bis zu 20 Mannschaften um die Wette kicken: folglich dürfen auch 20 Mitspieler teilnehmen; vorausgesetzt, Ihr habt zwei Joysticks und eine große Wohnung. Seid Ihr allein, übernimmt der Computer alle anderen Teams.

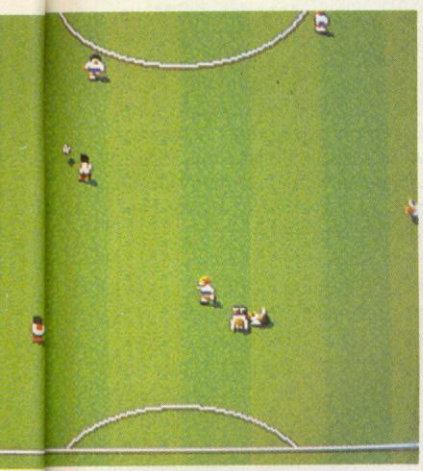
Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, dürft Ihr mit bis zu 64 Mannschaften im K.O.-System um den Sieg kicken. Hier können, rein theoretisch, bis zu 63 gute Freunde mitspielen. Weiterhin lassen sich Spielverlängerungen und Elfmeterschießen aktivieren. Ob Ihr eine Runde mit nur einem Spiel beschließen oder Hin- und Rückspiel genießen wollt, bleibt Euch ebenfalls freigestellt.

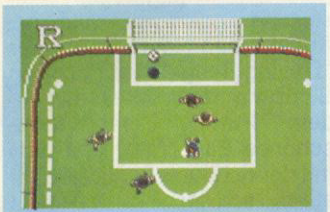
Seid Ihr auf dem Rasen angekommen, wartet eine *Kick Off*-ähnliche Ansicht von oben auf das je nach Jahreszeit unterschiedlich aussehende Spielfeld. Die Kicker sind jedoch nicht gänzlich in Draufsicht dargestellt und lassen so nicht nur ihre Haarpracht, sondern auch ihre Haut- und Trikotfarbe blicken. Ihr steuert mittels Joystick den ballführenden Spieler. Drückt Ihr kurz den Feuerknopf, paßt Ihr zum



Beim Eckball beziehen Eure Spieler automatisch Stellung

Habt Ihr den Ball getroffen, gibt's keinen Strafstoß





Goldtimer

Sensibles erstes Fußballspiel *Microprose Soccer* gehört noch heute, vier Jahre nach Erscheinen, zu den besten Sportspielen überhaupt. Auf dem C64 stand neben Liga- und Weltmeisterschafts-Modus, auch ein zünftiges Hallenfußballturnier auf der Tagesordnung. Wie im neuen *Sensible Soccer* war das Spielfeld von oben zu sehen. Dank spannendem Mehrspielermodus und toller Grafik sackte *Microprose Soccer* die sensationelle *POWER-WERTUNG* von 90 Prozent ein.

nächsten in Laufrichtung stehenden Mannschaftsgefährten. Betätigt Ihr den Knopf etwas länger, gibt Euer Sprite einen zünftigen Schuß in Laufrichtung zum Besten. Drückt Ihr den Stick kurz nach Abgabe des Schusses in eine bestimmte Richtung, wird der Ball angeschnitten und fliegt eine kleine Kurve, die sich besonders bei Schüssen aufs Tor auszahlt. Je kürzer die Zeit zwischen Knopfdruck und Richtungsangabe, desto stärker der Anschnitt. Lobs und Aufsetzer stehen genauso auf der Tagesordnung wie Kopfbälle und Fallrückzieher.

Hat ein gegnerischer Spieler den Ball, läßt er sich denselben mit etwas Glück stibitzen, indem Ihr einfach "in den Spieler lauft". Grätscht Euer Kicker in die Beine des armen Mannes, sind die Chancen, ihn zu stoppen etwas größer. Trefft Ihr den Ball jedoch nicht, gibt's wie im richtigen Fußball Freistoß. Bei Unterbrechungen und kurzen Pausen (Abstoß, Fouls) kann von Euch die Trainerbank ins Bild gerufen werden. Hier wählt Ihr zwischen verschiedenen Taktiken, wechselt Spieler aus oder laßt Eure Spieler medizinisch versorgen.

Alle erfolgreichen Torszenen werden übrigens mittels "Replay" wiederholt und lassen sich so doppelt "genießen". Nach Spielende dürfen die schönsten Szenen noch einmal angeschaut und sogar gespeichert werden. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 85%

Grafik: 62% **Sound:** 68%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 512 KB
Unterstützt: 1 MB
Geplant für: ST



Wunderbar! Sensible Software hat sich spürbar große Mühe gegeben, *Kick Off*-Fans und -Feinde unter einen Hut zu bekommen und ihnen ein Fußballspiel par excellence zu widmen. Nachdem als erstes die wunderschönen, ständig lächelnden Sprites bewundert werden, entpuppt sich vor allem die Steuerung als gelungen. Die *Kick Off*-Mängel wurden wegprogrammiert: Es dribbelt sich nett (aber auch nicht zu leicht) und man läuft nicht dauernd am Leder vorbei. An kleinen Gags mangelt es ebenfalls nicht. Hervorstechend: Das "Rufen" der Trainerbank (mit dem wild gestikulierenden Coach) und die Idee mit der medizinischen Versorgung. Die riesige Anzahl an vorgegebenen Teams und die durchdachten Spielmodi setzen *Sensible Soccer* endgültig die Krone des besten Computerfußballs auf. *Kick Off*-Fans werden es vergöttern — anspruchsvollste Kicker sind vollauf zufrieden. Nicht zuletzt der tollen Musik vom Ex-"The Damned"-Bassist Captain Sensible) und Soundeffekte wegen.



Was hält ein *Kick-Off*-Gegner von Sensibles *Kick-Off*-Update? Verdammt viel! Sensible hat genau die Feinheiten korrigiert, die mir an den ganzen *Kick Off*s nie gefallen haben. So ist die Steuerung zwar immer noch knifflig, aber deutlich freundlicher und vor allem vielseitiger als beim Vorbild. Sogar forsche Dribblings gelingen nach etwas Übung. Sensible Soccer ist rasant, dennoch nicht hektisch, actionreich und doch taktisch. Die Animationen der kleinen Männchen stimmen, die Flugbahnen des Balles sind realistisch — man versteht ganz einfach, was sich auf dem Spielfeld abspielt. Allerdings gibt's eine gelbe Karte für die Technikabteilung: Es stört doch etwas, daß sich bei Spielerhäufung auf dem Bildschirm ein seichtes Ruckeln einschleicht. Der Rest ist gewohnt kompetent und perfekt durchdacht: Von der verständlichen Menüführung bis hin zum "Replay"-Modus und anderen sympathischen Kleinigkeiten. Im Vergleich zum Vorgänger *Microprose Soccer* zieht *Sensible Soccer* nach Elfmeterschießen als Sieger vom Amiga-Platz. Auch wenn sich beide Programme unterschiedlich spielen, birgt die aktuelle Variante das größere Fun-Potential — insbesondere auf dem Amiga. Kaufen, kicken, klatschen.

Der Nicklaus kommt



Durchgestylt: Die Grafik vom letzten Jahr im Vergleich mit dem aktuellen Golf-Produkt.

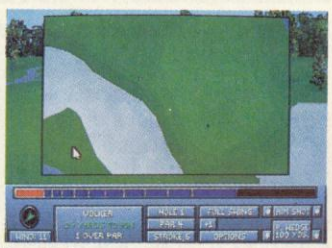
Jack Nicklaus

Signature Edition

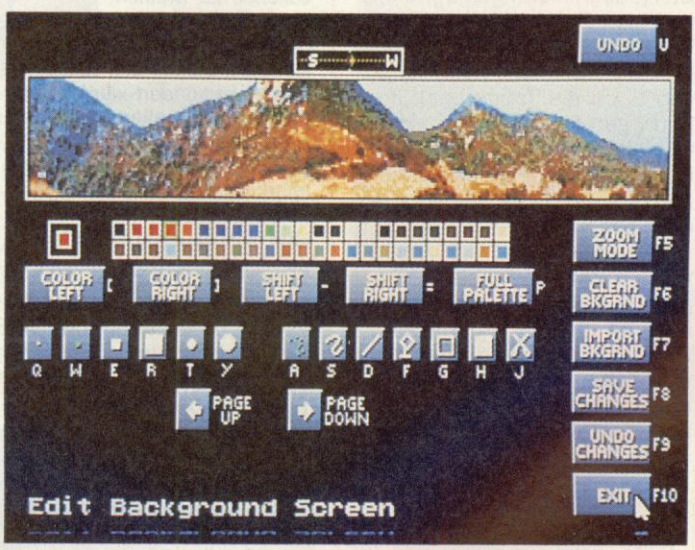
Jack Nicklaus dürfte ambitionierten Computergolfern kein Unbekannter sein: In schöner Regelmäßigkeit erscheint unter seinem Namen bei Accolade eine neue Golfsimulation. Bereits im letzten Jahr konnten Fans mit dem Programm *Unlimited Golf & Course Design* nicht nur zwei berühmte 18-Loch-Plätze bespielen, sondern zusätzlich mit einem Editor den eigenen Wunschkurs gestalten. Abgesehen von diesem nützlichen Zusatzwerkzeug blieb spieltechnisch alles beim Alten.

Inzwischen wurde das Programm einer Frischzellenkur unterzogen und erscheint in neuer VGA-256-Farbenpracht als *Signature Edition*. Neben besseren Grafiken wurden die Bedienungselemente neu gestylt und kommen jetzt im mattsilbrigen Profi-Look daher. Wieder habt Ihr die Wahl zwischen zwei voll spielbaren Kursen: Angeboten werden diesmal der "Sherwood Country Club" und der "English Turn Golf and Country Club". Gespielt wird gegen menschliche Konkurrenz oder acht Computergegner mit unterschiedlichem Handicap. Profis treten natürlich nur gegen den Meister persönlich an. Wie gewohnt, üben Neulinge auf der "Driving Range" den richtigen Schwung und trainieren auf dem "Putting Green" formschönes Einlochen. Wer sich mit der richtigen Schlägerwahl etwas schwer tut, darf auf Wunsch Ratschläge vom Computer-Caddy einholen und auf einer Übersichtskarte die Distanzen vermessen lassen. Scorecard und Statistiken werden vom Programm geführt.

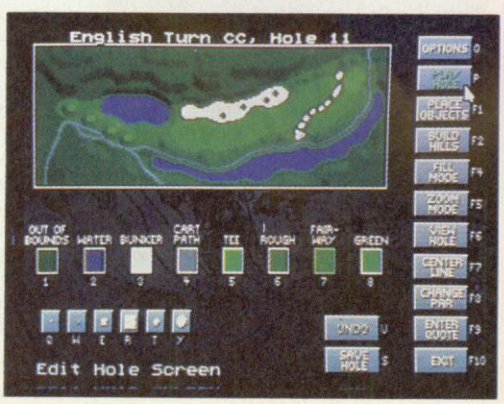
Wer beide Plätze auswendig kennt, lädt den mitgelieferten Kursdesigner und bastelt seinen Privatgolfplatz. Unterschiedliche Hintergründe und Pflanzenarten stehen ebenso bereit wie Wasserläufe und Teiche. Ist alles entsprechend zusammengestellt, kann die Eigenkreation bespielt oder zur späteren Verwendung gespeichert werden. *vw*



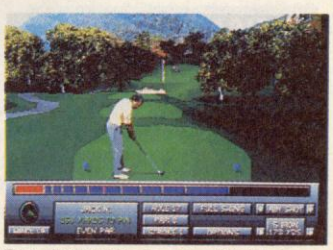
Das Grün von oben: Zentimetergenau bis zum Loch.



Welche Landschaft darf's sein? Wüstenklima per Knopfdruck.



Mittels Übersichtskarte wird die Bodenbeschaffenheit bestimmt



Der digitalisierte Jack Nicklaus nähert sich dem Grün an



Es geschehen noch Zeichen und Wunder — Accolade hat die Tempoprobleme von Hausgolfer Jack in den Griff bekommen. Im Gegensatz zum Vorgängerprogramm erscheint die Landschaft nicht nur detaillierter, sondern auch wesentlich schneller auf dem Bildschirm. Die Grafik erreicht zwar nicht ganz die Realitätstreue vom High-End-Konkurrenten *Links*, schlägt sich aber im Vergleich zu anderen Golfsimulationen wacker. An der Steuerung hat sich in der Neuauflage nur wenig geändert: Sie bleibt so unproblematisch wie beim Vorgänger. Der typische Golfschlagbalken wurde vom linken Bildschirmrand unter die Grafik verschoben und ist so besser mit der Maus zu erreichen. In Sachen Einstellmöglichkeiten bleibt die Konkurrenz aus dem Hause Access weiter eine Schlägerlänge voraus: Schwungvarianten und Fußstellungen, bei *Links* eine Selbstverständlichkeit, sucht man in Jack's Programm vergebens.

Genre: Sport
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Accolade

MS-DOS 74%

Grafik: 68% **Sound:** 13%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

THE PERFECT GENERAL

The Perfect General basiert auf einer zwölfjährigen Turnierserie in den USA. Komplex, doch hervorragend zu spielen, wird er Sie nicht mehr loslassen. Was bietet er noch?

- Großartige Landschaftsdarstellung und einladende Spielfeldaufteilung
- Einfache, klare Bedienung
- 3 Schwierigkeitsstufen wählbar
- Kontrollieren Sie jede Bewegung und jeden einzelnen Angriff Ihrer gesamten Armee
- Überlegene Künstliche Intelligenz
- Ein oder zwei Spieler, wahlweise menschliche oder Computer-gegner
- Spielen Sie per Modem gegen einen Freund
- Große Auswahl packender Szenarien
- Faszinierende Geräuschkulisse

"The Perfect General" ist für PC und Amiga erhältlich.

Screen shots on IBM PC







QQP

WHITE WOLF Productions

© QQP and White Wolf Productions. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines.
Amiga is a trademark of Commodore.

UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
4330 Mülheim/Ruhr
Tel. 208 44 205

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

*ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren **supergeilen** Softwarekatalog. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!*

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Ashes of Empire	94.90
Battle Isle Data Disk	49.90
Darkseed */**	99.90
Dynablaster incl.4Way Adapter	74.90
Epic **	74.90
Fire and Ice *	69.90
Humans **	79.90
Jaguar *	79.90
Jim Power *	69.90
Legend **	74.90
Links */**	94.90
Parasol Stars **	69.90
Pazific Islands **	74.90
Police Quest 3 dt.	89.90
Project X **	64.90
Scenario Theatre of War **/*	69.90
Sensible Soccer *	64.90
Sim Ant dt.	94.90
Special Forces **	84.90

Das schwarze Auge dt.

AMI..... 84.90
AST..... 84.90
PC..... 94.90

Der Patrizier dt./*

AST..... 79.90
AMI..... 79.90
PC..... 94.90

PC

A-Train **	94.90
Airbus 320 **	104.90
Buck Rogers 2	94.90
Chessmaster 3000	74.90
Civilization dt.	104.90
Darklands	84.90
Dune	94.90
Dungeonmaster *	79.90
Eco Quest	96.90
Elvira 2 **	99.90
Eternam	94.90
Falcon 3.0 dt.	105.00
Gateway *	..
Kid Pix *	84.90
Might & Magic III dt.	94.90
Monkey Island II dt.	94.90
Pacific Island**	89.90
Perfect General *	94.90
Pinball Dreams	74.90

PC

Planet's Edge	79.90
Rampart *	84.90
Rocketeer **	79.90
Special Forces *	89.90
Star Trek 25th An.**	84.90
Steel Empire **	84.90
Super Tetris	94.90
Treasures of Savage Frontier	79.90
Twilight 2000	94.90
Ultima Trilogy 2	89.90
Uncharted Waters	104.90
Wing Commander de luxe	104.90
Flightstick	99.00
Mach 1 plus/Analog Joystick	59.00
Mach 3 /Analog Joystick	79.00

Deliverance

AMI..... 64.90
AST..... 64.90

C 64

Budokan	44.90
Catalypse	39.90
Familienduell dt.	39.90
Spirit of Adventure	39.90
Ultima Trilogie 2	74.90
Pinball Dreams	39.90

MEGA DRIVE

Mega Drive incl. 2 Pads + Sonic	329.00
Desert Strike	119.00
Jordan vs Bird	119.00
John Madden 92	109.90
Wonderboy 5	139.90
Winter Challenge	129.90

ATARI ST

Humans	79.90
Legend	74.90
Sensible Soccer *	64.90
Ultima 6 *	79.90

GAME GEAR

Chessmaster	74.90
Crystal Warrior	74.90
Donald Duck	74.90
Golden Axe	64.90

5000 KÖLN 41 **VERSAND**
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49

Köln 41 Laden
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

kleinGEDRUCKTES

* Vorankündigung
** Deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)

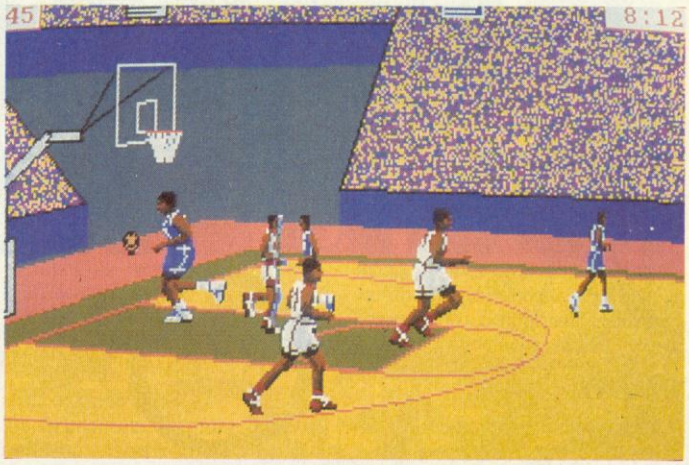
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN Rechnungswert	Ihr Anteil
bis 80.- DM	8.- DM
bis 140.- DM	4.- DM
ab 140.- DM	kostenlos
bei Vorkasse	max. 4.- DM
Ausland	leider 25.- DM
UPS	zusätzlich 4.-DM
Eilpost	zusätzlich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND
SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Feature-Flut



Die schönste Kameraeinstellung muß nicht die übersichtlichste sein

NCAA Basketball

Nach den zwei *Wayne-Gretzky-Hockey*-Teilen, wagen sich die Simulationsexperten von Bethesda Softworks an ihre erste Basketball-Simulation. In *NCAA Basketball* spielt Ihr gegen die Elite-Basketballer der amerikanischen Universitäten und Schulen. Neben dem Trainigsspiel wartet eine Meisterschaft nach K.O.-System auf Euch. Anfangs gibt's eine Menge einzustellen. So dürft Ihr in zahlreichen Menüs von der Größe Eurer Spieler, über deren Hautfarbe, bis zu ihren Eigenschaften alles einstellen, was beliebt. Selbst die 64 gegnerischen Mannschaften lassen sich einfachst manipulieren. Außerdem dürft Ihr Euch unter anderem Spieldauer, Anzahl der Spieler und die Farbe des Spielfeldes aussuchen. Habt Ihr einen Mitspieler zur Hand, wird gegeneinander gespielt. Auf dem Spielfeld steuert Ihr den ballführenden Spieler nur indirekt, beeinflußt also nur seine Aktionen. Auf Knopfdruck wird gepaßt, gedribbelt, geworfen oder angetäuscht. In der Defensive aktiviert Ihr weitere neun Verteidigungsstrategien. Spielstände und Mannschaften können gespeichert werden. Gelungene Spielzüge dürfen "mitgefilmt" werden. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Bethesda
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Bethesda

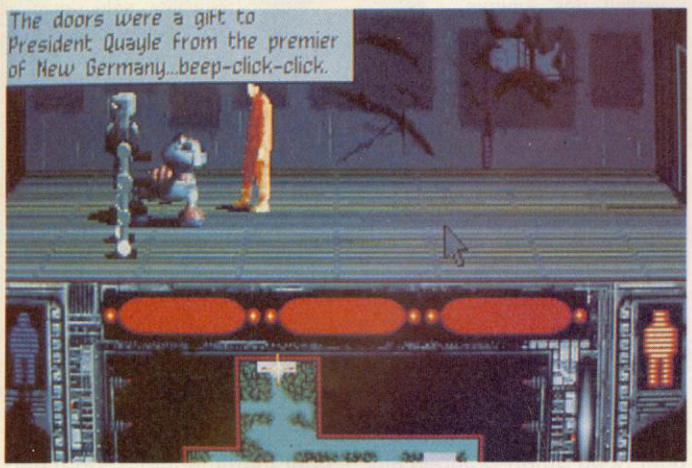
MS-DOS 70%

Grafik: 56% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA
Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Joystick
Geplant für: —



Die Leute von Bethesda Softworks bleiben ihrem Image treu, alles haarklein zu simulieren, was es bei einer Sportart geben könnte. Zwar bietet *NCAA Basketball* gewohnterweise simple, diesmal teilweise unübersichtliche Grafik und unspektakulären Sound — an der komplexen, aber durchdachten Steuerung und der Menümenge gibt's jedoch nichts zu mängeln. Nach einer Gewöhnungsphase entpuppt sich das Spiel als spannende Sportsimulation mit ungeahnten taktischen Tiefen. Basketballfreaks sollten zuschlagen – Solche die es werden wollen, reinschauen — das umfangreiche Handbuch hilft prima. Für Actionsportler ist dieses Programm allerdings nicht geeignet.

Hinter Gittern



Eingeblendet: Textfenster samt Gesprächspartner (MS-DOS/VGA)

Nackte Tatsachen



Nichts Neues beim Strip Poker: altes Schema, frische Mädels (Amiga)

Free D.C.

Wenn man die täglichen Fernsehnachrichten so anschaut, ist die in *Free D.C.* angedeutete Lösung nicht ganz unwahrscheinlich: Der Rat der vereinten Roboter kann das ewige Töten nicht mehr länger mit ansehen und steckt den Rest der Menschheit in einen Zoo. Aber auch dort geben die Humanoiden keine Ruhe, sondern zetteln flugs eine Revolte an. Ihr werdet als Beauftragter der Robots in dem menschlichen Zoo abgesetzt und müßt die Rätsel des Vergnügungsparks lösen.

Wie in Grafikabenteuern der Konkurrenz, steuert Ihr die Spielfigur, inkl. robotischem Helferlein, mit der Maus über den Bildschirm. Erreicht Ihr die Grenzen des Monitors, wird eine andere Grafik geladen. Wenn Ihr auf einen anderen Bewohner des menschlichen Zoos trefft, darf ein Menüplausch geführt werden. Ihr bestimmt dabei nur, ob der Held aggressive oder friedliche Fragen stellt, alles andere läuft automatisch ab. Um nicht vollends im Grafikgebüsch verloren zu gehen, wird auf Wunsch eine kleine Übersichtskarte eingeblendet, auf der unsere aktuelle Position gekennzeichnet ist. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Cineplay
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 40 %

Grafik: 35 % **Sound: 31 %**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, VGA, Roland, Maus
Geplant für: —



Die Firma Cineplay hat sich bisher einen Namen als Special-Effects Lieferant für Hollywoodfilme gemacht. Gut so, denn mit Computerspielen allein wird sie wohl kaum überleben können. Hat man sich an den schön digitalisierten Dialogen zu Beginn des Spiels sattgehört, folgt alsbald die Ernüchterung. Die meiste Zeit laufen wir über leere Bildschirme, folgen tatenlos den Gesprächen der Figuren und dürfen ab und zu in kleinen Actioneinlagen mit dem Laser einen Roboter grillen. Die satirischen Anspielungen auf aktuelle politische Ereignisse in Amerika mögen für landeskundlich Interesierte ganz nett sein, zum tatsächlichen Spielspaß tragen sie leider wenig bei.

Cover Girl Poker

Von Zeit zu Zeit wagen es einige Softwarefirmen, ein Spielgenre ganz besonderer Art zu pflegen — Strip Poker. Der Computerspieler sitzt vor dem Monitor und amüsiert sich dabei, gegen digitalisierte Damen eine Runde Poker zu spielen. Gewinnt er, ziehen sie sich aus. Die Storm-Version *Cover Girl Poker* bietet im Vergleich zu Vorgängern nicht viel Neues. Statt nur einem Widersacher hat die bezaubernde Stripperin nun drei Gegner (damit steigt die Geschwindigkeit, in der die Kleider fallen). Zur Auswahl stehen acht mehr oder weniger berühmte Damen (Models und dergleichen). Alles übrige läuft im gewohnten Stil ab: Ihr zockt ein bißchen gegen das Fräulein, bis sie kein Geld mehr hat. Ein Kleidungsstück ihrer Wahl löst sie daraufhin gegen ein paar tausend Dollar ein. Das geht so lange, bis die letzte überflüssige Textilie verschwunden ist. Zur näheren Betrachtung der Dame kann man sich einen Ausschnitt des Bildes vergrößern lassen — es wird allerdings kein neues Bild nachgeladen, sondern nur die vorhandenen Pixel vergrößert. Die Bedienung läuft problemlos mit der Maus und der Zehnertastatur. *ri*

Genre: Kartenspiel
Hersteller: Storm
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Storm

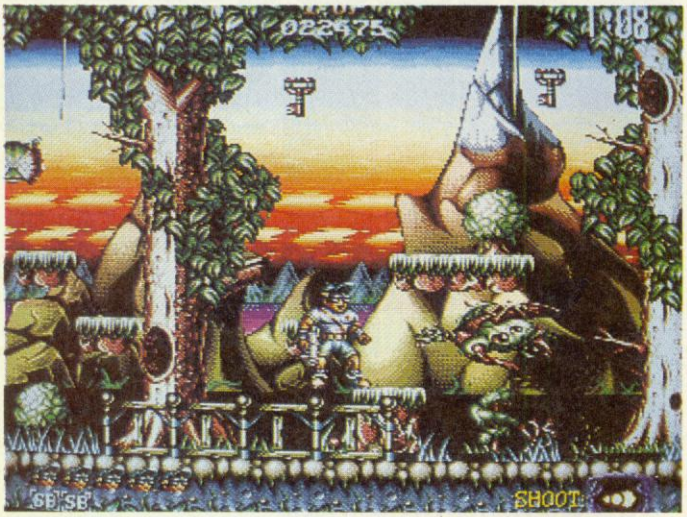
AMIGA 30 %

Grafik: 56 % **Sound: 60 %**
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 512 KB
Unterstützt: —
Geplant für: ST, MS-DOS, C64



Immer dasselbe: Habt Ihr kein vernünftiges Blatt, gebt auf. Ist mindestend ein höheres Paar in Euren Karten, spielt um die Höchstsummen (jeweils 999 Dollar) Ergebnis: In Minuten steht die Stripperin splitterfasernackt vor Euch. Diese Prozedur kann man bei jeder Göre anwenden; Abwechslung gibt's also nur in den Motiven, die teils scheußlich, teils ganz ordentlich digitalisert wurden. Bestenfalls die grafische und musische Aufmachung sprechen für eine Gnadenwertung. Klare Sache: Abgesehen von den Bildern besteht *Cover Girl Poker* nur aus spielerisch schwachem Computer-Poker. Karten-Kings sollten in menschlichem Ambiente pokern.

Flower-Power



Bonbonfarbene Grafik und mächtig viel Parallax begleiten Jimmy

Jim Power
in Mutant Planet

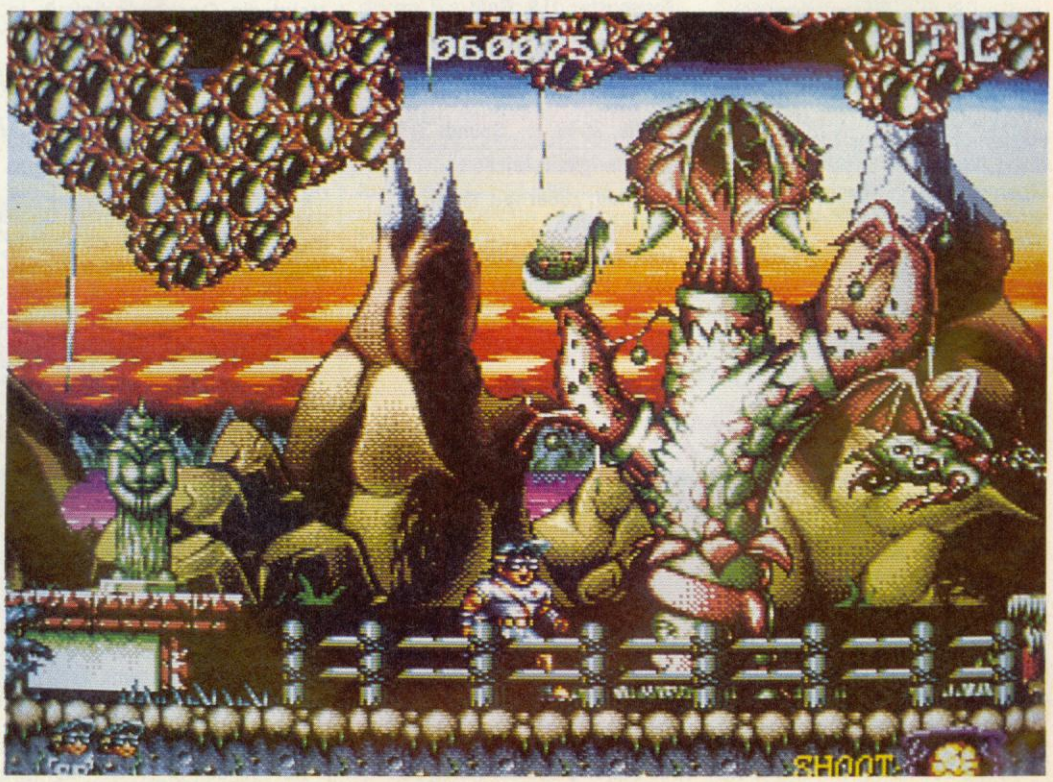
Los Angeles im 21. Jahrhundert. Der gräßliche Vulkhor vom Planeten der Mutanten hat die bezaubernde Samantha entführt. Jimmy, Anführer des Sicherheitsdienstes der Erdlinge, saust in die 538 Millionen Lichtjahre entfernte Galaxie, um dem Obermutanten das Handwerk zu legen. Im *Turrican*-Stil wetzt *Jim Power*, ausgerüstet mit den neuesten Superwaffen durch die abgedroschene Story und darf fünf Levels von allerlei Mutantenfleisch befreien.

Ihr steuert den Zukunftshelden via Joystick durch die horizontal scrollenden Abschnitte und ballert auf alles, was sich bewegt. Zu Fuß geht's durch einen Zauberwald, eine finstere Stadt und einen riesigen Krater. Mit einem Jetpack fliegt Ihr durch finstere Höhlen und gleitet über die Weiten des Ozeans. Auf dem Weg zum jeweiligen Ausgang gilt es jedoch, allerlei Prüfungen zu bestehen. Türen müssen mit vorher eingesammelten Schlüsseln geöffnet, Abgründe mit gekonnten Sprüngen überwunden werden. Zwischendurch lauert an Feinden so ungefähr alles, was mutiert sein könnte: Technohunde, geharnischte Legionäre, Drachen, Spinnen und Blumentopfwerfer. Hier und da tröpfelt Säure von der Decke oder sausen spitze Hindernisse aus dem Boden. Berührt Euer Held ein feindliches Pixel, segnet er das Zeitliche. Sind alle Leben verbraten, leuchtet der "Game Over"-Schriftzug- "Continues" gibt's nicht.

Um an brisanten Stellen mit größerer Feindversammlung den Überblick zu behalten, gibt's Smart-Bomben. Auch Bonusdiamanten und -blöcke, die nach Beschuß ihren Inhalt preisgeben, warten auf den Konsumenten. So lassen sich Unverwundbarkeitsschilde oder neue Smart-Bomben einsacken und Extraleben ergattern. Verschiedene Waffensysteme stehen dem Helden nach Aufnehmen bestimmter Extrasymbole zur Verfügung. So kann Jimmy mit Lasern oder Flammenballwerfern herumexperimentieren. Habt Ihr einen Level überstanden, lauert ein Obermotz und versperrt Euch vorerst den Eingang in die nächste Etappe. *kn*



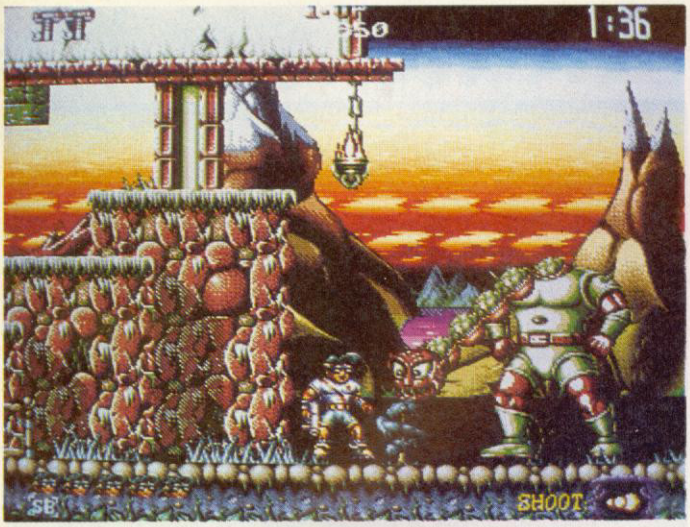
Mittels Jetpack wird im dritten Level geflogen (Amiga)



Diese fleischfressenden Pflanzen beißen netterweise nicht — der flatternde Drache schon.



Man sieht's: Der Programmierer liebt *Turrican* und die Farbenvielfalt des Amigas. Sprich: *Jim Power* enthält viele (fast nur) *Turrican*-Elemente und ist ungewöhnlich bunt. Teilweise blüht die Grafik gar im Comicstil — besonders die Obermotze sehen weniger gefährlich aus, als sie sein sollten. Abgesehen davon wurde der Amiga technisch bis an seine Grenzen ausgereizt. Parallax-Scrolling, wohin das Auge blickt — ein Ruckeln will sich nicht einstellen. Trotzdem wurde in der Designabteilung geschlafen. Die Levels sind teilweise sehr lang, der Schwierigkeitsgrad knackig, die Obermotze wiederum zu leicht. Chris Hülsbeck durfte musizieren, hat sich aber anscheinend nicht allzuviel Zeit genommen. Wir hörten schon besseres von ihm. Am Ende bleibt ein solides, grafisch eindrucksvolles Actionspiel für all diejenigen, die beide *Turricans* durchgespielt haben. Wer neu im Genre ist, sollte erst die Klassiker ausprobieren.



Der erste Endgegner scheint direkt aus *Super Ghost'n'Gouls* zu stammen — er ist nur sehr viel leichter zu besiegen.

Plauderstunde

POWER PLAY unterhielt sich mit Fernando Velez, dem Programmierer von *Jim Power*.

PP: *Jim Power* ist bekanntlich Dein erstes Spiel. Wie kamst Du darauf?

Fernando: Guillaume Dubail, der Grafiker, und ich lieben Actionspiele über alles. Als wir *Turrican* und *Shadow of the Beast* sahen, nahmen wir uns vor, ein so perfektes Spiel selbst zu inszenieren. Wir wollten zeigen, daß auch französische Programmierer den Amiga ausnutzen können, um ein konsolenähnliches Spiel zu schaffen.

PP: Ist *Jim Power Turrican*-verwandt?

Fernando: *Turrican* ist eines meiner Lieblingsspiele. Ich wollte es ebensogut machen wie Factor 5. Außerdem sollte es ein 50-Hz-Parallax-Scrolling haben.

PP: Die Musik ist von Chris Hülsbeck. Wie kamt Ihr auf Chris?

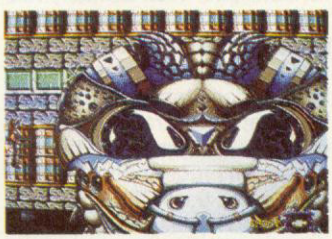
Fernando: Wir alle finden, daß Chris einer der besten Computerspielmusiker ist. Unser Projektmanager flog nach Deutschland und Chris war sofort Feuer und Flamme. Er hat toll gearbeitet: Es gibt 12 verschiedene Stücke und jede Menge Soundeffekte.

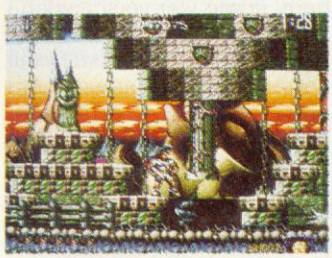
PP: Gab's während der Entwicklung Probleme?

Fernandez: Das schwierigste waren die Sprite-Routinen und die farbigen Parallax-Hintergründe. Ich glaube, ich habe technisch etwas Neues auf die Beine gestellt.

PP: Was kommt als nächstes?

Fernando: Vorerst arbeiten wir an den Super-NES- und NEC-CD-ROM-Umsetzungen. Das "Danach" steht noch in den Sternen.





Ein harmloser Gegner (oben) — lediglich ballern und den Schüssen ausweichen.

Genre: Action
Hersteller: Loriciels
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Loriciels

AMIGA 67 %

Grafik: 71 % **Sound:** 68 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: ST, MS-DOS



Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist ... aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!!!

Quicksoft

31.6% Nachlaß Nachlaß

Programm		Amiga	IBM
Adlib Soundkarte	DV	-	99,00
Aces of the Pacific	DA	-	82,04
Advantage Tennis Tour		54,68	61,52
Air Sea Supremacy	DA	67,72	82,04
Apidya	DA	61,52	-
Airbus A 320	DA	75,20	95,72
Battle Isle Datadisc	DV	35,95	44,95
Black Crypt	DV	54,68	68,37
Bundesliga Man. Prof.	DV	68,37	68,37
Civilization	DV	Vorb.	95,72
Conquest of the Longbow		82,05	82,05
Cruise for a Corps	DV	61,52	68,37
Das Schwarze Auge	DV	68,37	68,37
Death Knights of Krynn	DV	68,37	61,52
Die Kathedrale	DV	82,04	82,04
Eco Quest		75,20	82,04
Elvira Arcade	DA	54,68	54,68
Elvira 2	DV	68,37	82,04
Epic	DA	61,52	68,37
Eye of the Beholder 2		68,37	68,37
Falcon 3.0	DA	83,30	83,30
Fire and Ice	DA	54,68	Vorb.
F-15 Strike Eagle 3	DA	-	82,04
F-19 Stealth Fighter	DV	61,52	82,04
Formula 1 Gr. Prix	DA	68,37	68,37
Gods	DA	54,68	68,37
Heart of China	DV	68,37	82,04
Heimdall		75,20	75,20
Heros of the 357th	DA	75,20	82,04
Indiana Jones 4	DV	68,37	82,04
Jaguar XJ 220	DA	61,52	-
James Pond 2 (Robocod)	DA	54,68	-
Jim Power	DA	61,52	61,52
Kaiser	DV	88,88	88,88
Kings Quest 5	DV	82,04	95,72
Knights of the Sky	DA	68,37	82,04
Leisure Larry 1 (VGA)	DV	68,37	82,04
Leisure Larry 5	DV	68,37	82,04
Lemmings	DA	54,68	68,37
Lemmings Data Disk	DA	41,00	47,84
Lemmings Boot + ADD ON	DA	54,68	61,52
Lethal Excess	DA	58,10	-
Lotus Esprit T. Ch. 3!!	DA	61,52	-
Mad TV	DV	68,37	82,04
Monkey Island 2	DV	68,37	82,04
Parasol Stars	DA	54,68	54,68
Pinball Dreams	DA	54,68	54,68
Populous 2	DV	61,52	61,52
Project-X	DA	54,68	-
Sensible Soccer	DA	61,52	61,52
Shadowlands	DA	61,52	61,52
Sim Ant		82,04	82,04
Startrek 25th Anniver.	DA	61,52	68,37
Strip Poker Deluxe 2	DA	54,68	61,52
Think Cross	DV	47,84	54,68
Turrican	DA	20,48	-
Ultima 6		68,37	75,20
Ultima 7		Vorb.	75,20
WWF Wrestlemania	DA	54,68	61,52
Wing Commander		Vorb.	75,20
Wing Commander 2	DA	-	82,04
Wing Commander 2 Op. 1	DA	-	41,00
Wolfchild	DA	54,68	-

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

Auf alle Computerspiele in unserem Programm..

Wie ist das überhaupt mögich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie euch) aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und kompatible, Atari ST, C-64, Spectrum, Schneider CPC, C-16/+4, Atari XL CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00.
3. Ihr rechnet ihn euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Power-Play Wertungen unter "ca. Preis"), den rechnet Ihr mal 0.684, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: (Das Schwarze Auge)
empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
99,00*0,684 = **67,72**

Vorteile für Euch

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6 % unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Speil vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt.**

Wie kann man bei uns bestellen?

Telefon 1: 07771//61964
Telefon 2: 07720/65430
Telefon 3: 07720/62391
Schriftlich: Quicksoft
Teckstraße 20
7730 VS-Schwenningen

NEU!!! 20 % Nachlaß NEU!!!

Auf die offiziell empfohlenen Verkaufspreise, der Cartridges, folgender Systeme:

Mega Drive	**Umrechenfaktor *0.8**
Game-Gear	**Umrechenfaktor *0.8**
Master-System	**Umrechenfaktor *0.8**
Game-Boy	**Umrechenfaktor *0.8**
Lynx 1/2	**Umrechenfaktor *0.8**
Game-Gear Grundgerät DV	**DM 259,95**
Mega Drive Grundgerät DV	**DM 259,95**
Lynx 2 Grundgerät DV	**DM 179,95**

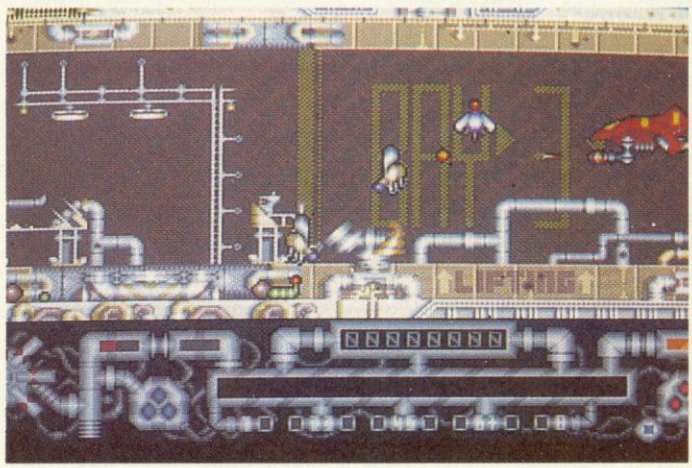
ACHTUNG: Schluß mit japanischen Importversionen und unverständlichen Anleitungen. Alle Cartridges sind die in Deutschland zugelassenen Versionen – und keine Importe.

Komplettkatalog in Farbe, für alle Systeme
ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00
Versandkosten Inland DM 12,00
Vorkasse DM 10,00
Ausland Vorkasse/Nachnahme DM 15,-/30,-

Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vosseler Vertriebsges.
Inhaber Th. Vosseler & R. Waldorf.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Full of Bugs



Je mehr Zeit verstreicht, desto bunter geht's in den Flügeln zu

Hostile Breed

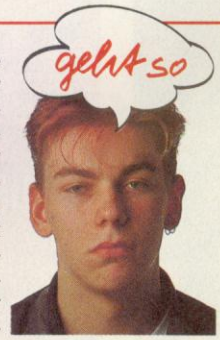
Auf einem entlegenen Planeten im Gamma-Sektor ist der Teufel los. Die biologische Forschungsstation, die Ihr auf dieser Welt betreut, wird nach einem massiven Erdbeben von der hier ansässigen Flora und Fauna terrorisiert. Die Station besteht aus einer Kommandozentrale und sieben daraus sternförmig hervorragenden Flügeln. Eure Aufgabe besteht darin, jeden Flügel von der Alien-Meute zu säubern, sowie vier verschiedene Arten von Robotern von der Kommandozentrale aus mit der Aufgabe zu betreuen, den Gebäudeteil wieder zusammenzubasteln.

Die Reinigungsaktion besteht aus einem Ballerspiel, in dem Ihr einen etwas unförmigen Gleiter durch den Kanal steuert und kräftig auf alles Insektenähnliche feuert. Je weiter das Spiel fortgeschritten ist, desto heftiger werden die Alien-Fluten. Zum Glück dürft Ihr Euer Schiff dann mit Extrawaffen bestücken. Werdet Ihr mit einem Flügel nicht fertig, übernimmt ihn Joe, der seine meterdicke Strahlenkanone aktiviert. Dies geht allerdings auf Kosten des Reaktors, der nach einigen Schüssen den Geist aufgibt und gnadenlos explodiert. *ri*

Genre: Action
Hersteller: Palace
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Palace

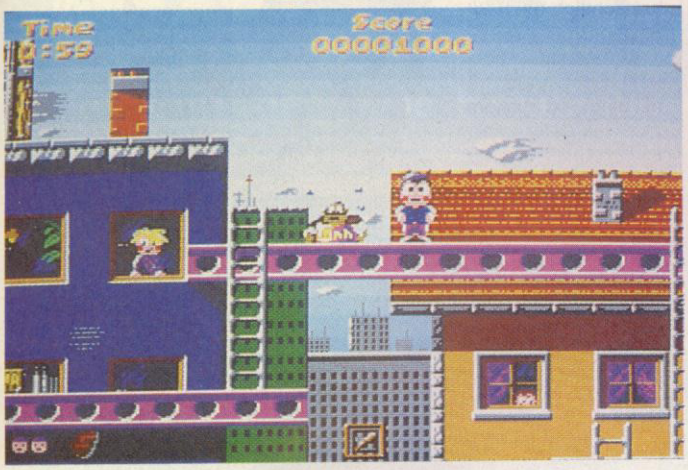
AMIGA 61 %

Grafik: 63 % **Sound: —**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk, 1 MB
Geplant für: —



Technisch kann die Ballerszene leider nicht mit High-End-Actionorgien konkurrieren, da in dieser Hinsicht wenig Abwechslung geboten wird. Zusammen mit der strategisch angehauchten Kommandozentrale, in der Ihr auf Roboterproduktion und Reaktorbelastung Einfluß nehmen könnt, entsteht ein netter Mix aus Action und Taktik. Die Grafik ist hübsch, leider ist das Scrolling nicht ganz so ruckelfrei, wie man es sich angesichts der niedlichen Insekten erhofft hätte. *Hostile Breed* fehlt leider ein ganzer Schwung Details und spielerische Neuerungen, die etwas mehr Pfiff in die Geschichte brächten. So bleibt es leider bei einem Durchschnittsgesicht.

Schimpansenpanik



Leider kein Plattform-Geniestreich von Prestige

Catch 'em

Satte 37 bunte Jump'n'Run-Levels müßt Ihr in Prestiges neustem Werk *Catch 'em* bewältigen. Als Zoowärter Jeff tragt Ihr die Verantwortung, alle entlaufenen Affen (Schimpansen, Orang-Utans und Gorillas) einzufangen. Die Levels ähneln denen von *Bubble Bobble* oder *Parasol Stars* — zeichentrickartige Plattform-Bildschirme, auf denen verschiedene Sprites herumlaufen.

Zum Fangen der Affen gibt's verschiedene Strategien: Schimpansen lockt man beispielsweise mit einem Futternapf. Vertieft sich der kleine Kerl dann in sein Fressen, schleicht sich das Jeff-Sprite von der Seite an, betäubt den Affen mit einem zärtlichen Schlag auf den Kopf und steckt ihn daraufhin in einen Sack, um ihn zum Käfig zu transportieren. Je nach Level wird diese Vorgehensweise allerdings durch einige Störfaktoren erschwert. Tritt Jeff auf eine Bananenschale oder fällt von einer höheren Plattform, nutzt der Schimpanse die Gelegenheit zum Ausbüchsen. Meistens ist es nun empfehlenswert, noch einmal von vorne zu beginnen. Als Ausgleich dafür gibt's für jeden Level ein Paßwort. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Prestige
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Prestige

AMIGA 39 %

Grafik: 34 % **Sound:** 42 %
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 512 KB,
Unterstützt: 1 MB
Geplant für: C64, MS-DOS



Vom genialen Touch der eindeutigen Vorbilder *Rainbow Islands* und Konsorten findet man in *Catch 'em* nicht sehr viel. Schon die Grundidee mit dem Affenfangen scheint etwas aus der Luft gegriffen. Die Steuerung von Jeff ist traurig umständlich und kompliziert. Während bei *Parasol Stars* mit dem Regenschirm tausend originelle Handlungen unternommen werden, benötigt *Catch 'em* tausend Dinge, um eine Aktion durchzuführen. Es wird zwar taktisches Geschick von Euch verlangt, das Geschehen wirkt allerdings zu monoton, um langfristig Spaß zu machen. Die Sache mit den Paßwörtern dagegen könnten sich einige andere Spieleschreiber ruhig abgucken.

AMERICAN GAMES DIRECT
GAME
N-E-T-W-O-R-K
(EUROPE) INC
22 STATION SQUARE, PETTS WOOD, LONDON BR5 1NA, ENGLAND.
TEL: (44) 689 897000 FAX: (44) 689 890675

SPEZIALISTEN IM GROSSHANDEL FUER GAMES CONSOLES

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

KUNDEN GOLD SERVICE

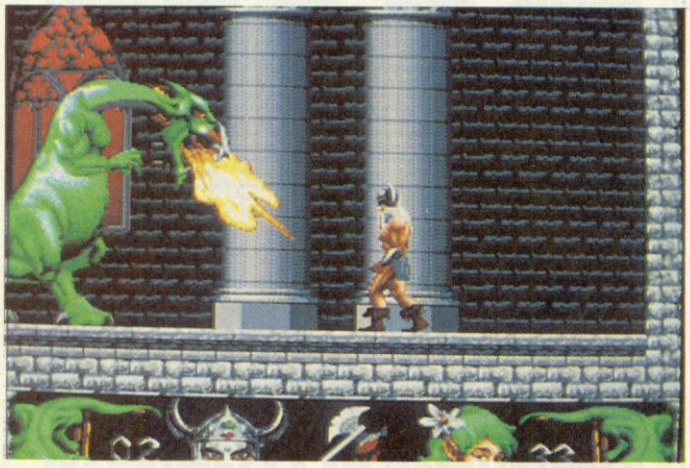
STAENDIGER PROMOTION MIT DIE GUENSTIGSTEN PRIESE
U.K. VERSAND MIT SCHNELLSTE LIEFERUNGEN
DEUSTCH SPRECHENDE KUNDEN SERVICE
U.S. VERSAND FUER GROSSE KUNDEN
SOFORT GRATIS DEALER INFORMATION
REGEL MAESSIGER TELEFONKONTAKT

WIR SIND EINE AMERIKANISCHE FIRMA UND HABEN LANGE ERFAHRUNG IN U.S. VIODEOSPIELE. WIR HABEN STAENDIG GROSSE RESERVEN AUF LAGER, UND MIT UNSERE GOLD SERVICE KOENNEN WIR SIE VERSICHERN DAS SIE IN BESTEN HAENDEN SIND. RUFEN SIE NOCH HEUTE UNSERE SALES DESK AN UND ERFAHREN SIE MEHR.

TEL: (44) 689 897000

GROSSHANDELS FILIALEN IN
LONDON ● PARIS ● BOSTON

Barbarischer Blutdurst

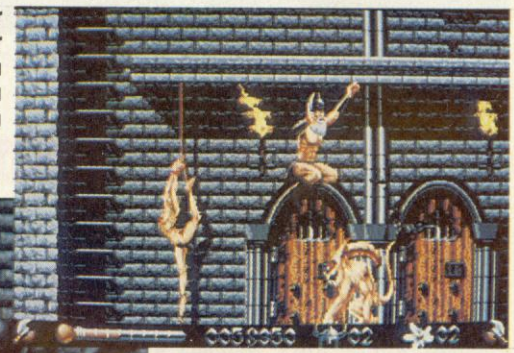


Auf dem Amiga winken dem Betrachter leckere 32 Farben...

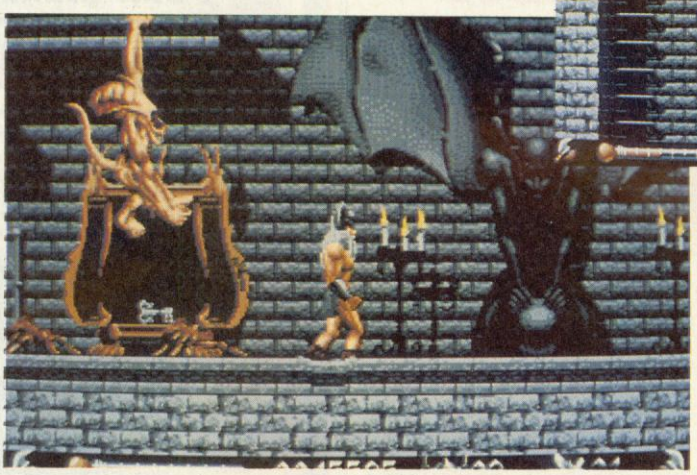
Deliverance

Mittlerweile hat fast jedes einigermaßen erfolgreiche Computerspiel seinen Nachfolger bekommen. Warum nicht auch der *Stormlord*? In *Deliverance* begleitet Ihr mal wieder einen muskelbepackten Helden auf der Suche nach dem Oberschurken. Diesmal geht's gegen die böse Königin Bahd, die unter dem Deckmantel der Dunkelheit ständig herzensgute Feen klaut. An Euch liegt es, die Feen zu befreien und dem Land wieder zu einem einigermaßen annehmbaren Frieden zu verhelfen. Um Euer Vorhaben in die Tat umzusetzen, geht's in den Palast des Satans, wo die jungfräulichen Flügeldamen gefangen gehalten werden.

Ihr steuert den Helden durch die vier Satanswelten. Während Euch anfangs normale, von allerlei Bösewichtern bevölkerte Festungsgänge leiten, geht's danach durch eine Lavawelt, einen Zauberwald und in die luftigen Höhen des Himmels. Euer Pixel-Barbar wird mit dem Joystick gesteuert und schwingt auf Knopfdruck sein Äxtchen. Ihr habt zum Glück unendlich viele und dürft sie so getrost von Euch schleudern. Taucht eines der Fantasy-Monster auf, wird es fleißig mit der Axt beharkt und segnet alsbald das Zeitliche. Unterwegs finden sich Schlüssel, die Türen öffnen und "Opal Markers", die dem verzweifelten Spieler den Weg durch das Labyrinth weisen. Auch kleine Schränke lassen sich öffnen, die so manch nützliche Münze oder sogar eine einzusammelnde Fee verbergen. Habt Ihr endlich den Ausgang eines Levels gefunden, harrt noch ein niedlicher Obermotz seiner Vernichtung und Ihr seid in der nächsten Welt. Eure Energie wird im unteren Bildschirmteil eingeblendet und sinkt bei Feindberührung. Strebt sie gegen Null stirbt der Held jämmerlich. Durch Aufsammeln von Münzen läßt sich diese jedoch wieder restaurieren. *kn*



...während der Atari ST nur seine 16 Farben zur Schau stellen kann





Diese netten Feen müssen eingesammelt werden (Atari ST)



Der Schlüssel lockt — das Alien wartet (Atari ST)



Die Giger-inspirierten Aliens sind teilweise noch schöner animiert als der Held. (Amiga)



Deliverance noch ins gehobene Mittelfeld. Es bleibt ein halbwegs spaßiges Monsterschlachten und Schlüsselsuchen — solide und ohne Highlights. Für alle Actionfreunde die das wesentlich intelligentere *Gods* schon durchgespielt haben, empfehlenswert — vor allem die Amiga-Version mit ihren 32 Farben. Auf dem ST sieht's schon etwas düsterer aus: Das Scrolling-Gerukkel hinterläßt tränende Augen, obwohl die Grafik für 16 Farben nett aussieht.

Es ist offensichtlich: Die Programmierer haben sich nicht unbeträchtlich beim Bitmap-Brothers-Hit *Gods* bedient. Jedoch muß Euer Held nur mit einer Axt auskommen — dafür gibt's schickere Gegner: Die Aliens im ersten Level und die "Wandläufer" des zweiten sehen einfach prima aus und sind wunderschön animiert. Das war's jedoch schon mit den großartigen Neuerungen. Unspektakulärer Sound, nette Hintergrundgrafik und eine praktische Steuerung heben

Genre: Action
Hersteller: 21st Century
Zirka-Preis: 85 Mark
Testmuster: 21st Century

AMIGA 64%

Grafik: 73% **Sound:** 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: —

ATARI ST 54%

Grafik: 65% **Sound:** 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: —
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: —

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International



Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0

CPS

Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Osterreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

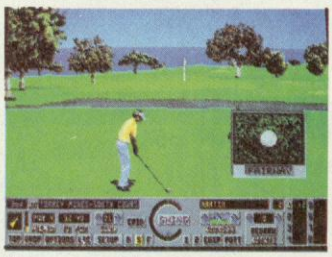
Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

Golfplatz in HAM

Links

na ja

Ungern wartet man so lange auf die Umsetzung eines erfolgreichen Spieles. Um so größer ist der Frust, wenn die Umsetzung mit einigen Kuriositäten aufwartet. Die Amiga-Version des erfolgreichen Golfspieles *Links* (MS-DOS 87 Prozent) hat nämlich ein gewaltiges Problem: Das Spiel läuft im HAM-Modus, in dem der Amiga 4096 Farben gleichzeitig darstellen kann. Sieht man davon ab, daß im Spiel nicht annähernd so viele Farben benutzt werden, hat dieser Grafikmodus ein großes Manko: Er ist tierisch langsam. Bei *Links* seht Ihr die gesamte Landschaft in dreidimensionaler Perspektive. Die Wiesenflächen bestehen aus errechneten Polygonen, darauf werden dann landschaftliche Besonderheiten (Bäume) gesetzt. Deshalb braucht Ihr auf dem Amiga fürs Einlochen ein enormes Potential an Geduld. Ohne vernünftige Hardware kann man die Golfersimulation also getrost vergessen. Daher fällt auch die Wertung so extrem schlecht aus. 3000er Besitzer dagegen können sich ruhig mal versuchen. *ri*



Warum um Himmels Willen ausgerechnet 4096 Farben für ein Golfspiel?

Genre: Sport
Hersteller: Access
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: U.S. Gold

AMIGA 32 %

Grafik: 30 % **Sound: 12 %**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MB, Festplatte, Kickstart 1.3
Unterstützt: Zusatzspeicher, Turbokarten
Bereits erschienen: MS-DOS

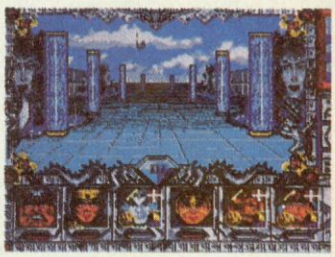
Mächtig magisch

Might & Magic 3

gut

Nun treibt der böse Sheltem auch auf dem Amiga sein Unwesen. Im dritten Teil zur *Might & Magic*-Saga besetzt er die Inseln von Terra und schmiedet eifrig Pläne für seine üblen Machenschaften.

New World Computing gab sich auf dem Amiga nicht weniger Mühe als auf dem PC. Obwohl man erkennt, daß alles einem MS-DOS-Vorbild nachempfunden wurde, bleibt das Rollenspiel in jeder Beziehung empfehlenswert für fortgeschrittene Freaks. Die Benutzerführung mit Maus und Tastatur ist angenehm flott, Abstriche gibt's lediglich bei der Farbvielfalt des VGA-Originals. Leider warten als Ersatz keine Innovationen (besseres Scrolling beispielsweise) auf. Soundtechnisch wird der Amiga zwar nicht ausgereizt, die Stücke wurden dennoch einigermaßen an den Amiga angepaßt und lassen sich hören. Selbst die Sprachausgabe aus dem Intro wurde dem Amiga angeglichen *Might & Magic 3* sollte ursprünglich ein Rollenspiel für Einsteiger sein, tatsächlich bleiben auch für Profis viele knackige Rätsel übrig, die zum nächtelangen Brüten motivieren. *ri*

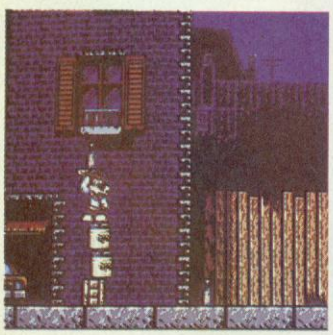


Das knackige Rollenspiel endlich für Amigas.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

AMIGA 82 %

Grafik: 68 % **Sound: 54 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Festplatte, Zusatzspeicher, Zweitlaufwerk
Bereits erschienen: MS-DOS



Titus the Fox

MS-DOS-Besitzer kommen leider nicht ganz in den vollen Jump'n'Run-Genuß. Bei der Umsetzung wurde auf Scrolling verzichtet, statt dessen wird der nächste Abschnitt hereingeschoben, wenn Ihr am Bildschirmrand angekommen seid. Der Nachteil: Es wartet dort meist ein Böser, in den Ihr gnadenlos hineinrennt. Trotz dieses Mankos verspricht *Titus the Fox* etliche Stunden Jump'n'Run-Action. *ri*

Genre: Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Titus
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 65 %

Grafik: 65 % **Sound: 61 %**
Schwierigkeit: schwer



Samurai

Auch auf dem Amiga wird der Städtekampf zu einer umständlichen Prozedur. Simulations- und Spielspaß weicht der Unübersichtlichkeit. Trotz teils hübscher und stilvoll gepinselter Grafik, bereitet *Samurai* kaum Spielspaß. Fans des Genres greifen lieber zu hochwertigen Produkten. Impressions ist zwar auf dem Weg der Besserung, das rettende (Qualitäts-) Ufer ist aber noch nicht in Sicht. *ri*

Genre: Simulation
Hersteller: impression
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 28 %

Grafik: 44 % **Sound: 32 %**
Schwierigkeit: schwer



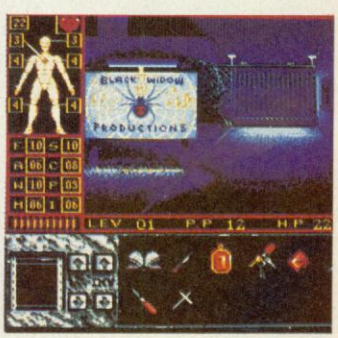
A320

Der *Airbus 320* Flugsimulator ist ein Ausbund an Detailtreue. Die Positionen der Funkfeuer stimmen bis zur dritten Stelle hinter dem Komma, der Flugbetrieb läuft in realistischen Bahnen. An der recht bescheidenen Grafik hat sich auch in der aktuellen PC-Version nichts geändert. Wer unterwegs nicht ballern, sondern brav von Punkt A nach Punkt B fliegen möchte, darf den schweren Vogel starten. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 130 Mark

AMIGA 74 %

Grafik: 52 % **Sound: 30 %**
Schwierigkeit: einstellbar



Elvira 2

Elvira 2: The Jaws of Cerberus stellt den ST-Besitzer auf eine harte Probe. Auf sieben Disketten ist die anständige Mischung aus Rollenspiel und Adventure verteilt. Wer keine Festplatte hat, wird zum Diskjockey — zumal sich die Ladezeiten hinziehen. Ansonsten gibt's wenig zu meckern, da bei *Elvira 2* erfreulicherweise die schlimmsten Macken des unterdurchschnittlichen Vorläufers ausgebügelt worden sind. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72 %

Grafik: 73 % **Sound: 54 %**
Schwierigkeit: mittel

Darklands™

Die Reise Ihres Lebens



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie!

Tief im Zwielicht des Schwarzwaldes kauern Sie und Ihre Begleiter vor dem Turm des Raubritters. Hans der Alchemist stellt einen mysteriösen Trank neben die schwere Eichentür, während Ebhard der Mönch den heiligen Dunstan anfleht, Ihre Waffen und Rüstungen zu segnen. Gretchen und Sie ziehen nun die Schwerter und bereiten sich auf den Kampf vor.

Mit donnerndem Krachen explodiert die Tür. Sie und Ihre Begleiter stürmen mit erhobenen Schwertern und Keulen in den Turm.

Gerhard "Rotwolf", der grausame Raubritter, und seine bösen Spießgesellen erwarten Sie schon mit gezogenen Waffen. Plötzlich schleudert Hans den Gegnern einen giftigen Trank ins Gesicht. Schwankend versuchen sie, den Dämpfen auszuweichen. Darauf haben Sie nur gewartet - Sie nutzen diesen wertvollen Augenblick, um sich auf den Feind zu stürzen. Der einsame Turm inmitten des gewaltigen Schwarzwaldes hallt von dem Klirren blitzender Schwerter wider.

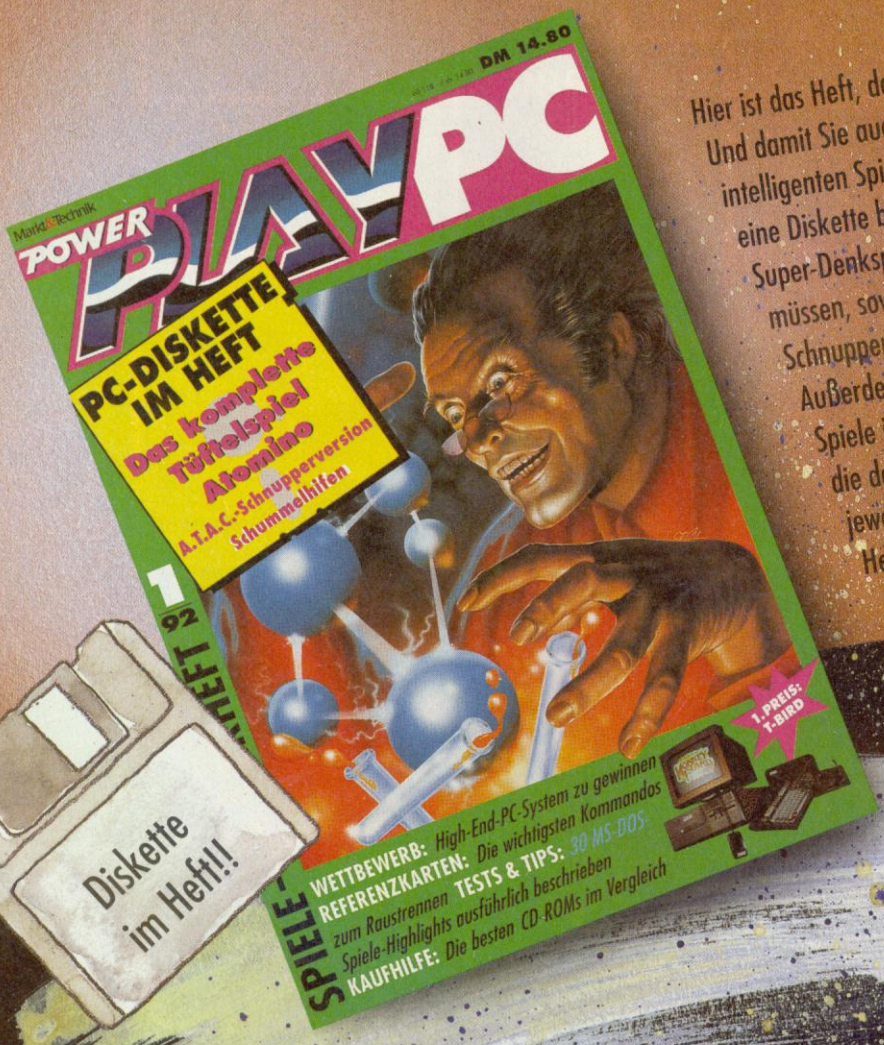
Darklands. Das erste realistische Phantasierollenspiel. Führen Sie eine Gruppe von Abenteurern durch das finstere Deutschland des 15. Jahrhunderts. Erleben Sie das tatsächliche Mittelalter, in dem Angst, Mythen und Legenden regierten. Reisen Sie hunderte von Meilen, besuchen Sie über neunzig Städte und beobachten Sie, wie sich vor Ihren Augen wilde Schlachten entfalten!

Ihre Aufträge führen Sie bei der Suche nach Ruhm und Reichtum auf abenteuerlichen Wegen in fremde Städte, hinunter in tiefe, feuchte Bergwerkschächte oder in Hexenzirkel. Bereiten Sie sich also auf die Wunder und Geheimnisse von "Darklands" vor!

MICROPROSE

"Darklands" ist bei allen guten Software-Händlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. Sie können jedoch auch telefonisch unter der Nummer +44 (0) 666 504 326 einen kostenlosen Katalog von MicroProse anfordern.

GELEGENHEIT macht SPIELER



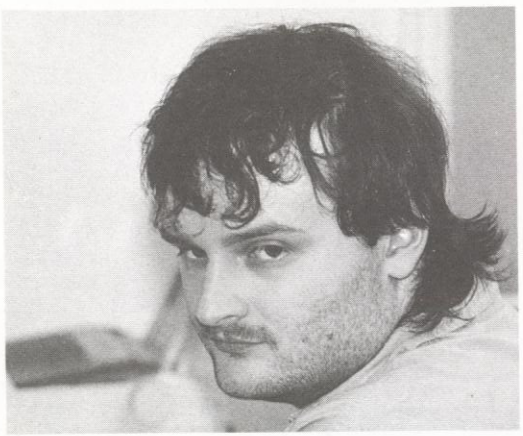
Hier ist das Heft, das Ihnen Computerspiele näherbringt. Und damit Sie auch gleich auf Ihrem PC mit einem intelligenten Spiel loslegen können, liegt dem Heft eine Diskette bei. Darauf finden Sie Atomino, ein Super-Denkspiel, das Sie im Laden teuer bezahlen müssen, sowie den A.T.A.C. Flugsimulator als Schnupper-Version.

Außerdem sind die 30 beliebtesten Computer-Spiele im Heft ausführlich beschrieben, und die dafür wichtigsten Befehle finden Sie jeweils auf einer Referenzkarte zum Heraustrennen. Wann spielen Sie mit?

AB 27. MAI BEIM ZEITSCHRIFTEN-HÄNDLER!

WHO IS WHO?

B. EWERS



Bernhard Ewers erblickte am 24. Juli 1966 in Hagen das Licht der Welt und arbeitete sich in den darauffolgenden 20 Jahren durch ein ganz normales Jugendleben: Grundschule, Gymnasium, Ausbildung, arbeitslos, Bundeswehr, Abendschule, Fachabitur. Heute ist Bernhard Ewers bei Blue Byte beschäftigt. Sein bestes Spiel lieferte er mit *Battle Isle* ab und sitzt seitdem an den Nachfolgern (Historyline: 1. Weltkrieg, Battle Isle 2). *kn*

Softography: Thors Gold (C64), Calira 2 (C64), Galactic Empire (Amiga), Figaro (PC, Amiga), Quickbyte V Eprommer (Amiga), ADV System (Amiga), Battle Isle (PC, Amiga)

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in

POWER PLAY

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

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

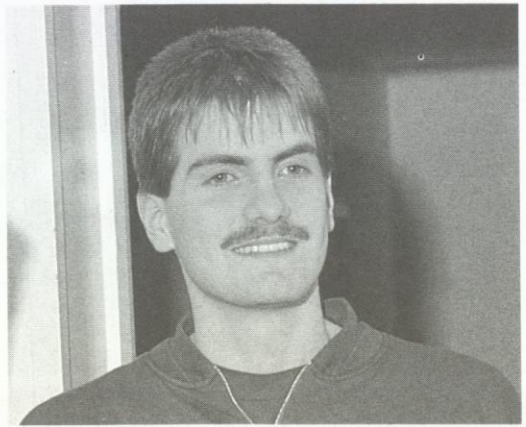
DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

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 Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

WHO IS WHO?

T. ENGEL



Thomas Engel wurde am 26.12.69 in Köln-Porz geboren und hangelte sich durch eine ganz normale Schulzeit. 1984 bekam er seinen ersten Rechner: einen C64. 1986 kaufte Thomas sich einen Atari ST und schloß erste Bekanntschaft mit dem 68000er.

Danach folgten erste "Gehversuche" auf dem Amiga. Er machte leider (Thomas Zitat) die Bekanntschaft von "Turtle-Byte", und es wurden seine ersten "Schandtaten" (ebenfalls Zitat) veröffentlicht. Thomas lernte Factor 5 kennen (Waren dabei Katakis zu mastern, R-Type-Entwicklung begann...) und fing 1989 mit der Pegasus-Entwicklung an. Dieses Spielentwicklungssystem beschäftigt ihn bis heute. 1989/90 kam er von "Turtle-Byte" los und ging endgültig zu Factor 5. Während der Turrican-1- und -2-Entwicklung zogs ihn immer mal wieder zum Zivildienst. Heute studiert Thomas und arbeitet nach seinem Mega-Drive-Umstieg fleißig weiter (z.Zt. an Turrican 3). *kn*

Softography: 1989 — Heute: Pegasus AT — Entwicklungssystem, 1987: Space-Baller (Amiga, ST), 1988: Vindex (Amiga), 1989: Chinese Karate (Amiga), 1990: Turrican (ST), 1991: Turrican 2 (ST), 1991: Quick & Silva (ST), 1992: Turrican 3 (Mega-Drive)

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

DR. BOBO-KARTE

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Wenn es keine Kinofilme mehr geben würde.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Einen Auftrag aus Japan zu bekommen…
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Vergeßlichkeit und Bugs in Programmen.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Verspätete Zahlungen.
Ihr Lieblingsgrafiker? Celal Kandemiroglu
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? John Williams und Jerry Goldsmith.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Isaac Asimov und Athur C. Clarke.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Intelligenz
Ihre Lieblingsbeschäftigung Kino und Wandern.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Achim Möller.
Ihr bestes Spiel? Immer das nächste.
Ihr schlechtestes Spiel? Chinese Karate
Das schlechteste Programmier-Team? Code Monkeys.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Eigentlich bin ich mit mir recht zufrieden…
Ihr Hauptcharakterzug? Gutmütig aber eigenwillig.
Ihr größter Fehler? Ich bin oft zu stur.
Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten? Eigentlich niemanden…
Was verabscheuen Sie am meisten? Ignoranz und Intoleranz.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Hitler und Stalin.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Absolut keine.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Pitfall!
Ihr Lieblingscomputer? Muß noch gebaut werden. Aber auf jeden Fall kein IBM.
Mit wem würden Sie gern zusammenarbeiten? Mit den Leuten, die bei ILM die Grafiksoftware geschrieben haben (Terminator 2).
Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Hoffentlich gesund…
Ihr Motto? Immer etwas besser als nötig… (Meistens).

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Wenn mir die Ideen ausgingen.
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Kann ich nicht sagen, aber ich arbeite dran.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Fast alle, so lange man dazu steht.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Ständige Unruhe im Büro.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Caspar David Friedrich.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Yello.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Tolkien.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Natürlichkeit.
Ihre Lieblingsbeschäftigung Ich spiele gerne — und eine Bölker-Rally.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Tom Griner (Shamus/VC 20).
Ihr bestes Spiel? Battle Isle.
Ihr schlechtestes Spiel? Dragon (C64).
Das schlechteste Programmier-Team? Ich möchte niemanden beleidigen, aber es gibt zu viele Dilettanten in Deutschland.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Stammesfürst auf einer Südseeinsel.
Ihr Hauptcharakterzug? Ehrlichkeit.
Ihr größter Fehler? Ich sehe alles viel zu ernst.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Alle, die gute Ideen haben und professionell arbeiten.
Was verabscheuen Sie am meisten? Verhaltensregeln, Arroganz.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Mir machen mehr heutige "Gestalten" Sorgen.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Ich bewundere keine.
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Der Spielautomat Vanguard.
Ihr Lieblingscomputer? Den gibt's noch nicht.
Mit wem würden Sie gern zusammenarbeiten? Mit den Jungs von Blue Byte.
Ihr Motto? Hüte dich vor deinen Träumen — sie könnten wahr werden.

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 frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

PLAYERS GUIDE

Fire & Ice dürfte das High-End-Jump'n'Run auf dem Amiga sein. Alle Spielelemente, die für Spaß und Motivation sorgen, findet man in Andrew Braybrooks letztem Werk wieder. Das Spiel besteht aus sieben Welten, derer jede mit etwa vier Levels aufwartet. Zu Beginn jedes Levels erscheint eine hübsche Übersichtskarte, die einem in der Form aber leider kaum Hilfe bietet. Damit es Euch nicht so wie Knut, der das Spiel in der Ausgabe 5/92 (Seite 36) testete, ergeht (siehe Photo), haben wir einige Levels abfotografiert und auf die nächsten Seiten plaziert. So könnt Ihr während des Spielens einen Blick in die Power Play riskieren, um Euch ein wenig in der Landschaft zu orientieren.



Puppy

...ist englisch, heißt "Welpe" und ist die Bezeichnung des kleinen hüpfenden Satelliten unseres Kojoten. Er ist zwar etwas langsamer als Euer Sprite, ballert dafür aber auch kräftig mit. Ihr müßt lediglich aufpassen, daß er Euch immer rechtzeitig folgen kann. Ist er einmal aus dem Bildschirm heraußen, verharrt er dort, bis ihr ihn wieder "aktiviert".

Ein ganz besonders wichtiger Tip: Habt Ihr den kompletten Schlüssel, öffnet lediglich das Schloß zum Level-Tor. Stellt Euch dann daneben und hämmert so lange auf den Feuerknopf, bis Puppy durch die Tür hüpft. Für die Mühe kassiert Ihr massig Punkte und ein Extraleben.

Extrawaffen

Kleine Schneeflöckchen solltet Ihr unbedingt aufsammeln, es handelt sich um "Smart Bombs". Haltet Ihr den Joystick nach unten und drückt auf den Feuerknopf, fliegt das Ding in die Luft und alle auf dem Bildschirm befindlichen Monsterle erfrieren. Solche Schneeflokken findet man für gewöhnlich in herumdüsenden Wolken. Sobald Ihr auf die Gebilde schießt, regnet bzw. schneit es



Welt 1, Level 3: Rechts oben wartet Puppy auf Euch.



Welt 1, Level 4: Sammelt viele Smart-Bombs für den Obermotz.



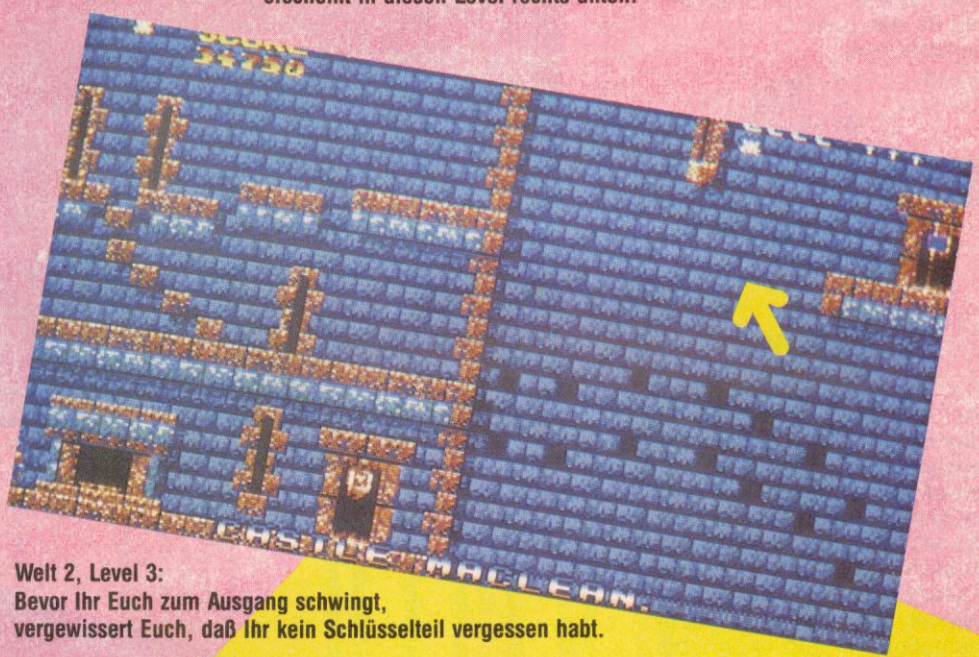
kleine Sternchen — aufsammeln und abhauen, bald darauf wird die Wolke nämlich bitterböse und verwandelt sich in ein ordentliches Gewitter mit tödlichen Blitzen.

Durch längeren Druck auf die Feuertaste aktiviert Ihr zusätzlich eine weitere Extra-Waffe. Sechs Streuschußarten und Minen stehen Euch zur Verfügung. Der coole Coyote kann auch Regenwolken erschaffen. Watschelt ein Böser unter das Gewitter, erstarrt er sofort zu Eis. Ähnlich geht es mit dem "Mega-Wau-Wau", der Eure Gegner mit eisigem Atem ankläffen kann. Auch eine kleine Schildvorrichtung steht Euch zur Verfügung; erkennbar daran, daß vor Eurem Sprite einige blinkende Sternchen erscheinen.

Liegen die Extras mal nicht so alleine im Level herum, müßt Ihr Euch auf die Suche nach kleinen versteckten Plattformen machen. Sichtbar werden diese in der Mitte mit einem Fragezeichen gekennzeichneten Eisblöcke allerdings erst, wenn sie durch eines Eurer Eiskügelchen getroffen wurden. Schießt Ihr dann nochmal auf das Fragezeichen, quellen die Extras daraus hervor. Trotzdem ist hier Vorsicht angesagt: Manchmal braucht Ihr die Fragezeichen-Blöcke, um auf andere Plattformen springen zu können. Schießt Ihr das letzte Extra aus dem Eis, verschwindet der edle Spender spurlos.



Welt 2, Level 2:
Wer den Warp im ersten Level findet, erscheint in diesen Level rechts unten.



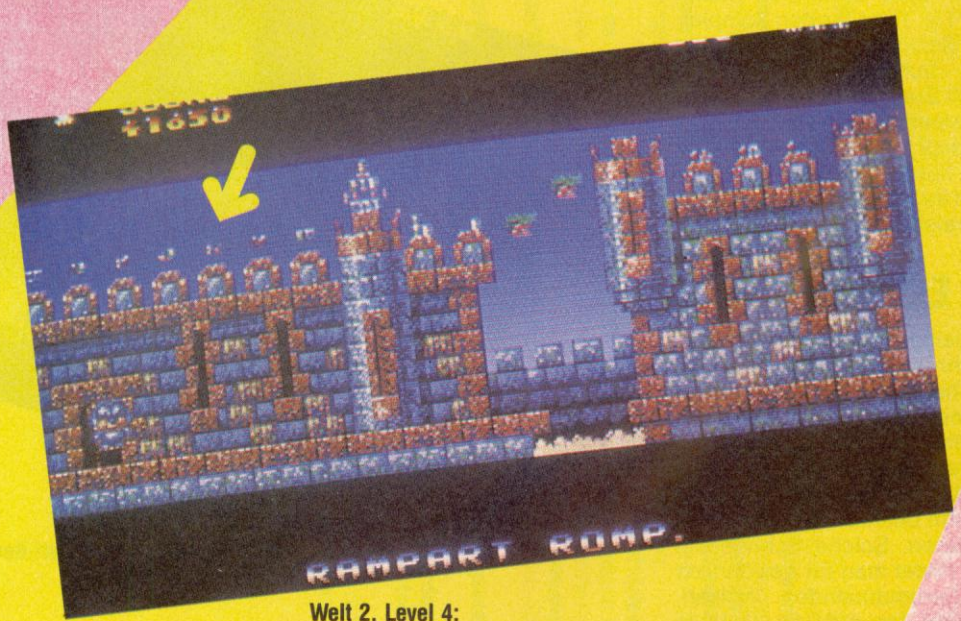
Welt 2, Level 3:
Bevor Ihr Euch zum Ausgang schwingt, vergewissert Euch, daß Ihr kein Schlüsselteil vergessen habt.

Die Welten

Hier noch ein paar kleine Tips, wie Ihr schneller durch die ersten drei Welten kommt.

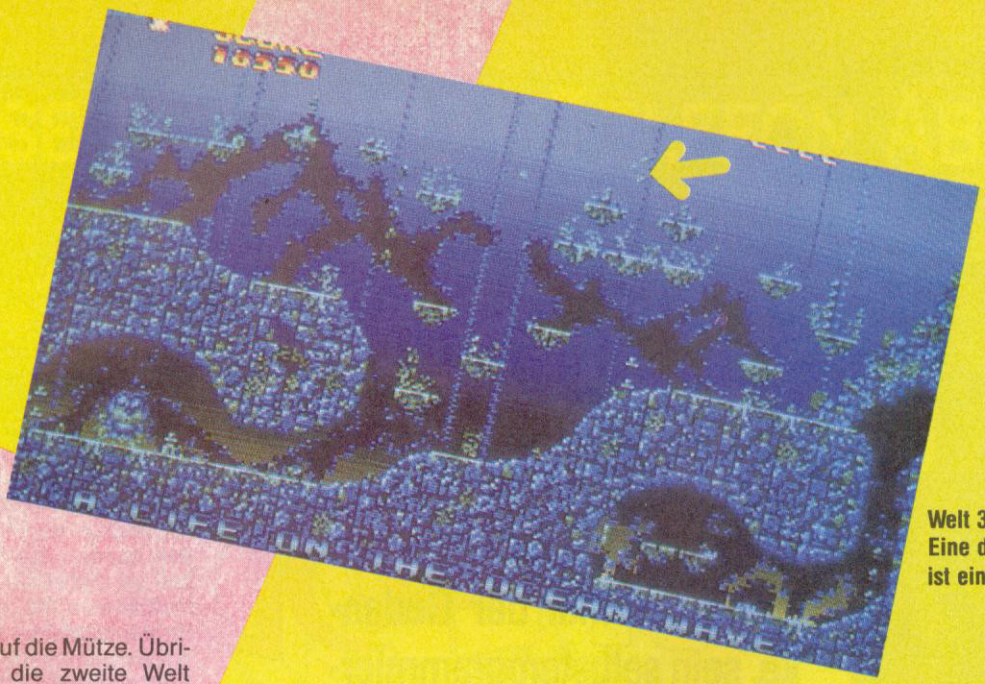
Die erste Welt: Achtet ein bißchen auf die rücksichtslosen Skifahrer. Tödlichen Kontakt vermeidet Ihr durch einen rechtzeitigen Spung in rettende Höhen. Lauft dem Sportbegeisterten dann aber auf alle Fälle hinterher, um ihn zu vereisen, nur so grast Ihr den Level am gründlichsten nach Schlüsselteilen ab. Vergeßt übrigens nicht, Euch ein paar Smart-Bombs für den Oberyeti am Ende des vierten Levels aufzuheben.

Die zweite Welt: Besonders knifflig sind die Typen mit den Schilden, die Euren eisigen Frontal-Anmachversuchen mächtigen Widerstand leisten. Seid mutig, hüpft über die Viecher drüber, dreht Euch dann sofort um und gebt Ihnen von



Welt 2, Level 4:
Auf den Burgzinnen findet Ihr noch jede Menge Punkte.





Welt 3, Level 2:
Eine der Luftblasenreihen ist ein Warp

hinten eins auf die Mütze. Übrigens endet die zweite Welt nicht wie alle anderen mit einem Obermotz, den Ihr besiegen müßt. Vielmehr durchquert Ihr eine fünfte Spielstufe (leider ohne Karte) und achtet tunlichst darauf, bei Eurer Schlüsselsucherei nicht von Monsterstacheln aufgespießt oder Piranhas verputzt zu werden.

Die dritte Welt: Nicht alle Bewohner der Unterwasserwelt wollen Euch Böses. Die Schildkröten bieten sich beispielsweise als bequeme Transportmöglichkeit an, wenn man es sich auf ihrem Rückkenpanzer bequem macht. Um aus einigen Fallgruben herauszukommen oder prinzipiell höher gelegene Plattformen zu erreichen, benutzt Ihr die Muschel, bei der zwei Augen im Spalt sichtbar sind. Hüpft mal auf sie drauf. Während Ihr nach unten fliegt, haltet den Joystick solange nacht unten, bis die Muschel zugeklappt wird, nun den Knüppel nach oben reißen und Siebemeilensprüngen steht nichts mehr im Wege.

Eine Besonderheit der dritten Welt sind sogenannte Warps. Berührt der Coyote einen ganz bestimmten Punkt des Levels, wird er — schwupps — in eine Art Bonus-Stage gebeamt. Dort wuseln zwar ebenfalls Monster herum, dafür warten dort aber auch mehr Punkte auf ihn. Hat der Coyote bei Betreten des Bonus-Stages noch nicht alle Teile des Schlüssels gefunden, bekommt er die fehlenden Stücke ebenfalls hier.

Viel Glück beim Erforschen der übrigen Welten und denkt immer daran, etwas vorsichtiger mit dem Coyoten umzugehen. Bei *Fire & Ice* solltet Ihr eher den Level gründlich abgrasen, anstatt wie wild durchzurennen. *ri*



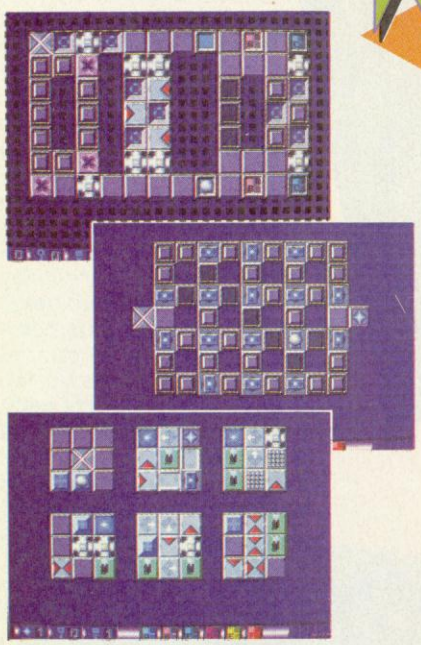
Welt 3, Level 3: Um den Level zu beenden, müßt Ihr diesen Warp finden.



Welt 3, Level 4:
Vorsicht, Obermotze kreuzen!



INDEPENDENT CORNER



Sieht kompliziert aus; die Felder werden alle ausführlich in der Anleitung erklärt

Wem kam schon einmal der Gedanke, sein selbstprogrammiertes Spiel könne den kommerziellen Produkten locker das Wasser reichen? Leute, das ist EURE Seite!

In unregelmäßigen Abständen trudeln in unserer Redaktion einige Spiele ein, die ihren Weg in den Softwareshop nicht über offizielle Distributoren wie Rushware, United Software oder Bomico finden. Es handelt sich vielmehr um Spiele, die vom Hersteller persönlich vertrieben werden. Oftmals Spiele von Freaks, die sich ehrgeizig an ihre Maschine setzen und eine fixe Idee umzusetzen versuchen. Diesen Künstlern geben wir ab sofort eine Chance und widmen ihnen eine Seite in der **Independent Corner**. Wenn Ihr also ein nettes Spiel geschrieben habt, dann schickt es uns. Wir picken uns die vielversprechendsten heraus und stellen sie auf dieser Seite vor. Habt allerdings Verständnis, daß wir wahrscheinlich nicht jedes Programm in unsere Independent-Rubrik aufnehmen können.

Regent

Den Anfang für den Amiga macht ein strategisches Spektakel auf satten sieben Disketten — *Regent*. Habt Ihr keine Festplatte, wünsche ich Euch viel Spaß beim Jonglieren. Immerhin werden zwei Diskettenlaufwerke unterstützt. Harddisk-Besitzer müssen darauf achten, sich bei der Bestellung die Festplattenversion zukommen zu lassen.





Ihr könnt mit 48 verschiedenen Waren handeln. Handeln unter den Spielern ist ebenso möglich.

Regent ist ein Hardcore-Strategiespiel. Ein bis vier Spieler werden ins Jahr 1109 in den süddeutschen Raum zurückversetzt und versuchen ihr Glück im Handel und der Politik.

Dutzende Waren (Waffen, Kleidung), verteilt über sechs Handelsmenüs, stehen zur Auswahl. Am Ende jeder Investitions-, Handels- und Kampfphase warten dann viele Zufallsereignisse auf den mittelalterlichen Recken. So realitätsnah das Spiel ist, so träge wirkt es leider auch. Da die vielen Menüs einzeln nachgeladen werden, gerät der Spielfluß bei mehreren Spielern arg ins Stottern. Trotzdem erhalten Strategiefans ein professionell aufgezogenes, umfangreiches Softwarewerk, das einigen kommerziellen Produkten durchaus das Wasser reichen kann. Allerdings ist auch der Preis professionell: Zwischen 100 bis 160 Mark (Luxusausgabe mit Holzschachtel).

Mindwaste

Auch die "National Operators" ließen uns eines ihrer Produkte zukommen. Im Vorwort heißt es: "*Mindwaste* ist ein Denkspiel der härteren Sorte." Das stimmt. Bereits beim ersten Anschauen neigt man zu Verzweiflungstaten. Im Prinzip ist *Mindwaste* ein denklastiges *Rock 'n' Roll*, in dem Ihr eine Kugel durch mehrere, mit verschiedenen Hindernissen gespickte Levels steuern müßt. Dabei ist es ratsam, mit viel Überlegung an die einzelnen Levels heranzugehen, da sie mit vielen kleinen Gemeinheiten aufwarten: Einbahnstraßen-Felder, Teleporter und bodenlose Löcher, die zum Verlust eines Lebens führen. Pro Level muß zudem eine bestimmte Anzahl herumliegender Symbole aufgesammelt werden.

Sollte jemand an dem Spiel interessiert sein, ist er mit 25 DMark mit von der Partie. Von *Mindwaste* gibt's übrigens sogar schon zwei Fortsetzungen zum gleichen Preis. *Mindwaste 2* präsentiert 25 neue, knackige Levels. Bereits zwei Kugeln müßt Ihr dann im Nachfolger *Mindwaste Extreme* steuern. *ri*



Hier könnt Ihr verschiedenen verbrecherischen Vergehen eine entsprechende Strafe zuordnen



Plant Ihr einen Angriff gegen ein feindliches Land, achtet darauf, daß Ihr stärker seid

Name	Computertyp	Anbieter	Preis	Wertung
Regent	Amiga	Martin Economic Simulations in Braz (Österreich) (Tel.: 0043/5552/81210)	100 bis 160 Mark	empfehlenswert
Mindwaste	MS-DOS	National Operators Computer Software in Würzburg (Tel.: 0931/87664)	25 Mark	für Fans

DAS SENSATIONELLE TELEFON-ABENTEUER!

IAN LIVINGSTONE'S

DUELL DER MAGIER



DM 1000,– für den Magier des Monats!

Der englische Fantasy Superhit – endlich auch in Deutschland!

Du wirst weit zurückreisen, durch die Zeit. In eine Welt, die durch die furchtbare Macht böser Zauberer regiert wird. Und Du bist es, den sie herausfordern werden. Und Du wirst siegen – oder sterben!

WÄHL DIESE NUMMER

0190-24 66 66

WENN DU ES WAGST!

NUR AUS NORDRHEIN-WESTFALEN ANRUFBAR

12 Sek. = eine Gebühreneinheit – Comp-Tel Telefonservice GmbH | Hamburg

DIGITAL-SATIRE

Humor sollte jedes Computerspiel besitzen — einige Titel drehen sich sogar ausschließlich um Witze, Slapstick und Klamauk. Machen diese Spiele wirklich Spaß?





Wenn lustige Gestalten nicht nur auf der Verpackung und im Intro agieren, und der Wortwitz der Reklame auch im beworbenen Spiel zu finden ist, waren Könner am Werk. Denn Humor im Computerspiel ist nicht nur ein technisches Problem: Die Entwickler müssen sich auch überlegen, wie sie dem Spieler eine Witzfigur als Held überhaupt schmackhaft machen. Wie läßt sich der Klamaukstar steuern und bewegen? Ist's nicht frustrierender, statt im Kampfdreß eines Söldners als Kasper durch die Computerlandschaft zu marschieren? Humor ist vielschichtiger als schnödes Prügeln und Ballern — und damit schwierig auf den Bildschirm zu bringen. So halten sich die reinen Softwaresatiren (im Vergleich zu Weltraumballereien, Fantasy-Abenteuern, Autorennen oder Hinterhofprügeleien) in Grenzen. Neben dümmlichen Entgleisungen auf niedrigstem Kalauerniveau und Prachtbeispielen konsequent-unfreiwilliger Komik (erinnert Ihr Euch an die französischen "Emanuell"-Spiele?) gibt's so nur wenige Leckerbissen für den Computerspieler mit Sinn für Humor. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die besten Vertreter des Genres vor — und warnen vor unlustigen Fließbandproduktionen im Gewand exklusiver Lizenz.

PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Apydia	64,00 DM
Agony	* 60,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Pray	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Celtic Legends	75,00 DM
Covert action	79,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Elvira II	71,50 DM
Epic	* 69,00 DM
Eye of the Beholder II	79,50 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon 121	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jaguar	* 61,00 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knightmare	60,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	* 85,00 DM
Mad TV	* 74,50 DM
Might and Magic III	* 72,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Police Quest III	* 72,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Red Baron	VGA 76,50 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Sim Ant	95,50 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfspack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Ace of Pacific	* 79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
Baby Joe	75,00 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Castles of doctor rain	79,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Das schwarze Auge	* 86,50 DM
Dune	79,50 DM
Epic	* 76,50 DM
Eye of t. Beholder II (kpl. dt.)	* 89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Flames of Freedom	89,50 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 121	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Lemmings 2 more L.	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	* 76,50 DM
Pacific Island	76,50 DM
Paper Boy II	60,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sim Ant	95,50 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Twilight 2.000	* 86,50 DM
Ultima VII	* 86,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	* 86,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Elvira II	72,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	* 79,50 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Knight of the sky	* 79,50 DM
Mega Twins	58,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Wolfspack	65,00 DM

* Vorankündigung
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)
Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland Vork. DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei
PEROKA SOFT
Petra Schurig
Postfach 100527, 4019 Monheim
Telefon: 02173/51351
02173/56906



Unser Witz-Faktor ist leicht zu kapieren: Wir bewerten damit nicht den Spielspaß, sondern Quantität und Qualität der Witze, Gags und Slapstick-Einlagen. Und zwar von 0 (Fehlanzeige: so komisch wie eine Wäscheschleuder) bis 5 (Volltreffer: lustiger geht's nicht) — daß ein Spiel mit Witz-Faktor 4 auch gehörig Spielspaß bereitet, versteht sich von selbst.



Piraten-Klamauk: Monkey Island 2 hat eine brillante Story und geniale Gags

Durchdacht: Abenteuer und Serien

Mit Humor wurde eines der ältesten Spielgenres renoviert: Beinahe alle Adventures der Neuzeit legen mehr Wert auf Klamauk und sanfte Satire, als auf Schockeffekte und Brutalo-Handlung. Die lustigsten und bekanntesten Vertreter stellen wir Euch hier vor.

Hitchhiker's Guide

Für viele Spielekenner ist Infocoms wilde Reise durch Zeit, Raum und andere Dimensionen, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, die beste aller Humorumsetzungen. Steve Meretzky, hielt sich an Douglas Adams oberwitzige Vorlage (zu "Per Anhalter ins All" gibt's Buch-Zyklus, Fernsehserie und ein hervorragendes Hörspiel), teils integierte er typischen Infocom-Humor. Die Mischung war wohl bekömmlich und bescherte Abenteuerfans Tränenausbrüche am laufenden Band. Das Spiel besteht jedoch nur aus Text (Ihr habt richtig gehört: keine Grafik, keine Animationen und null Musik). Trotzdem gelang Infocom damit eines der bis heute seltenen Exemplare der Gattung niveauvolle "Software mit Witz".
Hersteller: Infocom 1986

Witzfaktor: 5



Zak McKracken

Und nochmal Klamauk aus George Lucas' Adventureschmiede: Zwischen *Manac Mansion* und *Monkey Island* entstanden, hält es inhaltlich mit diesen Klassikern locker mit. Laden und loslachen.
Hersteller: Lucasfilm Games 1988

Witzfaktor: 3



Bureaucracy

Nach *Hitchhiker* lieferte Douglas Adams ein zweites Drehbuch als Vorlage für ein Computerspiel: Das staubtrockene Behördenabenteuer *Bureaucracy* ist jedoch eher Satire, denn Slapstick. Durch Formular- und Papierkramberge versucht man in diesem Textadventure ein paar persönliche Wünsche an seine Bank weiterzuleiten — und riskiert dabei Herzinfarkt und Nervenzusammenbruch. *Bureaucracy* ist gut, wenn auch nicht ganz so durchgeknallt und witzig wie *Hitchhiker* und erschien Ende der 80er Jahre für nahzu alle gängigen Homecomputer. Wer's auftreiben kann und auf Grafik verzichtet, darf zugreifen.
Hersteller: Infocom 1987

Witzfaktor: 3



Monkey Island

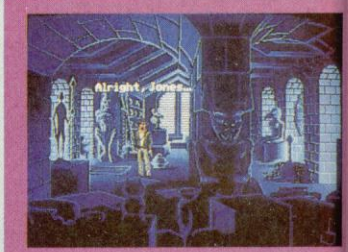
Eines der genialsten Adventures aller Zeiten: Slapstick am laufenden Band und schreiend komische Details, machten dieses Spiel (und die brandneue Fortsetzung) zu Recht zum Mega-Hit in Deutschland. Falls Ihr's nicht schon habt, solltet Ihr die komplett übersetzte Version schleunigst kaufen. Wollt Ihr alle Gags, und Wortwitzel, müßt Ihr Euch das englische Original anschaffen.
Hersteller: Lucasfilm Games 1990

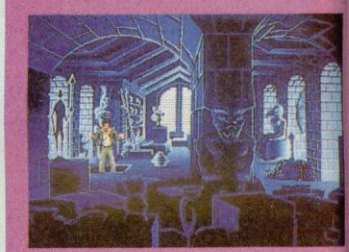
Witzfaktor: 5



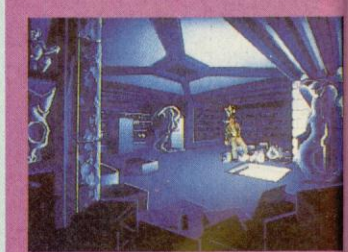
Leisure Suit Larry

Die *Larry*-Serie liebt oder haßt man, kennen tut sie jedoch jeder: Nach *Tetris* dürfte der Sierra-Klassiker das meist gezockte Computerspiel der letzten fünf Jahre sein — kein























Das Slapstick-Intro von Indiana Jones and the Fate of Atlantis: Der Held purzelt und stürzt ins Abenteuer

Wunder, daß der Hersteller den zahlreichen Fans Fortsetzung um Fortsetzung nachliefert. Die ersten Abenteuer des Westentaschen-Casanovas und Bilderbuch-Spießers gibt's seit kurzer Zeit auch in der VGA-Neuauflage — Kenner spielen Larrys frühe Abenteuer (witziger, aber nicht so durchgestylt) wahlweise in krudem CGA oder nostalgischem Monochrome.

Hersteller: Sierra 1987 bis 1991

Witzfaktor: 3

Search for the King

Dieses Spiel ging schnell wieder im Spieletrubel unter: Steve Cartwright's Larry-Kopie Les Manley besitzt zwar eine gehörige Portion Humor, aber leider nicht genug Eigenständigkeit, um dem Sierra-Star den Rang abzulaufen. Wer alle ähnlichen Witz-Adventures schon durchgespielt hat, kann in die Slapstick-Abenteuer mal hineinschnuppern. Grandiose Gags und hochoriginelle Dramaturgie wird er jedoch vergeblich suchen.

Hersteller: Accolade 1990

Witzfaktor: 2

Space Quest

Space Quest, geschrieben von den "Two Guys from Andromeda" (S. Murphy und M. Crowe) ist Sierras zweite Klamaukserie. Statt tropischer Strände und verrauchter Bars frequentiert der Held hier jedoch bevorzugt Weltraum-Raststätten und Roboterfriedhöfe. *Space Quest* ist gelungene Science-fiction-Satire mit Hang zu überzogener Situationskomik und einer guten Prise "Per Anhalter". Weltraumhelden, die auch mal verlieren können (bzw. es ertragen, ständig auf die Nase zu fallen) müssen in das *Space-Quest*-Universum hineinschnuppern.

Hersteller: Sierra 1988 bis 1991

Witzfaktor: 3

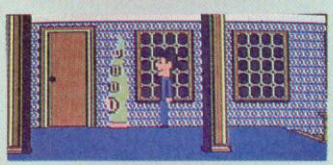
Spellcasting 101/201

Steve Meretzky bekannte sich 1990 zu seiner Vergangenheit und wagte es, ein seit Jahren totgesagtes Genre wiederzubeleben. Die Campus-Abenteuer (in typisch amerikanischer Uni-Umgebung mit Fantasy-Rollenspielen und Cheerleader-Mädels) waren als Textabenteuer mit Grafikuntermalung angelegt. Superwitzig und mit bombensicheren Trotteln als Komparsen waren die Adventure-Freunde begeistert. Selbst hartnäckige Computer-Brummbären wurden zum Schmunzeln gebracht: Und das, obwohl der Autor erst nach Abschluß dieser Mini-Serie auch VGA-Grafik anwandte.

Hersteller: Legend 1990/1991

Witzfaktor: 3

Maniac Mansion



In Lucasfilms Adventure-Erstling wird das Horror-und-Metzel-Genre gehörig veräppelt. Ihr stellt Euch mit einer bunt zusammengewürfelten Gruppe cleverer Jugendlicher dem Bösen entgegen. Das gesamte Abenteuer spielt in der "Maniac Mansion", einer Gruselvilla wie aus dem Bilderbuch. Dort hausen Außerirdische, fleischfressende Pflanzen und Kettensägen ohne Benzin — das Spiel ist jedoch absolut jugendfrei und verzichtet zugunsten von Blödsinn und Witz auf Gewalt und Schockeffekte. Maniac Mansion ist ein Grafik-Adventure mit der typischen Befehlsmenüleiste, die sich in modifizierter Form im 92er-*Indiana Jones* wiederfindet.

Hersteller: Lucasfilm Games 1986

Witzfaktor: 3



Computersoftware Schneider
Carola & Michael 030-3043156
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19
Mo/Mi 16.30-19.00 Die/Do 19.00-20.00 Fr 15.30-18.00

Software	Ami /	ST /	PC
A 320 Airbus dt.	89.90	94.90	99.90*
Amberstar dt.	74.90	79.90	----
Black Crypt dt.	64.90	----	----
Cruise for a corpse dt.	59.90	64.90	74.90*
Die Kathedrale dt.	74.90	----	----
Elvira 2 dt.	79.90	79.90*	89.90
Fire & Ice dt.	62.90	64.90*	----
Grand Prix (Micro) dt.	84.90	84.90	----
Lemmings 1 o. 2 dt.	59.90	59.90	79.90
Mega-lo-mania dt.	64.90	69.90	----
Might & Magic 3 dt.	74.90	----	89.90
Parasol Stars dt.	62.90	62.90*	
Pinball Dreams dt.	62.90	----	----
Popolous 2 dt.	69.90	69.90	----
Secret of monkey 2 dt.	89.90	89.90*	89.90
Special Forces dt.	84.90	84.90	----
Ultima 6	74.90	----	79.90
Utopia dt.	74.90	74.90	----

Ultima 5 49.90 DM nur Amiga

Sonderposten -nur solange Vorrat reicht

Amiga **je 29.90 DM**
Arkanoid,Bad company,Battle squadron,Blasteroids Boston bomb club,Bubble bobble,Chambers of shaol C.baseball,Conqueror,Cyberworld,Defender o.earth Deadline,Espionage,Eur.soccer league,Eye of horus Footballm.W.C.Ed,Fusion,Golf Challenge,Gridiron Helter skelter,Hollyw.poker pro,Hostages,Interphase M.marbel,Matrix marauder,Millenium,Moonwalker Nevermind,Oil Imperium,Onslaught,Planetf,R-Type Resolution 101,Rick Dangerous,Silkworm, Sorcerer Speedball,Spellbound,Spy/Spy,Starray,Streethockey Strider,Strike f. harrier,Stryx,Subbuteo,Summer Ed Targhan,Treasure island diz,Turrican,Twilight zone Typhoon Thomson,X-Out,Z-Out,Zork 1,2,o.3

Amiga **je 39.90 DM**
AMC, Apprentice, Archipelagos, Atomino, Atomix Batman-mov,Battlemaster,Blood money,Blue angels Bomber bomb,Cabal,Calefom.games,Captain Blood Carrier C.,Champion of Raj,Curse of Ra,Deathtrap Day o.pharao,Days o.thunder,Dragon o.flame,Flood Final Command, Fire & Brimstone, Ferrari F. One Frenetic,Germ crazy,Globulus,Gravity,Great courts Harrier Comb.,Impossamole, Infestation, Iron Lord Jetsons, Keef the thief,Khalaan,Killing Cloud, Klax Loopz,MUDS,Magic fly,Menace,M.soccer,Mr Heli Moonshine Racer , Mystical, Paperboy , Projectyle Prince of Persia,Puffys Saga,Ranx, Rainbow island RVF-Honda,Red storm rising,Rock& roll, Rodland Shadow o.t.beast,Shiftrix,Shuffle,Sir Fred,Ski or die Starflight, Startrash, Stormball, Sword of Twilight T.Power,Theme park mystery,Toobin,Treasure trap Twinworld , Warlock the avenger , Weird Dreams Waterloo,Wings of death,Xenomorph,Zone warrior

Amiga **je 49.90 DM**
BAT,Back t.future 2,Brainblasters,Bundesliga Man. C. Sandiego,Chips challenge,Chuck rock,Cisco heat Coin Up Hits 2,Colossus Chess X, Curse of azure b Drachen von Laas,East vs West,Edition Vol.1(Sam) Final Battle,First Samurai,First Year (Sam),Hillsfar Hound of Shadow,Hoyle book games,Imortal,Ishido Intern.Soccer Challenge,James Pond,Kings Quest 4 Knights of Krystal,Lords o.rising sun,Manchester U Mean Streets,Nightbreed,Nightshift,Player Manager Oops up,Plotting, Platinum(Sam), Powerpack(Sam) Powermonger,Popoulus,Pro Sports Challenge (Sam) Sleeping gods lie, Tom & ghost, Torvak the warrior Tower of Babel, Turrican 2, Ultima 3, Windwalker Wheels of fire (Sam), Wonderland, Xenon 2

Cisco Heat 29.90 DM -nur Atari ST

Atari ST **je 29.90 DM**
Ballistix,Blood money,Bloodwych,Cabal,Conqueror Cont. Circus, Crossbow/W.Tell, Defender of earth Dailey T.Olymp.Chal.,Double Dragon, F.W.Dizzy Icehockey,Int. Karate +,Killdozers, Mad Prof.Mar. Moonwalker,Nebulus,Off Shore W.,Phobia, P.Saga R-Type , Rainbow Warrior, Rainbow Island, Satan Tau Ceti,Teenage Mut.h.Turtles,Treasure island d. World Soccer, X-Out

Atari ST **je 39.90 DM**
AMC,Afterburner, Asterix, Atomino, Carrier Com. Day of pharao,Dragonbreed,Dragons of flame,Flood Fire& Brimst.,Flimbos Quest,Gremlins2,Infestation Heroes of Lance,Inspec.Griffu,James Pond,Khalaan Manix,Menace, Moonshine Racers, North & South Omega,Oriental games,P47 Thunderb,Silent service Quarz,Spellbound,Starflight,Time machine,Toyottes Turrican, Untouchables , Venus Flytrap, Wolfpack World Cup Soccer Italia 90, Xenon 2

Atari ST **je 49.90 DM**
Brat,Cadaver,Captive,Drachen v. Laas,Eur.Space S Flight Command (Sam),Harley Davidson, Imperium Magic Fly,Magic Pockets,Midwinter,Powermonger Popolous, Shadowgate, Tower of Babel, Ultima 4

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer
nur nach Vereinbarung - kein Laden

PC/MSDOS **je 29.90 DM**
AM/ FM Trivia , Blue Angle 69, Digital Compact 1 Conqueror,Deadline,Enchanter, Kryminie, Oil Imp. Leather godesses... , Omnicron , Promised Lands Planetfall, Sorcerer, Tip Trick

PC/MSDOS **je 39.90 DM**
ATF2,Atomino,Bards Tale 2,Calefornia games,Fire Klax, Manchester United, North& South, Paperboy

PC/MSDOS **je 49.90 DM**
Bards Tale 3, Budokhan, Carmen Sandiego, Imortal Drachen von Laas, Millenium, Popolous, Ski or die Starflight , Tangled Tales , TV - Sports Basketball TV-Sports Football, Third Courier

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten-Preisliste 1 DM
Versandkosten inkl. Postgebuehr & Sicherheitskarton
Nachnahme telefonisch +10 DM - schriftlich +7 DM
Vorkasse + 4 DM - Ausland nur Vorkasse +15 DM
Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen berechnen wir 20 DM - dt.= deutsche Anl.
* = bei Druck nicht lieferbar - Eltern haften f. Kinder





Krisensitzung
in Mad TV: Wie unterhalten wir den Spieler?



Ausgeflippt: Die Originale

Die Humorhürde locker genommen: Einigen Entwicklern gelang es, angenehme Joysticksteuerung und gutes Leveldesign mit Grinse-Grafik und Schmunzel-Sound nicht nur zu verzieren, sondern eine vollkommen neue Art der Computerunterhaltung zu schreiben.

Lemmings

Lemmings schafften, was den meisten anderen Pixelhelden versagt blieb: Allein durch ihre putzige Optik und die genialen Winz-Animationen kam bei *Lemmings*-Spielern weltweit Laune auf. In eine überzeugende Spielidee (hier trifft der Ausdruck) eingebunden, bewiesen die Wuschelköpfe, daß sie von Slapstick und Entertainment viel verstehen. Vor unseren Augen vollführten sie die durchgedrehtesten Tollheiten, vergruben sich stoisch im Erdreich, plumpsten als handliches Dutzend in Abgründe und machten selbst aus der Selbstsprengung noch ein publikumswirksames Spektakel. Gut, daß es die genial-doofen Typen für alle Computer- und Videospielsysteme gibt.
Hersteller: Psygnosis 1990
Witzfaktor: 3



Mad TV

Geniale Idee: Ihr managt einen abgehalfterten Fernsehsender, in dem das Chaos regiert. Nix ist ernst gemeint, in jedem Pixel sprüht der Witz. Selbst wenn man alle Grafiken beschmunzelt hat, fesselt das Strategiespielkonzept.
Hersteller: Rainbow Arts 1991
Witzfaktor: 4



Super Mario World

Mario war schon immer ein eher fröhlicher Geselle. In *Donkey Kong* führte er einen affigen amerikanischen Film-Mythos ad absurdum, in diversen *Super Mario Bros.*-Spielen reitet er auf Schildkröten und frißt psycedelische Pilze. Die Manifestation für Super Nintendo ist das witzigste Jump'n'Run um den italienischen Klempner. Mario-Fan Martin meinte in *POWER PLAY*-Test: "Diesmal haben die Entwickler auch die gewünschten Lacher pro Minute miteinkalkuliert: So lustig war bislang noch kein Videospiel."
Hersteller: Nintendo 1991
Witzfaktor: 2



James Pond



Unserer Test-Empfehlung in *POWER PLAY* 1/91 schloß sich halb Europa an: James Pond, Milleniums Agentenfisch mit Greenpeace-Ambitionen wurde zum Überraschungshit des Weihnachtsgeschäftes und inzwischen mit Fortsetzung und Mega-Drive-Umsetzung beglückt. Die Grafik ist oberputzig, für Humorfetischisten sind die Gags jedoch zu spärlich gestreut. Trotzdem lieferte es als eines der origineller aufgemachten Jump'n'Runs eine Handvoll brandneuer Ideen.
Hersteller: Millenium 1990
Witzfaktor: 1



Brat



Das Spiel zum Baby-Boom: Ein ausgefuchster Geschicklichkeitstest trifft auf charismatischen Windel-Helden und niedliche Grafik. Mehr ein gutes Computerspiel, das durch Witzelemente aufbereitet wurde als pure Pixel-Komödie. Trotzdem kaufenswert.
Hersteller: Imageworks 1991
Witzfaktor: 1

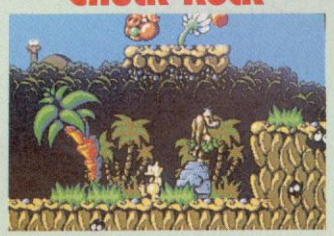


Parodius

Was Adventure-Freunden ihr Larry, ist Ballerprofis *Parodius*: Eine gelungene und glänzend spielbare Hommage an horizontal scrollende Actionspiele, die alle ähnlichen Programme zwar veräppelt, aber jeden Fan trotzdem nicht böse stimmt. Ihr kämpft (z.B. als Sturzkampfpinguin oder galoppierende Krake) gegen bildschirmfüllende Piratenschiffe in Katzenform oder langbeinige Striptease-Tänzerinnen. Ein geniales Comic-Bonbon, das sowohl die Lachmuskeln als auch gestählte Ballerreflexe gnadenlos fordert. Wer einen Game Boy oder PC-Engine besitzt sollte sich diesen Knaller einmal vorknöpfen.
Hersteller: Konami 1990
Witzfaktor: 3



Chuck Rock



Auf Brautfang in der Steinzeit: Für alle 16-Bit-Maschinen (ST, Amiga und Mega Drive) entwickelte Virgin ein Jump'n' Run auf Neandertalerniveau. Spaß beiseite: Das Spiel war solide-gut, die Witzgrafik noch besser. Vor allem das Intro der Computerspielversionen lohnt den Kauf.
Hersteller: Core/Virgin 1991
Witzfaktor: 1



Nuclear War

An *Nuclear War* scheiden sich die Geister: Die einen halten's für komplett geschmacklos, die anderen für ein seltenes Exemplar gelungener Softwaresatire: Ihr schlüpt in die Nadelstreifenanzüge und Uniformen prominenter Staatsoberhäupter, die als bitterböse Karikaturen Politik machen und Bomben schmeißen. Das Spiel ist mittelmäßig komplex, gut spielbar und abgrundtief amoralisch. Wer's gern politisch mag, Politker aber nicht mag, wird auch über einige Altersschwächen des Programms hinwegsehen.
Hersteller: New Wold 1989
Witzfaktor: 2



Toejam and Earl

Ein ungewöhnliches Mega-Drive-Modul: Toejam and Earl sind zwei galaktische Rapper mit gewöhnungsbedürftigen Proportionen und mangelhaften Pilotenfähigkeiten. Ihr Raumschiff haben sie eben geschrottet und nun liegt's an Euch, die beiden Kosmokomiker wieder startklar zu machen. Das Spiel konzentriert sich stark auf den Lacheffekt: Hat man alle Animationen gesehen, beginnt sich Langweile einzuschleichen.
Hersteller: Sega 1991
Witzfaktor: 3







Fremde Welten:
Ein Glück in die Mad-TV-Waschmaschine

Klassiker des gepflegten Humors

Muds

Die Fortsetzung zum *Grand Monster Slam* ist die ungewöhlichste Sportsimulation aller Zeiten: Ihr steuert ein Team verurteilter Monsterschwerverbrecher durch eine Saison der härtesten Sportart des Universums. Ihr pöbelt, rempelt, sanft und grölt — und der Schiedsrichter ist immer eine Pfeife. Rollenspielsimulation meets Sport meets Schwachsinn: *Mean Ugly Dirty Sports* — es darf gelacht werden.
Hersteller: Rainbow Arts 1990
Witzfaktor: 3

Der Wille ist da, doch an den Umsetzungen scheitert's: In den letzten zehn Jahren wurde so gut wie jede Witzfigur aus Film, Comic und TV zu einem Computer- oder Videospielstar verwurschtelt. Leider meist mit starrem Blick auf die Verkaufszahlen: Je teurer der in Lizenz eingekaufte Star, desto dürftiger geriet das Spiel. Zu dieser traurigen Regel gibt's nur wenige Ausnahmen.

Bobo

Ob Ihr diesen Oldie noch bekommt, ist fraglich: Infogrames *Bobo* entstand für Atari ST und C-64 nach einem hierzulande kaum bekannten Knacki-Comic. Wie in der Vorlage wollt Ihr 'raus aus dem Knast: Um wieder ungefilterte Luft zu schnuppern, müßt Ihr verschiedene Geschicklichkeitstests lösen. Ihr schält Kartoffeln, kehrt Gefängnishöfe und verteilt Häftlingsmampf unter Euren hungrigen Mitgefangenen. Grafisch sind Bobos Abenteuer sehr originell gelöst und von pfiffiger Musik untermalt — auch wenn die Mixtur heutzutage etwas verstaubt wirkt.
Hersteller: Infogrames 1988
Witzfaktor: 1

Three Stooges

Ein zwiespältiger Oldie, der, wie alle frühen Programme der inzwischen verschwundenen Spielschmiede Cinemaware, mehr fuliminante Grafik als tieferen Spielsinn enthielt. Die drei Slapstick-Heroen flimmerten schon im Fernsehen relativ unbemerkt durchs Programm; auch das Computerspiel fiel nur wenigen auf und war schnell vergessen.
Hersteller: Cinemaware 1988
Witzfaktor: 1

The Jetsons

Erträgliches Computerspiel um die Science-fiction-Variante der Feuersteins: Allzuviel Humor wurde leider nicht auf Diskette gebannt — zur Strafe ist das Modul fast gänzlich von der Bildfläche verschwunden.
Hersteller: Microillusions 1990
Witzfaktor: 0



SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch		299,–
CD-Rom		699,–
Infrarot Joypads		99,–
Joypad		49,–
Japan Adapter		35,–
ca. 150 Titel lieferbar		
Alisa Dragon	us	109,–
California Games	us	109,–
Carmen Sandiego	dt	139,–
Desert Strike	us	109,–
Devil Crash	jp	109,–
Double Dragon 2	jp	99,–
Eswat	jp	49,–
F 22 Interceptor	dt	99,–
James Pond 2	dt	115,–
Joe Montana 2	us	119,–
John Madden 2	us	109,–
Kid Chameleon	dt	115,–
Marble Madness	dt	99,–
Mario Lemieux	dt	115,–
Moonwalker	jp	59,–
Musha Aleste	us	99,–
Phantasy Star 2	us	125,–
Rambo 3	jp	69,–
Super off Road	us	99,–
The Duel	dt	99,–
Toki	jp	89,–
Long Raiser	us	119,–
Winter Challenge	us	115,–
Wonderboy 5	us	119,–

PC

A-320 Airbus		119,–
Civilisation	dt	119,–
Eco Quest	dt	99,–
Falcon 3.0		109,–
Indy 4		a. A.
Monkey Island 2	dt	99,–
Star Trek Aniv.	dt	79,–
Ultima 7		109,–

AMIGA

Abandoned Places	dt	79,–
Amberstar	dt	89,–
Grand Prix		89,–
John Madden Football		79,–
Kings Quest 5	dt	89,–
Mad TV		a. A.
Monkey Island 2	dt	a. A.
Pools of Darkness		79,–
Sim Ant		95,–
Ultima 6		79,–
Willy Beamish	dt	89,–

GAME BOY

Game Boy		149,–
Batterieset		69,–
Light Boy		55,–
Adventure Island	us	69,–
Batman	dt	69,–
Bubble Bobble	dt	69,–
Duck Tales	dt	59,–
Hatris	dt	69,–
Hook	us	79,–
Kwirk 2	us	69,–
Mega Man 2	us	79,–
Paperboy 2	dt	69,–
Probotector	dt	69,–
Mickey Mouse	us	79,–
Monopoly		69,–
Super R. C. Pro Am	dt	55,–
Snoopy's Magic Show		69,–
Terminator 2	dt	75,–
Turtels 2	dt	69,–

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,–
EINER SPIELT IMMER

SUPER NES

Super NES incl. Mario		549,–
Adams Family		129,–
Actraiser	us	139,–
Final Fantasy 2	us	149,–
F1-Roc		139,–
Joe & Mac	us	129,–
Lemmings	us	129,–
Magic Sword		a. A.
Pilotwings	jp	99,–
Pitfighter		129,–
Rival Turf		129,–
Sim City	us	129,–
WWF Wrestling	us	129,–
Zelda 3	us	a. A.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch		289,–
TV Tuner		195,–
Netzteil (Original)		29,–
Batterie Pack		85,–
Wide Gear		39,–
Master Gear Conv.		59,–
Alien Syndrome		69,–
Ax Battler	dt	79,–
Chessmaster	dt	79,–
Crystal Warrior		79,–
Fantasy Zone	dt	75,–
Sonic	dt	79,–
Space Harrier	dt	75,–



NES

Adventure Island II		109,–
Batman		99,–
Bubble Bobble		89,–
California Games		95,–
Chip'n Chap		95,–
Digger		95,–
Dragon's Lair		79,–
Familie Feuerstein		99,–
Gremlins 2		99,–
Hook		99,–
Hunt for Red Oktober		109,–
Little Nemo		79,–
Maniac Mansion	dt	109,–
Marble Madness		95,–
Mega Man 3		99,–
Mario 3		99,–
North & South		109,–
Rescue		79,–
Star Wars		109,–
Terminator 2		99,–
Track and Field 2		99,–
Turbo Racing		109,–

MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid		149,–
Grundgerät + Sonic		199,–
Rapid Fire Unit		29,–
Light Phaser		99,–
Asterix		99,–
Donald Duck		99,–
Out Run Europa		99,–
Speedball		89,–



Addams Family

The Addams Family waren ursprünglich die Hauptprotagonisten einer tiefschwarzen 50er-Jahre-Cartoon-Serie des gleichnamigen amerikanischen Zeichners. Erst im vergangenen Jahr entstand der abendfüllende Spielfilm um die Addams. Obwohl der erhoffte Mega-Erfolg in Deutschland ausblieb, kennt nun fast jeder die kuriosen Gestalten Fester, Gomez, Pugsley, Wednesday und Morticia. Die Computerspielrechte schnappte sich der englische Hersteller Ocean, seit Anfang der 80er Jahre mit dabei, und wahrscheinlich der Spielelieferant mit dem größten Vorrat an Filmlizenzen. Grafisch und spielerisch sieht The Addams Family gut aus, vom abgedrehten Humor der Vorlage ist jedoch nicht viel geblieben. Das Spiel präsentiert sich eher als solid-farbenfrohes Jump'n'Run ohne Slapstick-Einlagen.

Hersteller: Ocean 1992

Witzfaktor: 1



Monty Python

Das Spiel um die englische Kultkomikertruppe Monty Python ist die große Ausnahme unter den hier vorgestellten Lizenztiteln: Abgedrehtere Grafik und dämlichere Gefahren konnten sich Fans eigentlich gar nicht wünschen. So gesehen kommt Virgins Umsetzung dem Geist der Vorlagen erfreulich nahe. Leider ist das Produkt spielerisch eher schwach auf der Brust: Wer sich an den Grafiken sattgesehen hat, hat nichts mehr zu lachen. Kollege Volker bezeichnet das Monty-Python-Experiment im Test treffend als "Kurioses Spiel für Fans".

Hersteller: Virgin 1991

Witzfaktor: 1



Roger Rabbit



Zweimal versuchten sich französische Entwickler am Toon-Hasen. Sowohl Coktels französisches *Roger Rabbit* von 1989 als auch das brandneue amerikanische *Roger Rabbit in Hare Rising Havoc* (gibt's für den Amiga und MS-DOS-Rechner) bieten außer leidlich schmucker Grafik kaum Sensationelles — und wenig gelungenen Toon-Humor.

Hersteller: Coktel Vision 1989/ Infogrames 1992

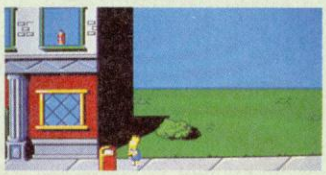
Witzfaktor: 0





The Addams-Family gibt's bereits für den Amiga

The Simpsons



Die TV-Serie gehört zum Besten, was amerikanische Kreative in letzter Zeit auf die Beines stellten, das Computerspiel ist jedoch typisch englische Duztendware: Schade drum. Aber vielleicht schafft's ja Acclaim die Sippe für das Mega Drive und das Super Nintendo auf Vordermann zu bringen.

Hersteller: Ocean 1992

Witzfaktor: 0



Charlie Chaplin

Den fettesten Humor-Fisch zog sich der englische Hersteller U.S. Gold im Jahre 1988 an Land: *Charlie Chaplin* wurde für MS-DOS-Rechner stilecht in Schwarzweiß "abgefilmt" — ansonsten hatte dieser Geschicklichkeitslangweiler mit dem genialen Star der amerikanischen Stummfilmzeit rein gar nichts zu tun. Die monochrome Grafik und die Musikbegleitung sind zwar gelungen, ansonsten sucht man sowohl den Spielsinn als auch erheiternde Slapstick-Elemente vergeblich. Eine Mogelpakkung, die üble Laune verbreitet, zum Glück aber kaum noch zu bekommen ist.

Hersteller: U.S. Gold Jahrgang: 1988

Witzfaktor: 0



Hägar

Im Vergleich zu anderen Lizenzspielen ist Kingsofts *Hägar*-Umsetzung geglückt; aber auch hier werden Fans den Humor der Comic-Vorlage vergeblich suchen. Nach bewährter Ocean-Masche wurde ein Jump'n'Run um den Titelstar herumgestrickt, der spaßige Oberwikinger hüpft, schwingt das Schwert und erklimmt Plattformen. Nettes Spiel, aber ohne Lacher: Für Komikfans mal wieder Fehlanzeige, Geschicklichkeitsfreunden macht's trotzdem Spaß.

Hersteller: Kingsoft 1991

Witzfaktor: 0



PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US

GAME-PLAY

VIDEO - SPIELE - VERSAND

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES

PC ENGINE

Blue Blink	49,- DM
Klax	49,- DM
Galaga 88	59,- DM
Ballistix	49,- DM
Toilet Kids	49,- DM
XE2 Joystick	69,- DM

MEGA DRIVE

Slime World	99,- DM
Devil Crush	109,- DM
Kid Chameleon	89,- DM
Bare Knuckle	89,- DM
Fire Mustang	49,- DM
XE2 SG Joystick	69,- DM

Umbau: MEGA DRIVE 50/60 Hz. 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN: TÄGL. AB 13 UHR. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

LURE OF THE Temptress

FÜHRE UNS NICHT IN VERSUCHUNG, SONDERN ERLÖSE UNS VON DEM BÖSEN...

Sind Sie es leid, ständig die gleichen alten und sterilen Grafik-Adventures zu spielen?

Dann beginnen Sie mit einer neuen Art des Spielens, bei der jeder Character seinen eigenen Angelegenheiten nachgehen kann, ohne von Ihren Handlungen abhängig zu sein. Egal wie oft Sie zu einer Szene zurückkehren, sie wird sich jedesmal verändert haben. Hier erleben Sie Ihre Umwelt realitätsnah!

Es ist möglich geworden ...

LURE OF THE TEMPTRESS wurde mit dem revolutionären Entwicklungssystem VIRTUAL THEATRE programmiert.

RUSHWARE
Online with the trend

Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2



AMIGA



ATARI ST



IBM PC

virtual theatre

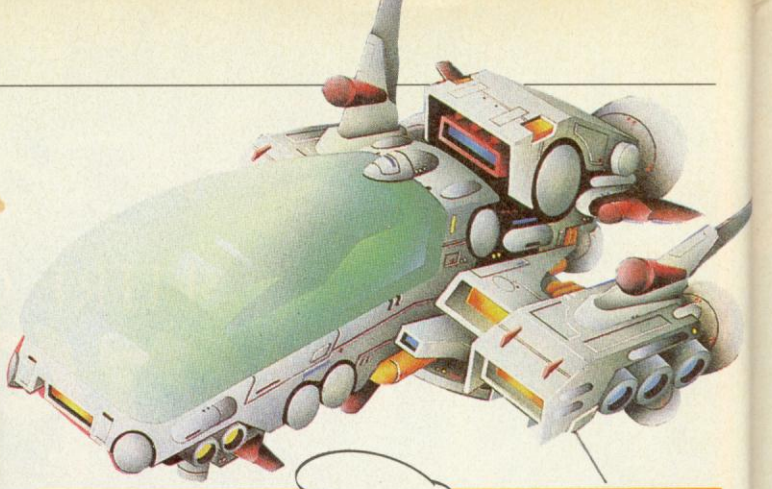
REVOLUTION

Virgin GAMES

Alles super



Im dritten Level lauert ein Unterseeboot





Ein Ballertraum für Spieler mit robustem Geldbeutel: Besitzt Ihr ein Neo Geo und das nötige Kleingeld fürs Modul, ist der ultimative Horizontal-Scroller *Last Resort* ein Muß. Selbst in der Spielhalle macht sich's nicht schlecht — auf dem Heimsektor schlägt es dank Megagrafik, Donner-Surround-Sound, (obligatorischem) Zwei-Spieler-Modus und geschickt-rasanten Level-Aufbau alles bisher Dagewesene. Besonders originell ist's jedoch nicht: Statt neuer Ideen wurde Altbewährtes zeitgerecht aufgearbeitet — u.a. gibt's einen getunten *R-Type*-Sidekick, noch dickere Mittelgegner und noch mehr detaillierte Sprites. Horizontalkönner mit *R-Type*-Erfahrung haben sich so schnell eingespielt und werden dank gnadenloser Technoaction binnen Sekunden in eine andere Dimension weggepustet.

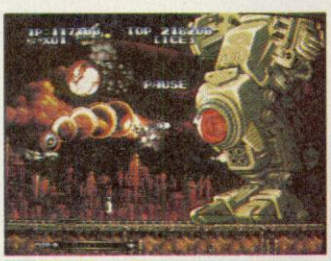
Last Resort

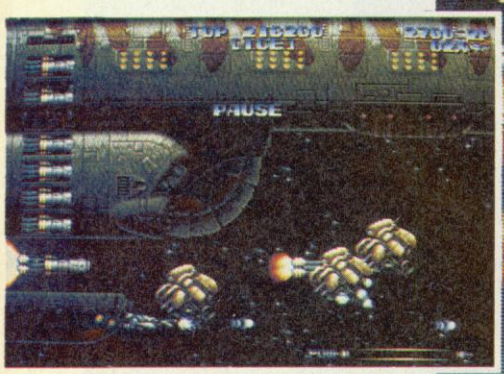
Wer hätte es gedacht; im Jahr 2920 kann auf der Erde kein Mensch mehr existieren. Mittlerweile tummeln sich etwa 90 Milliarden Bürger auf dem ausweglos verschmutzten Planeten, der kurz vorm endgültigen Umweltkollaps steht. Blauer Himmel und saftig grünes Gras sind nichts als Erinnerung. Die Konsequenz: Neue Lebensräume auf fernen Planeten müssen her. Die Evakuierung läuft planmäßig, bis auf einer Kolonie plötzlich die Computersysteme verrückt spielen. Sie wenden sich gegen die Bevölkerung, die sie eigentlich beschützen sollten. Also startet man die Operation *Last Resort*, deren Kommando Ihr übernehmt.

Schnurstracks zwengt Ihr Euch in den eleganten Kampfpilotenoverall und nehmt in der Pilotenkanzel Platz. Wer sich dafür interessiert, warum das Raumschiff verblüffende Ähnlichkeiten mit dem *R-Type*-Abfangjäger aufweist, der sollte den entsprechenden Infokasten lesen. Fünf klassisch horizontal scrollende Levels, die allerlei bekannte und innovative Feinde aufweisen, sind alleine oder im Team zu überstehen. Wie üblich, seid Ihr anfangs ausschließlich auf ein kleines Raumschiff mit großem Extra-Potential angewiesen. Mit der Zeit und den nötigen Extrakapseln wird ordentlich aufgerüstet. Die Standardhilfe schlechthin, das Speed-Up, ist auch hier als "S"-Kapsel ausgewiesen (Vorsicht! Ein "Speed-Down" mischt sich unter die Extraflut). Daneben sorgen "L"-, "G"- und "H"-Symbole für Aufmunterung. Während das "L" für eine mächtige Laserwaffe steht, wird der Abfangjäger dank "H"-Kapseln mit Lenkraketen aufgemotzt. Wer auf "G" steht, der fischt sich damit ein paar Bomben, die nach oben und unten abgefeuert werden. Treffen sie auf Widerstand, explodieren sie und "fressen" sich je nach Ausrüstungsgrad am Boden entlang. Die Wirkung des Extras verstärkt sich nach mehrmaligem Aufsammeln natür-



Diese Techno-Schlange macht Euch Anfang des zweiten Levels das Leben schwer





Last Resort bombardiert den Spieler mit fantastischen Grafiken, pausenloser Action und Donnersound

Wir kämpfen für

SAUBERE FLÜSSE!

GREENPEACE

Vorsetzen 53
2000 Hamburg 11

Für Informationen über Greenpeace bitte 3,60 DM in Briefmarken

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	**Tel.: 089-4 48 93 89**
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	**Tel.: 069-1 31 03 61**
7000 Stuttgart 70	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	**Tel.: 07 11-55 66 01**
7000 Stuttgart 1	Rotebühlpassage	
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	**Tel.: 04 21-30 23 45**
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 54	**Tel.: 040-54 30 10**
2000 Hamburg 1	Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt)	**Tel.: 040-33 03 60**
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)	**Tel.: 030-3 12 46 42**
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	**Tel.: 0 86 31-1 59 12**
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	**Tel.: 06 62-87 28 33**



...ist megastark!

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

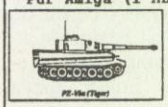
Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

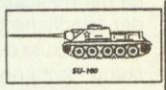
Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525
(Interstel)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. (*"EMPIRE* im Weltraum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.
(Storm Computers)
4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

Second Front (SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM





FIRE-BRIGADE
(Panther Games)
Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL
Das neue Strategiespiel vom *EMPIRE*-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (EGA,VGA): 109,95 DM
Scenario Disk für *Perfect General*: für IBM, Amiga: 79,95 DM

ACTION STATIONS!
(Storm Computers)
Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.)! Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM
Utility Disk für *Action Stations* (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL
EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariumgenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS
Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit *Scenario-* und *Ship Builder*. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM(VGA): 109,95 DM
Battles of Napoleon (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM
Storm Across Europe (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM
Western Front (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Conflict Middle East: 19 DM
Second Front. 23 DM
Storm Across Europe: 20 DM
White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM
Vorauskasse: 4,90 DM
Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken

SOUNDBLASTER ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR:
neu PC + AMIGA
- Version 2.0 279,-
- SET 2.0 320,-
- PRO 3 598,-

		PC	Amiga
Airbus A320	DA	87.90	85.90
Another World	DA	68.90	54.90
A-Train		a.A.	--.--
Award Winner C.	DV	68.90	54.90
Battle Isle	DV	61.90	66.90
Cadaver	DV	82.90	60.90
Das schwarze Auge	DA	82.90	--.--
Deliverance	DA	--.--	85.90
Elvira 2	DV	78.90	66.90
Eternam		85.90	--.--
Fighter Bomber	DA	68.90	63.90
Gateway Sav.Fron.	DV	82.90	--.--
Gods	DV	71.90	54.90
Jack Nicklaus		88.90	66.90
Kings Quest 5	DV	89.90	66.90
Larry V	DV	82.90	66.90
Lemmings	DA	74.90	54.90
- Data Disk	DA	57.90	40.90
Mad TV	DV	81.90	66.90
Might + Magic 3	DV	82.90	66.90
Monkey Island 2	DV	78.90	77.90
More Lemmings	DA	68.90	54.90
Pacific Island		71.90	63.90
Police Quest 3	DV	82.90	66.90
Populous 2		a.A.	63.90
Sim Ant	DV	88.90	77.90
Space Quest 4	DV	82.90	66.90
Steel Empire		68.90	63.90
Ultima 6	DA	79.90	63.90
Ultima 7	DA	82.90	--.--
Willy Beamish	DV	82.90	66.90
Wing Commander 2	DA	82.90	--.--
Wizardry 7		98.90	--.--
Zak Mc Kracken	DV	64.90	60.90

VERSANDKOSTEN:
Nachnahme DM 6.- Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.-

OKAY SOFT
AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

GALAXY

Grand Slam Tennis j	99.-
Kid Chameleon j	99.-
Magical Taru Rutu j	99.-
Rampart e	109.-
Splatterhouse 2 j	99.-
Terminator e	119.-
Thunderforce IV j	119.-
Thunder Storm CDj	139.-
Wonderdog CDj	139.-

MEGA DRIVE

EA Hockey	89.-
Cadaside	99.-
Desert Strike e	99.-
F1 Hero j	99.-
Quackshot j	69.-
Slim World j	99.-
Sonic j	69.-

Amberstar	89.-/89.-
Birds of Prey	59.-
Covert Action	99.-
Dreadnoughts	89.-
Dynablaster	69.-
Flight o.Intruder	35.-/35.-
Grand Prix	99.-
Lemmings	39.-/39.-
Shadow o.t.Beast 2	29.-

ATARI/AMIGA

Battle Isle Data	49.-
Beholder 2	89.-
Civilisation	99.-
Epic	79.-
Monkey Island 2	89.-
Pacific Island	79.-
Special Forces	99.-

Donald Duck j	49.-
Master Gear	39.-
Mickey Mouse j	59.-
Sonic j	59.-

GAME GEAR

Air Assault j	59.-
Alien Syndr j	45.-
Wonderboy III j	49.-

Hook d	75.-
Kid Icarus d	69.-
Spankys Quest d	69.-
Terminator 2 d	69.-

GAMEBOY

Final Fantasy	79.-
Final Fantasy	79.-
Final Fant Adve	79.-

Doraemon SCj	119.-
Forgot Worlds SCj	99.-
Rayxamber 3 SCj	119.-
Super Raiden SCj	119.-

PC ENGINE

Genocide j	119.-
Spriggan 2 j	119.-
Star Parcger j	119.-

Battle Blaze j	129.-
F1 Grand Prix j	129.-
Rushing Beat j	139.-
Stealth Joystick	79.-
Super Cup Soccer j	119.-
Super Valis j	109.-
Xardion j	99.-

SUPFAMICOM

Gold Fighter j	149.-
Lego Musya j	139.-
Super Aleste j	139.-
Super Soccer e	139.-
Top Racer j	129.-

Battle Isle Data	49.-
He 162 Mission	45.-
Pacific Islands	89.-
Sim Ant dt.	79.-
Super Tetris	89.-
Ultima Underworld	99.-
Ultima 7	99.-

IBM

Airbus A320	109.-
Aces o.t.Pac.	109.-
Epic	89.-
Dreadnoughts	89.-
Indy Jones 4 ca.Juli	

BTX: * Galaxy #
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh:Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch e:English d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht

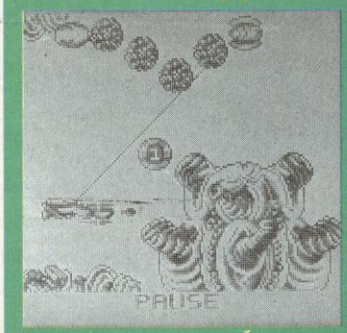
089/7605151

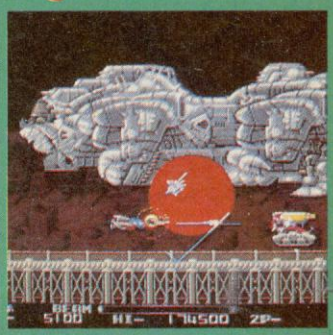
Plinganserstr.26 8000 München 70



Last Resort ist das beste "klassische" Ballerspiel seit den beiden legendären *R-Types* — zu Hause wie in der Arcade. Für mich steht außer Zweifel, daß dieser Geniestreich von den *R-Type*-Erfindern stammt. Selten erlebt man ein spielerisch so überaus intelligentes, perfekt ausgetüfteltes — schlicht und einfach brillantes — Actionspektakel, das zugleich optisch und akustisch so faszinierend in Szene gesetzt wurde. Jeder Level bietet ein kolossales Feuerwerk an unvergleichlicher Action, die anfangs zwar verwirrt, aber mit der passenden Spieltaktik immer zu bändigen ist. Allerdings kommt man manchmal fast leichter mit weniger Waffen durch, da der feindliche Schußhagel auch von der Güte der eigenen Ausrüstung abhängt. Leider gibt's zweieinhalb Wermutstropfen, die mich etwas traurig stimmen. Erstens kommt *Last Resort* relativ häufig ins Ruckeln (kann man verschmerzen) und zweitens sind fünf Levels nicht allzu üppig (ein Jammer). Last but not least lauert der finanzielle Aspekt. Ich bin nach wie vor der Meinung, daß man nicht 350 Mark für ein Spiel ausgeben sollte. Wer aber die Gelegentheit hat, *Last Resort* auf dem Neo Geo zu spielen, der sollte sie nutzen. Der obige Kommentar ist als preisunabhängige Meinung zu verstehen. Zum Thema "Wenn schon, denn schon" paßt auch die Feststellung, daß Musik und Soundeffekte in *Last Resort* in Dolby Surround kodiert sind. Wer das nötige Equipment zu Hause hat (einen Surround-Decoder und fünf Lautsprecher), der wird von einer Soundkulisse eingehüllt, die absolut einzigartig und einmalig ist — ein unvergleichliches Erlebnis, fast schon Virtual Reality.

R-Type läßt grüßen





Titel	System	Hersteller	Wertung
R-Type	C64	Activision	durchschnittlich
R-Type	ST	Activision	für Fans
R-Type	Amiga	Activision	empfehlenswert
R-Type	Game Boy	Irem	empfehlenswert
R-Type	PC-Engine	Hudson	hervorragend
R-Type	Master System	Sega	hervorragend
Super R-Type	Super NES	Irem	durchschnittlich
R-Type 2	Amiga	Activision	durchschnittlich
R-Type 2	ST	Activision	durchschnittlich

Links seht Ihr R-Type auf dem Game Boy. Rechts daneben ist ein Schnappschuß von R-Type 2 auf dem Amiga plaziert.

Die Rangfolge der Wertungen: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

Ganz zweifelsfrei ist es zwar nicht bewiesen, aber all unsere Nachforschungen und vor allem der gesunde Menschenverstand legen nahe, daß *Last Resort* von der *R-Type*-Erfindern programmiert wurde. Das Spiel ist die konsequente Weiterentwicklung der *R-Type*-Philosophie. Der Satellit hat mehr spielerischen Freiraum und wird taktischer eingesetzt. Die Grafik erinnert nicht nur an *R-Type 2* in der Spielhalle, sie wurde zum Teil 1:1 kopiert. Das schwerwiegendste Argument ist allerdings die Spielbarkeit: Man spürt ganz einfach, daß hier dieselben Personen am Design mitgewirkt haben. Leider ist bis heute keine Umsetzung von *Last Resort* für andere Computer oder Konsolen angekündigt.

Die beiden *R-Type*-Teile gelten bis heute als Referenz-Horizontal-Scroller, die bestenfalls von Konamis *Gradius*-Serie kompetent angegriffen wird. Zum Glück gibt's auch für zu Hause einige höchst angenehme Adaptionen der Klassiker.

lich nicht nur bei den Bomben. Auch Laser und Lenkraketen werden mächtiger, bzw. zahlreicher nach erneuter Kapselaufnahme.

Schon nach der ersten Waffenkapsel gesellt sich übrigens ein Satellit zu Eurem Raumschiff, der sich je nach Lenkmanöver anders postiert oder per Knopfdruck an einer bestimmten Stelle verankert wird. In diese Richtung geht dann auch der "Beam"-Schuß los, den wir alle noch aus den *R-Type*-Spielen kennen. Allerdings fliegt diesmal der Satellit mit und kehrt erst nach Erledigung der Aufgabe zum Raumschiff zurück. Je nachdem, welche Farbe der Satellit hat (orange oder blau), prallt er von einem Hindernis ab oder schlängelt sich (ähnlich wie die Bomben) an Wand oder Hindernis entlang.

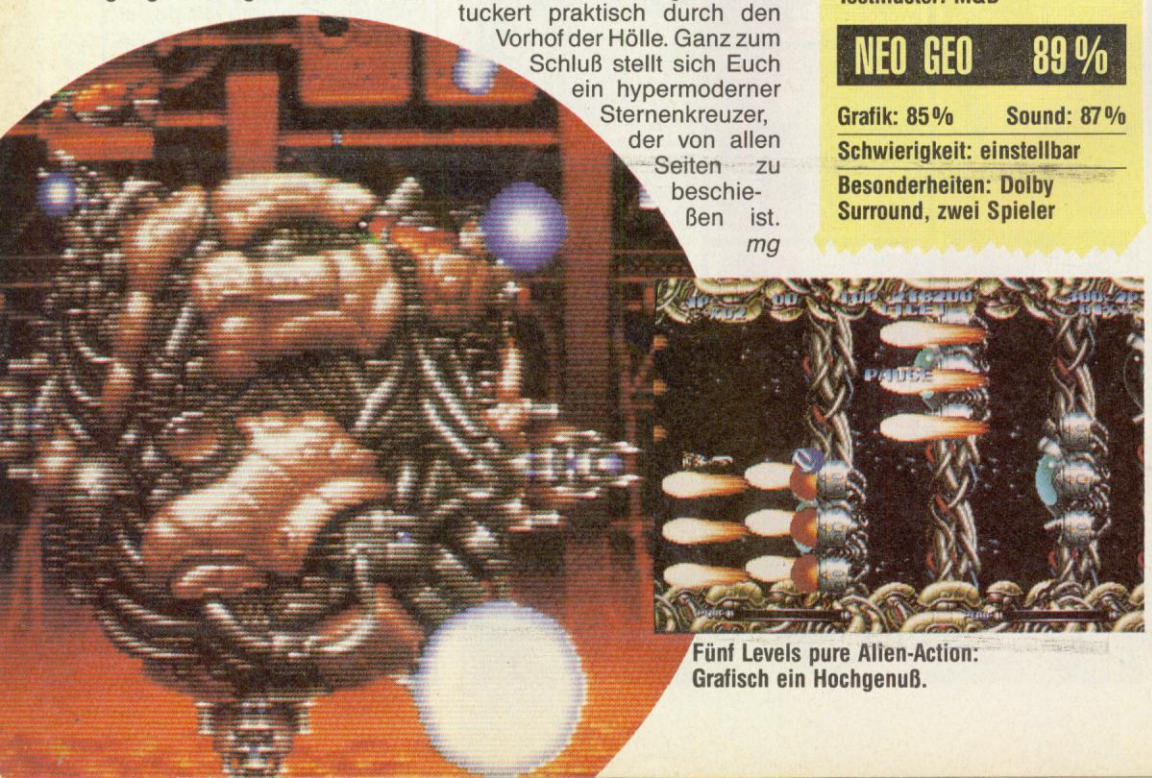
In den fünf Levels trefft Ihr konstant auf Mittel- und Endgegner. Davor bzw. dazwischen geben sich unzählige Feindformationen die Ehre, die sich vor unterschiedlichem Terrain auf Euch stürzen. Ihr fliegt durch gefährliche Höhlensysteme, nehmt es mit einem bewaffneten Unterseeboot auf, kämpft mit gigantischen Seeschlangen und tuckert praktisch durch den Vorhof der Hölle. Ganz zum Schluß stellt sich Euch ein hypermoderner Sternenkreuzer, der von allen Seiten zu beschießen ist.

mg

Genre: Action
Hersteller: SNK
Zirka-Preis: 350 Mark
Testmuster: M&B

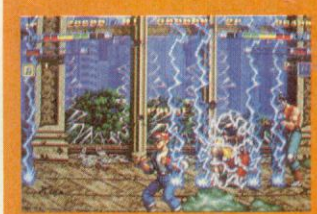
NEO GEO 89%

Grafik: 85% **Sound: 87%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Dolby Surround, zwei Spieler



Fünf Levels pure Alien-Action: Grafisch ein Hochgenuß.

Mutation Nation



Ramba-Zamba auf dem Neo Geo

Mit dem Science-fiction-Prügelspektakel *Mutation Nation* wächst die "Hau-zu"-Modul-Bibliothek des Neo Geos erneut um ein Stückchen. Anders als beim *Street-Fighter*-Clone *Fatal Fury* wird bei *Mutation Nation* nicht konsequent gegen einen Herausforderer geboxt, sondern werden Armeen von Widersachern in die Flucht geschlagen. Schöne Grafiken, eklige Feinde und der Zwei-Spieler-Modus bewahren das Modul vorm Abrutschen ins Mittelmaß. Wer auf Prügel steht und rund 300 Mark auf der hohen Kante hat, darf zuschlagen. High-End-Qualitäten wie *Last Resort* bietet *Muation Nation* leider nicht.

. Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. Ne



Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

POP 7/92

Verrücktes Action-Abenteuer im Weltraum

Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls. Da darf es an "Schurken" natürlich nicht fehlen: Pinguin-Piraten, Tänzerinnen und Sumo-Ringer versuchen, das Raumschiff zu entern.

- Für 1 Spieler
- System: Game Boy

PARODIUS - SuperstarkerActionspieleSpaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Parodius im Urteil der Fachpresse

Power Play 7/91: 85% Spielespaß:
"Parodius' knuddelige, kleine Comic-Grafik ist kaum zu überbieten, die Musik sucht ihresgleichen...
Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software."

ASM 6/91: Gigastark
"Parodius von KONAMI entpuppt sich als das wohl bisher stärkste aller Game Boy-Games.. Die Grafik Parodius' ist vom Allerbesten... Auch der Sound ist phänomenal - man kann wirklich von Grafik und Soundorgien reden."

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

PALCOM SOFTWARE

ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)







POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Giga-Gunhed



Echt eklig: eine High-Tech-Kaugummi-Raumstation



Wer suchet, der findet: "Aliens Frust" im Einsatz.

Super Aleste

Compile, *die* japanischen Ballerspielexperten, gelten in Freakkreisen seit Jahren als Kultprogrammierer. Namen wie *Gunhed* (PC-Engine), *Musha Aleste* (Mega Drive) oder *GG Aleste* (Game Gear) versetzen weltweit Action-Fans in Verzückung. Compiles neuester Streich: *Super Aleste*.

In der *Gunhed*-ähnlichen Ballerei muß die Erde mal wieder vor irgendeinem vielköpfigen Megamonster gerettet werden. Aus diesem Grund besteigt Ihr Euer Flugmaschinchen und düst alsbald gen Himmel, um nach Herzenslust Feinde vom selbigen zu schießen. Durch satte zwölf Level wird geflattert, bevor Euch der achtköpfige Unhold vor die Kanone hüpft. Geht's zuerst noch auf unserem Planeten rund, folgt darauf eine aggressive, intelligente und feige weg-"zoomende" Raumstation sowie diverse Hyperraumlevel und feindliche Welten.

Bevor Ihr jedoch loslegen könnt, wartet ein üppiges Optionsmenü mit einer Vielzahl nützlicher und weniger nützlicher Punkte. Ihr könnt zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen und die Tastenbelegung ändern. Die nutzlosen Punkte sind allerdings zahlreicher. Euer Joypad läßt sich testen, Ihr dürft allen Musikstükken und Effekten lauschen und sogar den 3-D-Chip rösten, indem Ihr eine große Raumstation ganz nach eigenem Belieben zoomen, drehen oder verschieben könnt. Nachdem Ihr Euch durchgerungen habt, das sagenhafte Menü zu verlassen, steht Ihr vor der nächsten Entscheidung. Entweder Ihr spielt das "Short Game" mit nur fünf Levels oder das "Normal Game" in voller Zwölf-Level-Pracht.

Habt Ihr Euch festgelegt, taucht Ihr in den Vertikal-Scroller und habt Euch gegen allerlei Flugvieh und Bodenpersonal durchzusetzen. Um dieses Unterfangen etwas aufzuheitern, sammelt der geübte Pilot Extras ohne Ende ein. Speed-Up's fehlen gänzlich, dafür könnt Ihr während des Spiels auf Knopfdruck zwischen vier Geschwindigkeiten wählen. Außerdem gibt es, ähnlich wie bei *Gunhed*, acht verschiedene Waffensysteme mit je sechs Ausbaustufen, sprich Stärken. Neben dem obligatorischen *Gunhed*-Laser und den kreisenden Satelliten, harren diverse Superbeam- und lenkbare Streuschüsse. Um das aufgenommene Waffensystem auszubauen, heimst Ihr entweder orange und grüne Kügelchen ein, die besondere Flieger nach Beschuß freigeben, oder Ihr nehmt das Waffensymbol erneut auf.

Japans Ballerkönige

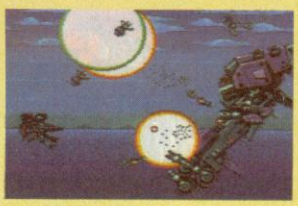
Seit 1987 **Aleste** für den japanischen MSX-Rechner veröffentlicht wurde, kamen die Jungs von Compile vom Ballertrip nicht mehr runter. Mit dem folgenden **Power Strike** fürs Master System und vor allem dank **Gunhed** (1989: PC-Engine) begründeten sie ihren Kultstatus. Mit dem 90er **Musha Aleste** fürs Mega Drive und mit **GG Aleste** (1992: Game Gear) machten sie sich auch in Deutschland einen Namen. NECs PC-Engine wurde jedoch am häufigsten mit Compile-Produkten beglückt. Nach dem 91'er **Spriggan** (auch als *Spirit Fighter* bekannt) und dem gerade erschienenen **Spriggan Mark 2** wird jedoch vorerst von der Engine aufs Mega-CD umgestiegen. Compile sitzt gerade an der Fertigstellung des *Musha-Aleste*-Nachfolgers **Nobungas Ninja Force**.



Gunhed (PC-Engine)



Musha Aleste (Mega Drive)



Spriggan (PC-Engine)



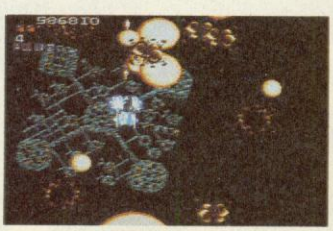
Der schießende Raumbahnhof...



...zoomt heran, wieder weg...



...und verschwindet...



...mit einem Aufschrei im All.



Mit der richtigen Waffe ist dieser Endgegner kein Endgegner (wir empfehlen die "Powerbeule")



Diese gemeinen Flammenwerfer bewegen sich auch noch...

Multischuß "Pilotenfreud": allgemein recht günstig, da es viele verschiedene Streuungen gibt (vor allem zur Seite und nach hinten).



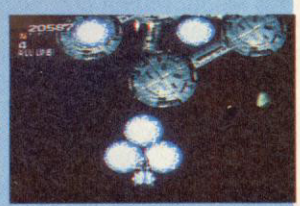
Laser "Aliens Frust": dank Zielsucher sehr gut bei vielen versteckten Gegnern einsetzbar. Eine der besseren Waffen.



Satelliten "Knut's Revenge": werden auf Knopfdruck angehalten und pulverisieren so gut wie alles. Eine der besten Waffen.



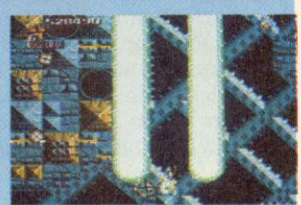
Schuß "Powerbeule": eine an sich durchschlagskräftige Waffe, die Steuerung ist aber gewöhnungsbedürftig.



Raketen "Düsenstift": Suchen die Ziele zwar selbst, brauchen aber ihre Zeit. Zur Not geeignet — ansonsten auf den Such-Laser umsteigen.



Beam "Atomzerstäuber": Die am wenigsten geeignete Waffe. Teilweise kann sie zwar als Schild verwendet werden, schießt durch die langen Aufladezeiten jedoch sehr selten. Dann aber ordentlich.



Satelliten "Knallerbsen": Bis zu sechs kleine Satelliten ballern freudig mit. Auf Knopfdruck dürfen sie in beliebiger Position festgehalten werden. Sehr praktische Waffe.



Streuschuß "Sternentoaster": leicht zu steuern und durch das Zerplatzen der Kugeln teilweise recht wirkungsvoll. Eine der besseren Waffen.

Mit viel Glück greift Ihr Euch einen der meist gut versteckten "Smilies". Diese befördern Eure Waffe sofort an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. Des weiteren lassen sich die Waffensysteme auf Knopfdruck manipulieren und steuern. Bei Feindberührung wird Eurem High-Tech-Flieger Energie abgezogen, die meistens eine Verringerung der Waffenstärke nach sich zieht. Habt Ihr eine gänzlich unausgebaute Waffe am Bug, geht Euer Abfangjäger leider in Flammen auf. Um nach solch einem Dilemma nicht ständig innerhalb des Levels zurückgesetzt zu werden, lohnt es sich, die grünen Smartbomben einzusammeln, die zum Beispiel nach permanentem Beschuß grüner Extrasymbole entstehen. Mit jeder eingesackten Bombe färbt sich eines Eurer Schiffchen, die im unteren Bildschirmteil die verbleibenden Leben anzeigen, golden. Saust der Fighter vom Himmel, wird jetzt einfach der nächste bestiegen und locker weitergeflogen. Habt Ihr trotzdem einmal alle Leben verloren, warten unendlich viele Continues, mit denen Ihr entweder vom Level-Beginn oder von der letzten Position starten könnt. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Toho/Compile
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 86%

Grafik: 80% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japanimport



In *Super Aleste* fühlt sich jeder Actionfreund pudelwohl. Technisch sagenhaft, macht's vor allem die Compile-gewohnte Spielbarkeit zum weltweiten Anführer der Vertikalscroller. Es wird ungewohnt viel taktisches Gespür gefordert und garantiert trotzdem Action satt. Mit *Musha Aleste* hat's aber nur noch den Namen gemein: die Ähnlichkeit zu *Gunhed* ist unübersehbar, was den Spielspaß jedoch nur noch heben kann. Grafisch recht lecker, sorgt die riesige Waffenauswahl für Spielspaß pur. Einziges Manko: Die Extras sind gewöhnungsbedürftig. Meine Waffe ständig umzuschalten, feindliche Stellungen zu beobachten und gleichzeitig allen gegnerischen Geschossen (und unnützen Extrasymbolen) auszuweichen, ist kein leichtes Unterfangen und bringt mich des öfteren zum Verzweifeln. Trotzdem gibt's nicht nur für Action-Fans Ballerspaß einer neuen Dimension.



Schlag auf Schlag räumen fähige Programmierer endlich mit dem Vorurteil auf, daß schnelle Actionspiele auf dem Super NES nicht möglich seien. Vor allem *Super Aleste*, das wegen der frappierenden Ähnlichkeit zum PC-Engine-Klassiker, besser *Super Gunhed* heißen sollte, dürfte auch den letzten mürrischen Zweifler überzeugen. Da tummeln sich gigantische Mengen animierter Sprites auf dem Bildschirm, ohne daß der Prozessor des Super Nintendos in die Knie geht. Das so oft bei Super-NES-Actionspielen bemäkelte Ruckeln gibt's bei *Super Aleste* nicht. Dafür wird eines im Übermaß geboten: Spielspaß. An der innovativen Vielfalt von Konamis heißem Actionknaller *Super Contra* kann *Super Aleste* zwar nicht rütteln, aber die zwölf Levels haben einen extrem hohen Fun-Faktor, der selbst gestandene Rollenspieler wie mich aus dem zugigen Dungeon lockt und Actionexperten die Feuerknopffinger zucken läßt. Die einhellige Meinung der Trigger-Experten unserer Redaktion: *Super Aleste* schlägt selbst den hochgelobten Namensvetter auf dem Mega Drive um ein paar Punkte. Obwohl auch ungeübte Ballerer das Modul dank der üppigen Extrawaffenauswahl und dem (glücklicherweise abschaltbaren) Endlos-Continue flott durchgezockt haben dürften, kramt man *Super Aleste* auch später noch für ein hektisches Stündchen heraus.

IMPORTE - NEUHEITEN

FLASH POINT The Genius in Games

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT`s

MEGA DRIVE		GAME BOY	
Jordan vs. Birds us	89,94	Super Hunchback	59,94
Traysia us	129,94	Battle Toads	64,94
The Immortal us	109,94	Beetlejuice	59,94
Alisia Dragoon us	99,94	Nail´n Scale	59,94
Strider	69,94	R.C. Pro Am	49,94
Shadow Dancer us	59,94	Mega Man I	59,94
Toe Jam & Earl us	99,94	Star Saver	54,94
Quak Shot jap.	99,94	Square Deal	64,94
Syd of Valis us	99,94	F-1 Race	69,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versankostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

FUNMAIL

Österreich !!

Game Boy

Batman Return of Joker US	485,-
Tiny Toons US	495,-
The Flash DV	398,-
Beetle Juice US	358,-
Kid Icarus US	358,-
Stereo Amplifier DV	199,-
Hip Pouch	129,-

Game Gear

Simpsons US	545,-
Alien Syndrome	498,-
Olympic Gold US	a.A.
Paradius	249,-

Amiga

Humans	a.A.
Pacific Islands	545,-
Monkey Island 2	679,-
Populous 2	435,-

Wahnsinn !

FW 386-40MHz
+ S-VGA-Grafikkarte (1024*768)
+ 3.5" Floppy
+ 80 MB HDD (14ms)
+ 4 MB RAM
+ Joystick
+ Gameport (Quality-auf 40 MHz abgestimmt !)
+ FW-Art-Line Gehäuse (indiv. Design des Tiroler Pop-Art Künstlers M. Ertl)
+ Tastatur & Maus
+ 2 Spiele nach Wahl !

Super NES

Super- NES+ Super Mario World	2.990,-
Super Wrestlemania US	929,-
Magic Sword US	968,-
Final Fight Guy	898,-
Super Aileste	898,-
Zelda 3 US	898,-
Contra 3 US	985,-
Joystick US	568,-

Mega Drive

Jewel Master	249,-
Magical Hat	249,-
Phelios	249,-
Alisia Dragoon	798,-
Master of Monsters US	998,-
Olympic Gold US	a.A.
Traysia US	1.045,-

NEO-GEO

+ Spiel (Fatal Fury,...) + Memory Card + 2 Controller	8.768,-
Alle US Spiele	2.669,-

MS-DOS

Pacific Islands	599,-
A Train	685,-
Ultima 7	685,-
Ultima Underworld	685,-
A.T.A.C.	685,-
Das Schwarze Auge	a.A.
Gateway	a.A.
Leather Godesses 2	685,-
Twilight 2000	685,-
Soundblaster 2.0 DV	1.999,-
Thrustmaster Flight Control/ Weapon Control	1.615,-

+ orig. SOUNDBLASTER 2.0 DV
+ S-VGA MONITOR (1024*768)
+ 2 Jahre Garantie

25.990,-

Alle Preise incl. 20% MWSt. Versand per NN od. Vorkasse: ÖS 50,-

Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL, Postfach 46, A-6020 Innsbruck

Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Geräte teilweise Importe ohne Zulassung in Österreich.

Reklamationen nur binnen 7 Tagen (Schutzumtausch nur bei ungeöffneter Verpackung). Keine Haftung für Kompatibilität der Systeme.

Barcelona ahoi



Der 100-Meter-Lauf fordert lediglich einen flinken Finger

Olympic Gold

Rechtzeitig zu den Olympischen Sommerspielen bringt U.S. Gold ihre Sportsimulation in die Modulregale. Angelehnt an den Klassiker *Summer Games* präsentiert das Modul sieben olympische Disziplinen.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch zwischen dem obligatorischen Training und zwei Wettkampfmodi in drei Schwierigkeitsgraden. Die Computergegner sind dementsprechend sportlicher. Ihr spielt Euch entweder durch eine "Schnupper"-Olympiade mit anwählbaren Disziplinen oder durch die gesamten olympischen Modulspiele mit folgenden Sportarten: 100-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürden, Wasserspringen, Schwimmen, Stabhochsprung, Bogenschießen und Hammerwerfen. In jeder Disziplin wird Euer Sportler auf andere Art und Weise gesteuert. Während es beim Sprint und Schwimmen auf das möglichst flinke, ans Joystickrütteln angelehnte "Knopfdrücken" ankommt, ist beim Bogenschießen und Turmspringen ein gutes Timing und sogar Taktik gefragt.

Habt Ihr eine Disziplin gemeistert, gibt's Punkte und mit etwas Glück sogar die erhoffte Olympiamedaille. Leider lassen sich die meisten Disziplinen trotz Vier-Spieler-Modus nur alleine spielen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: U.S. Gold

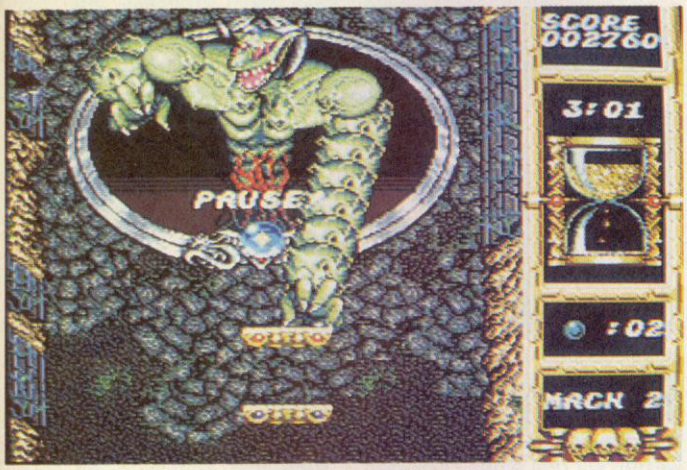
MEGA DRIVE 71 %

Grafik: 66 % **Sound:** 49 %
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: ein bis vier Spieler



Endlich mal ein Mega-Drive-Sportspiel im klassischen Stil: *Olympic Gold* schließt die Sportspiellücke bravourös und muß den Vergleich mit *California Games* nicht scheuen. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres entpuppt sich die Steuerung als abwechslungsreich und durchdacht. Sie offenbahrt ihre Qualitäten erst nach einer kurzen Gewöhnungsphase, weckt dann aber selbst bei Sportspielmuffeln eine nicht zu unterschätzende Motivation. Zeitgemäße Grafik, professionelle Animationen und größtenteils anspruchsvoller Steuerung bieten wochenlangen Spielspaß für die ganze Familie. Einziges Manko: sieben Disziplinen sind eindeutig zu wenig.

Zum Teufel damit



Ballarbeit: Jeder Endgegner hat eine weiche Stelle.

Sandmännchen kommt



Der Kampfbildschirm: Hier fallen die Gegner vor Langeweile um.

Devilish

Das *Develish*-Modul erinnert den Geschicklichkeitsspieler unwillkürlich an Spiele-Oldie *Breakout*. Wie beim seeligen Urvater wird auch in der neuen Variante ein Spielball mittels Schläger gegen Hindernisse geprellt. Treffen wir die richtige Stelle, löst sich der entsprechende Block auf und der weitere Weg wird frei. Entkommt der Ball unserem Schläger und dringt zum unteren Bildschirmrand vor, verlieren wir eines unserer fünf Leben. Der Weg führt über sieben abwechselnd horizontal und vertikal scrollende Hindernisbahnen, gespickt mit allerlei Untieren, Fallen und Abkürzungen. Um die Ballarbeit zu erleichtern, steuern wir gleich zwei "Pads". Der "defensive" Schläger bleibt immer am unteren Bildschirmrand, während der "offensive" Schläger über die ganze Spielfeldbreite gesteuert werden darf. Sind zwei Ballkünstler gleichzeitig am Werk, teilt man sich die Angriffs- und Verteidigungsarbeit auf und steuert die beiden Schläger separat. Am Ende der Strecke wartet der obligatorische Endgegner auf eine ordentliche Beutelung mit der Spielkugel. Ganz verwegene Ballkünstler dürfen sich in einer Spielvariante einen der ersten fünf Abschnitte aussuchen und unter extremer Zeitnot bewältigen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sage's Creation
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 38%

Grafik: 41% **Sound: 56%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: ein bis zwei Spieler, US-Import



Devilish ist ein typisches Beispiel dafür, wie aus einem klaren Spielprinzip durch überflüssige Designarbeit ein unausgewogenes Programm wird. Die einzelnen Levels sind mit Elementen überfrachtet, ein durchgängiges Spielkonzept sucht man vergebens. So wird jeder Versuch, das Spiel taktisch zu bewältigen, schon im Ansatz erstickt. Was bleibt, ist stupides Ballgeschiebe. Leider bietet *Devilish* auch technisch ein armseliges Bild. Unsere Spielkugel hat offensichtlich im Physikunterricht ein Schläfchen gehalten. Das Prinzip von Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel ist ihr gänzlich unbekannt. Die Game-Gear-Version ist technisch und spielerisch deutlich besser.

Traysia

Erst schwingt Onkelchen große Töne und stellt uns als Lehrling in seiner Karavane ein und dann diese Enttäuschung. Kaum haben wir die Stadtmauern verlassen, überlegt er sich's anders und wir stehen im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße. Einem Fantasy-Jüngling bleibt dann nur eins zu tun: das Schwert zu schnappen und das nächste Königreich von den genreüblichen Bösewichtern zu befreien. Wenn dabei eine rettbare Jungfrau abfällt, um so besser. Im vorliegenden Fall heißt das Königreich Salon, der Jüngling Roy und die Jungfrau *Traysia*, womit die Hintergrundgeschichte des gleichnamigen Spiels so ziemlich erschöpft wäre.

Damit die zu erwartenden Monster etwas schneller zu Boden gehen, ist Roy nicht alleine unterwegs, sondern darf sich eine dreiköpfige Begleitertruppe zusammenstellen. Steht die Mannschaft, wird auf einer Übersichtskarte umhermarschiert. Interessante Plätze werden herangezoomt und ebenfalls aus der Vogelperspektive angeboten. Prügeln dürft Ihr Euch rundenweise, jeder Charakter kann dabei eine von vier Handlungen ausführen. Kämpfer dürfen kämpfen, Zauberer zaubern und alle entweder fliehen oder sich ein paar Schritte bewegen. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Renovation
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Galaxy

MEGA DRIVE 39%

Grafik: 38% **Sound: 47%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie, US-Import



Traysia ruckelt geradewegs aus der Vorzeit des Rollenspiels auf den Bildschirm: Das antiquierte Kampfsystem wird selbst langmütigen Konsolen-Helden zur Qual. Durch den Pseudo-Rundenkampf wird sogar ein Treffen mit ein paar harmlosen Level-Eins-Monstern zur zähflüssigen Metzelei. Zusätzlich fehlt dabei jeglicher taktische Anspruch. Die Wahl zwischen Angriff und Flucht kann heute nicht mehr befriedigen. Auch das Magiesystem ist von Vorgestern: Elf Angriffszauber, in der Wirkung alle ähnlich und vier Heilzauber stehen im kümmerlichen Zauberbuch. Wer seine Abenteuer auf dem Mega Drive austragen möchte, hat bessere Spiele zur Auswahl.

Disqualifiziert

Turbo Out Run



Das Konzept ist leider nicht so wetterfest

na ja

Was bitteschön ist so "turbo" an diesem langweiligen Autorennen? Wo der Vorgänger *Out Run* noch eine neue Ära der Rennspiele eingeläutet hat, bietet *Turbo Out Run* nur Monotonie: Keine neue Spielidee auf weiter Flur. Ihr düst, wie gehabt, in Eurem Sega-Ferrari (ein Phoenix V12 mit Schalt- oder Automatik-Getriebe) über Amerikas Highways, ständig bedacht, irgendwelche Geschwindigkeitsbegrenzungen gekonnt zu ignorieren. New York, Chicago, Miami, Oklahoma und Los Angeles werden von Eurem roten Flitzer heimgesucht. Bonus für besonders rasante Fahrten sind schnellere Motoren, dickere Reifen und Nitrobooster. Mit ihrer Hilfe bekommt der rote Flitzer einen kurzfristigen, aber deftigen Geschwindigkeitsschub. Sehr oft darf man den Turbo-Lader leider nicht verwenden, bei Überhitzung fällt das gute Stück aus. Leider alles schon mal dagewesen. Ein Zwei-Spieler-Modus und verschiedene Renner hätten mehr Abwechslung gebracht. Leider nicht mal was für absolute Renn-Fans, auch nicht, um sich die knapp überdurchschnittlichen Musikstücke zu Gemüte zu führen. Neues muß her! *ri*

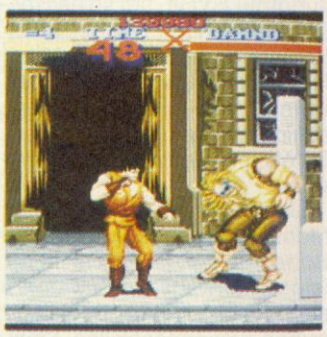
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Dynatex

MEGA DRIVE 43 %

Grafik: 58 % **Sound:** 52 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: —

Endgültig

Final Fight Guy


Der Update wurde grafisch und technisch aufgemotzt

gut

Auf dem ursprünglichen *Final-Fight*-Automaten traten Cody, Guy und Haggar, drei wackere Muskelpakete, gegen Dutzende prügelgeile Großstadt-Sprites an, um ein gefangenes Fräulein zu erretten. Die erste Super-NES-Umsetzung konnte technisch nicht hundertprozentig überzeugen, außerdem mußten die Fans mit Cody und Haggar Vorlieb nehmen. In der neuen, überarbeiteten Version, versucht sich das Duett Guy und Haggar im selben Szenario. Spielerisch hat sich praktisch nichts geändert. Erfreulicherweise wurde aber am Geruckel und Geflacker der Urversion gearbeitet, so daß *Final Fight Guy* eine Musterschlägerorgie für jeden Fan bietet. Eine übermäßig höhere Wertung gibt's allerdings nicht. Immerhin nagt bereits der Zahn der Zeit an den unveränderten Levels und Skin-Head-Gegnern. Auf alle Fälle eine lohnende Anschaffung für Prügelfans, die *Final Fight* noch nicht haben. Als Zugabe gibt's eine Mini-CD in jeder Packung der Japanversion. Eine Viertelstunde Action-Musik begleitet die Story hervorragend — tolle Idee! *ri*

Genre: Prügelspiel
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SUPER NES 72 %

Grafik: 75 % **Sound:** 60 %
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Japanimport, Mini-CD in der Packung

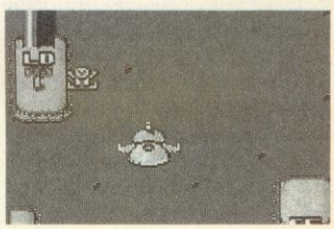
HANDHELD CORNER

Nachdem auf der Londoner ECTS Europaneuheiten für Handhelds präsentiert wurden, werfen wir mal einen Blick gen Fernost. In Japan lauern einige Module auf ihren Export, die wir Euch schon mal etwas schmackhaft machen wollen. *kn*

Game Gear

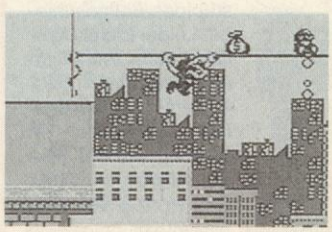
Für Segas Kleinsten harren im fernen Osten einige hübsche Module ihrer Fertigstellung. Ein grafisch recht aufwendig inszeniertes Rollenspiel lockt den Handheld-Abenteurer. Mit einer vierköpfigen Party lauft Ihr à la *Final Fantasy* durch ein Königreich und habt mit Monstern und Rätseln alle Hände voll zu tun. Der amerikanische Titel des Spiels steht noch nicht fest.

Ebenfalls noch namenlos und in Arbeit ist ein niedliches Actionspiel, in dem ein kleiner Pirat das Zepter in die Hand nimmt. Ihr steuert sein kleines Boot durch ein vertikal scrollendes Ballerspielchen. Die Handlung spielt nicht in der Luft oder im monsterübersäten Weltraum, sondern auf der Wasseroberfläche. Ende Mai sollte die Wellenhatz in Japan erschienen sein.


Die noch namenlose Tümpel-Ballerei

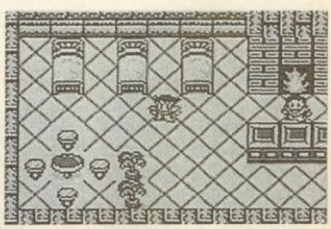
Game Boy

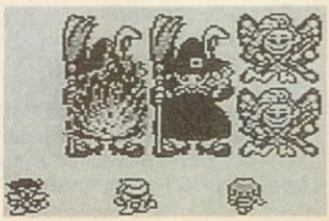
Die *Final-Fantasy*-Saga gehört wohl zu den beliebtesten Game-Boy-Rollenspielen aller Zeiten. In Japan gibt's mittlerweile den dritten Teil zu bestaunen. Grafisch noch eine Runde niedlicher, harren wieder unzählige Monster ihrer Pulverisierung. Den Kauf des Japanmoduls, das den Namen *SaGa 3* trägt, sollten nur Spieler mit Japanischkenntnissen erwägen. An die Erfolge der Vorgänger wird es jedoch anknüpfen:


Hudson Hawk

In Japan ist es zur Zeit die Nummer 1 in den Charts. Wir warten auf die englische Version. Die Veröffentlichung steht jedoch noch in den Sternen.

Kinoheld Hudson Hawk alias Bruce Willis verkehrt nach den recht ordentlichen Computerspielversionen nun auch in Game-Boy-Schaltkreisen. Wieder wird im Jump'n'Run-Stil eine historische Kostbarkeit nach der anderen eingesackt. Importhändler müßten das Modul mittlerweile schon vorrätig haben.




Final Fantasy 3



Wonderboy 3: Monsterworld 2

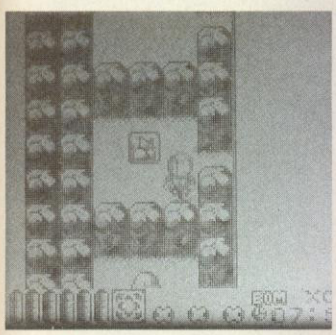
Aus Japan trudelte die Game-Gear-Version des Action-Adventures *Wonderboy in Dragon's Trap* ein. Die Grafik wurde im Vergleich zum Master-System-Original auf den kleinen Bildschirm angepaßt. Leider vermiesen die vielen japanischen Texte das Spielvergnügen. Sobald das Modul auf Englisch erscheint, müßt Ihr allerdings zugreifen. Spielerisch ist's ein Hit. Testmuster von Galaxy. *mg*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 82%

Grafik: 74% **Sound: 66%**

Schwierigkeit: schwer



Blaster Master Boy

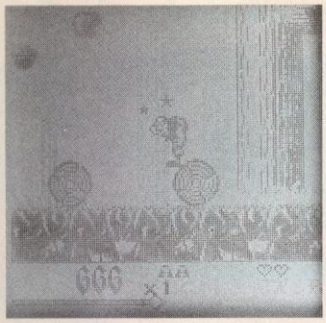
Ein behelmter Dreikäsehoch durchquert neun Levels (werden aus der Vogelperspektive gezeigt), bombt und schießt alles nieder, was sich bewegt oder ein Extra enthalten könnte. Niedliche, *Dynablaster*-verwandte Action, leider ohne lebenswichtigen Zwei-Spieler-Modus auf dem Game Boy. Für ausgesprochene Solospieler überlegenswert. Testmuster von Dynatex. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sunsoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 46% **Sound: 45%**

Schwierigkeit: mittel



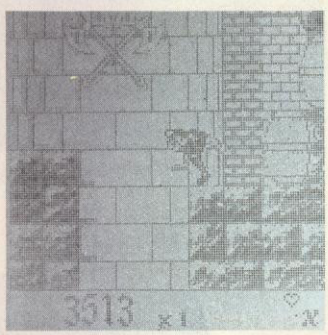
Super Hunchback

Nachdem der gutmütige Krüppel *Hunchback* vor einigen Jahren die Schaltkreise des C 64 unsicher machte, gelangen jetzt auch Game-Boy-Besitzer in den Geschicklichkeitsgenuß.

Die schöne Esrneralda wurde vom bösen "Halfenpounder" gekidnappt, und niemand hat genug Mumm in den Knochen, der Tragödie ein Ende zu bereiten. Allein Hunchback faßt sich ein Herz und schwingt seinen mißratenen Körper in ein niedliches Geschicklichkeitsspiel, um die Dame seines Herzens aus der peinlichen Lage zu befreien.

Ihr steuert nun den buckligen Muskelprotz durch die in alle Richtungen scrollenden Levels. Jedes besteht aus mehreren Spielstufen, die am Ende von Euch mit dem fröhlichen Läuten einer Glocke beendet werden. Auf dem Weg zur jeweiligen Glocke warten rollende Baumstämme, die als Sprungbretter dienen, Kanonen und gut versteckte Bonushöhlen, die allerlei Extrapunkte und -leben bergen.

Super Hunchback entpuppt sich als solides, durchgestyltes Geschicklichkeitsspiel mit teilweise köstlichen Animationen des Helden. Es wartet ständig mit neuen Überraschungen auf und läßt so keine Langeweile aufkommen. Die Grafik sieht überdurchschnittlich gut, wenn auch manchmal etwas kontrastarm aus, die Musik klingt abgefahren, nervt aber mit der Zeit. Im Endeffekt bleibt ein niedlicher Geschicklichkeitstest, der abwechslungsreiche Unterhaltung bietet. Testmuster von Dynatex. *kn*

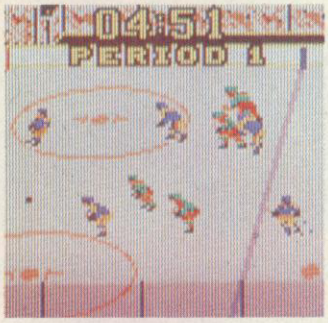


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 60% **Sound: 48%**

Schwierigkeit: mittel



Hockey

Jetzt hüpfen die harten Burschen der amerikanischen Eishockey-Profiliga auch auf dem Lynx um das kleine schwarze Gummiteil. Bevor Ihr Euch jedoch in dieLiga wagt, steht bei Bedarf ein zünftiges Trainingsprogramm à la *Mario Lemieux Hockey* auf der Tagesordnung. Ihr dürft entweder Eure Fähigkeiten beim Strafstoßschießen verbessern oder bei einer Prügelei Erfahrungen sammeln. Wollt Ihr schlägern, seht Ihr die beiden Kontrahenten großflächig auf dem Bildschirm. Auf Knopfdruck wird losgedroschen, gewürgt oder ausgewichen. Das Strafstoßschießen bietet weniger Gewalt, dafür müßt Ihr Euer Lynx um 90 Grad drehen.

Habt Ihr Euch durch die verschiedenen Menüs geklickt (Spieldauer, Schwierigkeitsgrad), geht's in die Eisarena. Das Spielfeld scrollt horizontal — Ihr steuert lediglich einen Spieler. Auf Knopfdruck wird gepaßt oder aufs Tor geschossen. Auf dem Eis wird bei Bedarf auch geprügelt. Wer verliert, geht auf die Strafbank. Habt Ihr ein Spiel hinter Euch gebracht, gibt's ein Paßwort.

Ataris *Hockey* macht auf dem Lynx eine solide Figur. Besonders die Grafiken in den Prügel- und Strafstoßszenen können sich sehen lassen. Auf dem Eis wird's jedoch schon unübersichtlicher. Dank kleiner Sprites fällt die Orientierung schwer — der Mini-Puck ist oft kaum zu erkennen. So bleibt *Hockey* der Zutritt in die Elite-Liga leider verwehrt. Sportliche Lynxianer dürfen jedoch trotzdem zugreifen. *kn*



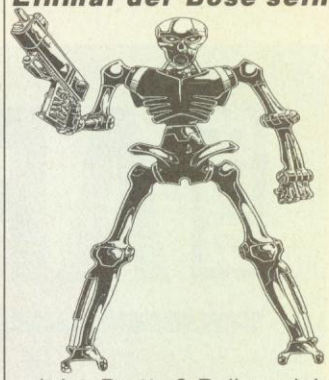
Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 65%

Grafik: 67% **Sound: 37%**

Schwierigkeit: mittel

Einmal der Böse sein



mit Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

PC *3,5"oder 5,25"*

Aces of the Pacific	89.90
A.T.A.C. *	89.90
Civilization dt	99.90
Dark Seed	89.90
Darklands *	89.90
DSA Schicksalsklinge dt	99.90
Eye o.f the Beholder 2	79.90
Falcon 3.0 *	99.90
Gateway	89.90
Indy 4 The Fate of Atlantis	89.90
Might & Magic 3 dt	89.90
Space M.A.X dt	89.90
Strike Commander	89.90
Twilight 2000	99.90
Ultima 7 *	99.90
Ultima Underworld *	99.90
Wizardry 7	89.90

Alle Preise inclusive
Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

SOFTPOWER
Berlin
Special News
FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK
DEUTSCHE Version
DM 39.- per Stück!
Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert !

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

DER ARCHIMEDES

Vor gut drei Jahren kam die englische Firma Acorn mit dem High-Tech-Homecomputer "Archimedes" auf den Markt. Der große Erfolg blieb allerdings aus. Wir klären, was sich heute rund um den Traumcomputer tut.



Mit einem 300-Mark-SCSI-Interface (oben in der Mitte) könnt Ihr bequem Festplatten anschließen

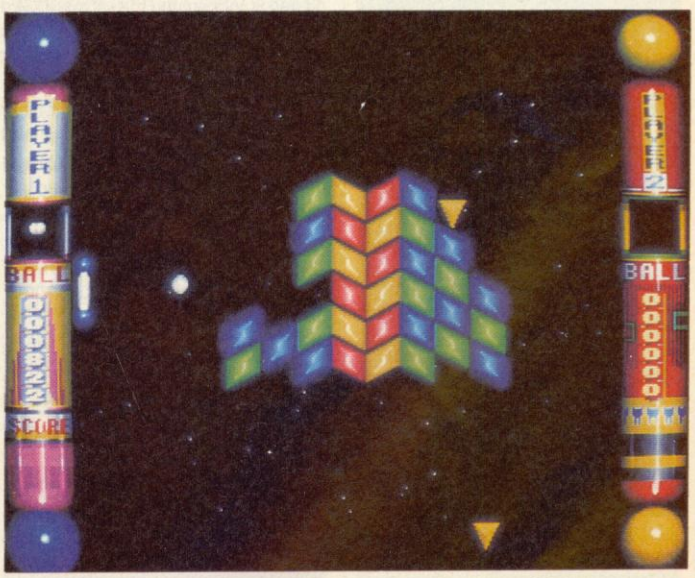
Ihr zahlt etwa 1499 Mark für den Archimedes 3000. Mit entsprechenden Kabeln kann man ihn an jeden Monitor stöpseln.

Die technischen Daten des Archimedes 3000 sprechen für sich: zwei Dutzend Grafikmodi, angefangen von monochromen 1152 x 896 Bildpunkten bis hin zu 256 Farben bei 640 x 512 Pixeln; acht Audiokanäle in Stereo; und das wichtigste: ein RISC-Prozessor, dessen Geschwindigkeit etwa bei der Hälfte eines 486ers liegt. Bereits eines der ersten Archimedes-Spiele, *Zarch* (Amiga- und ST-Fans kennen das rasante Ebenbild *Virus*), zeigte die Muskeln des Rechengenies. Rasante Vektorgrafik in Basic, bei der kein Auge trocken blieb. Warum hat sich der Archimedes trotzdem nie etabliert? Während der C-64 inzwischen spottbillig in Supermarktketten zu kaufen war, klotzte der Archimedes 3000 mit schlappen 2500,- in den Homecomputer-Markt. Das war nicht nur zurückzuführen auf die teure High-Tech in dem Gerät, sondern leider auch auf die Vertriebsarbeit; Deutschland blieb praktisch unberücksichtigt.

In den vergangenen drei Jahren hat Acorn nun fleißig an den Vertriebswegen gearbeitet. Nun gibt es immerhin schon zwei offizielle Acorn-Vertreter und etliche Importeure und Entwickler. Während sich der Archimedes auf dem englischen Markt zum Renner, sowohl als Freak-Maschine wie auch als professioneller Arbeitsrechner entwickelt hat, erschienen gleichzeitig bereits 2000 Softwareprodukte. Angefangen vom professionellen CAD-Programm bis hin zur EKG-Auswertungssoftware. Viele renommierte Spiele wurden ebenfalls für den Traumcomputer umgesetzt. Um Euch auf dem laufenden zu halten, folgt nun ein kleiner Streifzug durch die Spieleszene des Archimedes.

Eterna

In Vendargues in Frankreich basteln einige Programmierer an witzigen Archimedes-Spielchen. **Tactic** ist ein *Tetris*-ähnliches Spiel, in dem kleine Kügelchen einen Schacht herunterfallen und in sinnvolle Grüppchen-Kombinationen gelenkt werden müssen. Etliche Levels und Spielmodi (Mensch/Computer-Gegner) machen aus *Tactic* einen unterhaltsamen Knobelspaß; grafisch und musikalisch ist allerdings nicht so viel los. Hier präsentiert sich **Ballarena** etwas farbenfroher. Allein oder zu zweit betretet Ihr eine kreisrunde Arena, in de-



Ballarena **überzeugt durch eine witzige neue *Breakout*-Idee**

Auch im Bereich der Knobelspiele gibt's interessante Kandidaten: *Tactic*



ren Mitte sich zahlreiche zusammengebastelte Steinchen befinden. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen Balken, der je nach Tastendruck am äußeren Rand der Arena hin- und herrotiert. Eure Aufgabe ist es, mit diesem Balken einen Ball ins Spielfeld zu schleudern, Steine zu treffen und die zurückprallende Kugel davor zu bewahren, über den Rand herauszufliegen — ein witziges *Breakout*.

Elite

Das Schönste hebt man sich immer bis zum Schluß auf: Ein Luxus-*Elite* für 120 Mark, das sich jeder C-64-Pilot gewünscht hätte. Der Packung liegt zusätzlich ein kleiner Block bei, auf dem man ausführliche Preisvergleiche notieren kann, um sich bei späteren Flügen



Das schönste *Elite* aller Zeiten — exklusiv auf dem Archie.

darauf zu beziehen. Außerdem gibt es 24 kleine Kärtchen, auf denen alle Raumschifftypen verzeichnet sind. Eine putzige Tastaturschablone darf nicht fehlen — beispielhaft in Sachen Gimmicks und Packungsbeilagen. Das Spiel selbst bietet jede Menge Archimedes-Innovationen, sieht man von der sehr schnellen und farbenfrohen Vektorgrafik ab. Auffällig sind extrem häufige Begegnungen mit anderen Raumschiffen. Man trifft beispielsweise tatsächlich auf "Belters", einige Schiffe, die in Asteroidenfeldern herumtollen, um Mineralien zu sammeln. Wer einen Archimedes sein eigen nennt, muß *Elite* haben!

Professionelle Anwendungen

Wie man sieht, steckt die Spieleentwicklung auf dem Archimedes noch in den Kinderschuhen (Programmierer spitzen die Ohren). Auf dem Anwendermarkt dagegen sieht es wesentlich professioneller aus.

Das meistgenutzte Argument gegen Außenseitercomputer, es gäbe keine Software auf dem Gerät, bestätigt sich bei Acorns Archimedes jedenfalls



***Impression 2* ist ein leistungsfähiges DTP-Programm**

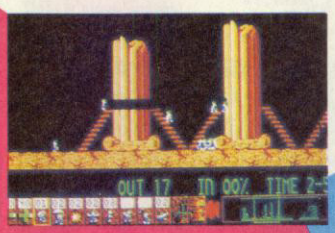
nicht. Qualitative CAD- und Raytracing-Software ist vorhanden. Auch der Programmierer kann sich nicht beklagen: C, Pascal, Lisp und PC-Emulatoren stehen ihm zur Verfügung. Der Archimedes als Unix-Workstation, professioneller Einsatz in Tonstudios dank moderner Software, die beliebig viele Spuren verwaltet. Sicherlich wird sich der Archimedes nicht wie der Amiga zum Volkscomputer entwickeln, CeBit und Hobbytronic zeigten aber, daß die Akzeptanz des Rechners progressiv steigt. *ri*

Was wer wo?

Falls Ihr mehr wissen wollt über den Archimedes: Unsere Schwesterzeitschrift 64'er kümmert sich ebenfalls ein wenig um den Exoten. Werft doch einmal einen Blick in die Ausgabe 6/92, Seite 10. Offizieller Archimedes-Vertrieb in Deutschland ist übrigens die G.M.A.mbH in Hamburg (Tel.: 040/2512416). Software, hauptsächlich Spiele, kann man bei Kai Uffenkamp in Enger-Dreyen bekommen (Tel.: 05224/2375). Für Anwendersoftware und Hardware ist Martin Donner von Paratex Development aus Mimberg ein Ansprechpartner (Tel.: 09183/8385).

Wichtige Umsetzungen

Nein, der Archimedes ist nicht vom Rest der Spielewelt abgeschnitten. Eine intelligente Dateiorganisation und Geschwindigkeitsvorteile machen das Umsetzen bereits fertig entwickelter Spiele leicht. Neben Virgin, die drei Magnetic Scrolls Adventures adaptierten, hat sich in erster Linie das englische Softwarehaus Krisalis dieser Aufgabe gewidmet. In der langen Umsetzungsliste findet man Titel wie **Chuck Rock** (feiert auf dem Amiga übrigens bald ein Comeback), **Manchester United Europe**, **Swiv** und zu guter Letzt der 1991-Hit-des-Jahres **Lemmings**.



Die Lemminge auf dem Archimedes.



Chuck Rock, ein Vertreter klassischer Plattformspiele

Interessante Spiele auf einen Blick

Name	Hersteller	Wertung
Ballarena	Eterna	empfehlenswert
Cartoon Line	Eterna	für Fans
Chuck Rock	Krisalis	durchschnittlich
Elite	Hybrid	hervorragend
Lemmings	Krisalis	hervorragend
Magnetic Scrolls Collection	Virgin	hervorragend
Manchester United Europe	Krisalis	empfehlenswert
Rockfall	Eterna	empfehlenswert
Swiv	Krisalis	empfehlenswert
Tactic	Eterna	durchschnittlich
Zarch	Superior Software	empfehlenswert



Amiga 600

Auf der CeBit '92 präsentierte Commodore den offiziellen Amiga-500-Nachfolger: Platzsparend, kürzer, moderner — allerdings: Kaum neue technische Gags.

Prinzipiell unterscheidet sich der Amiga 600 nur in wenigen Punkten von seinem Vorgänger, dem Amiga 500 plus. Auffällig ist eine radikale Verkürzung der Tastatur: Der Zehnerblock wurde eingespart und die Cursortasten putzig im rechten unteren Eck der Tastatur versteckt. Neben einem eingebauten AT-Bus-Festplattencontroller macht eine neue Schnittstelle an der linken Seite auf sich aufmerksam: Es handelt sich um einen Port für Flash-Memory-Cards; das sind PC-Engine-Modul-große Kärtchen, auf denen alle Arten von RAMs und ROMs Platz finden. Angeblich werkeln einige Softwarefirmen schon an Spielen auf Flash Memory Cards.

Die verkleinerte Bauweise des Amigas resultiert aus der sog. SMD-Technik, einer kompakteren Verlötung aller Chips. Das bringt gleichzeitig den Nachteil mit sich, daß keinerlei aufsteckbare Hardwareerweiterung für den Amiga 500 in Commodores Neuem funktioniert. Einzig der Verkaufspreis, der auf etwa 500 Mark herabsacken soll, lockt zur 600er Alternative.

Technische Daten

Computer:	Archimedes 3000
Hersteller:	Acorn
Zirka-Preis:	1499 Mark
Prozessor:	RISC ARM 2
Taktrate:	8 MHz
Betriebssystem:	Risc OS
Diskettenlaufwerk	3,5 Zoll: 800 KByte
Speicherkapazität:	1024 KByte
Erweiterbar auf:	8192 KByte
Erweiterung:	1 Steckplatz
Schnittstellen:	1 x parallel, 1 x seriell, 1 x Maus, 1 x TTL-Video, 1 x RGB-Analog, 1 x Kopfhörer, 1 x Systembus
Ausstattung:	Akku-Uhr, Maus, 550 Seiten Handbuch, Risc OS, Editor, Malprogramm, Musikprogramm, Tools, Maus, zwei Handbücher (etwa 500 Seiten), Desktop, Editor

ZDF-KOLUMNE

Hallo, liebe Powerplayer. Ich hoffe, Ihr habt die Osterfeiertage gut überstanden. Während der Rest der Bevölkerung bemalten Eiern hinterhergelaufen ist und sich im Regen eingerichtet hat, habt Ihr wohl den im Osternest gefundenen Computerspielen zugesprochen. Hoffentlich gab's nur ungeteilte Freude mit den neuen,



Redakteur Klaus Möller

teuren Programmen. Eines muß man ja mal deutlich festhalten und den Spieleentwicklern mit der gebotenen Freundlichkeit mitten ins Gesicht sagen: Ein neues Spiel wird nicht dadurch neu, daß man die Sprites austauscht, das Scrolling nur unwesentlich verändert oder gar die Spielidee vom Piratenschiff auf ein Kriegsschiff verlegt.

Leider findet man immer wieder Spiele für teures Geld, die nicht das halten, was sie auf ihrer Packung so vollmundig versprechen. So bin auch ich ein Opfer einer "getürkten" Verpackung geworden. Freudestrahlend habe ich in der Softwareabteilung eines großen Supermarktes ein buntes Paket mit der Aufschrift "The Phoenix are back" von der Firma Dinamic gefunden. Da war es, das Spiel, das ich vor zehn Jahren so gerne gespielt habe — angeblich neu aufgemacht für den Amiga. Ohne zu zögern, zahlte ich die 40 Mark und öffnete zu Hause voll freudiger Erwartung die versiegelte Packung. Heraus fiel eine Diskette und eine fotokopierte Billiganleitung. Sofort fütterte ich meinen Amiga mit der dubiosen Diskette und nichts passierte — lediglich die Meldung "Disk structure corrupt" erschien auf meinem Bildschirm. Umgetauscht hat mir die Diskette auch niemand, da ich ja bereits die versiegelte Verpackung geöffnet habe. Schrecklich, aber wahr.

Dies war nun eine echte Mogelpackung, an die ich da geraten bin. Was mich aber noch viel mehr stört, sind die unsichtbaren Mogelpackungen, die sich erst beim Spielen als solche herausstellen. Du gibst Dein gutes Geld aus für eine aufgemotzte Spielvariante eines uralten Spielprinzips — die Enttäuschung wird so quasi mitgekauft.

Was sagt uns das? Erst mal warten, bis die Tester ihr Urteil abgegeben haben. Die ist zwar auch nicht immer der Weisheit letzter Schluß, da jeder Spieler andere Erwartungen an seine jeweilige Computerunterhaltung stellt, aber immerhin kann man dann schon sicher sein, was einen erwartet. Der eine steht auf verzwickte Adventures, der andere auf ultimative Ballerspiele, ein dritter auf Rollenspiele und und und...

Trotzdem kann man durch das intensive Studieren der Testberichte entnehmen, welches Spiel ein Mindestmaß an Spannung verspricht, und auf welches Programm man getrost verzichten kann. So gesehen bleibt das finanzielle Risiko im Rahmen, wenn man erst mal die Tests abwartet und in Ruhe seine Entscheidung trifft.

Dann gibt es natürlich noch die ganz Schlauen, die stolz darauf sind, bisher noch keine

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 7080 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663

Bestellservice:

Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908

Württemberg: Aalen 10-18 Uhr 07361/680663

Baden: Freiburg 10-18 Uhr 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Westling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols`n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?...

Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainement-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

Gargoyle`s Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga`s Anbition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate orDie/Bad`n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challlenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95



Pick'n Pile:
Die Rache der Schwerkraft.

müde Mark für ein Computerspiel ausgegeben zu haben, um sich per Raubkopie ins Amiga-, PC- oder Atari-Nirvana hineinzuspielen. Das sind dann diejenigen, die sich freuen, wenn eine für ihre Qualität und saubere Arbeit bekannte Spielefirma Konkurs anmeldet, nur weil diese den enormen finanziellen Aufwand zum Konzipieren und Erstellen von Spieleprogrammen nicht mehr verkraften kann. Ich weiß wohl, daß es eine stille Sympathie zu den Crackern von Originalsoftware gibt, und auf den Schulhöfen oft mehr Disketten den Besitzer wechseln, als in gut geführten Computerläden, dennoch handelt es sich dabei um einen kriminellen Akt, der für das Sterben vieler kleiner, kreativer Firmen verantwortlich ist. Dank des "Shareware"-Prinzips, der "Fish"-Disks und anderer preiswerter Public-Domain-Software gibt es auch fürs normale Taschengeld gute Programme, die eigentlich den Umgang mit Raubkopien überflüssig machen dürften.

Die Ansicht ist weit verbreitet, der Umgang mit Raubkopien sei etwas völlig Normales. Leider wird dadurch ein Markt klein gehalten, der eigentlich viel bunter und spannender sein könnte. Vielleicht findet mit der Zeit ein Undenkungsprozeß unter den Raubkopierern statt. Ich kann den Spaß irgendwelcher Cracker, guten Programmierern deren geistiges Eigentum zu klauen und sich dann noch über diese kreativen Menschen lustig zu machen, nicht nachvollziehen. Die Typen, die darauf auch noch stolz sind, sollten sich mal über ihre eigene Phantasielosigkeit Gedanken machen, darüber, was für kleine Lichter in ihren Köpfen brennen.

Lichter, die zwar dazu beitragen, ein geschütztes Programm aufzubrechen, aber schon beim leisesten Versuch, selbst in die Welt der Phantasie vorzudringen, erlöschen. Sieg der Frustierten im Computerhimmel, der sich aber schon bald als Niederlage herausstellt, da man außer einer Sammlung von Hunderten von Raubkopien nichts vorzuweisen hat, was man seiner Umwelt stolz als Eigenleistung vermitteln könnte.

Erbärmlich ist ein schwaches Wort für die "stolzen" Feiglinge, die sich hinter abenteuerlichen Namen verstecken und sich als die Robin Hoods der Computerwelt verstehen. In Wirklichkeit sind es oft freudlose Frusties, die ihre mädchenlose Pubertät beim Crakken geheimer Sourcecodes von Computerspielen verbringen — schade um die verschenkte Energie.

Übrigens, wenn Ihr wollt, sehen wir uns am 17. Juni um 19.30 Uhr in 3Sat. Neben der gemeinsamen Leserhitparade von *POWER PLAY* und ZDF/3Sat geht's dann um zwei nicht mehr ganz neue, aber interessante Spiele für Amiga und Atari ST, *Pick'n 'Pile* und *Vroom*.

Klaus Möller

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC
Blitzkrieg at the Ardennes	99	99
Conflict: Korea		99
Conflict: Middle East	89	109
Dreadnoughts	99	99
Dreadnoughts/Szen. Bismarck	59	59
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59
Fighting for Rome		79
Final Conflict		79
Global Conquest		99
Interceptor Renegade Legion		49
L'Empereur		109
Rise & Decline o.t 3rd Reich	69	
Storm across Europe	89	69
The Lost Admiral		109
The Perfect General	89	89
The Perf. Gen. WWII-Disk	59	69

Original-Lösungshilfen

Chuck Yeagers Strategy Book	39,00
Pools of Darkness	24,80
Might &Magic III (240 Seiten!)	39,00
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.!!!)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC
Bane Cosmic Forge engl.		49
Black Crypt	84	
Buck Rogers	49	49
Curse of the Azure Bonds	39	64
Eye of the Beholder engl.		39
Eye of the Beholder II	109	109
Hard Nova		39
MegaTraveller I	39	39
Planet´s Edge		109
Pools of Darkness	94	99
Pool of Radiance	39	69
Treasures of Savage Frontier		89
Ultima Underworld		109
Ultima VII		109

Das Schwarze Auge
Die Schicksalsklinge

Attic Software und FanPro präsentieren:
Das langerwartete Spiel zur meistverkauften deutschen Rollenspielserie!
PC DM119
AMIGA DM 99

SIMULATION

	AM	PC
A320 Airbus	109	109
Aces of the Pacific		119
Falcon 3.0		109
Flight of the Intruder		44
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109
Megafortress		59
Pacific Islands	89	99
Reach for the Skies	109	109
Sea Rogue		89
Secret Weapons Luftwaffe		99
SWOTL - He 162		47
SWOTL - P-38 oder P-80 je		42

Land, Sea, Air II
Frisch aus den USA:
Super-Spielesammlungvon Microprose! Enthält *Command HQ, F-15 Strike Eagle II, Szenario Disk Desert Storm* sowie *Red Storm Rising*. Alles Spitzentitel, die Maßstäbe gesetzt habenund mit Konkurrenzprodukten locker mithalten.
PC DM 109

VERMISCHTES

	AM	PC
Bad Blood		29
Dragon Wars	29	29
Hyperspeed		99
Larry Bundle		119
Lost Treasures of Infocom	129	129
MechWarrior		79
Sierra VGA Bundle		119
Sim Ant	99	109
SpaceQuest-Bundle		119
Star Trek 25th Anniversary		89

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)	DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 79

Unser Ladenlokal
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog "Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualtitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC

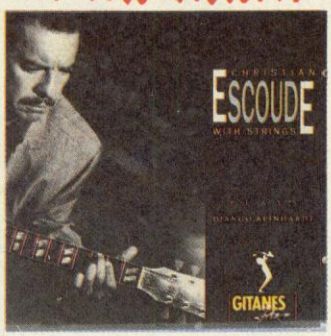


McLaughlin: Que Alegria

Flinkfinger John McLaughlin und seine Gitarre klingen auch nach über 20 Jahren im ansonsten schnellebigen Musikgeschäft frisch wie am ersten Tag. *Que Alegria* bietet neben fetzigen Erinnerungen an die Jazz- und Rock-Ära, indische Klänge als Reminiszenzen an selige Mahavishnu-Orchestra-Zeiten und feurig, flüchtige südamerikanische Weisen. McLaughlin und seine wechselnden Begleitmusiker sind ein Garant für einen hochvirtuosen Ohrenschmaus. Unbedingt anhören. *vw*

Verve 837 280-2/-4
9 Tracks / 64:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Escoude: Plays D. Reinhardt

Escoudes musikalischer Tribut an das Genie des Zigeuner-Jazz wird gottlob nicht zur bloßen Anbetung eines Idols. Vielmehr nähert man sich Django Reinhardt wohltuend reserviert und mit der nötigen zeitlichen Distanz. Die vorgegebenen Themen werden von Escoude und seinem raumfüllenden Orchester gekonnt variiert und um neue Aspekte bereichert. Wer sich auf diese ungewöhnliche Musik einlassen will, findet hier einen leichten Einstieg in den hörenswerten Zigeuner-Jazz. *vw*

Emarcy 510 132-2
13 Tracks / 56:10 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Natasha Oldfield: The Flame

Die Umtaufaktion zum letzten Album hat Natasha (alias Sally) Oldfield wenig Glück gebracht. Hitparadenerfolge blieben aus, die Qualität der Songs auf der Strecke. Immerhin spürt man, daß sie zumindest selber von den Liedern überzeugt ist — leider bringt das dem Zuhörer recht wenig. 08/15-Melodien in kuschelige Rhythmen gekleidet — beinahe so seicht wie Tony Marshalls Karneval-Plattheiten. Mit einem Wort: langweilig. Nur Fans dürfen zugreifen. *mg*

Columbia 471373 2
10 Tracks / 52:03 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Michelle Shocked: Arkansas Traveller

Konsequent inkonsequent: Michelle schockt Zufallskäufer und Fans mit immer neuen Stilrichtungen. Von Protestsongs über Swing-Titel bis zur Country-Heimeligkeit: Sie wechselt die Tonart wie andere ihre Agenten — und das aus Überzeugung. Was sie macht, hat Qualität und befriedigt selbst den Hardcore-Fan der jeweiligen Musikrichtung. Eine Stunde sympathische Lieder; mal zart, mal fetzig. *mg*

Mercury 512 101-2
14 Tracks / 58:08 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMIC



Fred Flamingo

Ein Geniestreich der Comickunst ist *Fred Flamingo* sicher nicht. Eigentlich schade, den Ren Lehner versteht sein Zeichenhandwerk und überzeugt durch einen sicheren Strich. Nur mit der Story hapert es ein wenig: "Das geheimnisvolle Unsichtbare" plätschert etwas gequält über die Seiten, der Humor klemmt ab und an. Vielleicht sollte Lehner nicht zeichnen und schreiben in Personalunion, sondern seine Stories einem externen Texter anvertrauen. *vw*

ISBN: **3-551-01351-9**
Texter/Zeichner: **Ren Lehner**
Verlag: **Carlsen**
Zirka-Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMIC



Tim & Struppi

Eines von Herge's klassischen Comicalben, *Tim & Struppi auf dem Mond*, wurde vom Carlsen-Verlag kurzerhand zum 3-D-Spiel- und Lesebuch umgemodelt. Statt Sprechblasen gibt's Textblöcke pur und bewegliche Papp-Inletts, auf denen wichtige Szenen aus dem Originalalbum nachgestellt sind. Obwohl sicherlich für kleinere Comicleser gedacht, ist der Sinn dieses 3-D-Pappkartons für die Zielgruppe eher fraglich. Wir lesen lieber das Comic. *mh*

ISBN: **3-551-12153-2**
Autor: **Hergé**
Verlag: **Carlsen**
Zirka-Preis: **29 Mark**
POWER-WERTUNG:
für Fans

LEVEL-2 PAUSE

Bevor Du im All den Obermotz triffst,

schau', welche Extrawaffen Du brauchst.



Bist Du bereit, ins All abzuheben, den Weg durch Labyrinthe zu finden, Mieslinge plattzumachen und Deine Freunde zu retten? Dann brauchst Du den zuverlässigen Kompass durch die ganze Welt der neuen Videospiele:

Video Games sagt Dir jeden Monat, was Dich vom Hocker reißt und was Du getrost vergessen kannst! Hart, aber fair checken wir die Angebote aller Hersteller. Testen, was Module für alle Systeme auf dem Kasten haben – super, gut, geht so oder naja. Und Du suchst Dir einfach aus, wo's langgeht bei Action und Jump 'n Run, bei Adventure und Sport, im Labyrinth oder in der Unterwelt.

Video Games – mehr Spaß für weniger Geld. Mit Tips, Tests und Tricks für Einzelkämpfer oder Teams. Schau' einfach nach.

Jetzt zum Preis von nur DM 3.-!

Ab 27.05.92 am Kiosk –

und jeden Monat neu!

Heuser/Moyer+Partner

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Air Support, Anleitung deutsch	64,-	Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Lemmings Anltg. dt.	64,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Lemmings Data-Disk 100 neue Level	49,-
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50	Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
Apidya, Anleitung deutsch	64,-	Lord of the Rings, Anltg. deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Battel Isle Datadisk deutsch	45,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Bird's of Prey, Handbuch dt.	78,50	Megalomania ist Samurai, Compilation	71,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Castles, komplett deutsch	71,50	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,-
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50	Perfect General, deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, komplett dt.	79,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	64,-
Deliverance, Anleitung deutsch	64,-	Police Quest III, komplett deutsch	74,50
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,-	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Dynablaster, deutsch	82,50	Project X, Anleitung deutsch	64,-
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,-	Rise of the Dragon, komplett dt.	74,50
Epic, Anleitung deutsch	67,-	Shadow Lands, Anleitung deutsch	71,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Fl. of the Intruder, Handb. dt. Rest	45,-	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Global Effect, Anleitung deutsch	79,50	Sim Earth, komplett deutsch	74,50
Gobliiins, Anleitung deutsch	69,-	Space Max, komplett deutsch	69,-
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	Space Shuttle, komplett deutsch	99,-
Harpoon 1.21, Handbuch deutsch	79,50	Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Heart of China, komplett deutsch	74,50	Spacial Forces, Handbuch deutsch	79,50
Humans, komplett deutsch	74,50	Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Super-Tatris, Anleitung deutsch	81,50
Larry III, komplett deutsch 1 MB	74,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50	Titus The Fox, Anleitung deutsch	64,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Jaguar XJ 220, Anleitung deutsch	64,-	Waqyne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Jim Power	+ a. A.	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
John Barnes, komplett deutsch	69,-	X-Copy Tools (neue Vers.)	
John Madden Football, Anleitung dt.	64,-	mit Hardware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Lemmings Anl. dt.	64,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Loom, komplett deutsch	75,-
Another World, Anleitung deutsch	64,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Bundesliga Manager professional	+ 74,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Castles, Anleitung deutsch	+ 71,50	Popoulous 2, Anltg. deutsch	71,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50	Powermonger Datadisk, Anltg. dt.	39,90
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Elvira II, komplett deutsch	74,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Fate Gates of Dawn, komplett dt.	74,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	79,50	Strikefleet, Anleitung deutsch	64,-
Flames, of Freedom, kompl. deutsch	82,50	Super-Tetris, Anltg. deutsch	81,50
Heimdall kpl. deutsch	74,50	Turtles II, Anleitung deutsch	64,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Zak McKracken, komplett deutsch	69,-
Knights of the Sky, Handbuch dt.	79,50	Weiteres ST-Games auf Anfrage	

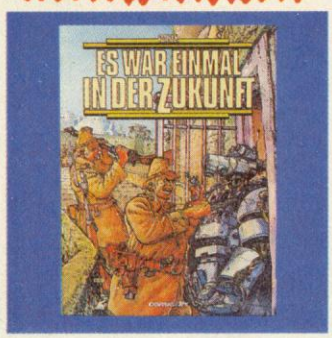
IBM

A-Train	a. A.	Red Baron, kompl. deutsch VGA	82,50
Aces of the Pacific, Handb. dt.	82,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
ATP, deutsche V ersion	112,50	Handbuch deutsch für dto.	22,50
B 17, Handbuch deutsch	99,-	P 38/P 80 für SWOTL je	33,90
Battle Isle Datadisk kpl. deutsch	45,50	HE 162 für SWOTL	39,90
Bundesliga Manager prof. dt.	74,50	Silient Service II, Handb. dt.	82,50
Civilization, komplett deutsch	95,-	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Conquest of the Longbow, kpl. dt.	82,50	Sim Earth, komplett deutsch	95,-
Darklands, Handbuch deutsch	99,-	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Dark Seed, komplett deutsch	89,-	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,-	Startrek, Handbuch deutsch	79,50
Dune, komplett deutsch	89,-	Storm Master, Anleitung deutsch	71,50
Elvira II, komplett deutsch	82,50	Super-Tetris, Anleitung deutsch	+ 81,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	89,-	Twilight 2000	+ a. A.
Epic, Handbuch deutsch	74,50	Ultima VII, Anleitung deutsch (386)	89,-
Eternam, deutsch	89,-	Ultima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.	89,-
F 16 Falcon 3.0 Handbuch dt.	99,-	Ultima Underworld, Anleitung dt.	89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-	Wing Commander II, komplett deutsch	95,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,-	Wing Commander II, Handbuch dt.	89,-
Heart of China VGA, kompl. deutsch	82,50	Wing Comm. II Speech Pack	39,90
Heroes of the 357 th, Handbuch dt.	79,50	Wing II Operation Disk I	49,-
Indiana Jones III, V GA-Vers. kpl. dt.	89,-	Wing Commander I De Luxe Edition	99,-
Jack Nicklas Signature Edition	82,50	Wizardry 7 engl. Version +	112,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel dt.	99,-	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Larry III, komplett deutsch	82,50	AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
Larry V, VGA komplett deutsch	82,50	AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	475,-
Laura Bow (SIERRA) kompl. deutsch	+ 82,50	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	279,-
Lemmings, Handbuch deutsch	79,-	Soundblaster pro Handb. deutsch	495,-
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	94,50	CD-ROM Chessmaster 3000	105,-
Links Courses: Firest., Bountif./Bay Hill/		CD-ROM Wing Comm. I m. Miss. I u. II	135,-
Pinehurst/Hyatt u. Barton Creek, je	44,-	CD-ROM Larry V	99,-
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50	CD-ROM Kings Quest V	99,-
MAD - TV, komplett deutsch	89,-	CD-ROM Larry V	99,-
Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50	CD-ROM Railr.-Tyc. u. M 1 Tk. je	99,-
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,-	CD-ROM Gunship I u. Midwinter I	119,-
NCAA Basketball	71,50	CD-ROM Illustrated Encyclopedia	149,-
Pacific Islands, Anleitung deutsch	74,50	CD-ROM Mammals (Säugetiere)	89,-
Planet's Edge	89,-	Weitere CD-Roms lieferbar	a. A.
Police Quest III, VGA kompl. dt.	82,50	3,5" Disketten ohne Aufpreis	
Powermonger, Handbuch deutsch	79,50	+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar	
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50	Änderungen vorbehalten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

COMIC

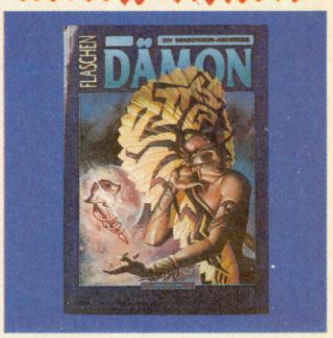


Es war einmal...

Verkehrter geht's kaum. Ohne auf Umschlag und Autorenname zu schauen, drängelte sich beim Betrachten der ersten Bilder vom bitterbösen Endzeitcomic *Es war einmal in der Zukunft* eine Comicgröße in den Sinn: Bilal. Völlig daneben getippt: Die herrlich morbiden und streckenweise ziemlich blutigen Bilder stammen aus der spitzen Feder von Zeljko Pahek. Mein persönlicher Favorit aus den drei Kurzgeschichten, die in diesem Band vereint sind: "Das eiserne Rad". *mh*

ISBN: **3-551-01901-0**
Autor: **Zeljko Pahek**
Verlag: **Carlsen**
Zirka-Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Flaschen Dämon

Action-pur für alle Shadowrunner bietet der Szenarienband *Flaschen Dämon*. Eure Runner spielen den Leibwächter für einen Taliskrämer. Der Händler segnet das Zeitliche, und Ihr steht alleine da, mit einem niedlichen kleinen Flaschendämon. Wer heil aus diesem Schlamassel herauskommen will, braucht jedes bißchen Grips, das er zusammenkratzen kann. 62 Seiten vollgepackt mit Infos, Karten und vorgefertigten Charakteren. Das Ganze ist komplett in Deutsch. *vw*

ISBN: **3-89064-707-3**
Autor: **James D. Long**
Verlag: **Fantasy Productions**
Preis: **24,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

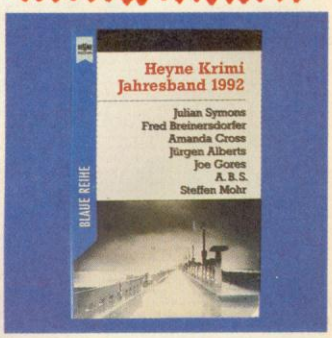


Chip Special — Sierra

Wie es sich für eine "ernsthafte" Computerzeitschrift gehört, ist auch das Sonderheft mit 15 Komplettlösungen zu schweren Sierra-Abenteuern etwas nüchtern ausgefallen. Dafür ist jeder Schritt doppelt und dreifach überprüft, und alle Karten stimmen bis aufs letzte I-Tüpfelchen. Wer mit dieser genauen Spielehilfe nicht zurechtkommt, hat selber Schuld. Leider hat die Kompetenz auch einen relativ hohen Preis. *vw*

ISBN: **3-8023-1176-0**
Autor: **Claus Vester**
Verlag: **Vogel**
Zirka-Preis: **29 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

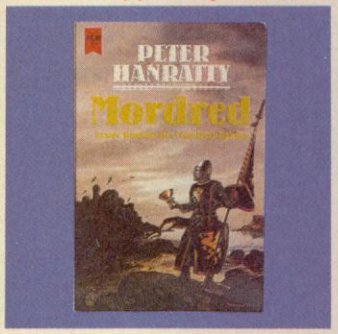


Krimi Jahresband 1992

Gleich 21mal darf sich der Krimi-Freak seine geliebte Dosis Verbrechen geben: In Heynes frisch-blutigem Sammelband tummeln sich nicht nur einige bekannte Größen ihres Faches (Amanda Cross, Breinersdorf), sondern viele neuzuentdeckende Sumpfblüten. Zahlreiche kleine Kriminalzeitbomben mit literarischem Nachbrenneffekt in einer unverbrauchten Sammlung — Mörderherz, was willst du mehr? *vw*

ISBN: **3-453-05457-1**
Herausgeber: **Bernhard Matt**
Verlag: **Heyne**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Mordred

Wohl kaum eine andere populäre Volkssage diente so vielen Autoren als Vorlage für einen handfesten Fantasy-Roman wie die Legende um König Arthus und die berühmte Tafelrunde. Begnügten sich die meisten literaischen Werke damit, die Story aus der Sicht von Arthus zu erzählen, gibt's zwei Romane, die den Stoff aus dem Blickwinkel der angeblichen Bösewichter aufrollen.

In Marion Zimmer Bradleys Esoterikschinken *Nebel von Avalon* kommt Morgana, auch Morgaine, zu Wort, die in den meisten anderen Büchern als ekliges Hexenweib dargestellt wird. Bei Peter Hanratty ist *Mordred*, Sohn einer inzestuösen Leidenschaft von Morgaine (heißt hier Morgause) und König Arthur, der Hauptakteur. Mit Mordred, Königsmörder in der Sage, ist auch in Hanrattys Adaption nicht gut Kirschen essen. Der helle Bursche, der am Königshof aufwächst, heckt nicht nur allerlei Streiche aus, sondern ist besonders wißbegierig. Mordred, der gerne mal einen, an Arthurs Hof verpönten, römischen Philosophen liest, Griechisch und Latein in Wort und Schrift beherrscht, ist den dumpfbeuteligen, königstreuen Analphabeten zu rebellisch und zu schlau. Papa Arthur sucht händeringend nach einer Beschäftigung für den quirligen Mordred, die ihn möglichst aus der Reichweite des Königsschlosses hält. Eine Aufgabe für Mordred ist schnell gefunden: Er soll den Heiligen Gral finden und in die Königsburg schaffen.

Arthur-Puristen werden sich angesichts des phantasievollen Lesestoffs die Haare raufen. Alle Figuren der Sage tauchen zwar in dem auf drei Bände verteilten *Mordred*-Zyklus auf, haben aber kaum etwas mit den Originalhelden zu tun. Merlin ist ein zänkischer und besserwisserischer alter Narr, Arthur eine tumbe Niete und unfähig sein Reich zu regieren, Lancelot ein Aufschneider und geiler Bock. *Mordred* ist sicher kein Meilenstein der Fantasy-Literatur, für unterhaltsame Schmöckerstunden ist die Trilogie aber auf alle Fälle gut. *mh*

ISBN: 3-453-05414-8
Autor: Peter Hanratty
Verlag: Heyne
Zirka-Preis: 10,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KAUFVIDEO



Best of MGM Classics

Ein Leckerbissen ganz besonderer Art steht allen Filmfreaks ins Haus: Warner Home Video bringt bis Juni zehn ihrer größten Filmerfolge in einer neuüberarbeiteten Kaufedition zum günstigen Preis auf den Markt. Daß man dabei auch vor Schmalz und Kitsch nicht zurückschreckt, bezeugen solche Highlights wie *Doktor Schiwago* und *Vom Winde verweht*. Wer weniger auf große Gefühle und dafür mehr auf bombastische Kulissen steht, wird mit den beiden Sandalen-Klassikern *Ben Hur* und *Quo Vadis* exzellent bedient.

Ein ganz heißer Sammelanwärter ist Stanley Kubriks *2001 Odyssee im Weltraum*. Auch nach über 20 Jahren hat diese Revolution des Science-fiction-Genres nichts von ihrer Faszination und hypnotischen Ausstrahlung verloren. Kubrik, bekannt als absoluter Kinofanatiker, arbeitete über drei Jahre an diesem Epos, sprengte dabei jede Budget-Planung und schuf ein Meisterwerk. Was hier an Tricktechnik abgebrannt wird, hat fast alle Regisseure beeinflußt, Lucas und Spielberg eingeschlossen. Nicht umsonst war Special-Effects-Guru John Dykstra verantwortlich für das Visuelle.

Ein Meisterwerk ganz anderer Art und ebenfalls in der Warner-Edition ist Roman Polanskis *Tanz der Vampire*. Niemals zuvor und selten danach konnte man bei einer Vampirgeschichte so hemmungslos ablachen: Der Meister tritt selbst in einer tragenden Rolle auf und muß sich den amourösen Annäherungsversuchen eines Vampirs erwehren. Polanski hat in seiner Genreparodie so ziemlich alles auf die Schüppe genommen, was der Horror-Gemeinde lieb und teuer ist. Ein Muß für Film-Fans.

Wer Klassiker ohne Werbeeinblendungen, den zerstückelten Versionen des Kommerzfernsehens vorzieht, kann jetzt hemmungslos aus dem vollen schöpfen. Jeder der insgesamt zehn Filme ist bedenkenlos zu empfehlen und für jeden Geschmack ist garantiert etwas dabei. *VW*

Video-Anbieter: Warner Home Video
Zirka-Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will ____ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name , Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

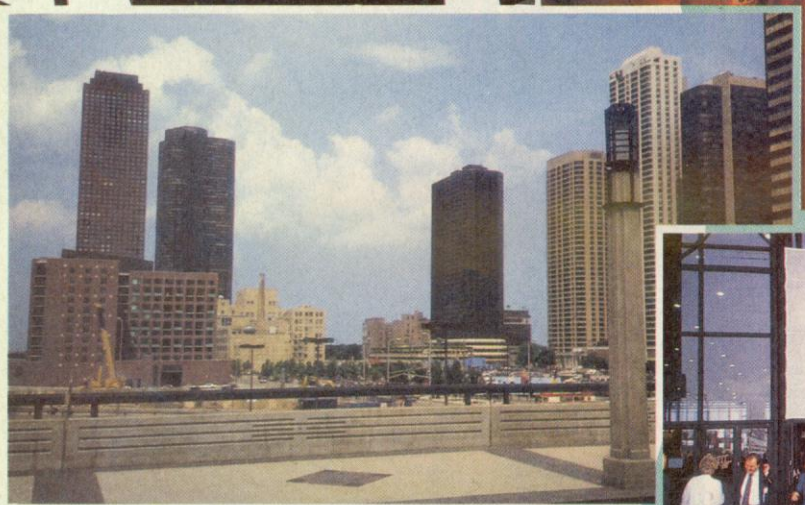
Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5



Er kehrt zurück: *Batman 2* muß zeigen, daß er nichts verlernt hat.

Leather Godesses of Phobos 2: Der Nachfolger zum Humorklassiker sprengt den Rahmen.





Chicago live: Alles über die CES-Show.

Vier Wochen müßt Ihr noch auf die neueste Ausgabe der *POWER PLAY* warten. Prall gefüllt mit kritischen Tests, heißen Tips und frischen Infos liegt die *POWER PLAY* ab dem 15. Juli am Kiosk. Martin und Michael sind für Euch in die krisengeschüttelten USA gebraust, um von der **CES-Messe** in Chicago die vielversprechendsten Spieletitel mitzubringen. Alles über die Herbstknüller findet Ihr in unserem ausführlichen Messebericht. Wahrscheinlich mit dabei: Die ersten Bilder von **X-Wing,** dem heißersehnten Star-Wars-Simulator von Lucasfilm Games.

Batman is back: Der Rächer im Fledermauskostüm kehrt in **Batman 2** zurück. Namhafte Softwarefirmen haben sich die fetten Lizenzen für Spielumsetzungen geschnappt. Wir schauten uns Film und Spiele genauer an. Aus Deutschland kommt ein hochkarätiges Amiga-Ballerspiel, das der Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Was dran ist am *Turrican*-Killer, verraten wir Euch in vier Wochen. Auch die Software-Sexwelle schwappt immer höher: Vollbusige Schönheiten und anzügliche Witze gehören in dem Infocom-Adventurespektakel **Leather Godesses of Phobos 2** zur Tagesordnung.

POWER PLAY

8

erscheint am 15. Juli 1992


TBIRD
MADE BY AQUARIUS
POWER-GETWG: i386|SX-25 INTEL, 2MB, HD 50MB (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR DER PROFI- UND FUNCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS.
intel inside
Mad TV
MONKEY ISLAND 2
2999.-
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTERDISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEI HOLTKÖTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIC-CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.
ASI COMPUTER

Marlboro Lights



L 4/92

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)