7/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Die Nr.1 der Computerspiele- und Videospiele-Magazine

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-



Seemannsgarn

PIRATES! GOLD

Das Enter-Epos auf neuem Kurs

FREDDY PHARKAS

High-noon: Al Lowe im Wilden Westen

Talk im Teich

BULLFROG

Alles über das Erfolgsteam

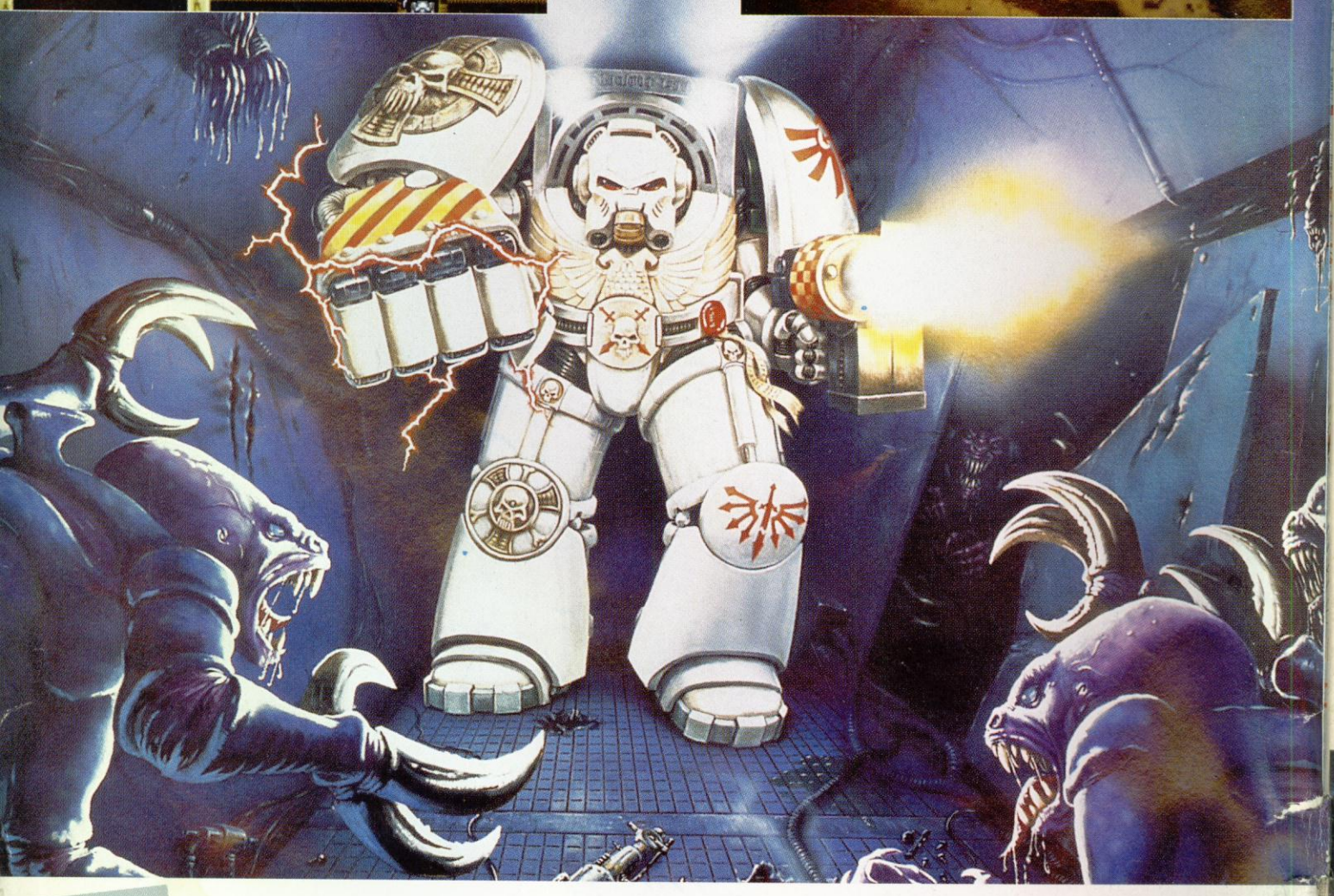
Saugnapf lebt

Day of the Tentacle

Im Test: Der Maniac Mansion-Nachfolger

"AUFREGUNG UND SPANNUNG - DAS IST SPACE HULK™"







Ein riesiges Raumschiff gleitet durch den Weltraum. In den dunklen Tiefen des Labyrinths wartet der Schrecken: Tausende von Genestealern™, sechsarmige, blitzschnelle Aliens aus der Hölle. Übernehmen Sie das Kommando über einige furchtlose Space Marines®.

Ein Genestealer™ stürzt sich in erschreckend schneller 3D-Action kreischend auf Sie zu, und Ihre Kanone macht einen ohrenbetäubenden Lärm. Aber keine Angst - Ihr Bildschirm wird nicht explodieren...

Überlegen Sie schnell, und planen Sie Ihren nächsten Schritt sorgfältig...

GAMES WORKSHOP®

WARHAMMER 40,000

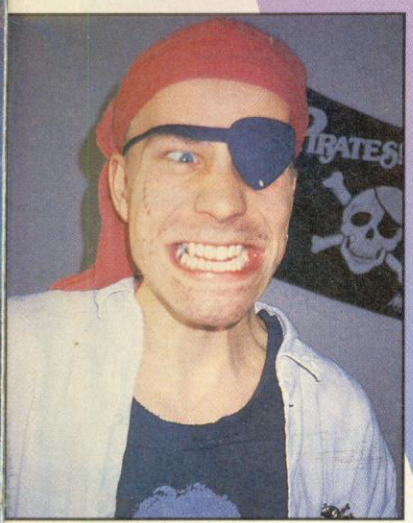
ELECTRONIC ARTS®

Warhammer 40,000, Space Marine und Games Workshop sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Space Hulk und Genestealer sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Alle Graphik © Games Workshop Ltd. Lizenzgebrauch. FreezeTime ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Software © 1993 Electronic Arts.

Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh

intern

Seemannsgarn



Schwarzbart wir kommen: Der grausige POWER-Pirat.

Wer derzeit unsere Redaktionsräume anläuft, fühlt sich unversehens in die Karibik versetzt. Durch die Büros weht eine steife Salzbrise, Knut sammelt Kokosnüsse, Michael läßt sich einen Teerzopf wachsen und Christian schläft nur noch in der Hängematte. Mit einem Wort: Die Piraten sind los. Was es mit dem geheimnisvollen Südseezauber auf sich hat und wie ein *POWER PLAY*-Musterpirat auszusehen hat, das erfahrt Ihr weiter hinten im Heft.

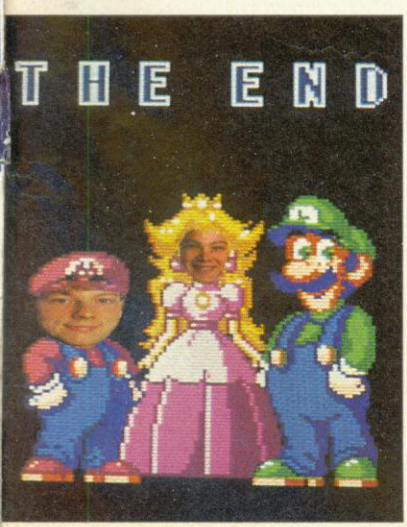
Nur wenige Seemeilen mußte dagegen Sönke zurücklegen. Er überwand, wasserdicht verpackt, die Nordsee und besuchte auf der britischen Insel Peter Molyneux und sein Erfolgsteam. Angeregt durch einen entspannten Pub-Besuch plauderten die "Bullfrog"-Programmierer aus dem Nähkästchen und verrieten dem aufmerksamen Redakteur ein paar Firmengeheimnisse.

Das Bullfrog-Team mit Chef und Frosch.



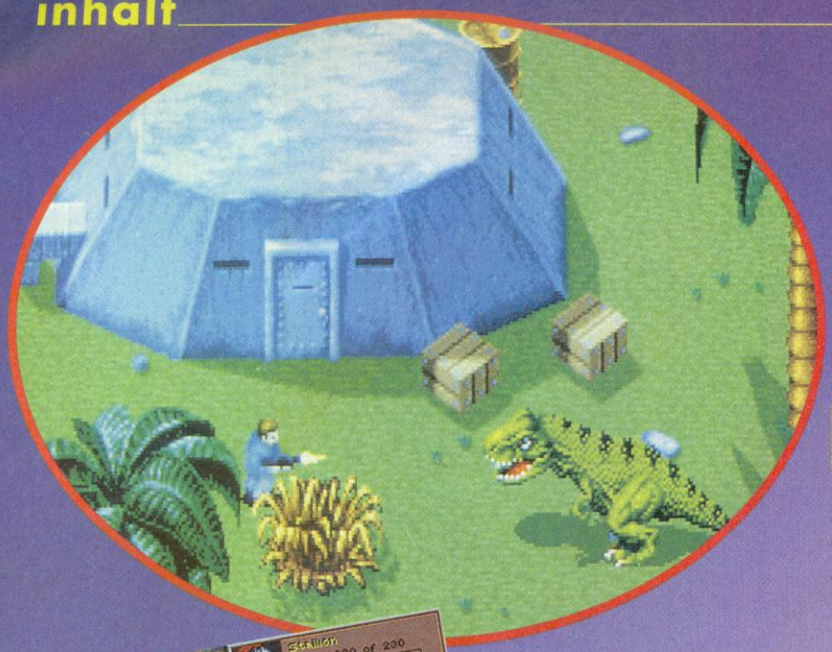
Geheimnisse ganz anderer Art werden in Zukunft von "Doc Düse", alias Christian von Duisburg aufgedeckt. Unser Redaktionsschrauber berät in einer eigenen Rubrik bei allen Hardware-Fragen. Ob Ihr zu Hause mit Amiga, PC, Spektrum oder Cray, spielt ist uns dabei völlig egal - Eine Flaschenpost mit Eurem aktuellen Problem genügt und "Doc Düse" schraubt los.

"Und wenn es ein Junge wird, dann soll er Mario heißen..." Martin Gaksch hat endlich seine Prinzessin Toadstool gefunden und zieht sich in den wohlverdienten Ruhestand zurück. Wir wünschen ihm auf dem weiteren Lebensweg alles Gute



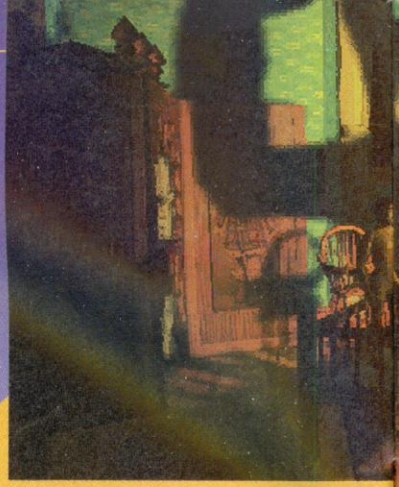
Mast- und Schotbruch wünscht Euer

Power-Play-Team



42

Rat mal, wer zum Essen kommt: The 7th Guest



124

Die Dinosaurier werden immer trauriger: Jurassic Park von Ocean

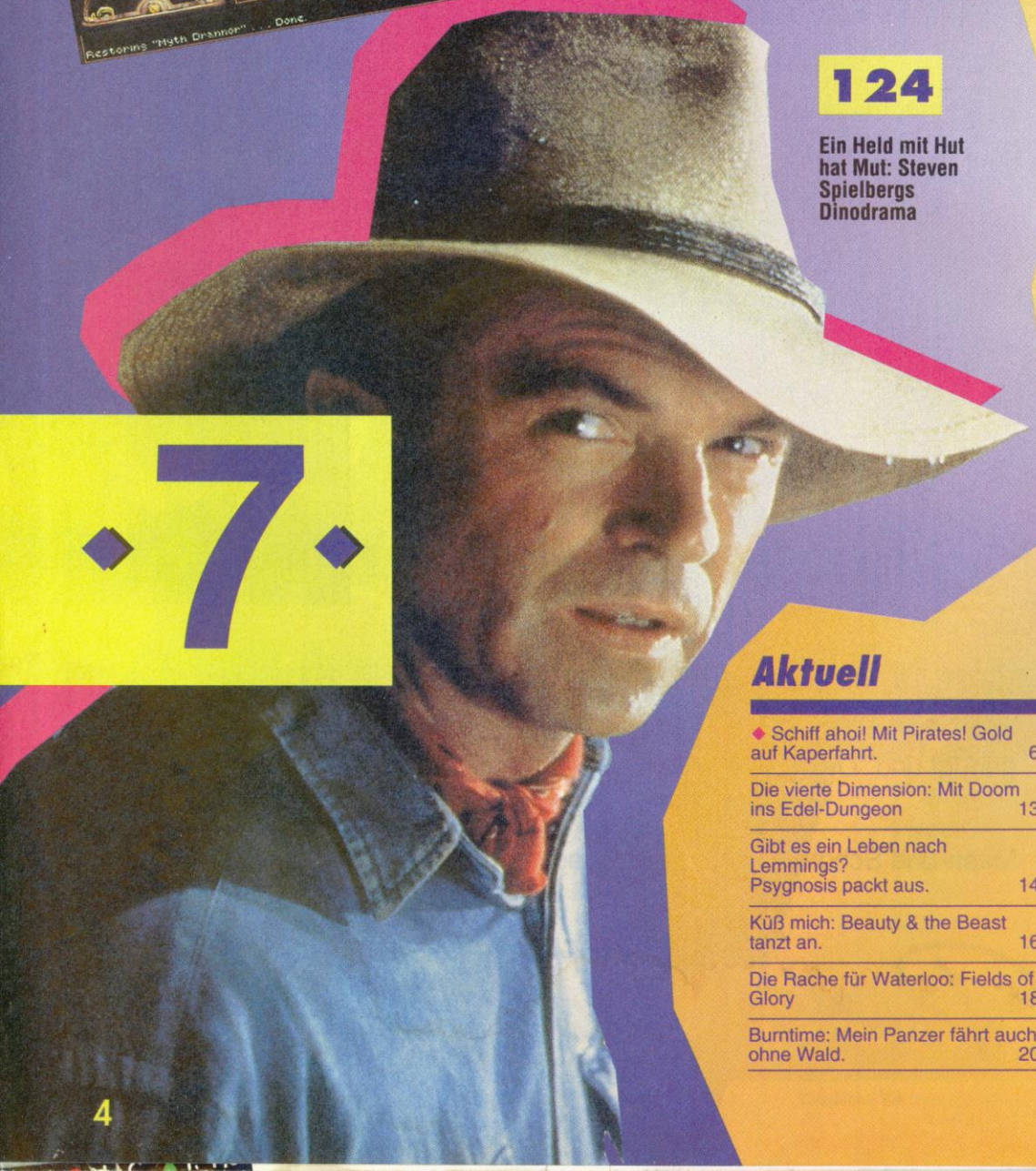


52

Schau mir in die Augen, Kleines: Eye of the Beholder zum Dritten

124

Ein Held mit Hut hat Mut: Steven Spielbergs Dinodrama



7

Höchst hinterhältig: Lustiges Söldnerleben mit Ambush. 22

News 24

◆ Von Frosch zu Frosch: Bullfrog im Gespräch 32

Unter der Lupe

◆ Interview: Al Lowe 108

Stephen und die Dinos: Jurassic Park 124

Roboterträume: Fischertechnik 128

Rubriken

Editorial 3

So bewerten wir 40

Hitparade 39

Leserbriefe 133

Leserumfrage 139

Doc Düse 86

Modem-Allerlei 132

Nippon Corner 110

Strategie Guides 145

Headware: Multimediale Infos 147

Vorschau auf die kommende Ausgabe 150

Impressum 85

Inserentenverzeichnis 85

Aktuell

◆ Schiff ahoi! Mit Pirates! Gold auf Kaperfahrt. 6

Die vierte Dimension: Mit Doom ins Edel-Dungeon 13

Gibt es ein Leben nach Lemmings? Psygnosis packt aus. 14

Küß mich: Beauty & the Beast tanzt an. 16

Die Rache für Waterloo: Fields of Glory 18

Burntime: Mein Panzer fährt auch ohne Wald. 20

Computerspieletests

Betrayal at Krodor 56

Carmen in Space 49

Chess Maniac 98

◆ Day of the Tentacel 44

Eye of the Beholder 3 52

◆ Freddy Pharkas 46

Legend 2 54

Prince of Persia 100





Space Hulk	58
Syndicate	50
The 7th Guest	42
Traps & Treasures	102
Kurztests Computerspiele	
Ancient Art	104
Battle Isle Data Disc 2	104
Eco Quest 1	104
Fallen Empire	104
Jurrasic Level	104
Nippon Safes	104
Tom Landry	104
Tony LaRussa	104
Vikings	104
Woodys World	104

Videospieletests

Shining Force	112
Super Bomber Man	114
TecmoBasketball	120
Twin Bee	116
Handhelds	
Kid Dracula	123
Leathal Weapon	122
Mega Man 3	123
Robin Hood	122

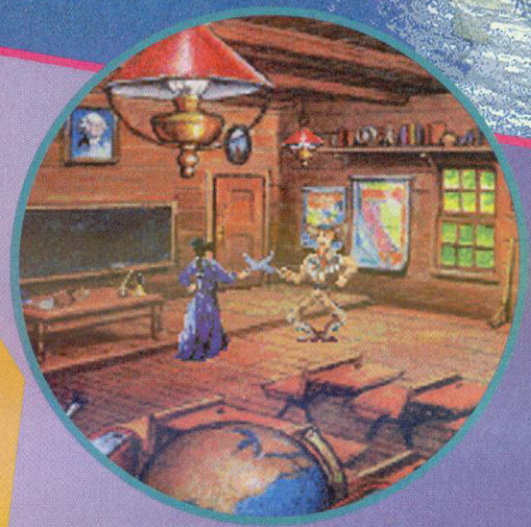
Powertips

Computerspieletips	
Alien breed Special Edition	62
Lionheart Endgegner	67
Lirpa Lirpa	67
Populous 2	71
Risky Woods	62
Street Fighter	62
Stunt Island	68
Superfrog	62
The Chaos Engine	62

Veil of Darkness	76
X-Wing	73
Videospieletips	
Bomberman '93 (PCE)	84
Dragon's Fury/Devil Crush (MD)	81
King Arthur's World (SNES)	84
Lemmings (GG)	81
Looney Tunes (GB)	79
Starfox (SNES)	79
Super Strike Eagle (SNES)	83
Tiny Toons Adventure (MD)	79
Top Gun (GB)	83
Wars (SNES)	81
Player's Guide	
Chaos Engine	93

6

Die Ratten verlassen das sinkende Schiff – wir nicht: Pirates! Gold



46

Die Waffen einer Frau: Freddy Pharkas wehrt sich

112

Flammendes Inferno: Shining Force bringt das Mega Drive in Wallung

·93·



Pirates



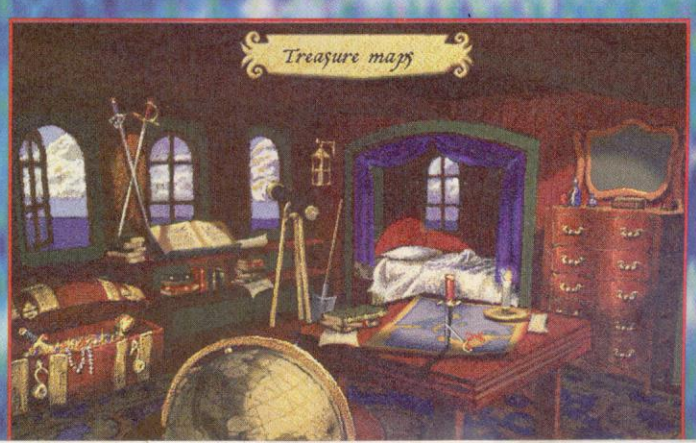
Klar zum Entern! Nachdem Microprose Kultspiele wie *Gunship* neu aufgelegt hat, macht sich jetzt der Kanonenklassiker seeklar: In Kürze läuft *Pitrates! Gold* vom Stapel.

Kanonensalven krachen in die Takelage und zerfetzen den Bugmast unserer frisch reparierten Galeone. Das folgende Scharmützel auf dem Deck des gegnerischen Schiffes fordert unter den eigenen Mannen einige Opfer, dank des aufopferungsvollen Einsatzes des Kapitäns ist der Kampf jedoch schnell vorbei und die geenterte Bark wird nach allen Regeln der Kunst geplündert.

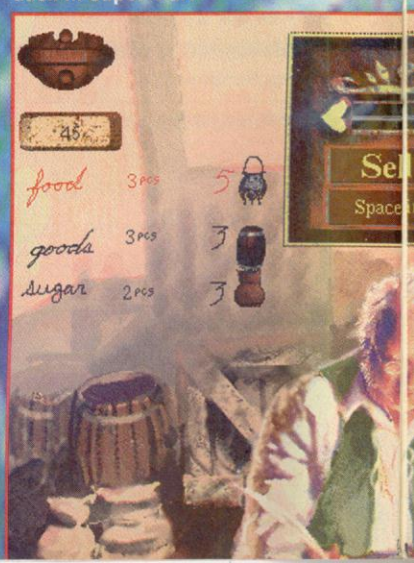
Eine Szene wie sie vor rund 400 Jahren auf See und vor nur 6 Jahren auf Dutzenden Computermonitoren üblich war. Als Ende 1987 *Pirates!* für den C 64 vom Stapel lief, schwang wenig später fast jeder C-64-Fan den Säbel und erforschte die Karibik. Ausgeheuerte C-64-Kapitäne dürfen das Piraten-Flaggschiff anno 1993 erneut besteigen: *Pirates! Gold* setzt noch diesen Sommer die Segel und nimmt vorerst PC- und Mega-Drive-Kapitäne unter Beschuß. Spielerisch bleibt bei *Pirates! Gold* alles beim alten. Wieder besteigen wir zu Beginn einen abgewrackten Segler und versuchen mit einer Hand voll harter Männer und einer gehörigen Portion Glück die Karibik zu unterwerfen. Ob wir während unserer Piratenkarriere diverse Seemächte unterstützen wollen, liegt dabei allein an uns. Außer Prestige und Ehrentiteln winkt ab und an sogar die Gunst einer reichen Gouverneurs-Tochter.



Oben entern unsere Mannen das gegnerische Schiff, unten zeigt sich die Kapitänskajüte in schönster SuperVGA-Pracht



Kauf mich! Der Händler strahlt auch in Super VGA



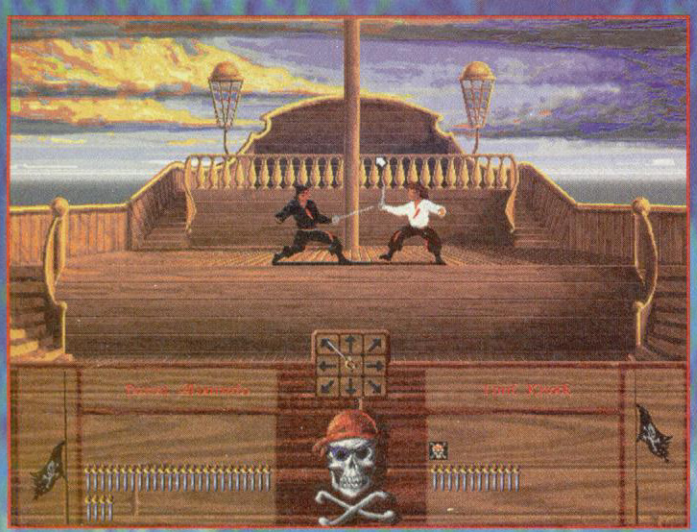


Der Unterschied: Rechts die klassische 8-Bit-Version und oben die PC-Variante *Pirates! Gold*.

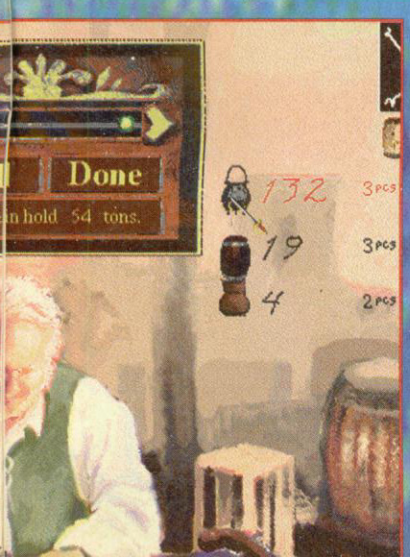
Treffen wir auf hoher See ein anderes Schiff, bleibt es uns überlassen, ob wir es kapern oder in Frieden ziehen lassen. Wie im Original-*Pirates* wird eine Auseinandersetzung mit einem zünftigen Kanonenduell begonnen, bei welchem Mannschafts- und Mastzahl dezimiert werden, und gipfelt in einer zünftigen Klopperei an Bord. Erbeutete Waren und Schiffe lassen sich im nächsten Hafen gewinnbringend verschleudern. Da die Händler in den Städten unterschiedliche Preise zahlen, läßt sich auch mit ausdauerndem Feilschen ein wenig Geld hinzuverdienen. Am gewinnträchtigsten erweist sich jedoch die "Treasure Fleet" und der "Silver Train". Hier müßt Ihr Euch vorher jedoch kräftig über den Terminplan der Goldschiffe (Wann sind sie wo?) informieren.

Feindliche Städte lassen sich wie Schiffe ausrauben und mit einem Gouverneur unserer Wahl bestücken.

Die Eigenschaften, die *Pirates* zum Klassiker werden ließen, liegen auf der Hand: Dieser lang motivierenden Mischung aus Action-, Handels- und Strategiespiel mit einem ordentlichen Schuß Adventure konnte selbst der ausgekochteste Seebär nicht widerstehen. Ob *Pirates! Gold* dem Klassiker Paroli bieten kann, erfahrt Ihr in einer unserer nächsten Ausgaben. Erste Bilder sprechen jedoch für sich: Atmosphärische Grafiken in Super VGA und viele gerenderte Animationen sorgen für seemännische Vorfreude. *kn*



Piekst du mich, piek ich dich! Via Maus steuern wir unsere Fechtkunst.



Berühmt und berüchtigt: historische Freibeuter

Der Enthauptete

"Wer? Störtebeker?" Bei dem Namen Störtebeker zucken einige Menschen unwissend die Schultern, andere assoziieren ihn mit dem berühmten Ostsee-Eisbecher mit Apfelmus – An die zahlreichen Entertaten des "Schrecken der Nordsee" kann sich kaum noch ein Mensch erinnern. Allerdings erschreckt sein spektakuläres Ableben noch heute kleine Kinder: Während sein Kopf nach der Enthauptung ziellos durch die Gegend rollte, wankte der Rumpf noch einige Meter entlang seiner Mannschaft. Jeder Pirat, an dem er vorbeikam, wurde freigelassen - Der Sage nach konnte einer dieser Piraten seinen Nebenmann nicht leiden und stellte dem kopflosen Störtebeker ein Bein.

Name	Klaus Störtebeker
Alter	In den Wechseljahren
Jagdgebiet	Nordsee, Ostsee
Risikofaktor	Keiner (momentan kopflos)



Die Bammelbande

"Wasse'fah'zeug 'echts hinte' uns!" Volle' Vo'f'eude meldet de' sp'achgestö'te Ausguck das Auftauchen eines Schiffes am Ho'izont – Doch die F'eude auf luk'ative Beute ist nu' von ku'ze' Daue': "Oh Sch'eck! Schaut nu'! Die Gallie'!" – Die Reiselust von Asterix und Obelix wurde diesen Piraten schon allzu oft zum Verhängnis. Der bizarren Besatzung ist kein Erfolg vergönnt: Der rothaarige Kapitän, der einbeinige Lateiner oder der chinesische Schlitzer - Alle werden von den zaubertrankgestählten Galliern verdroschen. Völlig desillusioniert versuchten sie sogar, ein bürgerliches Leben zu führen: Sie haben ihr gestrandetes Schiff zum Feinschmeckerrestaurant umgebaut.

Name	Unbekannt
Alter	Zwischen 8 und 80
Jagdgebiet	Küste von Aremorica
Risikofaktor	Keiner (versenken eigenes Schiff)



Der Einäugige

Wer hatte die Seemacht zu Beginn des 18. Jahrhunderts? Die Flotte der Spanier und der Engländer umfaßte zwar Hunderte stolzer Kriegsschiffe, doch alle lebten in ewiger Angst vor einem einzigen Mann: Dem roten Korsaren, dem Teufel der Karibik. Zusammen mit dem hünenhaften Baba und dem beschlagenen Dreifuss kreuzt der diabolische Haudegen auf seinem Totenkopf-beflaggten Zweimaster "Schwarze Falke" über die sieben Weltmeere und erlebt ein Abenteuer nach dem anderen, trifft hübsche Damen der Gesellschaft und rettet kleine Kinder. Diese brillante Comicserie von Jean-Michel Charlier und Victor Hubinon dient auch als Vorbild für die zuvor vorgestellten Asterix-Pechpiraten.

Name	Der rote Korsar
Alter	Undefinierbar
Jagdgebiet	Karibik
Risikofaktor	Gnadenlos, bei attraktiven Damen gutmütig



Die Pechmarie

Er hat beim Weitspuckwettbewerb gewonnen, er hat die furchtlose Schwertmeisterin bezwungen, er hat den schauderhaften Piratenkapitän LeChuck besiegt und er hat eine waschechte Gouverneurin geküßt – Der abenteuerliche Lebenslauf von Guybrush Threepwood liest sich wie eine tadellose Erfolgsgeschichte. Warum hat der junge Pirat aus der Feder von Ron Gilbert trotzdem diesen Unglücksnimbus? Etwa weil er beim Anblick von schönen Frauen die Worte verliert oder wegen seines unbeholfenen Augenaufschlags? Wie dem auch sei, Guybrush hat seine Abenteuer ohnehin nur geträumt – In Wahrheit ist er der ganz normale Junge von Nebenan.

Name	Guybrush Threepwood
Alter	Zirka 20 Jahre
Jagdgebiet	Melee Island, Monkey Island, Scabb Island, Booty Island, Phatt Island
Risikofaktor	Keiner (nett und verträumt)



Schlemmereien

Wenn uns nach getaner Arbeit der Hunger packt, düsen wir schnell am "Drive In" vorbei, schieben uns eine Drei-Minuten-Pizza hinter die Kau-Leiste oder erhitzen dank Microwellentechnik ein paar knackige Würstchen. Mit solchen lukullischen Novitäten würde man einen Piraten sicher nicht aus der Hängematte locken. So einem kernigen Seebären, der seine Tage mit Plündern, Brandschatzen und Fechten verbringt, steht der Geschmacksinn nach einer herzhaften Vollwert-Mahlzeit. Eine solche Seefahrer-Leckerei ist **Labskaus**. Der Anblick dieser Schlemmerspeise ist vor allem für Binnenland-Bewohner ein echtes Erlebnis. Bei dem dampfenden roten Matsch, in dem undefinierbare Stücke von Fisch und Gurken schlummern, verschlägt es vielen Landratten - unberechtigter Weise - den Appetit. Wer sich erstmal von der optischen Begegnung der dritten Art erholt hat, findet Gefallen an dem Piratenleibgericht.Für alle Hobbyköche, die im Kreise der Seefahrerkollegen ein zünftiges Mahl bereiten wollen, haben wir hier das redaktionserprobte Labskausrezept (für 16 Personen und einen Papagei).

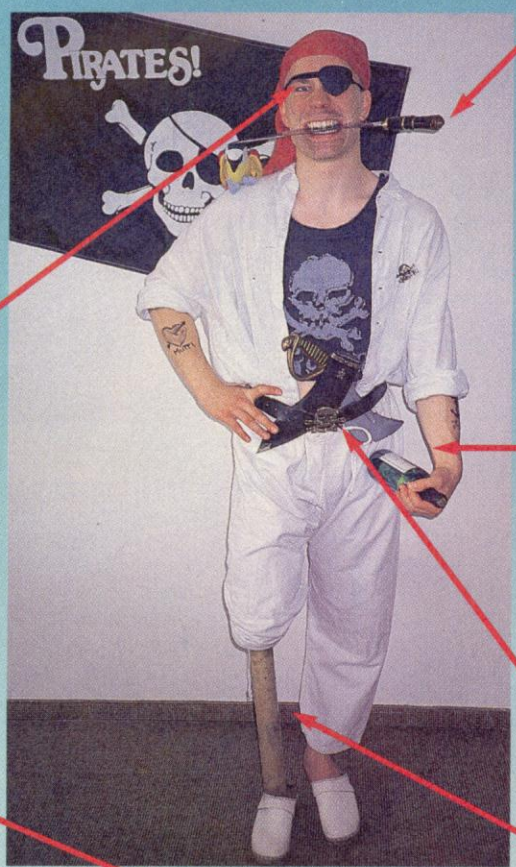
2kg gepökeltes Rindfleisch
2kg Salzkartoffeln
8 Eßlöffel Schweineschmalz
8 Zwiebeln
Ein Eimer Bismarckhering
(Matjes geht auch!)
16 Spiegeleier
12 Gurken
Ein Faß Rote Beete



Das Fleisch und die Kartoffeln kochen. Das Fleisch durch den Fleischwolf drehen, die Kartoffeln in kleine Stücke schneiden, oder zerstampfen. Beides dann zusammen mit kleingehackten und angedünsteten Zwiebel vermischen. Den Hering in Stücke schneiden und unter die Masse heben.Die Gurken kleinschnippeln und ebenfalls darunterrühren. Oben noch das Spiegelei drauf und fertig ist das Mahl.

Wir basteln uns einen Freibeuter

Piraten wachsen nicht auf Palmen. Bevor so ein harter Kerl zum Schrecken der sieben Meere wird, heißt es ihn hegen und pflegen. Nur durch eine anspruchsvolle Diät, der passenden Ausrüstung und wohlgesetzten Akzente in der Kleidung wird aus einem Süßwasserkapitän ein Rauhbein, das weder Tod noch Teufel fürchtet. Am Beispiel von Hein Düs, Leichtmatrose auf der Powerkaravelle Playmargharita, zeigen wir Euch wie es geht. vw



Kopfbedeckung

Auf einem Segelschiff ist der CW-Wert von entscheidender Bedeutung. Ohne günstige aerodynamische Form des Piratenkopfes stehen Groß-Brambrasse und Vor-Royalgording im Lee und der Klipper dümpelt in der Fla,ute. Der Pirat verzichtet deshalb gänzlich auf Haarbewuchs oder versteckt ihn, wie im vorliegenden Fall, unter einem roten Piratentuch.

Augenklappe

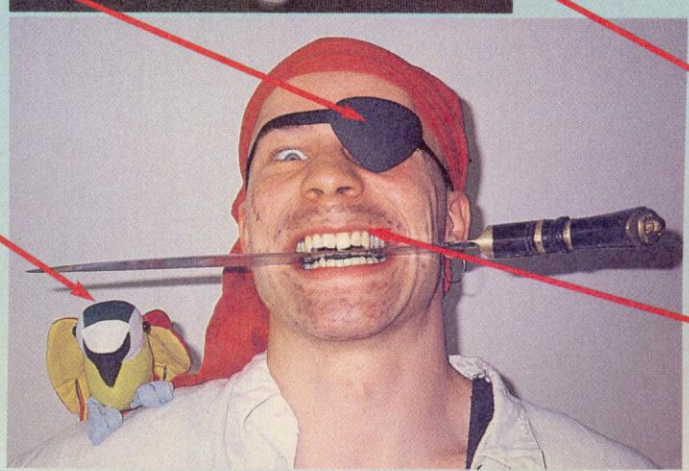
Im Durchschnitt besitzt das gewöhnliche Wasserschlitzohr nur noch ein Auge. Das andere sticht er sich schon in jungen Jahren mit dem Löffel seines Grog-Glases aus. Das verbleibenden Auge entwickelt enorme Fähigkeiten und ist in der Lage jeden Weiberrock auf drei Seemeilen Entfernung zu orten.

Papagei

Der Seemann muß lange Monate ohne Eheweib auskommen und sucht frühzeitig für Ersatz. Sobald die erste Karibikinsel angelaufen wird, tauscht er dort bei der lokalen Bevölkerung einen Papagei gegen ein paar Glasperlen. Der bunte Vogel sitzt nomalerweise auf der rechten Schulter des Piraten und stößt von dort wilde Beschimpfungen und unsinnige Befehle aus.

Bart

Der Pirat hat einen Bart oder bemüht sich zumindest um einen. Das Haarkleid im Gesicht macht ihn furchtbarer und schreckt Witwen und Waisen schon frühzeitig ab. Sind die Stoppeln durch Seeluft und Meerwasser ausreichend gehärtet, benutzt er sie zum Schärfen seines Piratenmessers.



Piratenmesser

Der Vorläufer des Schweizer Armeemessers wird für gewöhnlich zwischen den Zähnen getragen und stört so nicht beim Entern und Schänden. Vorsicht, unbedingt die scharfe Seite der Klinge nach außen tragen, damit es nicht zu unschönen Unfällen kommt. Das Messer ist meist verrostet und richtet deshalb beim jeweiligen Gegenüber zusätzlichen Schaden durch Blutvergiftung an. Wird alternativ zum Stullen schmieren oder zur Maniküre eingesetzt.

Gürtel

Hier bewahrt der Pirat sein Werkzeug auf. Enterhaken, Schleifstein und Kautabak sind so jederzeit erreichbar. Wird die Lage brenzlig, das heißt, am Horizont taucht ein Verband englischer Linienschiffe auf, verplempert der Pirat nicht wertvolle Zeit mit Seesackpacken, da sein gesamter Hausstand schon im Gürtel steckt.

Matrosenanzug

Ein heikles Thema, auf das man den Piraten besser nicht anspricht, wenn einem das Leben lieb ist. Der Matrosenanzug ist auch der eigentliche Grund, warum der Pirat böse und gemein geworden ist. Während andere Kinder nach Herzenslust im Dreck spielen durften, mußte der Pirat abseits stehen und durfte sich nicht schmutzig machen.

Rumflasche

Ohne das nötige Quantum Rum ist der Pirat nicht einsatzfähig. Umsichtige Kapitäne sorgen deshalb für stetigen Nachschub an Alkohol, der alternativ auch zum Abbeizen geteerter Planken oder zur Abschreckung von Haifischen eingesetzt wird. Der Grog des Piraten besteht aus erhitztem, 99% reinem Alkohol, versetzt mit einer Prise Rohrzucker aus Kuba. Leere Buddel werden von Schiffbrüchigen gerne als Flaschenpost eingesetzt oder dinen zur Aufnahme von Buddelschiffen – maßstabgetreuen Miniaturen des Piratenschiffes.

Holzbein

Der Pirat hat einen festen Standpunkt. Während das Spielbein aus Fleisch und Blut nur leicht auf dem Deck aufliegt, wird das Holzbein fest mit den Planken verankert. So kann unser Klabautermann auch heftigste Dünung unbeschadet überstehen. Leichtmatrose Düs zeigt uns das Standardmodell Buchenholz Natur. Verwegene Naturen greifen zu extravaganteren Kreationen, etwa aus *Mahagoni* oder zu unserem Sondermodell "Burkhard" aus feingemaserter Esche.

Zähne

Sind gelb und fallen oft aus, da der Pirat nicht besonders pfleglich mit ihnen umgeht. Er kümmert sich weder um Zahnhygiene noch gurgelt er regelmäßig.

ESCOM® AKTUELL

COMPUTER FÜR RECHNER.

PC-Doping mit ESCOM!

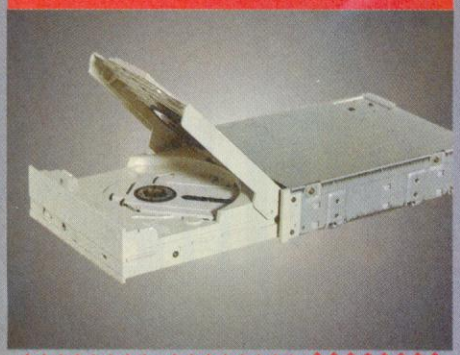


Multimedia in fast jedem PC gefunden!

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

Sound und Vision für jedermann:

Mitsumi CD-ROM LU005S



Mitsumi CD-ROM LU005S
▶ einfaches Handling ohne Caddy ▶ 32KB Puffer für Geschwindigkeit ▶ unterbrechungsfreier Bildaufbau ▶ schneller 16 Bit Controller ▶ MPC-Norm / High Sierra und Audio CD ▶ unterstützt die Kodak Photo CD ▶ (Multisession) mit Zusatzsoftware ▶ an Powersound Pro 4.0 anschließbar ▶ mittlere Zugriffszeit nur 350 ms ▶ inklusive CD - Winware Vol. III

399,-- Komplettpaket
449,-- Komplettp. inkl. Kodak CD-Software
380,-- Aufpreis *

ESCOM Powersound



ESCOM Powersound 2.7
▶ Die Soundkarte mit einer breit gefächerten Softwareauswahl in DOS und Windows-Umgebung ▶ Sound Blaster und Audio Blaster kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ Stereo Lautsprecher inklusive ▶ Sampling Rate bis 44, 1KHz ▶ Dynamischer Filter ▶ CD-Audio in ▶ MIDI Schnittstelle

ESCOM - Powersound Pro Stereo 4.0
▶ Sound Blaster 2X kompatibel, Sound Blaster Pro kompatibel ▶ Covoy Speech Thing kompatibel ▶ Disney Sound Source kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi und Panasonic ▶ Voll Stereo Aufnahme und Wiedergabe ▶ Stereo Lautsprecher inkl.

129,-- Powersound 2.7
239,-- Powersound 4.0

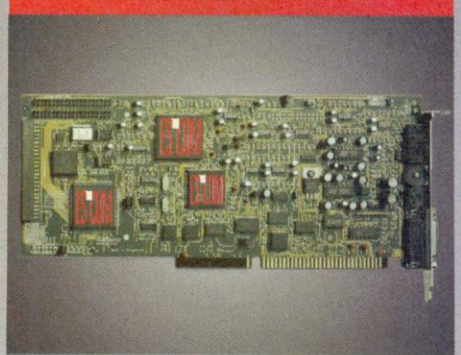
Multimedia Upgrade Kit



Multimedia Upgrade Kit
▶ ESCOM Powersound Soundkarte ▶ Mitsumi CD-ROM LU005S ▶ Kabel für Direktverbindung / Soundkarte/CD-ROM Laufwerk ▶ getrennte 16 Bit Controller Karte als Reserve für Spezialanwendungen ▶ Kodak Photo CD Software ▶ HiPro Microphone ▶ CD-Winware Vol. III, ▶ 3 Spiele Entertainment Pack Indiana Jones, Commanche, History Line ▶ Allegro ▶ Joystick Aviator 5 ▶ Vision of Sound Graphic and Animation Vol. I ▶ ESCOM Multimedia Buch

899,-- Powersound
999,-- Powersound 16 Bit

ESCOM Powersound Pro 16



ESCOM Powersound Pro 16
▶ 100% Microsoft Sound Standard ▶ 100% Soundblaster ▶ 100% ADLIB ▶ 100% COVOX Sound ▶ 100% Disney Sound Source ▶ 100% 16 Bit Technologie ▶ Stereo FM Musik Synthesizer mit OPL3 Chip ▶ 16 Bit Stereo Analog/Digital Recording ▶ 16 Bit Sampling von 4 KHz bis 44.1 KHz in Voll-Stereo ▶ Stereo Digital/Analog Mixer ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi oder Panasonic CD-ROM LW ▶ Optionales Zusatzboard für SCSI-2 CD - ROM LW ▶ eingebaute MIDI Schnittstelle

399,--



ESCOM 486 SX/25 PC Slimcase beige

▶ Intel 486 SX-Prozessor ▶ 25 MHz Taktfrequenz ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5"FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell , 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv f. Windows oder MS-Works f. Windows

1999,--

HiPro



Headphone ▶ Earphone ▶ Speakers ▶ Microphone ▶ anschließbar an jede Soundkarte ▶ oder jedes andere Audio Equipment

Earphone	14,95
Microphone	14,95
Headphone	29,--
Speakers	79,--

Kodak Photo CD



Auf Photo CD gespeicherte Amateur- oder Profifotos können geändert, bearbeitet, exportiert und dann unter anderem in DTP Programmen weiterverarbeitet werden. Lesbar auf Mitsumi CD ROM.

89,--

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

Die ESCOM Multimedia Offensive

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM
▶ High Speed SCSI-2 CD-ROM Laufwerk CR533 ▶ hergestellt von Matsushita (Panasonic) ▶ High Speed Zugriff: 290ms ▶ Double Speed Funktion: 306 KByte/s Datentransferrate ▶ 128 KB Buffer für absolut ruckfreie Animationssequenzen ▶ eingebautes SCSI-2 Interface ▶ CD-ROM XA-fähig ▶ Photo-CD-fähig ▶ Horizontale und vertikale Installation möglich ▶ Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregler an der Gehäusefront integriert ▶ Komplett anschlußfertige Version inkl. SCSI-Controller, Kabel und Software-Treiber



Lieferbar ab 20.05.93

899,--

Adlib Gold 1000

Adlib Gold
Das Warten hat sich gelohnt! Jetzt gibt es sie endlich: Die Stereo Soundkarte ▶ mit echten 12 Bit ▶ Yamaha OPL3 Chip für Musikausgabe ▶ FM Sounds in 16 Bit Auflösung ▶ Samples bis 12 Bit mit 44,1 kHz Stereo ▶ digitale Oversamplingfilter ▶ analoger Stereomixer für acht Eingänge ▶ MIDI Interface ▶ Stereoverstärker ▶ optionales Surround-Board nachrüstbar



399,--



ESCOM Entertainment Pack

ESCOM Entertainment Pack
Jetzt gibt es die Hitparadenstürmer aus den Mediacontrol und Powerplay- Charts exclusiv bei ESCOM im preisgünstigen Aufpreispaket. Bei Kauf eines Rechners, Drucker, Monitor, Powerstreamer, Powersound Pro Stereo, CD-ROM Laufwerk, Soundblaster 16 ASP, Adlib Gold, Genius C105, Scanman Color, Powermodem oder Datahawk erhalten Sie das ESCOM Entertainment Pack zu einem Preis, für den Sie sonst nicht eines der 3 Spiele kaufen können: Indiana Jones, Comanche und History Line.



79,--
* Aufpreis für CD-ROM Edition

89,--
* Aufpreis für Disk Version

ESCOM 486 DX/33 PC Slimcase black oder beige

▶Intel 486 DX-Prozessor ▶ 33 MHz Taktfrequenz, Cache Speicher ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Conner Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5" FDD , 1,2 MB 5,25" FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell , 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv für Windows oder MS-Works f. Windows

2799,--

ESCOM Joysticks

CH-Flightstick: robust und präzise, Schubkraftkontrolle 2 Feuerknöpfe
Warrior 5: Steuergerät für Flugsimulation, 2 Dauerfeuerknöpfe
Aviator: ergonomischer Handgriff, Turbofeuer, automatische Zentrierung
Mach III: mit fast allen Programmen verwendbar

CH-Flightstick	79,--
Warrior 5	24,95
Aviator	49,95
Mach III	69,--



ESCOM Data Hawk

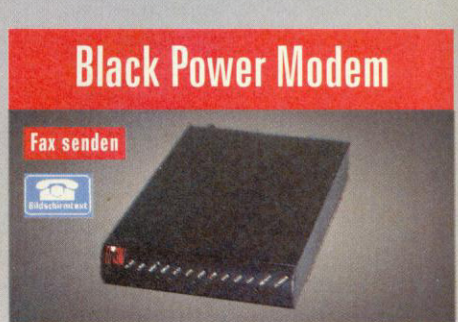
▶ internes Fax-Modem postzugelassen, (send und receive Fax) ▶ Übertragungs - geschwindigkeiten 300/1200/2400 Baud (DFÜ), 9600 Baud (Fax) ▶ Übertragungsnormen: CCITT V21, V22, V22bis, V23, V27ter, V29, V42 und V42bis ▶ Datenkompression durch MNP5 (1:2) und V42bis (1:4) ▶ inkl. Handbuch, Modemkabel (TAE 6N) und Windows Software ▶ Endkunden Hotline



299,--

Black Power Modem

ESCOM Black Power Modem
▶ externes Modem ▶ postzugelassen ▶ V21, V22, V22bis,V42, V42bis ▶ MMP 1-5 ▶ 300/1200/2400 Baud ▶ V42bis 9600 bps ▶ Send Fax



249,--

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY.

OFFICE	STRASSE	TELEFON	TELEFAX
Aachen	Kleinmaschierstraße 37	0241 / 27734	0241 / 38257
Augsburg	Am Obstmarkt 7	0821 / 154268	0821 / 512208
Bayreuth	Carl Schüller Str. 8	0921 / 850415	0921 / 850517
Bensheim, Firma CUBE	Berliner Ring 143	06251 / 709626	06251 / 709611
Berlin I	Kurfürstendamm 92	030 / 3238086	030 / 3246081
Berlin II	Rheinstraße 60	030 / 8517497	030 / 8519641
Berlin III	Kurfürstendamm 94	030 / 3247895	030 / 3248319
Berlin IV	Hasenheide 12/Am Herrmannplatz	030 / 6911125	030 / 6921794
Bielefeld	Zimmerstraße 21/Ecke Bahnhofstr.	0521 / 63277	0521 / 63271
Bochum	Brückstraße 48	0234 / 60160	0234 / 60107
Bonn	Oxfordstraße 13	0228 / 695480	0228 / 695496
Braunschweig	Bohlweg 52	0531 / 46782	0531 / 43125
Braunschweig II NEU!	Hansestr. 31	ab 03.06.93	
Bremen	Bahnhofplatz 9	0421 / 13901	0421 / 14105
Bremerhaven	Schillerstraße 26	0471 / 200564	0471 / 23364
Chemnitz I	Adelsbergstraße 2	0371 / 445204	0371 / 445202
Chemnitz II	Mühlenstraße 29	0371 / 415533	0371 / 415533
Cottbus	Sandower Hauptstraße 20	0355 / 713048	0355 / 713048
Darmstadt	Mühlstraße 76	06151 / 24574	06151 / 28527
Dortmund	Silberstraße 28	0231 / 162367	0231 / 162481
Dresden I	Bautzner Straße 6	0351 / 54643	0351 / 54643
Dresden II	Kesselsdorfer Straße 47	0351 / 4326200	0351 / 4326200
Duisburg NEU!	Düsseldorfer Str. 6-8		
Düsseldorf	Immermannstraße 65	0211 / 351289	0211 / 350086
Düsseldorf II NEU!	Berliner Allee 2		
Erfurt NEU!	Johannesstr. 82	0361 / 20549	0361 / 20549
Essen	Lindenallee 6-8	0201 /235310	0201 / 230166
Frankfurt I / Main	Große Friedberger Straße 30	069 / 284065	069 / 296237
Frankfurt II / Main	Hanauer Landstraße 417	069 / 416015	069 / 425059
Frankfurt III / Main NEU!	Hochstr. 15	ab 13.05.93	
Frankfurt / Oder	Görlitzer Straße 16 a	0335 / 325716	0335 / 325716
Freiberg	Kreuzgasse 5	03731 / 33682	03731 / 33682
Freiburg i. Br.	Kaiser-Josef-Straße 255	0761 / 286338	0761 / 286339
Fulda	Am Rosengarten 10	0661 / 78424	0661 / 77404
Gera	Feuerbachstr. 46	0365 / 25260	0365 / 25260
Gelsenkirchen NEU!	Neumarkt 1-5		
Gießen	Neuen Bäue 13	0641 / 390936	0641 / 390839
Glauchau	Wilhelmstr. 2	0172 / 3701006	
Göttingen	Groner-Tor-Straße 33	0551 / 486161	0551 / 486127
Hamburg I	Kattrepel 10	040 / 323434	040 / 323435
Hamburg II	Wandsbeker Chaussee 305	040 / 2007135	040 / 2008994
Hamburg III/Harburg	Schloßmühlendamm 6	040 / 7676612	040 / 7676614
Hamburg IV/Altona	Jessenstraße 10	040 / 3805633	040 / 3805631
Hannover I	Karmarschstraße 44	0511 / 328557	0511 / 325416
Hannover II	Kurt-Schumacher-Str. 29	0511 / 1612501	0511 / 1612507
Heidelberg	Kurfürstenanlage 3	06221 / 160814	06221 / 160824
Heilbronn	Urbanstr. 12	07131 / 83448	07131 / 83481
Heppenheim	Tiergartenstraße 9	06252 / 71313	06252 / 73189
Hepp. ESCOM-MAIL	Kalterersr. 29	06252 / 7902-6	06252 / 7902-22
Hof	Theresienstraße 25	09281 / 84806	09281 / 85119
Ilmenau	Erfurter Str. 29	03677 / 62699	03677 / 62698
Jena	Wagnergasse 11	03641 / 24669	03641 / 24669
Kaiserslautern	Eisenbahnstraße 70	0631 / 69982	0631 / 93445
Karlsruhe I	Kaiserstraße 172	0721 / 25132	0721 / 25141
Karlsruhe II	Kaiserstraße 188	0721 / 29886	0721 / 22497
Kassel	Neue Fahrt 3	0561 / 107096	0561 / 107098
Kiel	Sophienblatt 9	0431 / 677094	0431 / 678062
Koblenz	Casinostraße 40 / 42	0261 / 36528	0261 / 38270
Köln	Steinweg 11/ Martinstr. 32	0221 / 2580756	0221 / 255744
Köln II NEU!	Hansaring 115	ab 13.05.93	
Krefeld	Ostwall 113	02151 / 66292	02151 / 631858
Lauchhammer	Max-Baer-Straße 19	03574 / 2307	03574 / 2307
Leipzig	Endersstraße 6	0341 / 476908	0341 / 476908
Lörrach/Stetten*	Hammerstraße 2/Ecke Basler Straße	07621 / 140451	07621 / 140454
Lübeck	Breite Straße 16	0451 / 71448	0451 / 77188
Ludwigshafen	Rathausplatz 10-12	0621 / 511017	0621 / 623579
Magdeburg	Bahnhofstraße 47	0391 / 343423	0391 / 343423
Mainz	Karmeliterplatz 4	06131 / 234223	06131 / 235978
Mannheim	T2,4 / Eingang im Hof	0621 / 152547	0621 / 152682
Marl NEU!	Marler Stern 9T		
Mittweida	Rochlitzerstraße 75	03727 / 91467	
Mönchengladbach	Berlinerplatz 5	02161 / 207052	02161 / 207053
München I	Arnulfstraße 87	089 / 1675465	089 / 1665688
München II	Schillerstraße 17	089 / 593926	089 / 553952
München III	Schwanthalerstr. 46	089 / 5439624	089 / 5439681
Münster	Bahnhofstraße 9	0251 / 46345	0251 / 46346
Nürnberg	Innere Laufer Gasse 29	0911 / 209717	0911 / 224125
Offenbach a. M.	Kaiserstr. 8	069 / 815338	069 / 818086
Oldenburg	Staulinie 12	0441 / 17400	0441 / 17409
Osnabrück	Johannisstraße 94	0541 / 201398	0541 / 201399
Oberhausen	Wörthstraße 5	0208 / 851520	0208 / 851572
Pforzheim	Zehnthofstraße 14	07231 / 359650	07231 / 359651
Potsdam	Friedrich-Ebert-Str. 119	0331 / 21335	0331 / 21335
Regensburg	Im Gewerbepark D 27	0941 / 42125	0941 / 42137
Reutlingen	Gartenstraße 10	07121 / 330195	07121 / 338947
Rostock	August-Bebel-Str. 13	0381 / 22657	0381 / 22657
Saarbrücken	Schillerplatz 14	0681 / 33964	0681 / 32547
Stralsund	Heilgeiststr. 38	03831 / 297491	
Stuttgart I	Tübinger Straße 18	0711 / 296905	0711 / 297857
St II / Bad Cannstatt	Seelbergstraße 4	0711 / 557186	0711 / 557210
Stuttgart III/Süd	Schelmenwasenstraße 37	0711 / 715060	0711 / 7150681
Trier	Paulinstr. 45	0651 / 25157	0651 / 25538
Ulm	Olgastraße 83-85	0731 / 6020549	0731 / 6020559
Villingen-Schwenningen	Villinger Str. 4	07720 / 36790	07720 / 38706
Wiesbaden	Rheinstraße 41	0611 / 307330	0611 / 372574
Worms	Diesterwegstr. 2	06241 / 594790	06241 / 595098
Wuppertal	Erholungsstraße 14	0202 / 452193	0202 / 452376
Würzburg	Gerberstraße 2	0931 / 13831	0931 / 13835
Zwickau	Äußere Zwickauer Straße 66	0375 / 242621	0375 / 242621
Zwickau	Leipziger Str. 134 (Umzug)	ab 13.05.93	

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.30, Sa. 9.00 - 14.00, Langer Samstag 9.00 - 16.00 Uhr. *Lörrach: Mo./ Di. Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Mi. 10.00 - 14.00 Uhr, La. Mi. 10 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.30 Uhr, Sa. 10.00 - 18.00 Uhr

ESCOM-MAIL Tel.: 0 62 52 / 79 02-6

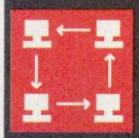


Die im ESCOM-EXTRA gezeigten Produkte können Sie schnell und problemlos über unseren Direktversand bestellen. Ein Anruf oder Telefax genügt. Bei Fragen rufen Sie uns einfach an. Wir beraten Sie gerne und nennen Ihnen die exakten Lieferbedingungen. Telefon-Nr. 0 62 52 / 79 02-6, Telefax-Nr. 0 62 52 / 79 02-22

PC Direkt ESCOM:Hardware-Versender des Jahres

Die Erfahrungen vieler Direktmarktkäufer haben entschieden, Namen und Fakten stehen fest. Die Leser von PC-Direkt - die führende PC-Zeitschrift im Direktmarkt - haben mit ESCOM die besten Erfahrungen gemacht und ESCOM zum Hardware-Versender des Jahres 1992 gewählt (Ausgabe 3/93). Der Dank geht an alle PC-Direkt-Leser. Ihre Entscheidung ist unser Auftrag für die Zukunft.

NETWARE FÜR GROßANWENDER



Sinnvoll für Profi-User,Groß- und Firmenkunden: Vernetzung von Computern! ESCOM wächst mit Ihren Ansprüchen: UnsereSpezialisten von CUBE sind von Kopf bis Fuß auf komplexe Netzwerke eingestellt. Für spezielle Lösungen, Beratung vor Ort und Installation vor Ort mit Inbetriebnahme und Schulung gibt es nur einen Namen: CUBE und nur eine Nummer: 0 62 51 / 709 626

DER ESCOM EINBAU-SERVICE



Die in ESCOM Extra genannten Preise für Videokarten, Soundkarten, CD-ROM Laufwerken und Streamer sind Mitnahmepreise.
Gleiches gilt für andere Artikel, die zum Einbauen in einen Rechner vorgesehen sind. Als Kundenservice bieten wir Ihnen jedoch bei Rechnerkauf gerne an, den Einbau in der Filiale vorzunehmen. Hierfür berechnen wir 25,– pro Artikel. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß der Einbau nicht immer sofort erfolgen kann. Der Einbau zusätzlichen Speichers (RAM) ist für Sie kostenlos.

ESCOM READY-TO-WORK SERVICE



Jetzt kommem wir zu Ihnen - nicht umgekehrt. Bestellen Sie über ESCOM Mail einen PC, unser Service kommt und baut den Rechner auf, installiert die mitgelieferte Software und konfiguriert das System. Wir übergeben den Rechner betriebsbereit und weisen Sie kurz in die Arbeit ein. Gleiches können wir Ihnen anbieten, wenn Sie den Rechner in der nächstgelegenen Filiale auswählen und kaufen. Unser Techniker kommt zu Ihnen und bringt den Rechner mit. Für diesen Service berechnen wir pauschal DM 330. Beratung in jedem Office oder über ESCOM Mail. Netzwerkintegration auf Anfrage. Termin nach Absprache.

FINANZKAUF Abwicklung: CITIBANK



ESCOM-Fans, aufgepaßt! Ab sofort kann sich jeder seinen Lieblings-PC von ESCOM leisten, auch wenn das Portemonnaie es gerade nicht zuläßt. Warum also irgendeinen PC kaufen, wenn es einer von ESCOM sein kann? Deshalb gibt es jetzt den FINANZKAUF! Und so gehts: Sie entscheiden, ob Sie Ratenkauf oder Zielkauf wünschen. Der effektive Jahreszins beträgt zur Zeit 14,9 %. Die Laufzeit beträgt 12 bis 72 Monate. Die Abwicklung (Auftragsbearbeitung, Schufa-Auskunft) erfolgt in jedem ESCOM-Office. Dort erhalten Sie auch die genauen Bedingungen zum ESCOM-Finanzkauf. Der Mindestauftragswert beträgt DM 500,-- (Software, sofern nicht im Preis enthalten, ist nicht auf Raten- oder Zielkauf erhältlich). Noch ein Tip: Wenn Sie nicht gerade zu Stoßzeiten wie am langen Donnerstag oder am langen Samstag kommen, können wir Sie ausführlich beraten.

ESCOM VOR-ORT-SERVICE



ESCOM Premium Vor-Ort-Service

Sie setzen Ihren ESCOM-PC professionell ein? Sie verdienen mit Ihrem Computer Ihr Geld? Dann sollten Sie nicht zögern und einen Vor-Ort-Servicevertrag abschließen! Für einen Betrag von 350,– erhalten Sie Hilfe vor Ort bei Systemausfall (System = ein Standardrechner + ein 14"Monitor). Bei Kauf eines Hewlett Packard Druckers zum System beläuft sich der Betrag auf 500,–.

Serviceleistung: Arbeitszeit, Ersatzteile, Fahrzeit zum Einsatzort und zurück, Reaktionszeit von 8 Arbeitsstunden, 12 Monate Laufzeit, Verlängerung bis zu 3 Jahre möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM Business Vor-Ort-Service

Für DM 230,- bietet der ESCOM Business Vor-Ort-Service die gleichen Dienstleistungen wie der Premium Vor-Ort-Service jedoch mit einer Reaktionszeit von max. Arbeitstagen. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM BRING-IN-SERVICE



Wenn Sie selbst mithelfen, können wir Ihnen professionellen Service noch billiger anbieten. Für nur DM 100,- pro Jahr, pro System (System= ein Standardrechner u. ein 14" Monitor) erhalten Sie den ESCOM Bring-In-Service. Dieser schließt wie der ESCOM Premium Vor-Ort-Service Arbeitszeit und Ersatzteile ein. Sie bringen jedoch defekte Geräte in eine beliebige ESCOM Filiale.Kann der Schaden nicht sofort behoben werden, wird das Gerät zur schnellstmöglichen Reparatur in unsere Zentrale eingeschickt. Zusätzlich bieten wir an, Ihren Rechner 2xim Jahr zum gründlichen "Durchchecken" bei uns abzugeben. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Diesen Service bieten wir für beliebige Kombinatioen aus ESCOM Hardware.

Herstellerbedingte Lieferzeiten. Auf Grund erhöhter Nachfrage sind nicht immer alle Artikel sofort lieferbar. Aus Platzgründen sind nicht alle Artikel in allen Filialen verfügbar. Angebot, solange Vorrat reicht. Irrtum, Preis-und technische Änderungen sowie Modelländerungen vorbehalten. Bei vorinstallierter Software kann eine Diskettenversion gegen Aufpreis bezogen werden.

DOOM

Spätestens seit *Ultima Underworld* sind 3-D-Umgebungen schwer angesagt – die ultimative Antwort der Programmierer von id Software ist *Doom*

Irgendwo verdammt weit draußen, zwischen abgewrackten Raumschiffen und bemoosten Mondkratern steht eine einsame und verlassene Forschungsstation. Nicht ganz verlassen, denn vier zum Papierordnen abkommandierte Soldaten räkeln sich faul in ihren Hängematten. Zum Glück findet der Langeweiletripp ein jähes Ende: Eine defekte Apparatur öffnet ein Dimensionsloch in eine andere Welt, durch das sich jede Menge Aliens in die Station beamen.

Wie es sich für eine knackige Science-fiction-Story gehört, sind die auftauchenden Außerirdischen stumpfsinnigen Gemüts und haben eine Menge Frust angestaut. Für unsere Raumsoldaten ist die Strafarbeit damit offiziell beendet und der Spaß beginnt. Natürlich übernehmt Ihr den Part eines der vier und werft Euch den miesepetrigen Aliens entgegen. Für rückenstärkende Feuerkraft ist gesorgt: Vier verschiedene Waffensysteme habt Ihr am Mann oder Frau, wobei jede Waffe eine andere Feuergeschwindigkeit und Durchschlagskraft hat. Euer Helm bietet, via HUD-Display, Informationen über den gegenwärtigen Aufenthaltsort und Eure Munitionsreserven. Eure einzige Überlebenschance ist das Dimensionsloch endgültig zu stopfen und damit den Aliennachschub zum Versiegen zu bringen. Wie im *Ultima Underworld*-Vorbild zieht Ihr auch in *Doom* durch Gänge und Flure. Allgegenwärtige Lichteffekte, fließendes 3D-Scrolling und Texturemapping der feinsten Sorte machen *Doom* zur besseren, wenn auch fragwürdigen Wirklichkeit. Schon das erste Demo kann überzeugen: *Doom* protzt mit dem saubersten 3-D-Scrolling, das je in unseren Redaktionsräumen gesichtet wurde. Wie zu erwarten, paßt zur futuristischen Story nur fortgeschrittene Hardware: Bis jetzt spielt sich unter einem vier Megabyte großen Hauptspeicher gar nichts ab. Allerdings versuchen die "id"-Entwickler den Speicherbedarf der Endversion auf zwei Megabyte RAM zu beschränken. Allerdings beginnen die Aliens auf einem mit zwei Megabyte bestückten 386sx-Rechner nur müde zu gähnen. Richtig in Fahrt kommt *Doom* erst mit einem 50 Mega Hertz getakteten 486er. Steckt außerdem noch eine "Local Bus"-Grafikkarte im Rechner, wird das Scrolling weich wie Butter.

Tom Hall, Entwickler und Designer bei id-Software, spricht von mehr als 92 Bildern pro Sekunde, die *Doom* in diesem Optimalfall berechnet. Zum erstenmal in der Spielegeschichte wird *Doom* eine Hi-Color-Version bieten. Zwar sinkt die Bildschirmauflösung ein wenig, dafür gibt's ein farbenfreudiges Bild mit 32 000 Farben. Daß sich dies gerade bei Texture-Oberflächen gut macht, braucht wohl nicht erwähnt zu werden. In letzter Zeit ziemlich stark im Kommen, sind Multiplayer-Spiele. *Doom* geht auch in diesem Sektor in die vollen: *Doom* unterstützt eine Netzwerkversion für maximal vier Spieler. Jeder Spieler übernimmt einen Soldaten, zusammen geht es dann den Aliens an den Kragen. Nachdem die PC-Version im dritten Quartal des Jahres fertig sein wird, sollen weitere Versionen dem Ur-*Doom* folgen. Im speziellen denkt id-Software an eine Windows-, eine 32-Bit-Windows-NT-Version und eine spezielle Variante für Steven Jobs (Apple-Gründer) Supercomputer NeXT. *cd*





Die 3-D-Umgebung läßt keine Wünsche offen: Texturemapping, Lichteffekte und Superscrolling machen *Doom* zur virtuellen Welt



Im Zeichen

Gibt es ein Leben nach *Lemmings*? Sagt auch Psygnosis dem Amiga Ade? *POWER PLAY* sucht hinter den Kulissen der Liverpooler Intro-Fetischisten nach Antworten.

Es war mal wieder einer dieser heißen Apriltage, die coole *POWER-PLAY*-Redakteure von morgens bis abends mit gleißendem Sonnenlicht überschütten, um dann den Heimweg mit heftigsten Gewitterböen und intensivem Platzregen zuzupflastern. An ebensolchem Tag verirrte sich Mark Blewitt, seines Zeichens neuer Psygnosis-Pressesprecher, in unsere aufgeheizte Redaktion und platzte prompt in die relaxte *POWER-PLAY*-Atmosphäre: Mindestens ein Redakteur träumt unter seinem Schreibtisch vom neuesten Schachcomputer, ein anderer tippt versunken auf seiner PC-Tastatur, die wiederum ein anderer bereits vor einer halben Stunde dezent vom dazugehörigen Rechner getrennt hat. Nachdem unser Gast bereits die dritte Kanne Eistee geleert hatte, traf man sich zum großen Sit-in...

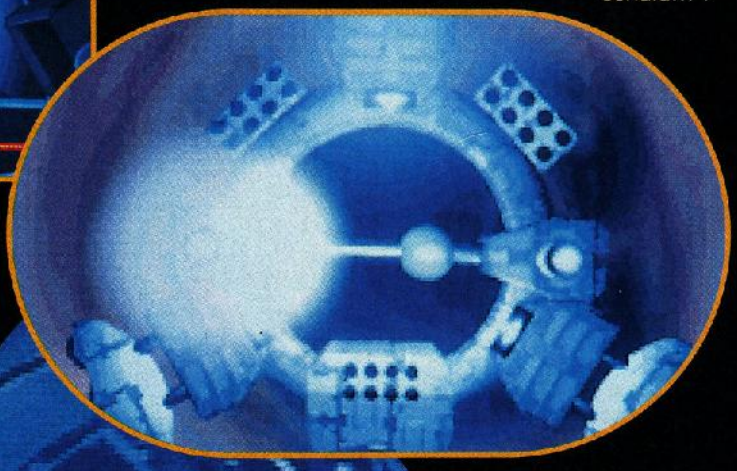
Während der nun folgenden Unterhaltung, die wir Euch hier nur sinngemäß und in etwas abgewandelter Form präsentieren wollen, wurde natürlich über die Zukunft der Softwareschmiede Psygnosis ausführlich konferiert.

Quo vadis Amiga?

Wie nicht anders zu erwarten, kam die Versammlung gleich zu Beginn zum Thema schlechthin: Gibt's den Amiga noch in Psygnosis' Zukunft?

Amiga-Freaks sollten jetzt nicht vor Schreck aus den Pantoffeln kippen, aber Psygnosis' "Amiga-Politik" hat sich nicht unerheblich geändert. Natürlich werden die Liverpooler weiterhin für Commodores Liebsten entwickeln. Die Masse der Amiga-Spiele wird sich dabei aber aus Umsetzungen vom PC oder von Videospielsystemen rekrutieren (in Amerika hat's ähnlich angefangen). Exklusiv für den Amiga wird voraussichtlich *nicht* mehr entwickelt. Selbst die Götter der Amiga-Spieler, die ihrer Maschine scheinbar bis zum Schluß treu bleiben wollten, steigen nun auf MS-DOS-Rechner um: **DMA Design**. Entwickelt wird zukünftig nur noch für Konsolen oder PCs. Mark: "Die zahllosen Raubkopierer sind schuld...".





Microcosm: Die Raserei durch menschliche Blutgefäße findet nur auf Mega-CD oder FM-Towns statt.



Hipp, Hipp – CD

Die CD-ROM-Begeisterungswelle schwappt weltweit durch die Softwarehäuser und Mark erinnert nicht ohne Stolz an die Vorreiterrolle der Liverpooler, die bereits vor mehr als einem Jahr die CDTV-Produkte verkauften.

Mit dem Planetside-Demo (auf der *Lemmings*-CD) zeigte Psygnosis als erste, was man mit dem neuen Speichergiganten so alles anstellen kann. Obwohl von Beginn an für Commodores CDTV entwickelt wurde - *Microcosm* war fast fertig - ignoriert Psygnosis den besseren CD-Player seit einiger Zeit mit beträchtlicher Intensität. So findet das aufwendige *Microcosm*, dank bester Fujitsu-Kooperation, bereits seit März die Anerkennung fernöstlicher FM-Towns-Besitzer. Die Umsetzung für Segas Mega-CD ist in abgespeckter Form ebenfalls fertig und wartet auf die Pressung. Bram Stoker's *Dracula* wird in Zusammenarbeit mit Sony Imagesoft ebenfalls nur für den Silberling entwickelt und geizt nicht mit Reizen: Die Mega-CD-Version enthält satte 500 MByte Grafik, inklusive 15 Minuten digitalisierter *Dracula*-Filmszenen.

der Eule



Innocence: Psygnosis versuchts mal wieder im Adventure-Genre.

gesetzt. Die dazugehörigen Firmen wurden schon angeheuert: Columbia, Sony, Sega, Tandy und Apple in den USA, Sony, Sega, JVC und Fujitsu in Japan. Die Umsetzungsvielfalt kommender CD-Produkte läßt sich also erahnen.



Konventionell

Das Geschäft mit der Diskette gibt Psygnosis jedoch auch in Zukunft nicht auf. Satte 30 Programmierteams in aller Welt werkeln fleißig an neuer Software, die auch auf Diskette zu haben sein wird. Bestes Beispiel ist das neue Adventure *Innocence* mit dem Psygnosis, wie alle anderen auch, neue Maßstäbe im Adventure-Genre setzen will. Zum einen wollen Psygnosis und das Programmierteam "Devide by Zero" in Sachen Steuerung und Benutzerführung neue Wege gehen, zum anderen basiert *Innocence* auf einem neuen grafischen System, welches mit Schattierungen und Fenstertechnik spielt.

***Puggsy* ist ein falsch gelandeter E.T., der in einer seltsamen Welt nach dem Ausgang sucht.**



Psygnosis' Vertrauen in die CD ist groß und läßt für die nächsten Monate noch einiges erhoffen – mit bombastischen Intros protzten die Briten ja schon vor Jahren und auf einer CD sind der Grafikmenge keine Grenzen mehr

DMA-Design hat nach der Fertigstellung von *Walker* mit dem Rollenspiel *Hired Guns* alle Hände voll zu tun. Vor August wird die Science-fiction Dungeonhatz jedoch nicht fertig sein. Aus Amerika kommt *Spear of Destiny* angeschippert, das Psygnosis in Europa veröffentlichen wird. In Deutschland wird der *Wolfenstein 3-D*-Nachfolger aus bekannten Gründen nicht erhältlich sein.

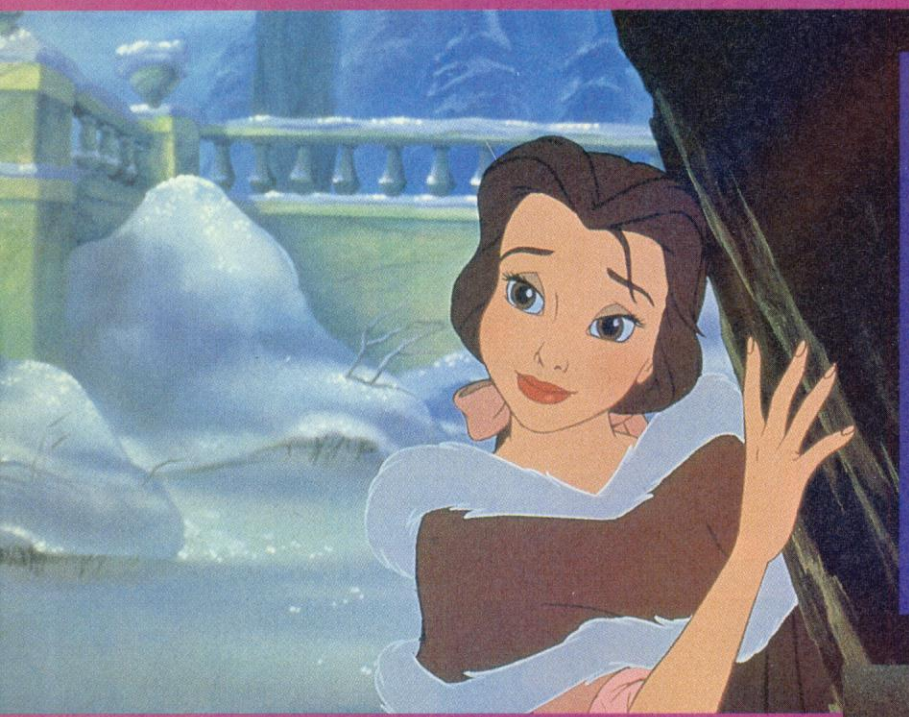
Auf dem Videospielsektor entwickelt Psygnosis sowohl für Nintendos Super NES als auch für Segas Mega Drive. Das niedliche Jump'n'Run-*Puggsy* (siehe *POWER PLAY* 10/92) kommt erst im Sommer für Segas 16-Bitter angehüpft. Super-NES-Besitzer müssen sich gar bis Weihnachten gedulden, dürfen sich dann jedoch auf ein grafisch beeindruckendes Spiel mit typischem Psygnosis-Intro und über 100 verschiedenen Kreaturen gefaßt machen. Ebenfalls im Sommer erscheinen soll *Wiz'n'Liz*. Ihr steuert die beiden Magier Wiz und Liz (wahlweise auch mit einem Freund) durch 56 Levels und sammelt fleißig Eure ausgebüchsten Lieblingshasen ein. Mehr als 100 Zaubersprüche unterstützen Euch bei der Rammlerjagd. Die Umsetzung fürs Super NES und eine Computerkonvertierung für den Amiga sind in Vorbereitung. *kn*





n *Wiz'n'Liz* steuert Ihr zwei kleine Magier durch 9 Welten - vorerst nur auf Segas Mega Drive.

Beauty and the Beast



Der abendfüllende Disneyzeichentrickfilm *Die Schöne und das Biest*, im Original *Beauty and the Beast*, sackte zwei der begehrten "Oscars" ein. Jetzt kommt die wunderschöne Superschnulze auch als Computerspiel.

Das ist der Stoff aus dem Märchen sind: Ein wunderhübsches Mädchen gerät in die Gewalt eines miesen Monsters, das auf den zweiten Blick gar nicht so mies ist. Im Gegenteil. Unter der Monsterfassade steckt ein herzensguter Kerl, auf dem ein Fluch lastet. Erst wenn eine schöne Maid sich in das äußerliche so abschreckende Ekelpaket verknallt, ist der Fluch gebrochen und das Monster wandelt sich in einen formidablen Prinzen. Das im Prinzip recht simple Sagenstrickmuster ist schon uralt. Ganz genau läßt sich der Ursprung der *Die Schöne und das Biest*-Story gar nicht mehr feststellen. Experten buddelten schon in der griechischen Mythologie erste Hinweise für eine ähnliche Sage aus. Historiker entdeckten, daß im Jahre 1550 ein italienischer Schriftsteller eine erste Romanversion verfaßte. Während des 18. Jahrhunderts wurde die Fabel durch die Bücher der französischen Autorinnen Madame Le Prince De Beuamont und Madame Gabrielle di Villeneuve immer mehr bekannt.

Im Filmzeitalter dauerte es nicht lang, und gewitzte Regisseure und Produzenten nahmen sich der herzzereißenden Schnulze an. Die wohl berühmteste Zelluloidversion ist Jean Cocteaus düsterer und melancholischer Schwarzweiß-Film aus dem Jahr 1946. Selbst das Fernsehen machte vor *Die Schöne und das Biest* nicht halt. So verlegte die gleichnamige Fernsehreihe die Handlung in das heutige New York. Die Modernisierung tat der Popularität keinen Abbruch. Linda "Terminator" Hamilton in der weiblichen Hauptrolle, spielte sich an der Seite des wuscheligen Biests in die Herzen der Fans.

Kein Wunder also, daß sich die Disney-Studios für die Schmuse-Romanze interessierten (übrigens, wer den Film bislang noch nicht gesehen hat, sollte dies unbedingt nachholen und einen Haufen Tempotaschentücher einstecken). Über 3 Jahre werkelten und zeichneten rund 600 Animatoren, Künstler und Techniker an dem Film. Rund eine Million Zeichnungen wurden dabei angefertigt. Natürlich wurden nicht nur Zeichner



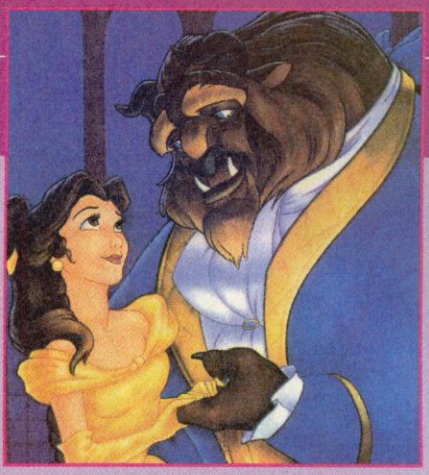


"Biest" total: Dabei ist der haarige Bursche eigentlich ganz nett.

Belle ist auf dem Weg zum Biest

Für Freaks

Multimediale *Filmfreaks* sind den Otto-Normal-Kinoenthusiasten wieder mal einen Schritt voraus. Wer sich dafür interessiert, wie die einzelnen Zeichenstadien von *Beauty and the Beast* aussehen, kann sich die Rohfassung des Films auf Laserdisc besorgen. Allerdings gibt's die CAV-CD nur in den USA, ist somit in Englisch und nur auf NTSC-tauglichen Laserdiscspielern zu genießen. Hier wird zwar fast der komplette Film, inklusive des Soundtracks geboten, aber viele Zeichnungen sind noch nicht fertig. Da wechseln sich komplett colorierte Sequenzen mit hastig hingescribbelten Szenen ab. Beeindruckend ist vor allem die Ballsallszene, bei der die einzelnen Zeichenstadien durchlaufen werden. Ein Muß für die Freaks, alle anderen warten lieber auf die fertige Heim-Fassung die allerdings noch auf sich warten läßt. Die Fastfoodkette McDonalds hat für ein Jahr die Exklusivrechte an dem Disneyfilm erworben und verscherbelt Püppchen und Video neben Bic Mäc und Fritten. Erst wenn der Vertrag ausläuft, kommt der Film in den regulären Videohandel.



Ein Leckerbissen der besondern Art: Die Laserdisc mit der Rohversion von *Beauty and the Beast*.



Die Schwarzweiß-Zeichnungen (links) sehen so coloriert aus (rechts)



für das Werk verpflichtet. Auch ein paar namhafte Computeranimations-Profis arbeiteten mit Hochdruck an verschiedenen Szenen. Als Beispiel dient hier die berühmte Ballsall-Sequenz, die auf den Computern der Firma "Silicon Graphics Computer Systems" berechnet wurde. Die Mühe hat sich gelohnt. *Beauty and the Beast* wurde nicht nur der erfolgreichste Zeichentrickfilm aller Zeiten, sondern heimste auch noch zwei Oscars, die begehrte Filmtrophäe, für das beste Titellied und die beste Musik ein. Allerdings ruhen sich die Disney-Studios nicht auf ihren Lorbeeren aus. Schon jetzt sind zwei weitere Zeichentrickfilme in der Mache. Das diesjährige Weihnachtsfest wird mit *Aladin* zum cineastischen Erlebnis, später kommt ein neues Dschungelabenteuer namens *King of the Jungle* in die Kinos.

Freunde und Fans des quirligen Chaos-Hasen *Roger Rabbit* können sich zudem auf eine Fortsetzung mit dem Titel *Who Discovered Roger Rabbit* freuen.

mh

Das Spiel

Disneys eigene Softwarelabors haben sich natürlich gleich auf den erfolgreichen Filmstoff gestürzt und ein passendes Computerspiel daraus gebastelt. Das Programm, in dem selbstverständlich alle Figuren aus dem Zelluloidwerk wieder auftauchen, ist in fünf kleinere Geschicklichkeitsspiele unterteilt. Vom Schwierigkeitsgrad der Mini-Spiele her, orientiert sich *Beauty and the Beast* deutlich an den jüngeren Fans. Der erwachsene Konsument dürfte mit der digitalen Belle und dem Pixel-Beast etwas unterfordert sein. Das Spiel wird in Europa über das französische Softwarehaus Infogrames vertrieben und wahrscheinlich komplett ins Deutsche übersetzt erscheinen. Geplant ist derzeit nur eine PC-Fassung, die VGA-Grafik genauso unterstützt, wie die populärsten Soundkarten.







Das Computerspiel orientiert sich am Filmvorbild



Trau schau wem: Gaston (links), der Dorfschönling hat eine rabenschwarze Seele



FIELDS OF GLORY



Jedem sein Waterloo: Das neue Strategiespiel von Microprose beschäftigt sich mit der berühmten Schlacht.

Rund 19 Kilometer von Brüssel entfernt liegt das kleine lauschige Städtchen Waterloo. An und für sich wäre Waterloo eine gemütliche Kleinstadt wie jede andere auch, wenn da nicht der 18. Juni 1815 gewesen wäre. Am besagten 18. Juni prallten in einer rund drei Tage andauernden Schlacht drei große Armeen aufeinander. Auf der einen Seite stand die französische Armee unter dem berühmten Feldherrn Napoleon I. Gegenüber sammelten sich englische, deutsche und holländische Einheiten unter dem Banner des Dukes of Wellington. Im Eilmarsch waren 90 000 preußische Soldaten, die auf das Kommando von Gebhard Blücher hörten, unterwegs, um Wellingtons Truppen zu unterstützen. Der Rest ist Geschichte: Napoleons Feldmarschall Ney führte am 18. um 11 Uhr den Hauptschlag gegen Wellingtons



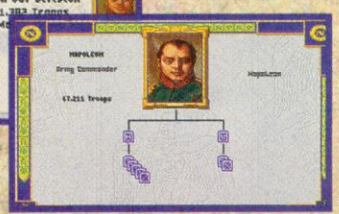
Truppen aus, derweil überraschend Blüchers Truppen, die von Emmanuel Grouchy gedeckte rechte französische Flanke durchbrachen. Nach drei Tagen war Napoleon besiegt, 50 000 Gefallene (zum Vergleich: Die USA verloren in etwa soviele Soldaten während der zehn Jahre im Vietnamkrieg!) blieben auf dem Schlachtfeld zurück.

Seit diesem Tag ist Waterloo nicht nur zum Synonym für eine Niederlage geworden, sondern beschäftigte Heerscharen von Strategen und Taktikern. Im Computerzeitalter gehört die Schlacht um Waterloo zum wohl meistverwendetsten Szenario in Strategiespielen. Neu im Kreise der digitalen Bewältigung des Historienstoffes ist *Fields of Glory* aus dem Hause Microprose. Allerdings gilt's auf den Feldern der Ehre nicht nur eine, sonderen gleich sechs Schlachten zu schlagen. Wahlweise stürzt Ihr Euch auf ein Solo-Szenario, oder spielt alle Auseinandersetzungen nacheinander. Auf Wunsch schlüpft Ihr in die Rolle Napoleons, Blüchers oder Wellingtons.

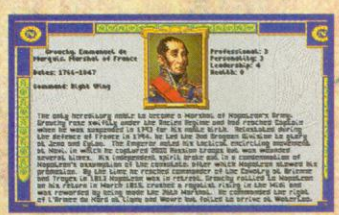
Im Gegensatz zu herkömmlichen Taktikspielen bedient sich Microprose einer etwas anderen Technik. Statt die Soldaten, es gibt Infanterie, Kavallerie und Kanonen, etwa über Hexfelder zu scheuchen, marschieren Eure Einheiten via Mausklick relativ frei über das Schlachtfeld. Neue Befehle



Welcher General befehligt welche Truppen? (MS-DOS/VGA)



Feuer frei: Die Artillerie greift in die Schlacht ein (MS-DOS/VGA)



Detaillierte Infos über die Generäle ersparen den Geschichtsunterricht (MS/DOS)

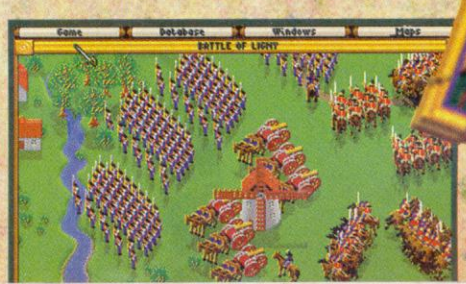
werden einfach aus einem Menü angewählt. Das aktuelle Kampfgeschehen läßt sich in einem vergrößerbaren Fenster beobachten. Sind die Einheiten in der niedrigsten Stufe nur als kleine Punkte zu sehen, erkennt man in höchster Auflösung quasi jeden einzelnen Soldaten. Natürlich lassen sich, ebenfalls per Mausklick, für jeden Truppenteil verschiedene Informationen, beispielsweise über die Kampfkraft, abrufen. *mh*



Orders werden einfach aus einem Menü herausgepickt (MS-DOS/VGA)



Das Schlachtfeld in der Übersicht und in der Vergrößerung (MS-DOS/VGA)





FIRST SAMURAI

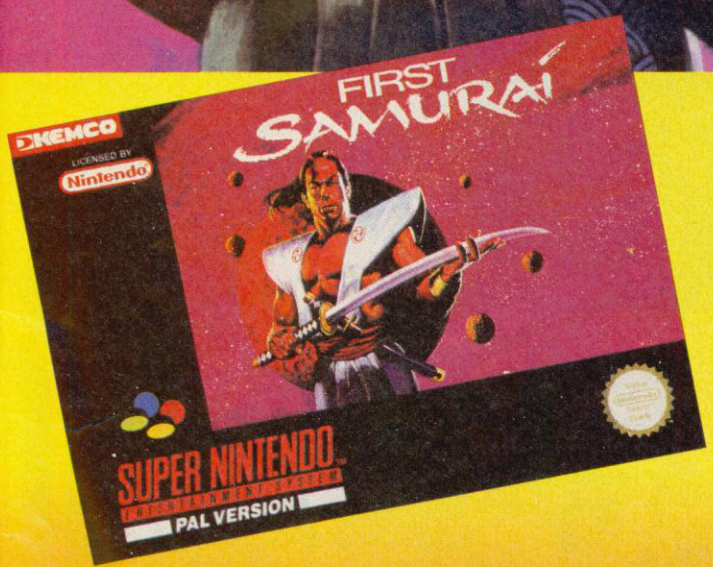
POWER GAMES











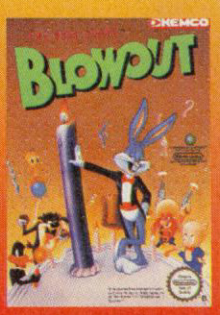
Der Retter naht durch den Tunnel der Zeit

Böse Dämonen beherrschen die Welt. „Makyo Jin", der schlimmste von allen, scheint unbesiegbar... Doch der Legende nach gibt es da einen, der ihn überwinden kann: der Erste Samurai. Tritt mit ihm die Reise durch die Zeit an, die euch zusammen vom Altertum bis in die Zukunft führt, und kämpfe mit ihm für Freiheit und Frieden für die ganze Welt.













GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen: BUGS BUNNY (NES) & LOONEY TUNES ROAD RUNNER (S-NES): characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992. GARFIELD (GB): United Features Syndicate, Inc., © 1978. Mickey Mouse (GB): characters, names and all related indicia are trademarks of the Walt Disney Co.

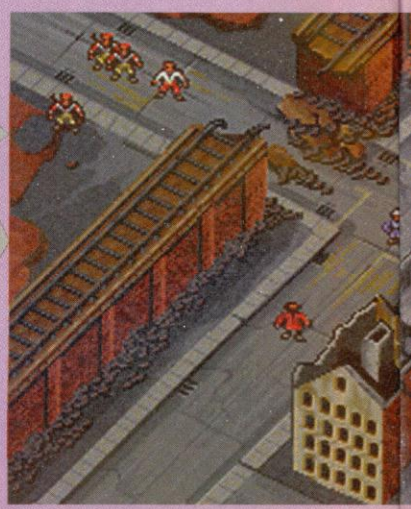
It's BURNTIME

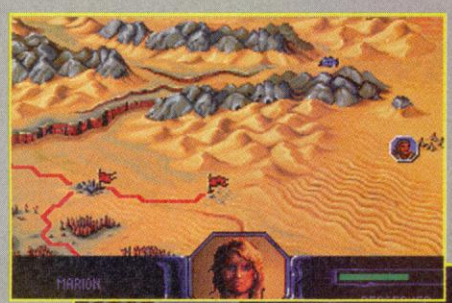
Verbrannte Erde, abgeholzte Wälder und Ruinenstädte: In *Burntime* wird der Spieler in die Zeit nach dem Umwelt-Knockout entführt. Er hat von jetzt an nur eines im Sinn: Überleben.

Die Erde ist verseucht, der graugelbe Regen frißt sich durch seinen plastikbeschichteten Regenmantel. Er ist allein und hat es nicht mehr weit bis zur nächsten Stadt, doch die undichte Gasmaske brennt seine Lungen aus und der Wasservorrat ist erschöpft. Wird er es bis zu den halbwegs sicheren Ruinen schaffen, fällt er dem Durst, gewalttätigen Mutanten oder dem Sauren Regen zum Opfer? Die Antwort kennt nur der Wind und dieser murmelt: *"Burntime"*.

Voller Vorfreude schaut sowohl der Endzeitfanatiker als auch der Strategie-Freund auf solche Szenen, die bei Max Designs *Burntime* an der Tagesordnung stehen. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Charakters, der es sich zum Ziel gesetzt hat, der mächtigste Macher des Spiels zu werden. Im Gegensatz zur heutigen Zeit rekrutiert sich die *Burntime*-Macht aus dem Wasser-, dem Strom- und dem Handelsmonopol. Machtzentren sind die Städte oder was immer von ihnen übrig blieb. Diese Ruinen sind jedoch gleichzeitig die einzig sicheren Orte, da die jeweiligen Machthaber das Leben und somit auch die Kriminalität in den Straßen kontrollieren.

Eure Aufgabe ist es nun, Euch mit Hilfe der vorher zusammengestellten Party einen





Auf der Übersichtskarte reisen wir von einer Stadt zur anderen (links). Unten seht Ihr ein noch leeres Lager.



Namen zu machen. Da Geld keine Rolle mehr spielt, besitzt jeder, der etwas auf sich hält, diverse Gerätschaften, mit denen gehandelt wird. Ob Waffen, Gasmasken oder ganz banale Ausrüstungsgegenstände – gefragt ist alles, was nützt. Gehandelt wird vor allem in den Städten, die über besondere Reiserouten erreicht werden können. Anstatt zu handeln, läßt sich jedoch auch auf illegale Weise die schnelle Mark machen. Einerseits dürfen Aufträge ausgeführt werden, für die es dann den einen oder anderen wertvollen Gegenstand gibt, zum anderen läßt sich der eigene Wille auch mit Waffengewalt durchsetzen.

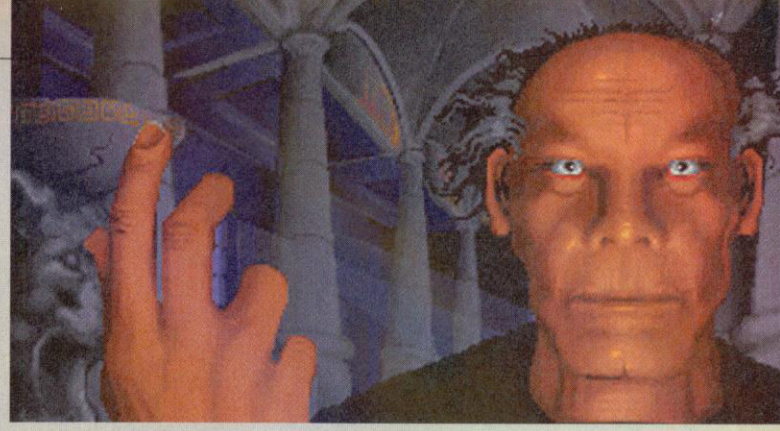
Will jemand seine Habseligkeiten nicht freiwillig herausrücken, wird flugs die Waffe gezückt und dem Gegenüber via taktischem Kampfsystem der Garaus gemacht. Natürlich stehen auch Unterhaltungen mit fremden Charakteren auf der Tagesordnung. Hier lassen sich zum Beispiel preisgünstig Informationen erhaschen. Habt Ihr beispielsweise einmal einen nur gering verseuchten Brunnen oder habt Ihr mühsam einen kleinen Generator zusammengebaut, liegt Euch schnurstracks die Stadt samt Einwohnern zu Füßen.

Befindet sich diese zudem an einem vielbesuchten Verkehrsknotenpunkt, ist der Sieg fast sicher.

Die Endzeit-Hatz erscheint noch in diesem Sommer für MS-DOS und Amiga – vorausgesetzt unser Planet macht bis dahin noch munter weiter. *kn*



Goldige Aussichten: Der Blick aus unserem Penthouse



Der Pfarrer predigt: "Ich habe es schon immer gesagt...".

Im 21. Jahrhundert werden Fabriken zum Spielfeld der Mutanten



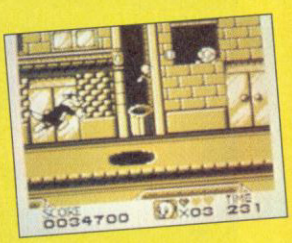
Mit Mouse und Verstand steuern wir unsere Mannen durch verwüstete Städte

Der ganz normale Wahnsinn...

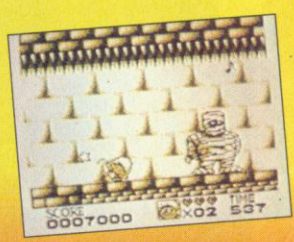
POWER GAMES







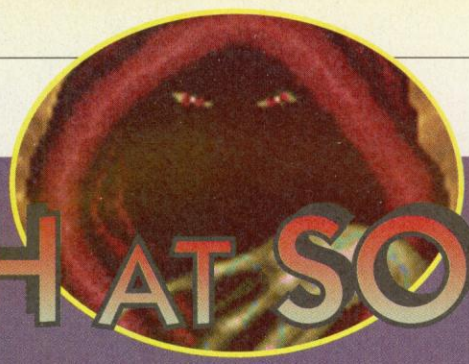




Erhältlich überall dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Lizenzen: LOONEY TUNES, characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992

Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



AMBUSH AT SORINIOR

Mindcraft schlägt wieder zu. *Ambush at Sorinior* dürfte ein Festschmaus für alle Hobbygeneräle und Taktikfetischisten werden. General Hengst führte eine Vorabarmee ins digitale Gefecht.

Söldner erleben derzeit eine Hochkonjunktur. Beweist Origin mit *Strike Commander*, daß das Söldnerdasein durchaus seine angenehmen Seiten haben kann, tut das geplante Mindcraft-Strategiespiel *Ambush at Sorinior* ein Übriges, um das Schmuddelimage der käuflichen Krieger weiter zu demontieren. Hintergrund der taktischen Klopperei ist jedoch kein modernes Gefechtsfeld, sondern eine Fantasy-Auseinandersetzung im Stil eines Märchenromans. *Ambush at Sorinior* dürfte alleine durch die schiere Anzahl der einzelnen Szenarios für Hardcore-Strategen interessant sein: Immerhin führt Ihr als Söldnerchef, angeworbene Kämpfer wahlweise durch über 200 (!) einzelne Missionen oder versucht Euch an einem längeren Feldzug, bei dem die Aufträge individuell verteilt werden. Die Art der Einsätze ist vielfältig. Da gilt's zum Beispiel, Spione zu erledigen, harmlose Händler zu eskortieren, feindliche Magier auszuschalten oder ein gegnerisches Dorf zu überfallen. Fast alle Missionen sind zudem unter Zeitdruck zu erfüllen. Wem die vorgegebenen Einsätze nicht ausreichen, darf sich mit einem in der Endversion eingebauten Editor selbst beliebig viele Schlachtfelder zusammenbasteln.





Im Gegensatz zu den Soloaufträgen sucht Ihr Euch im Campaign-Modus vor Spielbeginn einen Auftraggeber aus, der einer von verschiedenen Rassen (beispielsweise Elfen, Menschen, Orks) angehört. Dies ist besonders interessant, denn ein erfolgreich absolvierter Einsatz bringt nicht nur eine fette Belohnung, sondern steigert Euer Ansehen bei dem Volksstamm des Geldgebers. Vermöbelt Ihr beispielsweise eine Elfeneskorte im Auftrag des lokalen Orkhäuptlings, sind andere Orks Euch wohlgesonnen – die Elfen werden jedoch stinkig.

Gespielt wird auf vergrößerbaren Landkarten, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Neben Eiswelten bietet *Ambush at Sorinior* lauschige Strände, Sumpfschlachtfelder, Städte und Wälder als künftiges Gefechtsgebiet.



Die Benutzerführung und die Bedienung via Icons orientiert sich an dem etwas älteren Mindcraft-Titel *The Siege*. Vor dem Einsatz dürft Ihr mit Eurem Geld Truppen dazukaufen und diese geschickt auf der Landkarte plazieren. Sind alle Angaben gemacht, und der Gegner auf der Bildfläche erschienen, müßt Ihr Euren Einheiten per Mausklick Befehle erteilen. Via Icons legt Ihr Angriffsziele und die Marschrichtung fest, ruft Informationen über die Truppenteile ab, blast zur Attacke oder ruft die Söldnerschar zurück.



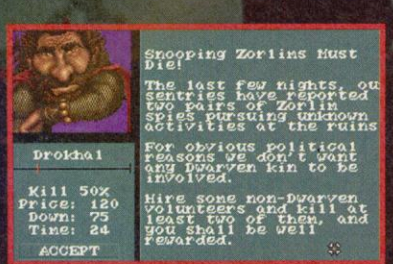
Die Vorabversion von *Ambush at Sorinior*, die sich Taktikfan Michael gleich unter großem Geschrei unter den Nagel riß, machte schon jetzt einen leckeren Eindruck. Strategen, die einen PC besitzen, dürften schon mal die Mäuse anwärmen. Vorerst wird *Ambush at Sorinior* in Englisch erscheinen, wer ein bißchen Geduld mitbringt, wartet lieber auf die komplett ins Deutsche übersetzte Version, die Anfang August in die hiesigen Shops kommen soll.

mh





Basteln leichtgemacht: Aus verschiedenen Teilen setzen wir eine Landkarte zusammen.



Was muß ich machen? Der Auftrag wird detailliert erklärt.



Möge der Kampf beginnen: Unsere Söldner treffen auf eine gegnerische Einheit.



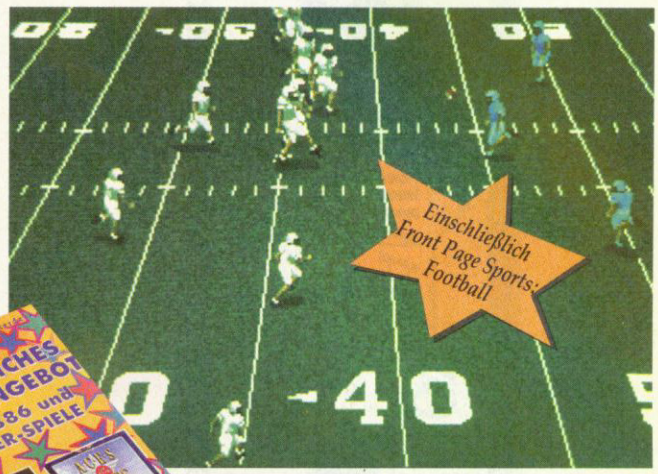
Wer kommt mit? Vor dem Kampf sucht Ihr Euch Eure Truppen aus.

Befristetes Sonderangebot

Spielen

Play hard, Play safe; Preiswert







Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Paq erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

Aces of the Pacific

"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"
—Simulation Magazine

Play Safe

QEMM-386 ermöglicht Ihren Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speichermanager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.



FINALIST
PC PROFESSIONELL
Innovation des Jahres '91

QEMM-386 6.0

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

Front Page Sports: Football

"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."
—Electronic Games

Einschließlich Manifest Speicheranalyse-Tool

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer. P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Ja! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!

Anz.	Produkt 201-07-0593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*	299 DM	
		Versandkosten:	24 DM
		Gesamt	

**Alle Spiele sind in englischer Sprache Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht*

Lieferzeit ca. 15 Tage.

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Gültig bis ____/____

Karten-Nr. _____

❑ Scheck

MwSt _____

Name _____

Firma _____

Adresse _____

Land _____ Telefon _____

EG-Mitgliedstaaten - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemÄ dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht mehrwertsteuerpflichtig, rechen Sie die Mehrwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedstaaten. Sie ziehen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

Quarterdeck

201 – 07 – 0693

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26
Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél : (353) (1) 284-1444 Fax : (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spieleverpackungen nicht mitgeliefert.

©1993 Quarterdeck Office Systems. Alle Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Hersteller.

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

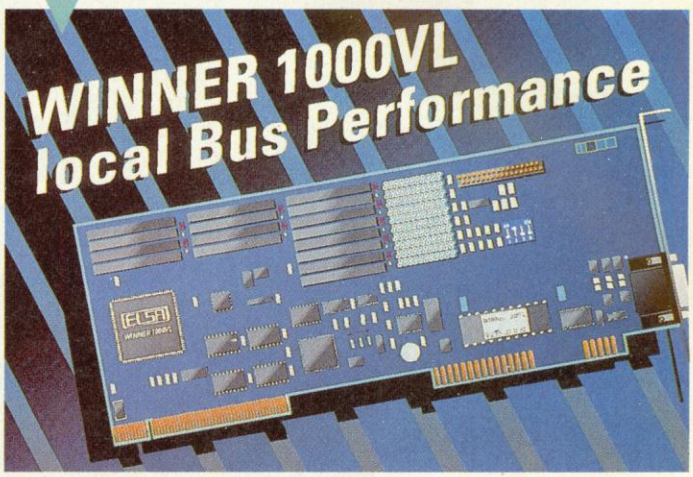
PC
AMIGA
GAME GEAR
GAME BOY
CD-ROM
MEGA DRIVE
SNES

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-
Anfragen
erwünscht!

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

Winner 1000



Schnell und bunt: die Winner 1000

Der Aachner Hardwarespezialist Elsa geht mit einer neuen Grafikkarte in die Offensive: In allen optischen Belangen sticht die *Winner 1000* dem PC-Freak ins Auge. Als erstes fällt das doppelte Bussystem auf: Auf der einen Seite glänzt die Winner 1000 mit einem konventionellen ISA-Bus, auf der anderen ist die Karte mit einem 32bittigen EISA-Steckplatz bestens für die Zukunft gerüstet. Also steht das neue Board an, wird die Karte nur gedreht und fertig ist die EISA-Lösung. Für Local-Bus-Fans ist auch diese Variante, die *Winner 1000 VL*, zu haben. Den zweiten optischen Supereindruck macht das edle Stück am Monitor. Bildwiederholfrequenzen bis zu 100 Hertz bannen selbst den kleinsten Flackeranfall vom Bildschirm. Für grafische Benutzeroberflächen wie Windows oder OS 2 sorgt der berüchtigte Grafikchip 86C928 der amerikanischen Grafikgurus S3 für einen Geschwindigkeitsrausch.

Selbst im aufwendigen Truecolormode, also mit einer photorealistischen Farbpalette von 16,7 Millionen Farben, gönnt sich die Winner keine Pause. Auch in DOS-Anwendungen läßt die Karte eine normale ET-4000-Karte in der Ecke stehen: Das Grafikmammut *Strike Commander* zischt gleich eine Ecke schneller über die Piste, das in dieser Ausgabe vorgestellte *Doom* fließt förmlich dahin. *cd*

Info:	**Winner 1000**
Preis:	**918.- Mark**
Firma:	**Elsa GmbH** **Aachen** **(0241) 91770**

Fazit:

Ob DOS, ob Windows – die Winner 1000 ist die Grafik-High-Endlösung für Euren PC

Boca Modem



Drahtstark: Das Boca Modem

Multiplayerspiele sind stark im Aufwind: Mit einem Spielkollegen um die Ecke bieten sich kleine DFÜ-Duelle nahezu an. Stockt ersteinmal der Datenfluß frustet nicht nur die Verbindung über die Leitung, die einzige Chance ist ein gutes Modem. Dies bekommt Ihr zum Beispiel von Boca Research. An Standards wird alles unterstützt, was sich das DFÜler Herz wünscht, selbst eine Fax-Option wurde nicht vergessen. Die passende Software namens QI2fax liegt dem Paket bei. Die amerikanische Version des externen 14,4-

Kbps-Renners wurde für den deutschen Markt speziell überarbeitet. Für die deutsche Version wurde das Installationshandbuch übersetzt, an ein gängiges, leider etwas kurzes Telefonanschlußkabel und ein 220-Volt-Netzteil wurde ebenso gedacht. Außerdem klebt das Posthörnchen auf der Unterseite des *M144GR*, mit der BZT-Zulassung dürft Ihr dem Briefträger trotz Modem in die Augen sehen. *cd*

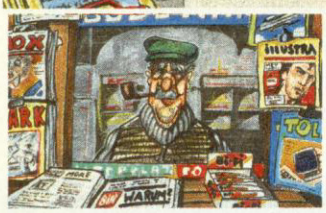
Info:	**Boca M144GR**
Preis:	**995.- Mark**
Firma:	**Boca Research**

Fazit:

Anschließen und loslegen – das Boca Modem ist schnell, zu anderen Modems kompatibel und postzugelassen

Salamitaktik





Zwei gezeichnete Szenen-Scribbels für das *Bi-Fi-Roll*-Spiel: Die Wurst trumpft mächtig auf.

Product-Placement heißt das Zauberwort, mit dem moderne Filme immer häufiger mitfinanziert werden. Wenn im *Terminator* ein Atari-Portofolio tickert, *Schimanski* an Paroli lutscht, oder *Marty McFly* eine JVC-Videokamera mit in die Vergangenheit schleppt, erhoffen sich alle Sponsoren eine gehörige Portion Werbewirksamkeit. Auf der Suche nach neuen Werbeträgern bedienen sich nun immer mehr Firmen dem Computerspiel als plakative Fläche für die fröhliche Werbebotschaft. Nach Electronic-Multi Sony, Tabakriese Philip Morris kommen nun auch Lebensmittelhersteller auf den Spieletrichter. *Snack Zone* heißt das Actionadventure in dem sich alles um die Wurst, genauer gesagt, um eine berühmte Mini-Salami, dreht. *Snack Zone* wurde von den Bochumern Konsum-Spiel-Experten *The Art Department* entwickelt. Der Spieler stolpert in regelmäßigen Abständen über den Sponsor des Spiels, wenn eine *Bi-Fi-Roll* geschickt plaziert vom Computermonitor strahlt. Übrigens sind die Spiele, es gibt eine Amiga- und eine PC-Version, sogenannte Freeware: Kopieren ist erlaubt und im Sinne des Werbetreibenden auch erwünscht. *mh*

Knax macht mobil

Wie die Kollegen von der Wurstindustrie haben auch die deutschen Sparkassen das Computerspiel als zünftiges Werbemittel entdeckt. Schon seit geraumer Zeit gibt's für die kleinen und großen Kontoinhaber in jeder Sparkasse bunte Knax-Comic-Hefte mit dem pfiffigen Rotschopf *Didi* als Hauptdarsteller. Didi treibt allerdings nicht nur im Comic sein Unwesen, sondern seit neustem in dem passenden Tüftelspiel für bis zu zwei Spieler. Unter Zeitdruck muß Didi oder Sparkollegin Dodo alle Geldstücke einsammeln, die auf dem Bildschirm zu sehen sind. Ein gegnerisches Sprite, das unsere Helden haschen möchte, sowie einige Hindernisse erschweren die Aufgabe zusätzlich. 30 Level ist die



PEROKA SOFT
VERSANDHANDEL

Amiga

A-Train (dt. Version)	99,50 DM
Airbus A 320 1 MB	79,00 DM
Abandoned Places 2	65,00 DM
Arabian Nights	47,50 DM
Battle Isle 2	49,50 DM
B 17	69,00 DM
Body Blows	49,50 DM
Bundesliga Manager Professional 2	74,50 DM
Chaos Engine	52,00 DM
Chuck Rock 2	47,50 DM
Civilisation	82,00 DM
Der Patrizier	74,50 DM
Desert Strike	58,50 DM
Eishockey Manager (dt. Version)	78,50 DM
Entity	67,50 DM
Flashback (dt. Version)	* 67,50 DM
Golf Microprose	82,00 DM
Grand Prix	82,00 DM
Gunship 2000	* 68,00 DM
History Line	87,00 DM
Humans 2 New Level (dt. Version)	55,00 DM
Indiana Jones IV (dt. Version)	89,00 DM
Lemmings 2	65,60 DM
Lionheart	61,00 DM
Lotus 1-3 Compilation	61,00 DM
Perfect General	82,00 DM
Perfect General Data	52,00 DM
Reach for the Sky	55,00 DM
Secret of Monkey Island 2	85,00 DM
Sensible Soccer	52,00 DM
Streetfighter 2	61,00 DM
Super Frog	52,50 DM
Tornado	* a. Anfr.
Transarctica	52,00 DM
Amos Creator	112,50 DM
Amos Professional	137,50 DM
De Luxe Paint 4.1	238,00 DM
Deutsch/Englisch 1-6	285,00 DM
Deutsch/Französisch 1-6	285,00 DM
Final Copy 2	239,00 DM
X Copy & Tools	82,00 DM
Gravis Joystick	65,50 DM
Beetle Mouse blau, rot, schwarz	54,90 DM
KCS Power PC Board A500	315,00 DM
Speichererweiter. um 1 MB m. Uhr	171,00 DM
Speichererweiterung auf 2 MB	259,00 DM

MS-DOS

A-Train	49,00 DM
Aces over Europe	* a. Anfr.
Airbus 320	79,00 DM
Beauty and the Beast	* a. Anfr.
Betrayal at Krondor	* a. Anfr.
Chess Genius	149,00 DM
Chessmaster 3000 Windows	71,00 DM
Comanche (dt. Version)	96,50 DM
Crusaders of the Dark Savant	96,50 DM
Cyberrace	* a. Anfr.
Der Patrizier	89,00 DM
Dogfight	94,00 DM
Dune 2	65,50 DM
Eco Quest 2	62,50 DM
Eric the Unready	62,50 DM
Eishockey Manager	* 86,50 DM
Empire de Luxe	82,00 DM
Eye of Beholder 3	75,00 DM
F 15 3 Strike Eagle	95,00 DM
Fatty Bear	66,00 DM
Freddy Pharkas	72,50 DM
Grand Prix	95,00 DM
Hannibal	87,00 DM
Incredible Maschine	72,00 DM
Indiana Jones 4	95,00 DM
Island of Dr. Brain	62,50 DM
Lands of Lore	* a. Anfr.
Legend of Kyrandia	65,50 DM
Lemmings 2	86,50 DM
Links 386 Banff Spring	45,00 DM
Lothar Mathäus Fußball	* a. Anfr.
Magic Candle 3	72,50 DM
MCS Stereo Animation/Windows	112,50 DM
Nigel Mansell	63,00 DM
Sim Farm	* a. Anfr.
Space Quest 5	72,00 DM
Strike Commander	94,00 DM
Strike Commander Speech Pack	38,50 DM
Streetfighter 2	* 68,00 DM
Syndicate	* a. Anfr.
The 7th Guest	* 147,50 DM
The Legacy	95,00 DM
Tornado	* a. Anfr.
Ultima VII Teil 2	82,50 DM
Ultima Underworld 2	82,00 DM
Veil of Darkness	90,00 DM
Virtual Pilots	155,00 DM
War in the Gulf	* 89,50 DM
X-Wing (dt. Version)	94,50 DM
Zool	70,50 DM
CD-ROM Laufwerk Intern	579,00 DM
Gravis Analog Pro	82,00 DM
Gravis Joystick	70,00 DM
Gravis Mouse Stick	195,00 DM
Gravis Ultra Sound	385,00 DM
Infrarot Mouse	165,00 DM
Soundblaster de Luxe	175,50 DM
Trustmaster Flight Controll	190,00 DM
Trustmaster Weapon Controll	195,00 DM

CD-ROM

Campaign	a. Anfr.
Der Patrizier	95,00 DM
Music Bytes	139,00 DM
North Polar	219,00 DM
Star Treck	a. Anfr.
Wing Commander 2	108,50 DM
The 7th Guest	147,00 DM

ATARI - Spiele auf Anfrage

* Vorankündigung **VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!**
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.

Vork. DM 6,- Postnachn. DM 9,- Ausland Vork. DM 15,-

PEROKA SOFT
Ruth Langebartels
Tel.: 02161/179018, Fax: 179019
Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach



Hindernisse erschweren die Aufgabe zusätzlich (MS-DOS/VGA)

Hatz nach der Kohle lang, die es für C-64, Amiga und PC zum Taschengeldpreis in den Sparkassen zu kaufen gibt. So simpel das Strickmuster des *Didi*-Computerspiels auch ist, selbst unsere Profizocker verharrten vor dem Bildschirm, um voller Tatendrang Markstücke einzusammeln. *mh*

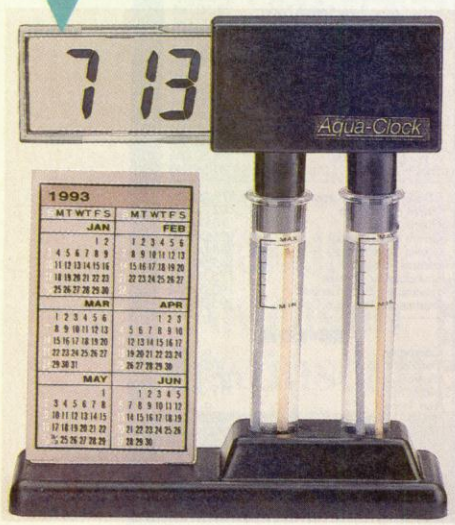


Einfach, aber spannend: Das *Didi*-Computerspiel (MS-DOS/VGA)

Gerüchteküche

Werbung zum Dritten. Unter der kundigen Hand der Starbyte-Programmierer entsteht nach letzten Gerüchten ein weiteres Werbespiel für den Kaufhausgiganten *Karstadt*. Das Spiel zum Shop erscheint für populäre Heimcomputersysteme wie Amiga und PCs voraussichtlich im nächsten Monat. *mh*

Wasser marsch!



Interessant: Die *Aqua Uhr*

Das nennen wir mal wieder eine pfiffige Idee: Komplett ohne Batterien kommt die technische Kuriosität von Conrad Electronic aus. Die *Aqua Clock* nutzt einfach praktisch angewandte Chemie zur Stromerzeugung. Zwei Röhren werden mit ein wenig Salzwasser gefüllt, auf das ein System aus Kupferrohren und Leiterbahnen gesteckt wird. Durch eine simple chemische Reaktion wird eine Niedervolt-Spannung erzeugt, die Uhr zeigt folgsam brav im LC-Display die Zeit nebst Datum an. Erhältlich ist dieser witzige Zeitmesser in jedem Conrad Electronic-Laden für rund 20 Mark. *mh*

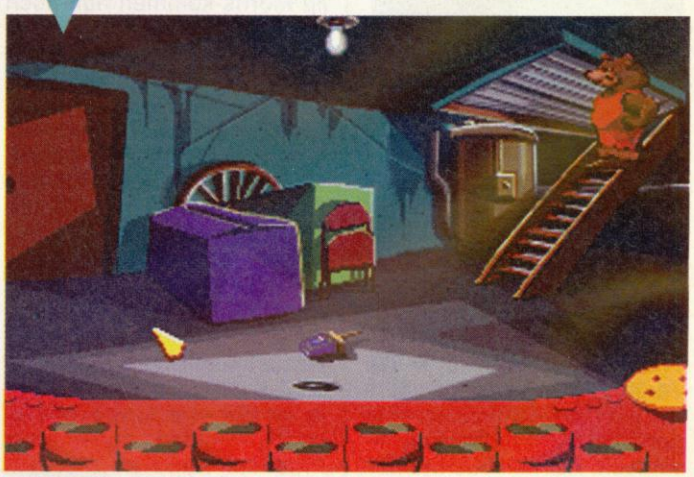
Raser-Update

Formel-1-Piloten, die sich den *Formula 1 Grand Prix* von Microprose zugelegt haben, werden sicherlich schon über die fehlerhafte Modemoption gestolpert sein. Mittlerweile bietet Microprose einen passenden Update-Service für den Rennspielknaller an. Wer sich das Update nicht entgehen lassen möchte, wendet sich (unter Einsendung der Registrierungs-Karte und/oder des Kaufbeleges) direkt an die Firma Microprose, bzw an United Software in Gütersloh. *mh*

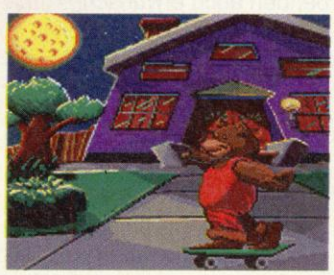
Ohrensausen

Der Soundkartenmarkt im PC-Bereich steht kurz vor der Explosion: Neuzugang Nummer Eins im Soundkartenorchester ist Local Bus Pionier Orchid. Die *Sound Producer Pro* ist *Soundblaster Pro* kompatibel und glänzt mit den gleichen Eigenschaften, dem Yamaha OPL 3 Chipsatz sei Dank. Besonderes Gehör verschafft sich die *Sound Producer Pro* mit einem sehr sauberen Frequenzgang. Gesampelt wird Mono bis zu 44,1 kHz und Stereo bis zu 22 kHz. Eine AT-Bus- und eine optionale SCSI-Schnittstelle warten auf den Anschluß eines CD-ROM-Laufwerkes. Der 4-Watt-Verstärker sorgt an Lautsprechern oder Kopfhörern für Klang. Die umfangreiche Ausstattung rundet das gute Gesamtbild ab: Activboxen, ein Mikrofon und eine umfangreiche Softwareausstattung lassen kaum einen Hörerwunsch offen. *cd*

Kuscheltier



Im Keller warten einige Überraschungen

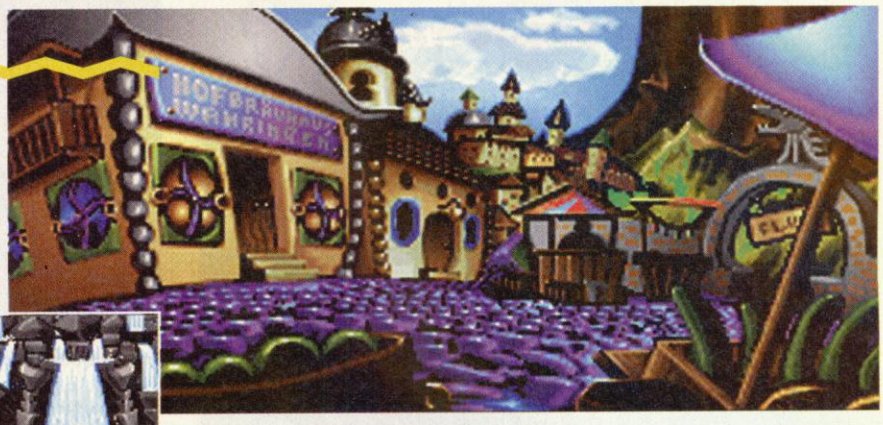


Schlechtes Vorbild: Fatty fährt ohne Helm

Ein Adventure für Kinder zwischen drei und acht Jahren bringt Humungous Entertainment, die Firma von Ron "Monkey Island" Gilbert. In *Fatty Bear's Birthday Surprise* will der putzige Bär Fatty für seine Freundin Kayla ein originelles Geburtstagsgeschenk finden und macht auf seiner Suche Bekanntschaft mit allerhand bizarren Gegenständen und Geschöpfen. Ähnlich wie bei den vertrauten Macintosh-Lernspielen *Cosmic Osmo* und *The Manhole* kann man durch simples Anklicken mit der Maus witzige Reaktion verursachen, wie zum Beispiel Leitern zum Leben erwecken. Ab Juni wird das Vorschulvergnügen für MS-DOS und Macintosh ausgeliefert – wahlweise auf einer herkömmlichen Disketten oder CD-ROM. *js*

Untergründig

Im Dunkeln ist gut munkeln dachte sich Harald Ewers und hat sein neuestes Computer-Adventure *Caveworld*, wie der Name schon sagt, im felsigen Untergrund angesiedelt. Thematisch schließt der neue Sproß aus Haralds "Weltenschmiede" fast nahtlos an sein *Hexuma* an – zum Teil treffen wir sogar auf alte Bekannte. Technisch wird das Spielsystem generalüberholt und kommt als ausgewachsenes Adventure daher, inklusive animierter Grafiken und Spielfiguren. Gesteuert wird, ganz im Trend der Zeit, weitgehend mit der Maus. Verwegene Helden dürfen sich sogar auf den nächsten Drachen schwingen und in den geräumigen Kavernen eine kleine Simulator-Flugtour hinlegen. Man darf also mehr als gespannt auf die MS-DOS-Version sein, die hoffentlich noch im Herbst erscheinen wird. *vw*



Schön bunt im Untergrund: *Caveworld*



Kicker-Kaliber

Fußballfans schweben im siebten Ball-Himmel. Lothar Matthäus steht Pate für ein neues Fußball-Spiel, das auf dem Ocean-Programm *Premier League* basiert. Matthäus läßt das Spiel nach seinen Vorstellungen speziell für den deutschen Markt umschreiben. Erscheinen soll das Kicker-Programm rechtzeitig zum Start der Bundesligasaison bei Bomico für Amiga und PC. *mh*

Karamalz Cup



DIE HERAUSFORDERUNG
HOL ES DIR!

KARAMALZ

Offizieller Ausrüster der deutschen Eishockey-Nationalmannschaft, verlost anläßlich der Eishockey WM '93 in Deutschland
20.000 Eishockey-Computerspiele

Das Action-Spiel ist eine Herausforderun für alle Computer-Freaks.
Die Disketten gibt es für
Amiga und **C-64-Systeme**

Also, den Coupon ausfüllen und an

Karamalz Eishockey-Game
Postfach 100
6000 Frankfurt/M.

schicken und die WM für sich entscheiden!!

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1993

Name
Vorname
Straße
PLZ, Ort
geb. am
System ☐ Amiga ☐ C6

Raketenpioniere



Welcher "Wingman" darf es sein? *Wing Commander Academy.*

Echte *Wing Commander*-Fans bekommen nie genug. Sind alle Missionen geschafft, dann gehen sie die Raumsache einhändig an oder terminieren die Kilrathis mit verbundenen Augen. Leider hat auch der phantasievollste Pilot irgendwann einmal alle Möglichkeiten durchgespielt und alle Missionsdisketten erledigt.

Oh Wunder, diesen im All verschollenen Veteranen, steht Erleichterung ins Haus: Origin veröffentlicht im Herbst *Wing Commander Academy*, den ultimativen Editor für Raumgefechte und Großkatzenjäger. Mit diesem nützlichen Werkzeug seid Ihr endlich in der Lage, die eigenen Wunschmissionen ins Vakuum zu setzen.



Neues Cockpit, neues Glück: *Wing Commander Academy.*

So wählt Ihr z.B. den eigenen Schiffstyp ebenso aus, wie die Begleitmannschaft. Der Vorrat an unterschiedlichen Raumflitzern ist ebenso reichhaltig, wie die zur Verfügung stehende "Wingman"-Riege. Erfreulicherweise besitzen Eure Computerkumpel einen eigenen Charakter und verhalten sich teils ebenso störrisch wie ihre Vorbilder aus den beiden *Wing Commander*-Spielen. Obwohl Ihr der Missionsarchitekt seid und fast alles unter Kontrolle habt, kommt so auch ein kleines Zufallselement mit ins Spiel. Steht die Truppe samt Bewaffnung, dann wird als Nächstes



Basteln im All: Die Wing Commander Academy

Sollten wir nicht das hier stehen haben was Du suchst, ruf uns an. Sollten wir zu teuer sein, ruf uns an, laß uns Deinen Preis aushandeln. Teste die Royal Soft Gruppe, Dein Nelson.

Wollen auch Sie eine Royal Soft Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen ? Sprechen Sie einfach mit uns ! Partner in ganz Europa gesucht.

Royal Soft
Winsterstr. 43 W-4330 Mülheim a.d. Ruhr
Tel: 0208 / 480050 Fax: 0208 / 480025
Nelson

Royal Soft Agentur Schweiz
Daniel Frank
Schachenstr. 32
CH - 4653 Obergösgen
Tel : 062 / 354849

Royal Soft Ag. Rhein Sieg
Robert Schon
Großenbuschstr. 109
W - 5205 St. Augustin
Tel: 02241/ 332215
Achtung !Neue Tel-Nr. St. Augustin ab dem 15.05.93. Bitte erfragen in Mülheim oder unter 01188 !

Computer-Spiele Paradies
Jahnstr. 41
W-3070 Nienburg
Tel: 05021 / 65640

Royal Soft Ag. Münster
A.I. Works
Weseler Str. 20
W - 4400 Münster
Tel: 0251 / 522958

Royal Soft Ag. Berlin
Weißenfelser Str. 14
O - 1150 Berlin
Tel : 030 / 2322894

Royal Soft Ag. Allgäu
Karlsbader Str. 14
W - 8939 Ettringen
Tel: 08249 / 8179

Royal Soft Ag. Nord
Ulzburger Str. 283 B
W - 2000 Norderstedt
Tel: 040 / 5213137

ONLY GAMES
Birkbuschstr. 14
W - 1000 Berlin 41
Tel: 030 / 8346143

WETTBEWERB !!
SCHICKT NELSON EINE URLAUBSKARTE. UNTER ALLEN EINSENDERN VERLOSEN WIR 50 TOLLE PREISE !
EINSENDESCHLUß 15.09.1993
Der Rechtsweg ist ausgeschloßen !

Corel Draw 3.0	890,00
Freehand 3.1	1.300,00
Lotus 1-2-3 f. Win	1.199,00
MS Excel 4.0	999,00
MS Publisher f. Win	393,00
MS Word f. Win2.0	999,00
MS Works f. Win	366,00
Turbo Pascal f. Win	440,00
Fractal Painter f. Win(E)	740,00

Mehr auf Anfrage !!!!!!!
Royal Soft machts möglich !

Game	Amiga	PC
Elshockey Manager	74,33	85,33
Eric the Unready	A. A.	65,30
Fire & Ice	59,95	59,95
Hannibal	74,22	89,21
Hired Guns	67,25	88,33
Captiv II	59,34	66,66
Space Hulk	82,82	97,77
Patriot	A. A.	82,82
Space Quest 5	A. A.	73,73
Lionheart	58,33	????
St. Thomas	73,22	????
Walker	66,66	????
B 17 Flying Fortress	88,88	99,99
Cyber Race		89,99
Turrican II	19,99	Nein
Darkseed	73,33	81,33
Castles of Dr. Brain	67,67	????
Ultima II Underworld	????	81,22
Ween	66,11	74,22

Game	Amiga	PC
1869	79,88	92,94
A-Train	89,99	98,77
ATTAC	92,12	97,80
Alone in the dark	A.A.	98,22
Amazone	A.A.	94,23
B.A.T. 2	84,88	90,30
BC KIT	72;95	A.A.
Bill´s Tomato Game	68,33	A.A.
Campaine	78,20	91,37
Castles II	A.A.	89,30
Comanche	A.A.	92,30
Das Schwarze Auge	78,20	89,90
Dune II	59,11	74,44
Eternam	A.A.	87,30
Goblins II	73,20	98,77
Gunship 2000	87,70	95,20
Harrier Jump Jet	????	105,30
Indiana Jones IV	86,30	88,20
Lemmings II	66,66	88,88

Game	Amiga	PC
Formula one Grand P.	79,88	92,94
History Line 14 -18	85,25	92,40
Files Attack Earth	76,77	89,99
Links 386 Pro	????	99,80
Kurse Links 386 Pro	????	47,30
Pinball Fantasies	61,30	A.A.
Rampart	A.A.	78,90
Rex Nebular	????	94,22
R. Hood Con. Longb.	76,99	86,95
Rome AD 92	74,30	84,30
Sensible Soccer	63,30	????
Sherlock Holmes	A.A.	92,30
Spelljammer	A.A.	A.A.
Street Fighter II	64,30	68,90
Populous II	A.A.	A.A.
DESERT STRIKE	59,99	--,--
Wing Commander I	89,30	--,--
Wing Commander II	????	78,30
X - Wing DA	NEIN	97,77

Hier steht nur ein kleiner Teil unserer Software. Näheres am Telefon oder in den Läden ! DAS BESTE IN SACHEN SOFTWARE, Royal Soft

Versandkosten : NN + DM 9,00 / Vorauskasse Inland : EC Scheck + DM 7,00 / Ausland : EC Scheck + DM 35,00. Software über 280,00 DM Bestellwert im Inland Versandkosten frei. Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise. Alle Angebote freibleibend !

die eigentliche Mission mit allen Nav-Punkten, Minen- und Asteroidenfeldern und Gegnerformationen zusammengebastelt. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad trefft Ihr dann auf verschlafene Kätzchen oder raublüsterne Monsterkatzen, die Euch locker in den Orkus blasen. Der genaue Erscheinungstermin von *Wing Commander Academy* steht noch nicht fest, laut Origin soll es aber noch in diesem Sommer klappen. Wer's glaubt, wird selig. *vw*

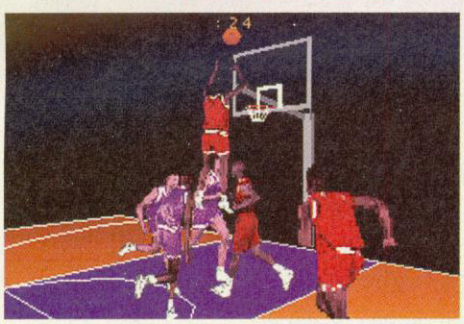
Der Coup

Seine fantastischen Bücher schrien geradezu nach einer Computerspiel-Umsetzung und doch dauerte es Jahre bis eine Firma zugriff. Der Preis für cleveren Lizenztitel-Einkauf geht deshalb an Sierra, die im nächsten Jahr zusammen mit Terry Prattchet ein neues Adventure entwickeln werden. Ob der geniale Fantasy-Autor an einer Umsetzung seines Diskworld-Zyklus arbeitet oder ob zuerst die Nomen-Trilogie als Computerprogram erscheint, war zwar noch nicht in Erfahrung zu bringen, die auch in Deutschland immer zahlreicher werdenden Prattchet-Fans, dürfen sich aber schon mal die Hände reiben. *vw*

Ins Detail gegangen

In unserer *POWER PLAY 5/93* ist Knut im Testgewühl ein kleiner Fehler unterlaufen. Im *Jordan in Flight*-Test auf Seite 96 fehlt ein kleines, aber feines Detail, was aufgrund seiner Unauffälligkeit unter den Tisch fiel und dort verborgen blieb (Es hat nie wieder auf sich aufmerksam gemacht). Erst ein aufmunternder Anruf des Herstellers konnte das, sich immer noch versteckende Detail dazu ermutigen, sich wieder zu zeigen. Das Detail bewirkt, daß man nicht nur mit Michael Jordan übers 3-D-Parkett düsen darf, sondern auf Knopfdruck auch seine Mitspieler steuern kann. Ich möchte mich beim unterschlagenen Detail entschuldigen und beseitige damit ein von mir bemängeltes Manko. Als Wiedergutmachung rutscht Korbmacher Michael in unserer Wertungskala ein wenig hoch: *kn*

POWER WERTUNG: 58%.



Detailliert: Michael Jordan fliegt nun mit 58% übers Parkett

Hotline

Derweil die sommerliche Hitze den gestreßten Redakteuren den Schweiß aus allen Poren treibt, der Bedarf an gekühlten Getränken sich in schwindelerregende Höhen schraubt und die meisten Computerspieler sich lieber am Strand aalen, als im stillen Kämmerlein vor dem Monitor zu hocken, lauschen unsere tapferen Kollegen Euren telefonischen Fragen.

Am **21. Juni, von 14.30 bis 17.00 Uhr** stehen Sönke und Volker für Adventurefragen zur Verfügung.

Am **28. Juni, von 14.30 bis 17.00 Uhr** ist die **Tips & Tricks-Line** wieder Online.

Und am **5 Juli, von 14.30 bis 17.00 Uhr** dürft Ihr Christian und Michael zum Thema Simulationen löchern.

Softsale
Schloßplatz 19 (3070) 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und 910404
05021/910416 und 910417

IBM		IBM		IBM		IBM	
1869*	79,90 DM	Dark Q. o. Kr.*	79,90 DM	Jordan in Flight**	74,90 DM	Strike Comm.**	89,90 DM
A-Train*	89,90 DM	Der Patrizier*	79,90 DM	Kings Quest 6*	79,90 DM	-Speech**	44,90 DM
-Constr. Kit*	49,90 DM	Dogfight*	94,90 DM	Legacy**	94,90 DM	St. Thomas*	79,90 DM
Aband. Places 2*	79,90 DM	Elisabeth 1*	A.A.	Legend Kyrandia*	74,90 DM	Stunt Island*	94,90 DM
Aces of Pac.**	74,90 DM	Elite 2***	A.A.	Legend Kyr. 2***	A.A.	Task Force**	89,90 DM
-Mission	49,90 DM	Empire Del.	79,90 DM	Liberation**	64,90 DM	The Legacy*	89,90 DM
Aces over Eur.*	79,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	Links 386**	89,90 DM	Tornado***	A.A.
Adv. Coll.**	69,90 DM	Eye of Beh. 3	69,90 DM	-Mauna Kea	44,90 DM	Ultima 7*	89,90 DM
Alone in Dark*	89,90 DM	Eye of Beh. 3*	79,90 DM	-Pinehurst	44,90 DM	Ultima 7/2**	74,90 DM
Archer Mc Lean*	64,90 DM	F-15 Str. Ea. 3**	89,90 DM	-Banff	44,90 DM	Ult. Underw.**	69,90 DM
B-17 Fly. F.**	89,90 DM	Falcon 3.0**	84,90 DM	Might & Magic 4*	79,90 DM	Ult. Underw. 2**	74,90 DM
Battlechess 4000	69,90 DM	-Mission 1	59,90 DM	Monkey Isl. 1*	79,90 DM	Ultra Bots***	A.A.
Battle Team**	69,90 DM	Fant. Worlds**	79,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Veil of Darkn.*	79,90 DM
Battle Isle Data 2	49,90 DM	Fields of Glory**	94,90 DM	Nigel Mansell**	59,90 DM	Vision***	A.A.
Betrayal at K.*	79,90 DM	Fire & Ice**	59,90 DM	No. 2 Coll.*	79,90 DM	W. Comm. Del.	89,90 DM

Eishockey Manager* 79,90 DM

Pinball Dreams 59,90 DM**

IBM		IBM		IBM		IBM	
Bitmap Br. 2**	64,90 DM	Flashback*	69,90 DM	Patriot**	79,90 DM	Wing. Comm. 2*	79,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Flies-Att. on E.**	79,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	-Sp. Oper. 1	44,90 DM
Burn. Steel*	79,90 DM	Form. I GP**	89,90 DM	Quest f. Glory*	79,90 DM	-Sp. Oper. 2	44,90 DM
-Data 1*/2 * je	39,90 DM	Freddy Pharkas	69,90 DM	Railroad Tyc.**	79,90 DM	-Speech	39,90 DM
Buzz Aldrin**	89,90 DM	Gobliins 2*	74,90 DM	Reach for Skies**	64,90 DM	Whales Voy.*	74,90 DM
Castles 2**	74,90 DM	Gunship 2000**	84,90 DM	Red Baron*	79,90 DM	Winter Chall.**	59,90 DM
Civilization*	84,90 DM	-Mission**	59,90 DM	-Mission*	49,90 DM	Wizardry 7*	84,90 DM
Cobra Miss.***	A.A.	Hannibal*	79,90 DM	Ringworld**	69,90 DM	Wordtris*	74,90 DM
Comanche*	84,90 DM	Harrier Jumpjet**	84,90 DM	Sens. Soccer**	59,90 DM	W. Tennis Ch.**	59,90 DM
-Data*	54,90 DM	History Line*	79,90 DM	Sherl. Holmes*	74,90 DM	WWF Eur. R.**	54,90 DM
Combat Cl.**	59,90 DM	Humans**	59,90 DM	Shad. of Comet*	89,90 DM	Xenobots**	74,90 DM
Compl. Chess S.	79,90 DM	Human Race*	69,90 DM	Space Hulk**	79,90 DM	X-Wing	79,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Human Race**	59,90 DM	Space Quest 5*	69,90 DM	X-Wing**	84,90 DM
Cyber Race*	79,90 DM	Indy 4*	84,90 DM	Spellcraft*	74,90 DM	Yeager Air C.*	69,90 DM
Das schw. Auge*	74,90 DM	Jonathan*	79,90 DM	Star Trek*	64,90 DM	Zyconix**	49,90 DM

Street Fighter 2 64,90 DM**

The Legacy* 89,90 DM

AMIGA		AMIGA		AMIGA		AMIGA	
1869*	69,90 DM	Dream Team**	54,90 DM	Nick Faldo Golf	64,90 DM	Space Hulk**	74,90 DM
Abandoned Pl. 2*	64,90 DM	Dynablaster**	54,90 DM	Nick Faldo Golf**	79,90 DM	Spec. Forces**	74,90 DM
Adv. Coll.**	59,90 DM	Dynatech*	59,90 DM	Nigell Mansell**	54,90 DM	St. Thomas*	69,90 DM
Anc. Art of W.**	64,90 DM	Eish. Manager*	69,90 DM	No. 2 Coll.*	69,90 DM	Street Fight. 2**	59,90 DM
Armour-Gedd. 2*	64,90 DM	Exodus 3010*	59,90 DM	No greater Gl.	59,90 DM	Super Hero**	64,90 DM
ATAC**	69,90 DM	Eye of Beh. 2*	79,90 DM	No second Pr.**	59,90 DM	Tentacle***	A.A.
B-17 Fly. F.**	69,90 DM	Fallen Empire*	79,90 DM	Penthouse HN**	39,90 DM	Tornado***	A.A.
Bards T. Con.**	64,90 DM	Fant. Worlds**	74,90 DM	Perf. General**	74,90 DM	Train it***	A.A.
Bard vs. World**	A.A.	Flashback*	64,90 DM	-Data	59,90 DM	The Greatest*	59,90 DM
Bat 2**	74,90 DM	Flies**	69,90 DM	Pinb. Dreams**	54,90 DM	Transarctica*	59,90 DM
Battle Team**	69,90 DM	Fly Harder**	64,90 DM	Pinb. Fant.**	59,90 DM	Twilight 2000**	59,90 DM
Battle I. Data 2**	49,90 DM	Form I GP**	74,90 DM	Piracy high S.**	59,90 DM	Ultima 6**	54,90 DM
Best of Best***	A.A.	Gunship 2000**	69,90 DM	Pirates Gold**	A.A.	Walker**	64,90 DM
Bitmap Br. 2**	49,90 DM	Hannibal*	69,90 DM	Premier Man.	49,90 DM	Warlords	49,90 DM
Body Blows**	54,90 DM	Hist. Line*	74,90 DM	Project Terra**	64,90 DM	Warr. of Rel.**	54,90 DM

A-Train* 79,90 DM

Arabian Nights 64,90 DM**

AMIGA		AMIGA		AMIGA		AMIGA	
Buck Rogers 2*	A.A.	Humans**	54,90 DM	Prophecy***	69,90 DM	Waxworks*	59,90 DM
Budget*	64,90 DM	Human Race*	69,90 DM	Proph. of Shad.*	69,90 DM	Ween	54,90 DM
Bug Bomber**	59,90 DM	Human Race**	49,90 DM	Push over**	49,90 DM	Whales Voy.*	69,90 DM
Bun. Man. Prof.*	64,90 DM	Indy 4*	79,90 DM	Railroad Ty.**	74,90 DM	Wild West W.**	79,90 DM
Chaos Engine**	49,90 DM	KGB*	59,90 DM	Reach for Skies**	59,90 DM	Willy Beamish**	69,90 DM
Chuck Rock 2**	54,90 DM	Kings of Adv.**	69,90 DM	Rome*	64,90 DM	Wing Comm.*	79,90 DM
Civilization*	74,90 DM	Legend Kyr.*	59,90 DM	Sens. Soccer**	49,90 DM	Winter Chall.**	64,90 DM
Comb. Air Patz.*	64,90 DM	Lemmings DP**	59,90 DM	Shad. Beast 2**	59,90 DM	Winzer*	59,90 DM
Contraptions**	44,90 DM	Lemmings 2**	69,90 DM	Shad. Worlds**	49,90 DM	Wizardry 7***	79,90 DM
Creepers**	64,90 DM	Liberation**	59,90 DM	Shuttle*	54,90 DM	Wiz Kid**	49,90 DM
Darkseed*	69,90 DM	Lotus 3er Pack**	59,90 DM	Sil. Service 2**	74,90 DM	WWF Wrestl.**	49,90 DM
Das schw. Auge*	69,90 DM	Mad TV*	69,90 DM	Silly Putty**	49,90 DM	WWF Eur. R.**	49,90 DM
Daily Girl. Pok.**	49,90 DM	Might & Magic 3	69,90 DM	Simulations***	A.A.	Zero**	64,90 DM
Daught. Serp.*	74,90 DM	Monkey Isl . 1*	79,90 DM	Sleep Walker**	49,90 DM	Zool**	49,90 DM
Der Patrizier*	69,90 DM	Monkey Isl. 2*	79,90 DM	Space Crus.	54,90 DM	Zyconix**	44,90 DM

Desert Strike 64,90 DM**

Dune 2* 59,90 DM

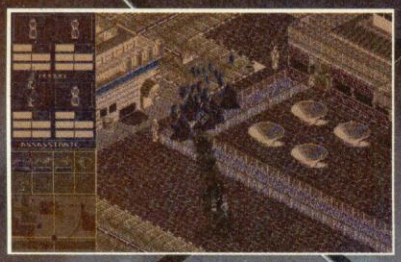
CD-ROM		CD-ROM		SUPER NES DT.		SUPER NES DT.	
7 th Guest	129,90 DM	Hot Stuff 2	39,90 DM	Another World	119,90 DM	Super Mar. W.	114,90 DM
Clipart Goliath	44,90 DM	Lost Treas. 1	104,90 DM	Desert Strike	104,90 DM	Pilot Wings	89,90 DM
Deathstar Arc.	89,90 DM	Lost Treas. 2	84,90 DM	Ghoust n Ghouls	89,90 DM	Probotector	114,90 DM
Der Patrizier	94,90 DM	SWOTL	99,90 DM	Jimmy Conners	119,90 DM	Sim City	89,90 DM
Dinosaur Adv.	74,90 DM	Sherlock H. 1	114,90 DM	John Madden	114,90 DM	Streetfighter	89,90 DM
Game Power	64,90 DM	Sherlock H. 2	114,90 DM	Legend of Zelda	89,90 DM	Strike Gunner	124,90 DM
Gif Galore	39,90 DM	Ultima 1-6 BV	84,90 DM	Mickey Mag. Q.	114,90 DM	Tiny Toons	124,90 DM
Hot Stuff 1	29,90 DM	W. Comm. 2 kpl.	104,90 DM	Mario Kart	89,90 DM	Wing Comm.	134,90 DM
PC-JOYSTICKS		PC-JOYSTICKS		PC-JOYSTICKS		PC-JOYSTICKS	
Challenger	24,90 DM	Comp. Pro m. GC	69,90 DM	Gravis Lim. Ed.	74,90 DM	Thrustm. Weap.	144,90 DM
-Camecard	24,90 DM	Gravis Gamepad	44,90 DM	Gravis Pro	79,90 DM	-Rudder Pedals	179,90 DM

Gravis Analog 69,90 DM

Thrustmaster Flight C. 144,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES
MIT ÜBER 1.600 TITELN AN

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



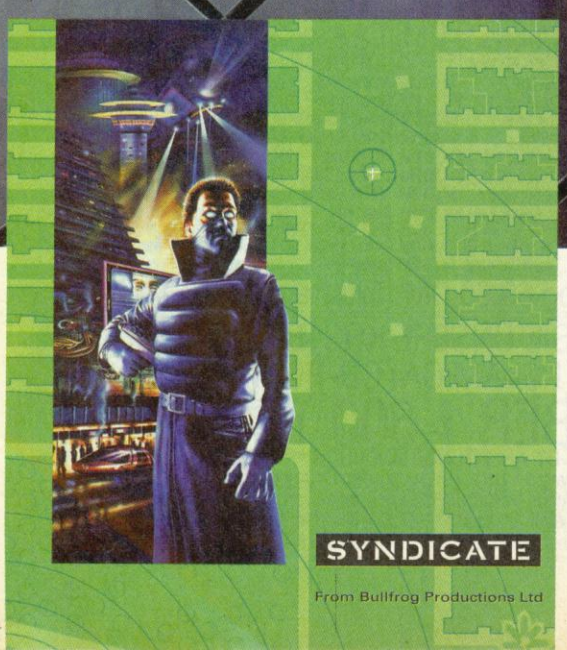








SYNDICATE™

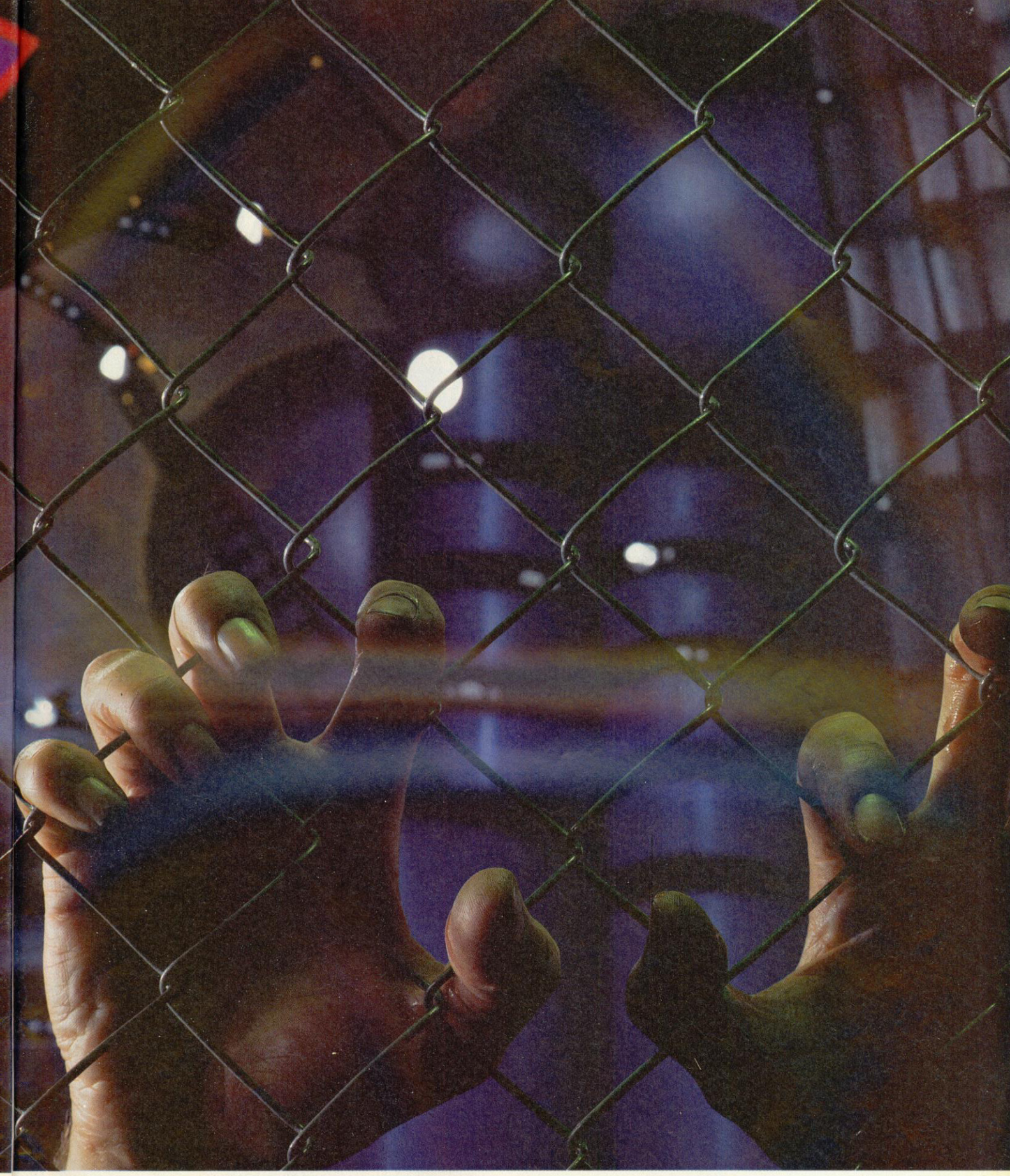


Bullfrogs Blick in die Zukunft ...

... zeigt die ungewisse Welt von morgen.

In den düsteren Straßen der Großstädte, Labyrinthen aus Stahl und Beton, schleichen sich bewaffnete Cyborgs an ihre Opfer heran. Sie sind Diener von kriminellen Organisationen, die mit Korruption und Gewalt regieren.

Und Sie sind das jüngste Mitglied eines Syndikats.



Statten Sie ein Team von Cyborgs mit Hi-Tech-Waffen und übermenschlichen Kräften aus, und beginnen Sie den Kampf um die Kontrolle über 50 Regionen der Erde von morgen. Erst wenn Ihnen die Welt zu Füßen liegt, haben Sie sich als würdiges Mitglied des Syndikats erwiesen.

Eine dunkle und unsichere Zukunft erwartet Sie.

Nur wer den Willen hat, bekommt am Ende auch die Macht.

Bildschirmfotos von der PC-Version.

© 1993 Bullfrog Productions Ltd. 'Syndicate' ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS

Deutsche Vertretung:
Selling Points GmbH, Alliance Division,
Verler Str. 1, 4830 Gütersloh

BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

FROSCHKONZERT

Durch ihr Meisterstück Populous wurde das Programmierteam Bullfrog schlagartig weltberühmt. POWER PLAY sezierte den geheimnisvollen Frosch und plauschte mit P. Molyneux



Was führt einen *POWER PLAY*-Redakteur in den kleinen Ort Guildford, 40 Kilometer südwestlich von London? Nicht etwa akute Orientierungslosigkeit, sondern der Ruf der Götter: Das bekannte Programmierteam Bullfrog hat in dieser unbekannten Kleinstadt sein Hauptquartier aufgeschlagen.

Im unteren Stockwerk des modernen Bürogebäudes Enigma House wurden Programme erschaffen, die Softwaregeschichte schrieben: *Populous*, *Populous 2* und *Powermonger*.

Die Grundsteinlegung

Bullfrog Productions wurde 1987 von Les Edgar und Peter Molyneux gegründet. Während Les Edgar mit Vorliebe trockene Bilanzen begutachtet und mit Zahlen jongliert, kümmert sich Peter Molyneux um kreative Entwickleraufgaben: *Populous*, *Powermonger*, *Populous 2* und *Syndicate* entsprangen seinem Geist.

Von diesem Zwei-Mann-Projekt ist Bullfrog mittlerweile zu einer großen, erfolgreichen Firma herangewachsen. - Allein an dem neuesten Hammer *Syndicate* werkelten fast 20 Mann über drei lange Jahre.

Das Büro

Nachdem man die hochgesicherte Eingangstür überwunden hat, den Flur und das Sekretariat ("He! Wo wollen sie hin?") durchschreitet, findet man sich im "Entwicklungslabor" wieder. Diesen größten Raum im Bullfrog-Büro teilen sich Programmierer, Grafiker, Level-Designer und Peter Molyneux persönlich. - Nur Musikus Russel Shaw (auf sein Konto gehen unter anderem die Sounds der britischen Sci-Fi-Kultserie "Thunderbirds") bekam aus verständlichen Gründen ein eigenes Zimmer spendiert.

Im dichtgedrängten Trubel stehen sündhaft teure Silicon Graphics-Workstations neben Kaffemaschinen und Star-Wars-Spielzeug. Über einige Bildschirme huschten bereits beeindruckende Grafiken von zukünftigen Entwicklungen, die leider noch in den Kinderschuhen stecken und "top secret" sind.

Einen Raum weiter befindet sich die hauseigene Konvertierungsabteilung. Viele Softwarefirmen beauftragen für Umsetzungen auf andere System externe Programmierer, doch Bullfrog behält lieber die Kontrolle über die Projekte. Zur Zeit des Besuches wurde gerade der Amiga-Version von *Syndicate* der letzte Schliff verpaßt und an *Populous 2* für den Macintosh gebastelt. Der Aufwand scheint sich zu lohnen: Beide Umsetzungen sahen verdammt gut aus.

Syndicate

Das düstere Drama um Konzerne, Geheimpolizei und bionische Körperteile hat das Zeug zum Klassiker und erscheint diesen Sommer bei Electronic Arts. Im großzügigen Gesprächszimmer wagte der todesmutige *POWER PLAY*-Redakteur an der Seite von Peter Molyneux und David Wilson von Electronic Arts einen Ausflug in die isometrischen Metropolen der Zukunft.

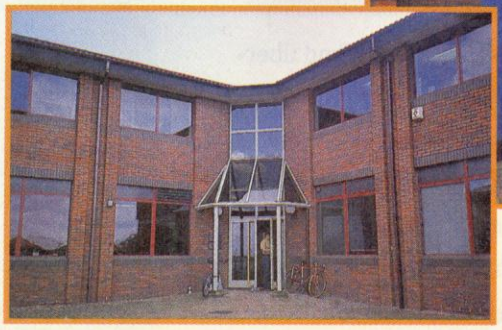
Für zwischenzeitliche Systemabstürze gab es einen

P. Molyneux Lieblingsspiele

Civilization (MS-DOS)
Ultima Underworlds (MS-DOS)
Street Fighter 2 (Super Nintendo)
Paradroid (C 64)
Sim City (Macintosh)



Die Macher von Syndicate - fast komplett, in Farbe und mit Plüschfrosch (v.l.n.r.): Alex Trowers (Level Design), Russel Shaw (Sound & Musik), Chris Hill (Grafik), Sean Cooper (Programmierung), Peter Molyneux (Produzent) und Paul McLaughlin (Grafik)



Die heiligen Hallen: Hinter der unscheinbaren Fassade des Enigma House im idyllischen Guildford wird Softwaregeschichte geschrieben



guten Grund: Bullfrog tüftelte gerade an einer Netzwerkversion. - Duelle zwischen acht verkabelten Söldnern lassen selbst Multi-Player-Klassiker wie *Robosport* und *Spaceward Ho!* harmlos erscheinen.

Doch nicht nur der große Kreis der PC- und Amiga-Besitzer wird von Bullfrogs bedrückender Zukunftsvision heimgesucht: Umsetzungen für Segas Mega Drive und das Super Nintendo sind so sicher wie das Amen in der Kirche. Ebenfalls geplant ist eine spezielle Version für Trip Hawkins sagenumwobene CD-Konsole "3DO".

Ein Interview mit Peter Molyneux (Seite 37) und einen ausführlichen Test von *Syndicate* bekommt ihr schon in dieser *Ausgabe* geboten. Also: Weiterblättern *js*





Vorbilder? Peter, Sean, Chris und Electronic Arts-Marketingmann David Wilson genehmigen sich schon Mittags "a pint of lager".

Das Bullfrog Gesamtwerk

Druid 2 (1987)



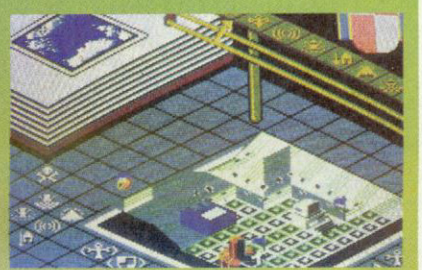
Seinen Einstand feierte Bullfrog mit der Konvertierung von *Druid 2 - Enlightment* auf den Commdore Amiga. Der Action-Adventure-Oldie von Firebird ist beileibe kein schlechtes Spiel, das 64er Original spielt sich aber weitaus flüssiger.

Fusion (1988)



Das erste eigenständige Bullfrog-Produkt erblickte unter dem Namen *Fusion* das Licht der Spielwelt und wurde von Electronic Arts vertrieben. Ein orignelles Actionspiel mit Tiefgang, daß aber unter akutem Schluck-auf-Scrolling litt.

Populous (1989)



Was soll man zu *Populous* noch sagen? Dieser innovative Strategieklassiker aus der Feder von Peter Molyneux brach alle Rekorde, wurde für fast alle Computer- und Videospielsysteme umgesetzt und etablierte Bullfrog auf dem Programmiererolymp.

Flood (1990)



Ein kurzes Geschicklichkeitsintermezzo gab Bullfrog mit dem grünen Gesellen Quiffy in *Flood*. Gagreiche 42 Level und zahlreiche Extras machten die Flucht vor dem steigenden Wasserstand zu einem der originellsten Action-Adventures aller Zeiten.

Powermonger (1990)



Hardcore-Strategen haben sich bei den Schlachten in *Powermonger* richtig wohlgefühlt, simplere Gemüter wurden abgeschreckt: Das Spielgeschehen und die Handhabung waren um einiges komplizierter als bei *Populous*.

Populous 2 (1991)



Ganze 25 Naturkatastrophen haben schadenfreudige Götter bei *Populous 2* zur Auswahl. Hochauflösende VGA-Grafik (MS-DOS), einfache Bedienung, Spielspaß und strategischer Anspruch machten *Populous 2* zu einem würdigen Nachfolger.

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

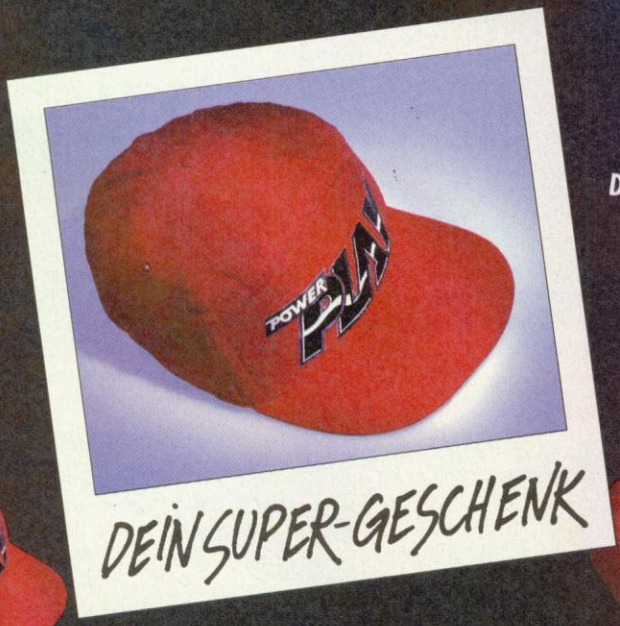
Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

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

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

Die POWER PLAY Mitmachkarte

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

Folgende Artikel der 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? _____

Bitte auf der Rückseite die weiteren Fragen beantworten und Ihre Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen.

3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!



Da ihr sehr auf Realismus achtet: Was erhofft Ihr Euch von Virtual Reality?

Leider wurde das Wort Virtual Reality durch die Arcade-Maschinen etwas abgewertet. Eine Brille, ein Datenhandschuh und langsame 3-D-Grafik sind noch kein Virtual Reality. Die Technik und die Entwicklung von künstlicher Intelligenz sind noch nicht ausgereift genug für wahres Virtual Reality. Die Kommunikation und Interaktion von Menschen über Netzwerke oder ISDN ist momentan viel interessanter.

Viele Hersteller setzen ihre Programme zur Zeit auf CD-ROM um oder produzieren spezielle CD-ROM-Titel. Was können wir von Bullfrog erwarten?

Das Medium CD-ROM ist interessant und bietet viele Freiheiten - Wir arbeiten gerade einer speziellen CD-Version von *Syndicate* für MS-DOS und hoffen auf das 3DO-Spielesystem und das Super Nintendo-CD-ROM.

Aber die CD ist nur eine Zwischenlösung und nicht das ultimative Medium. In Zukunft werden Spiele vielleicht wie ein Fernsehprogramm abgerufen oder über ISDN eingeladen.

Habt ihr jemals daran gedacht, nicht nur Spiele zu entwickeln, sondern auch selbst zu vertreiben und zu vermarkten?

Sicher, aber es spricht vieles dagegen. Zum einen kennt sich keiner von uns besonders gut auf dieser Seite des Geschäftes aus und wir müßten von heute auf morgen unser Personal quasi verdoppeln. Zum anderen bietet uns ein Publisher wie Electronic Arts Rückhalt. Nur so können wir es uns leisten, die Veröffentlichung monatelang zu verzögern.

Macht Bullfrog nach der Vollendung von *Syndicate* einen kollektiven Urlaub oder stürzt ihr euch auf neue Projekte?

Wir arbeiten schon voller Hingabe an vier neuen, völlig verschiedenen Projekten. Ein Spiel wird wahrscheinlich erst in zwei Jahren erscheinen und setzt als Hardware-Minimum einen 486er mit 50 MHz voraus. Mehr kann ich leider noch nicht verraten.- Laßt euch überraschen.

Syndicate spielt in einem düsteren Szenario - die Großkonzerne beherrschen die Welt. Und es einmal so kommen?

Kein Zweifel - Es ist ja jetzt schon fast so. Nintendo setzt ihr Geld um als einige Länder. Und im Vergleich mit Giganten wie Sony ist Nintendo nur eine kleine Spielefirma. Außerdem wechseln Regierungen, sie kommen und gehen. Die Firmen und die Führungselite bleiben bestehen.

Was ist das besondere an Bullfrog-Spielen?

Wir wollen Welten simulieren und dem Spieler möglichst Freiraum bieten. - Das ist unsere Philosophie. In *Syndicate* sind wir noch viel weiter gegangen: *Populous* spielte in einer Welt und *Powermonger* in einem Land. In *Syndicate* kann es über fünfzig verschiedene Städte. - Das erfordert eine hohe Detailtreue.

In diesen Städten geht es nicht im wirklichen Leben zu: Hier gehen morgens zur Arbeit und sehen nach links und rechts, bevor sie eine Straße überqueren. Man kann auch Leuten machen, die mit der Lösung des Spiels nichts zu tun haben, zum Beispiel Fenster putzen oder Leute verschießen oder Blumentöpfe entflammen. - Dies ist nicht nichts, aber in "echt" könnte man es auch und vielleicht hat der Spieler Spaß dabei. Außerdem sollen Spiele bei Bullfrog einen fairen Gegenwert bieten. 40 Pfund (etwa 100 Mark) sind eine lange Geld und viele Spiele erhalten nur wenige Stunden. Unser Leitsatz ist, daß jedem für jedes Pfund mindestens eine Stunde Spaß geboten werden muß. - Möglichst noch mehr.

POWER PLAY-Abo-Karte

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.

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

Datum, 2.Unterschrift

Y10054

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service

D-74168 Neckarsulm

Ich besitze folgenden Computertyp:

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

2.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

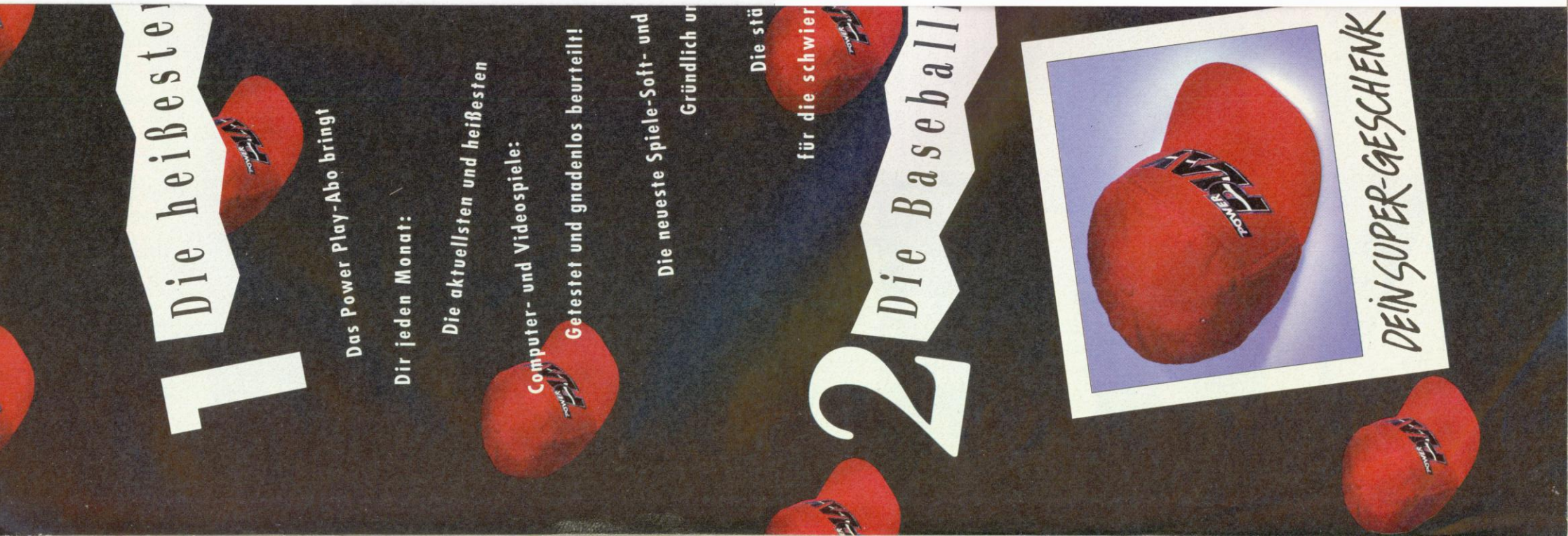
PLZ, Wohnort

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar



13 Fragen an Peter Molyneux



***POWER PLAY: Populous* hat Softwaregeschichte geschrieben. Was ist das für ein Gefühl?**

Peter Molyneux: Es ist unglaublich. Ich wußte schon, daß *Populous* gut war. Aber ich konnte die Reaktionen des Publikums nicht vorhersehen. Meine Prognose war, daß jeder sagen würde: Das ist aber komisch und verrückt - und keiner würde es kaufen. Jetzt ist *Populous* auf der ganzen Welt beliebt und bekannt. Insgesamt wurden über 2,4 Millionen Exemplare verkauft - Wahnsinn.

Wie bist Du in das Computerspiel-Business geraten?

Meine erstes professionelles Computerprojekt war eine Datenbank für den Amiga, in die ich viele versteckte Spielereien gepackt habe - der spielerische Aspekt hat mich immer fasziniert. Zudem war der Amiga-Markt für professionelle Anwendungen nicht aussichtsreich genug. Also haben wir kurzerhand bei einigen Softwarefirmen angerufen und angeboten, Spiele auf den Amiga umzusetzen.

...Mit welchem Ergebnis?

Das Ergebnis war *Druid 2* für das Firebird-Label. Aber ich finde die Originalfassung für den C64 bis heute besser. Das größte Problem war, daß unsere Umsetzung zu langsam war. - Aber anstatt die Scrolling-Routinen zu perfektionieren, haben wir den Bildschirmausschnitt verkleinert. Nicht gerade die feine Art.

Zurück zu Eurem neuesten Streich: Warum mußte die Welt drei Jahre auf *Syndicate* warten?

Syndicate hat sich im Laufe der Zeit enorm geändert. Wir waren nie hundertprozentig zufrieden und hatten immer neue Ideen, wollten immer mehr Details einbauen. Angefangen haben wir die Entwicklung von *Syndicate* auf dem Amiga - nach eineinhalb Jahren stiegen wir auf MS-DOS um. Das hat ebenfalls Zeit gekostet. Dafür sind wir jetzt in der Lage, problemlos eine Amiga-Version zu produzieren.

Außerdem haben wir Russell Shaw erst kennengelernt, als die Sounds und Musikstücke für *Syndicate* bereits eingebaut waren. Wir waren aber von seinen Fähigkeiten so beeindruckt, daß wir alle Sounds neu produzierten.

Was haltet Ihr vom Amiga 1200? Verkauft er sich gut in England?

Oh ja, der Amiga 1200 verkauft sich momentan verdammt gut. Auch wenn er nicht an hochgezüchtete PCs heranreicht, kann man mit dieser Maschine eine Menge netter Sachen anstellen. Leider schmeißen viele Firmen "spezielle" Versionen für den 1200er auf den Markt, die kaum Unterschiede zur Originalversion aufweisen. - *Syndicate* wird das erste Spiel, das den Fähigkeiten des A1200 gerecht wird: Es sieht fast so gut aus, wie die MS-DOS-Version.

Die Arbeit an *Syndicate* war anscheinend sehr zeitraubend. - Hast Du trotzdem noch andere Interessen?

Trinken, sonst nichts. - Nein, ich mache nur Spaß. Ich gehe zum Beispiel gerne ins Kino. Ein guter Film entspannt und inspiriert zugleich.

Welche Filme bevorzugst Du?

Am meisten beeindruckt hat mich der französische Film "The Beauty and the Beast" von 1935. Im allgemeinen bevorzuge ich Filme, die eine starke visuelle Wirkung haben, wie zum Beispiel "Brazil". Interessant sind auch die Filme der Gebrüder Coen. (zum Beispiel "Miller's Crossing" und "Barton Fink", Anmerkung der Redaktion) Man spürt, daß viele Gedanken und Überlegungen in deren Filmen stekken.

***Syndicate* spielt in einem düsteren Szenario - die Großkonzerne beherrschen die Welt. Wird es einmal so kommen?**

Kein Zweifel - Es ist ja jetzt schon fast so. Nintendo setzt mehr Geld um als einige Länder. Und im Vergleich mit Giganten wie Sony ist Nintendo nur eine kleine Spielefirma. Außerdem wechseln Regierungen, sie kommen und gehen. Die Firmen und die Führungselite bleiben bestehen.

Was ist das besondere an Bullfrog-Spielen?

Wir wollen Welten simulieren und dem Spieler möglichst viel Freiraum bieten. - Das ist unsere Philosophie. In *Syndicate* sind wir noch viel weiter gegangen: *Populous* spielte in einer Welt und *Powermonger* in einem Land. In *Syndicate* sind es über fünfzig verschiedene Städte. - Das erfordert eine hohe Detailtreue.

In diesen Städten geht es wie im wirklichen Leben zu: Leute gehen morgens zur Arbeit und sehen nach links und rechts, bevor sie eine Straße überqueren. Man kann auch Sachen machen, die mit der Lösung des Spiels nichts zu tun haben, zum Beispiel Fensterscheiben zerschießen oder Bäume entflammen. - Dies bringt nichts, aber in "echt" könnte man es auch und vielleicht hat der Spieler Spaß daran. Außerdem sollen Spiele von Bullfrog einen fairen Gegenwert bieten. 40 Pfund (etwa 100 Mark) sind eine Stange Geld und viele Spiele unterhalten nur wenige Stunden. Unser Leitsatz ist, daß einem für jedes Pfund mindestens eine Stunde Spaß geboten werden muß. - Möglichst noch mehr.

Da ihr sehr auf Realismus achtet: Was erhofft Ihr Euch von Virtual Reality?

Leider wurde das Wort Virtual Reality durch die Arcade-Maschinen etwas abgewertet. Eine Brille, ein Datenhandschuh und langsame 3-D-Grafik sind noch kein Virtual Reality. Die Technik und die Entwicklung von künstlicher Intelligenz sind noch nicht ausgereift genug für wahres Virtual Reality. Die Kommunikation und Interaktion von Menschen über Netzwerke oder ISDN ist momentan viel interessanter.

Viele Hersteller setzen ihre Programme zur Zeit auf CD-ROM um oder Produzieren spezielle CD-ROM-Titel. Was können wir von Bullfrog erwarten?

Das Medium CD-ROM ist interessant und bietet viele Freiheiten - Wir arbeiten gerade einer speziellen CD-Version von *Syndicate* für MS-DOS und hoffen auf das 3DO-Spielesystem und das Super Nintendo-CD-ROM.

Aber die CD ist nur eine Zwischenlösung und nicht das ultimative Medium. In Zukunft werden Spiele vielleicht wie ein Fernsehprogramm abgerufen oder über ISDN eingeladen.

Habt ihr jemals daran gedacht, nicht nur Spiele zu entwickeln, sondern auch selbst zu vertreiben und zu vermarkten?

Sicher, aber es spricht vieles dagegen. Zum einen kennt sich keiner von uns besonders gut auf dieser Seite des Geschäftes aus und wir müßten von heute auf morgen unser Personal quasi verdoppeln. Zum anderen bietet uns ein Publisher wie Electronic Arts Rückhalt. Nur so können wir es uns leisten, die Veröffentlichung monatelang zu verzögern.

Macht Bullfrog nach der Vollendung von *Syndicate* einen kollektiven Urlaub oder stürzt ihr euch auf neue Projekte?

Wir arbeiten schon voller Hingabe an vier neuen, völlig verschiedenen Projekten. Ein Spiel wird wahrscheinlich erst in zwei Jahren erscheinen und setzt als Hardware-Minimum einen 486er mit 50 MHz voraus. Mehr kann ich leider nicht verraten.- Laßt euch überraschen.

V,mö = Vorbestellung möglich



Bachler Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
3D Construction Kit 2.0 /dt	129,00	129,00	V,mö
A-Train /dt	V,mö	99,00	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	74,95	—,—
Aces of the Pacific Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Aces over Europe *	—,—	74,95	—,—
Alien Breed Special Edition 92	24,95	—,—	—,—
Alone in the Dark /dt	—,—	94,95	—,—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
ATAC /dt	V,m ö	89,95	—,—
B17 Flying Fortress /dt	79,95	94,95	—,—
B.C. Kid /dt	49,95	—,—	—,—
Battle Isle + Data Disk. /dt	69,95	79,95	—,—
Betrayal at Krondor	—,—	V,mö	—,—
Bitmap Brothers Collection 1 /dt	54,95	64,95	54,95
Body Blows /dt	49,95	—,—	—,—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	72,95	72,95	72,95
Burning Steel /dt	—,—	89,95	—,—
Campaign /dt	66,95	74,95	66,95
Car and Driver /dt	—,—	79,95	—,—
Castles 2 /dt	V,m ö	79,95	—,—
Chaos Engine /dt	54,95	V,m ö	V,mö
Chuck Rock 2 /dt	V,m ö	—,—	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	79,95
Comanche /dt	—,—	94,95	—,—
Darkmere /dt	V,mö	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge - Die Schicksalsklinge /dt	79,95	84,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Dogfight /dt	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	V,m ö	66,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	66,95	—,—	66,95
Dynablaster incl. 4-Spieler Adapter /dt	64,95	74,95	64,95
Dynatech /dt	59,95	74,95	—,—
Eishockey-Manager /dt	74,95	74,95	V,mö
El-Fish /dt	—,—	V,mö	—,—
Elite 2 /dt	—,—	V,mö	—,—
Elysium /dt	—,—	74,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	84,95	—,—
Eric the Unready	—,—	64,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	V,m ö	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	94,95	—,—
F-16 Falcon /dt	34,95	—,—	34,95
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire & Ice /dt	49,95	—,—	49,95
Formula 1 Grand Prix /dt	79,95	94,95	79,95
Gobliins 2 /dt	74,95	94,95	74,95
Gunship 2000 /d	79,95	94,95	—,—
Gunship 2000 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Hannibal /dt	72,95	84,95	—,—
Harrier Jump Jet /dt	—,—	94,95	—,—
Hired Guns /dt	66,95	84,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	84,95	84,95	—,—
Inca /dt	—,—	99,00	—,—
Incredible Machine /dt	—,—	74,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89,95	94,95	—,—
Jonathan /dt	87,95	87,95	—,—
King s Quest 6 /dt	—,—	84,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	66,95	66,95	—,—
Legends of Valour /dt	87,95	87,95	V,mo
Lemmings /dt	57,95	72,95	57,95
Lemmings 2 /dt	64,95	84,95	V,mö
Links 386 Pro /dt	—,—	94,95	—,—
Lionheart /dt	59,95	—,—	—,—
Lost Secret of the Rainforest	—,—	74,95	—,—
Lotus 1 - 3 Compilation /dt	59,95	—,—	59,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	—,—
Mercenaries	—,—	79,95	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	79,95	—,—
Might and Magic 4 /dt	—,—	89,95	—,—
Pinball Dreams /dt	49,95	V,mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—,—	—,—
Pinball Magic /dt	24,95	24,95	24,95
Pirates! /dt	59,95	—,—	59,95
Populous 2 /dt	66,95	79,95	66,95
Quest for Glory 3 /dt	—,—	74,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	64,95	74,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	—,—	47,95	—,—
Ringworld /dt	—,—	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	72,95	87,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	87,95	87,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Secret Weapons P-38 oder P-80 Mission Disk.	—,—	29,95	—,—
Secret Weapons Do 335 oder He 162 Mission Disk.	—,—	34,95	—,—
Sensible Soccer /dt (Neue Version!)	54,95	—,—	54,95
Shadow of the Comet /dt	—,—	94,95	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Sim City Deluxe Edition /dt	86,95	86,95	—,—
Sim Earth /dt	84,95	94,95	V,mö
Sim Life /dt	—,—	74,95	—,—
Space Quest 5	—,—	74,95	—,—
Spaceward Ho! /dt (Windows)	—,—	89,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Star Control 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	V,mö	59,95
Strike Commander /dt	—,—	94,95	—,—
Strike Commander Speech Pack	—,—	44,95	—,—
Stunt Island /dt	—,—	94,95	—,—
Summer Challenge /dt	—,—	66,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	94,95	—,—
The Humans /dt	59,95	59,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Transarctica /dt	54,95	54,95	—,—
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /kompl. dt.	—,—	87,95	—,—
Ultima 7 Part Two - Serpent Isle	—,—	94,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5.6)	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultra Bots /dt	—,—	74,95	—,—
Veil of Darkness	—,—	74,95	—,—
Walker /dt	66,95	—,—	—,—
Whale s Voyage /dt	66,95	V,mö	—,—
Wing Commander	64,95	44,95	—,—
Wing Commander /dt	89,95	—,—	—,—
Wing Commander Secret Missions 1 & 2	V,mö	44,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition	—,—	94,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Wing Commander 2 Special Operations 1 oder 2 /dt	—,—	44,95	—,—
Wing Commander 2 Speech Pack	—,—	39,95	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	94,95	—,—
X-Wing /dt	—,—	94,95	—,—
Zool /dt	54,95	—,—	—,—

MEGA-HITS

Chaos Engine /dt	**55,—**	Amiga
Dune 2 /dt	**67,—**	IBM-PC
Gunship 2000 /dt	**80,—**	Amiga
Lemmings 2 /dt	**65,—/85,—**	Amiga & IBM-PC
Lionheart /dt	**59,—**	Amiga
Shadow of the Comet/dt	**95,—**	IBM-PC
Space Quest 5 /dt	**75,—**	IBM-PC
Strike Commander /dt	**95,—**	IBM-PC
X-Wing /dt	**95,—**	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,90**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,00**
Advanced Gravis Analog Joystick PC	**75,00**
Das Lucasfilm-Buch Idt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	**43,00**
Gravis PC Game Pad	**48,00**
Sound Blaster 16 ASP /dt	**499,00**
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	**179,00**
Sound Blaster 2.0 C/MS Chips	**45,00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**299,00**

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 (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

2./93

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. 24
D—4290 Bocholt

CHARTS

PRÄSENTIERT VON

Wial

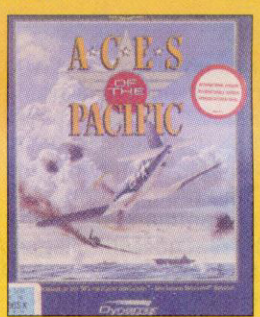
Wial Versand - Gröbenzell



1. X-Wing
Lucasfilm Games
2. Strike Commander
Origin
3. Space Quest 5
Sierra On Line
4. Populous 2
Electronic Arts
5. Wolfenstein 3D
id Software
6. Ultima Underworld 2
Origin
7. Comanche
Novalogic
8. World Ciruit
Microprose
9. The Ring World
Tsunami
10. Links 386 Pro
Access Software

Zum letzten Mal tritt Euch die Hitparade im altbekannten Outfit unter die Augen. In den nächsten Charts werdet Ihr eine Mischung aus dem Statistikteil der Crème de la Crème und der altbekannten Leserhitparade finden. So können wir Euch die Topspielen dieser Welt am übersichtlichsten präsentieren. Bis dahin zählen weiterhin die alten Regeln: Auf der Mitmachkarte verewigt Ihr Eure Lieblingsspiele, Euren Namen und Euer aktuelles System. Auf der Rückseite könnt Ihr außerdem Euren Lieblingsartikel und Eure Wunschthemen vermerken. Unter Ausschluß des Rechtsweges werden fünf Topspiele der Redaktion verlost. *cd*

Je ein Testspiel gewinnen Jan Boekhof, Simon Grünenwald, Matthias Feiler, Benjamin Matzmorr und Anrdeas Breitbeil.





1. Lemmings 2
Psygnosis
2. Street Fighter 2
US Gold
3. Premiere Manager
Gremlin
4. Sleepwalker
Ocean
5. Sensible Soccer
Renegade
6. History Line
Blue Byte
7. Nick Faldo Golf
Gremlin
8. Indy 4
Lucasfilm Games
9. Stunt Islands
Disney Soft
10. Legend of Valour
US Gold

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	9. Monat
2.	(2)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	15. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	14. Monat
4.	(4)	History Line	Blue Byte	3. Monat
5.	(-)	X-Wing	Lucasfilm Games	1. Monat
6.	(6)	Ultima Underworld 2	Origin	3. Monat
7.	(13)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	17. Monat
8.	(7)	Wing Commander 2	Origin	19. Monat
9.	(14)	Comanche	Novalogic	3. Monat
10.	(8)	Das schwarze Auge	Attic	4. Monat
11.	(16)	Formula One Grand Prix	Microprose	6. Monat
12.	(19)	Kings Quest 6	Sierra Online	3. Monat
13.	(12)	Wizardry 7	Sir Tech	5. Monat
14.	(-)	Lemmings 2	Psygnosis	1. Monat
15.	(11)	Sensible Soccer	Renegade	7. Monat
16.	(-)	Super Mario Kart	Nintendo	2. Monat
17.	(15)	Tiny Toons	Konami	2. Monat
18.	(-)	Taskforce 1942	Microprose	4. Monat
19.	(-)	Alone in the Dark	Infogrames	3. Monat
20.	(-)	Lionheart	Thalion	2. Monat

Amiga
1. Civilization
2. Monkey Island 2
3. Lionheart
4. Indiana Jones 4
5. Lemmings 2

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Underworld 2
4. History Line
5. Bundesliga Man.

Atari ST
1. Special Forces
2. Dungeon Master
3. Sensible Soccer
4. Amberstar
5. Street Fighter 2

Super NES
1. Super Mario Kart
2. Super Tiny Toons
3. Street Fighter 2
4. Super Probotector
5. Super Star Wars

Mega Drive
1. Sonic 2
2. NHLPA Hockey 93
3. Road Rash
4. Global Gladiators
5. Lemmings

Handheld
1. Super Mario Land 2
2. Parodius
3. Lucky Dime Capers
4. Sonic 2
5. Probotector 2

So geht's!

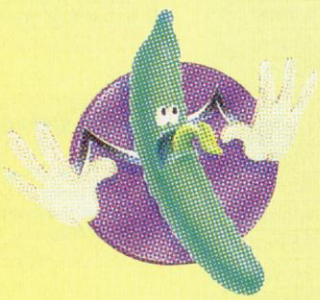
Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegenzug bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.



Das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



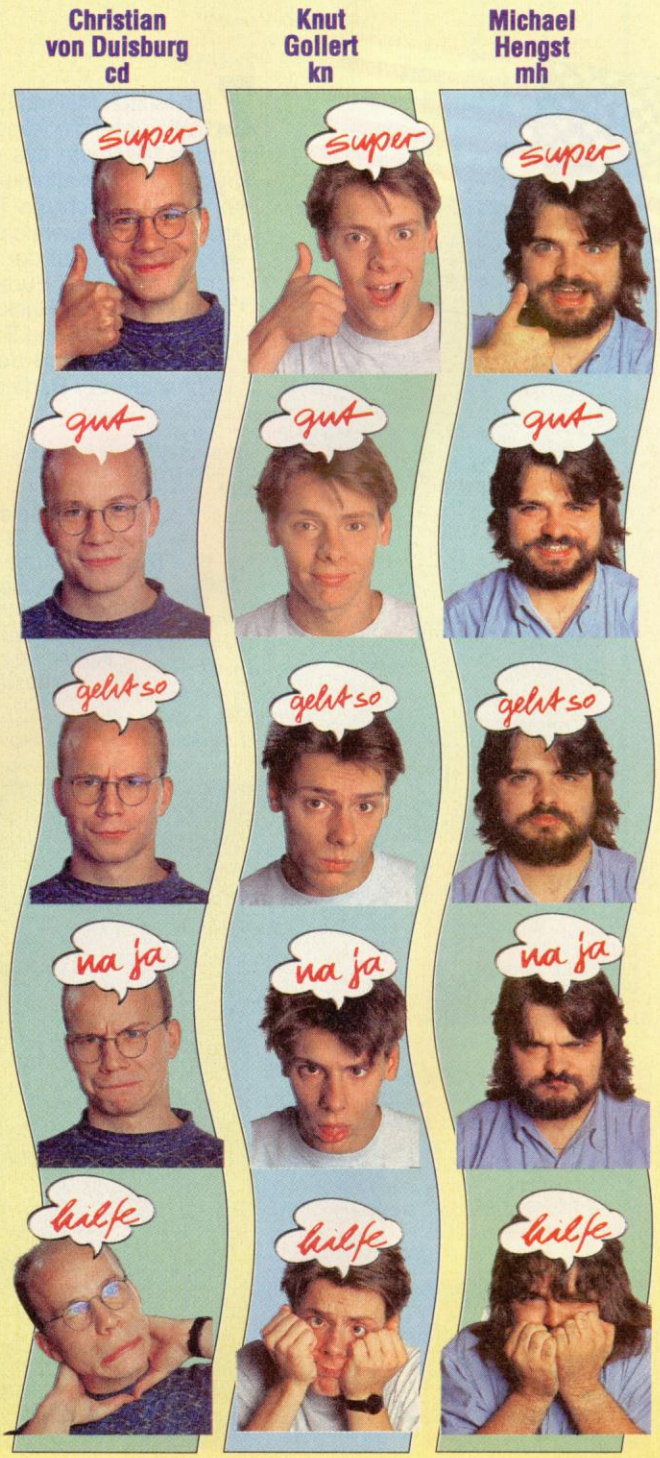
"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Grafik, Sound und *POWER*-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freunde vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

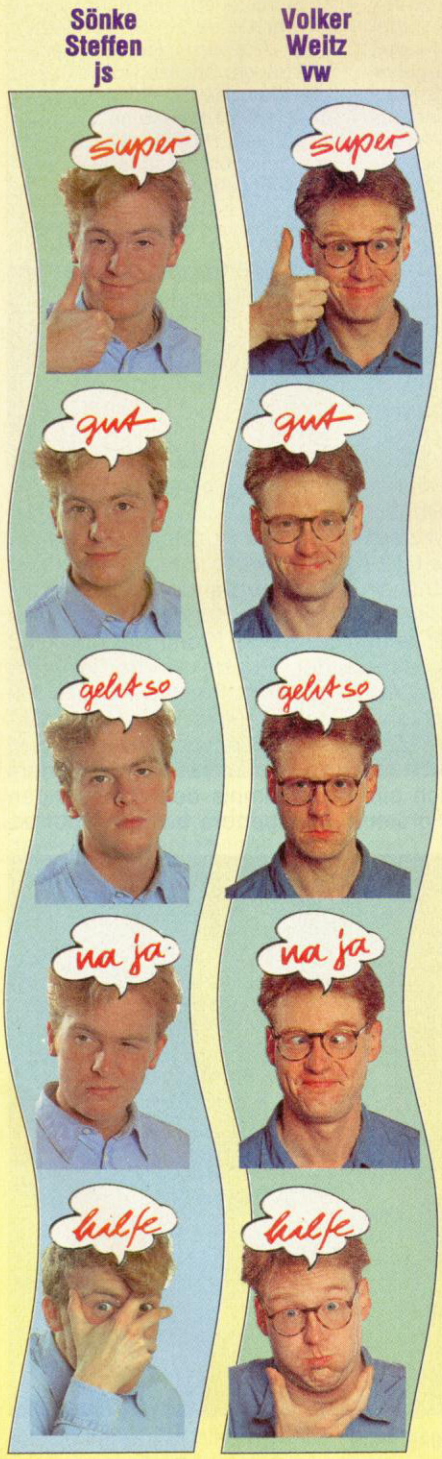
Allle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Volker, Christian und Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. - Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG*- dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER PLAY*-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".



Softwarelieblinge

• Michael Hengst
1. Strike Commander (PC)
2. Shining Force (MD)
3. Bomberman (SNES)
4. Ogre Battle (SNES)

• Volker Weitz
1. Shining Force (MD)
2. Freddy Pharkas (PC)
3. Bomberman (SNES)
4. Strike Commander (PC)

• Christian von Duisburg
1. Bomberman (SNES)
2. Strike Commander (PC)
3. Star Fox (SNES)
4. Fischertechnik (PC)

• Sönke Steffen
1. Starfox (SNES)
2. Bomberman (SNES)
3. Freddy Pharkas (PC)
4. Solitär (PC)

• Knut Gollert
1. Strike Commander (PC)
2. Shining Force (MD)
3. Bomberman (SNES)
4. Starfox (SNES)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

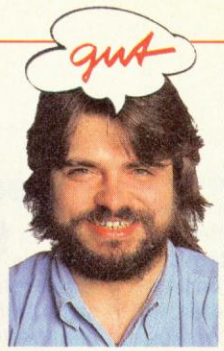


Horror Digital



Im Haus wimmelt es vor Digi-Filmchen

The 7th Guest



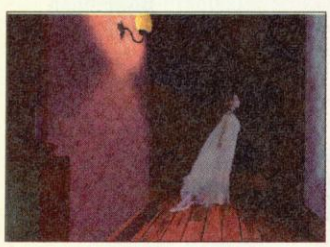
Wer seine Freunde von den Vorteilen eines PCs als Spielemaschine überzeugen möchte, sollte vor versammelter Mannschaft mal ein Stündchen als *The 7th Guest* durch Virgins Multimedia-Gruselhaus stapfen. Die nötige Hardware unterm Tisch (siehe Kasten) beeindrucken die Super-VGA-Bilder nebst digitalem Edelsound auch den härtesten Spielefeind. Allerdings täuscht die edle High-Tech-Verpackung auf Dauer nicht über ein paar Probleme hinweg, mit denen der exzessive Gruselkrieger zu kämpfen hat. So schmuck die Grafik auch sein mag, schnell wird die Tatsache, daß der Spieler nur auf vorgelegten Pfaden wandeln kann, zum Schauerstück. Zu gerne würden wir "frei" in Staufs Haus auf Erkundungstour gehen, anstatt auf festgeschriebenen Bahnen unsere Kreise zu ziehen. Ein weiterer schwarzer Fleck auf der silbrig schimmernden Multimedia-Weste ist das Prädikat Adventure, mit dem das Spiel geschmückt wird. Von Abenteuer kann hier kaum die Rede sein. Die pompöse Umgebung dient "nur" 22 knackigen Logikrätseln als, zugegeben atmosphärisch prächtige, Umgebung. Diese Puzzles haben es jedoch in sich: Freunde, die in Illustrierten immer die "Logicals" als Erstes aufblättern, mit Vorliebe an anspruchsvollen Gehirnaufgaben knabbern und mit einem Rätselheft ins Bett gehen, finden an *The 7th Guest* sicherlich Gefallen. Adventurefans werden sich mangels Masse gefrustet abwenden und sollten Ihr Glück bei Sierra oder Lucas Arts versuchen. Mir jedenfalls hat der Streifzug in die digitale Welt des CD-ROM-Spiels, trotz der Mankos, eine Menge Spaß gemacht. Für die Zukunft wünsche ich mir jedoch mehr Spiel für den saftigen Preis.

Die Schlagwörter *CD-ROM* und Multimedia sind in aller Munde. Allerdings haperte es in der Vergangenheit an der Realisierung der medialen Wunschträume. Meistens wurde von verschiedenen Softwarefirmen ein älterer Spieletitel 1:1 auf CD gequetscht, im Höchstfall wurde dem Programm ein neuer Soundtrack oder Sprachausgabe beschert. Die Spieleabteilung des Medien-Giganten Virgin wollte sich mit der herkömmlichen "Aus Alt mach Neu"-Prozedur nicht zufrieden geben, und gab bei der Programmiercrew Trilobyte ein "echtes" Multimedia-Spiel in Auftrag: *The 7th Guest* war geboren. Dem Multimedia-Charakter von *The 7th Guest* entsprechend, wird die Hintergrundstory nicht etwa in Buchform mitgeliefert, sondern läuft als minutenlanger Vorspann-Film von CD.

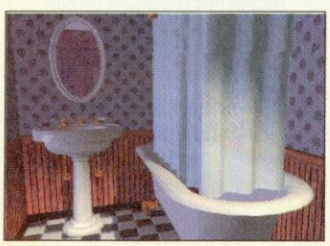
Darum geht's: Ein abgehalfterter Raubmörder hat kurz nach der letzten Meuchelat eine ominöse Erscheinung. Eine Spielzeugpuppe schwebt vorm geistigen Auge des Mieslings. Schnurstracks schnitzt Henry Stauf, so der Name des Bösewichts, eine Nachbildung der Puppe. Mit bombastischem Erfolg: Vom Räubergeschäft wechselt Stauf in die gewinnträchtige Spielzeugbranche und verscherbelt von nun an die selbstgebastelten Puppen und läßt sich in einer friedlichen Kleinstadt nieder. Dank einer weiteren Vision erweitert Henry sein Spielzeug-Repertoire um besondere Puzzles. Dummerweise haben die kurzweiligen Rätsel scheinbar einen entscheidenden Nachteil: Alle Kinder, die mit dem Spielzeug in Verbindung kommen, werden von einer mysteriösen Krankheit befallen und siechen nach kurzer Zeit dahin. Stauf muß die Stadt verlassen und kauft sich ein verlassenes Haus. Hier brütet er neue Puzzles aus, die der mittlerweile immer verschrobener werdende Henry Stauf mangels Kundschaft im Haus versteckt. Krönender Abschluß der Puzzlekarriere ist eine gepflegte Party, zu der Stauf in sein Haus einlädt. Sechs illustre Gäste versammeln sich in dem Gemäuer, um dem Geheimnis des abwesenden Gastgebers auf die Spur zu



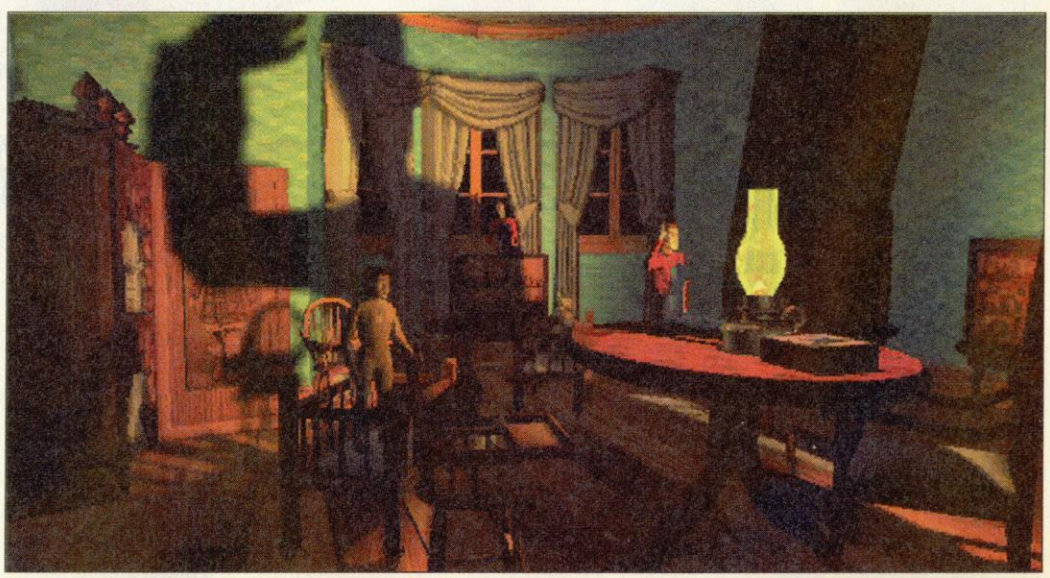
Die Karte gibt Auskunft



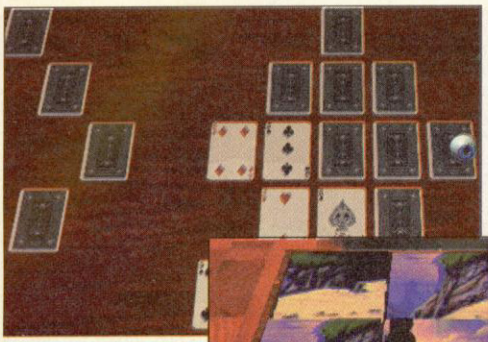
Ein Geist weist den Weg zum nächsten Rätsel



Das Klo des Grauens: Was mag in der Wanne sein?



Das Spielzeugkabinett des Gruselmeisters birgt so manches Geheimnis



Puzzlebeispiel 1: Alle Karten müssen nach einem bestimmten System aufgedeckt werden.



Puzzlebeispiel 2: Ein Bild soll gebastelt werden.



Puzzlebeispiel 3: Welchen Weg wird das Blut gepumpt.



Puzzlebeispiel 4: Die Dosen bilden (hoffentlich) einen Satz.



Puzzlebeispiel 5: Der Kuchen muß in Stücke geschnitten werden.



Lassen wir einmal den ganzen Multimedia-Spuk außen vor, dann ist *The 7th Guest* eine gehaltvolle Sammlung klassischer Rätselaufgaben und Knobelkunststücke. Diese Rätsel machen Spaß, sehen durchweg edel aus und sind, ausreichendes Denkvermögen vorausgesetzt, frustfrei zu knacken. Das ist die eine Seite der Medaille. Alles in allem dürften die mitgelieferten Kopfnüsse zwei bis drei Megabyte auf den beiden CD-ROMs einnehmen. Der Rest der 1,2 Gigabyte ist schmückendes Digital-Beiwerk, das zwar durchaus zu gefallen weiß, aber im Grunde überflüssig ist. Als Käufer wird man sich deshalb gut überlegen, ob man für ein beeindruckendes Grafikdemo plus Rätselecke 180 Märker auf den Tisch des Hauses zahlen will. Trotzdem darf man Virgin für *The 7th Guest* danken. – Das Spiel erlaubt Leuten mit übergroßem Geldbeutel einen ersten, schüchternen Blick in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung. Für soviel Innovationsfreude gibt's von mir ein Bonuslächeln, mit deutlicher Anspielempfehlung für Kaufwilli-

kommen – ohne Erfolg. Von den sechs Gästen fehlt seitdem jede Spur. Hier kommt Ihr ins Spiel. Quasi als siebter Gast müßt Ihr dem Rätsel um die verschwundenen Vorgänger auf die Spur kommen, und das Stauf-Geheimnis lösen.

Insgesamt ist das Staufsche Geisterhaus in 22 Räume unterteilt, in denen jeweils ein Logikpuzzle steckt. Hier ein Beispiel: Im Eßzimmer findet Ihr einen Kuchen, der in 36 Quadrate unterteilt ist. Entweder ist ein solches Quadrat leer, oder mit einem Zuckerguß-Grabstein oder einem Marzipan-Totenschädel verziert. Ihr müßt nun den Kuchen per Mausklick in kleinere Teile schneiden, die aus jeweils fünf – zwei Grabsteine, zwei Schädel, ein freies Feld – Quadraten bestehen. In einem weiteren Rätsel müssen acht "Damen" so auf einem Schachbrett plaziert werden, ohne daß sich die Figuren nach den Schachregeln gegenseitig schlagen können.

Zum Spielbeginn dürft Ihr nicht alle Räume und jede Etage des Hauses betreten. Erst wenn bestimmte Puzzles gelöst worden sind, geht's weiter. Zusätzlich wird in jedem Raum eine kleine Filmsequenz gezeigt, in dem die "Geister" der verschollenen Gäste Hinweise zum Spukhaus geben oder die Story weitererzählen – für diesen Zweck schickte Virgin ein halbes Dutzend Schauspieler in ein Filmstudio und ließ die Aufnahmen später digitalisieren und in das Spiel einbauen. "Erzählen" ist übrigens wörtlich zu nehmen, denn alle Spielfiguren verschaffen sich mit Sprachausgabe das nötige Gehör.

Gesteuert wird am besten mit der Maus. Je nach Spielsituation verändert sich der Mauszeiger. Wollt Ihr nur im Haus herumrennen, hat der Zeiger die Form einer Knochenhand. Je nachdem in welche Richtung Ihr klickt, wandert Ihr durch die Gänge und Räume des Gebäudes. Taucht etwas Besonderes auf, wie z.B. ein Rätsel, wird aus der Knochenhand ein Gehirnsymbol. Wollt Ihr nochmal eine Geistererscheinung Revue passieren lassen, reicht ein Klick mit dem Masken-Zeiger. Per Pyramidensymbol ruft Ihr das Optionsmenü von *The 7th Guest* auf. Hier können zehn verschiedene Spielstände gespeichert und eine Übersichtskarte des Hauses abgerufen werden. Auf der Karte sind alle unerforschten Räume in Gelb, alle erledigten Rätsel in Dunkelrot zu sehen. Habt Ihr mal Probleme, ein Puzzle zu lösen, hilft ein im Spiel integriertes Hint-Buch weiter. Dieses liegt in der Bibliothek und verrät Hinweise zum zuletzt besuchten Rätsel. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Trilobyte/Virgin
Zirka-Preis: 180Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 70%

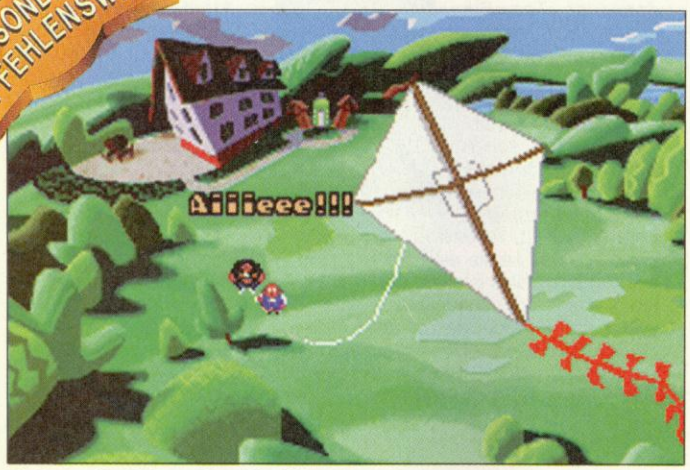
Grafik: 83% **Sound: 80%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 2 MByte RAM, 5 MByte Festplatte, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Roland, Super VGA, General-Midi
Geplant für: –

Ohne ROM nix los

Vor dem digitalen Puzzelgenuß haben die Trilobyte-Designer einen wahrhaften Spießrutenlauf in Sachen Hardwarehunger gesetzt. Nahezu 95 Prozent der Anleitung gehen für die Erklärung technischer Begriffe und Installationsanweisungen drauf. Eine der beiden CDs auf denen *The 7th Guest* geliefert wird, liefert zudem nur die Treiberroutinen für die zahlreichen Soundkarten und ein paar Teile des Programms, und muß auf Festplatte (rund 5MByte) installiert werden. Auf dem als minimal empfohlenen 386er mit 25 MHz bringt's außerdem nur was, wenn Ihr statt der hochauflösenden VGA-Grafik (640 x 480 in 256 Farben), den Normal-Modus mit 320 mal 200 Punkten aktiviert. Besonders gierig ist *The 7th Guest* in Sachen CD-ROM-Geschwindigkeit. Unter einem Datendurchsatz von 150 KByte/Sekunde haben auch die hartgesottensten Adventurefreaks schnell die Nase vom Ruckeln voll, und ein optimales CD-ROM mit 300 KByte/Sekunde kostet derzeit noch um die 1000 Mark – für ein einziges Spiel sicherlich zu teuer. Besitzer eines Soundblaster-ROMs liegen dagegen im grünen Leistungsbereich. Hier werden die 150KByte/Sekunde gerade überschritten – ein 486er vorausgesetzt. Ein schnelles CD-ROM bringt übrigens mehr Spielgeschwindigkeit als eine fixe VGA-Karte. Auf meinem privaten PC-System erreichte die VGA-Karte locker die 100%-Hürde, aber durch das langsamere CD-ROM (150 KByte), zuckelte die Grafik immer noch ganz schön heftig.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Festgesaugt

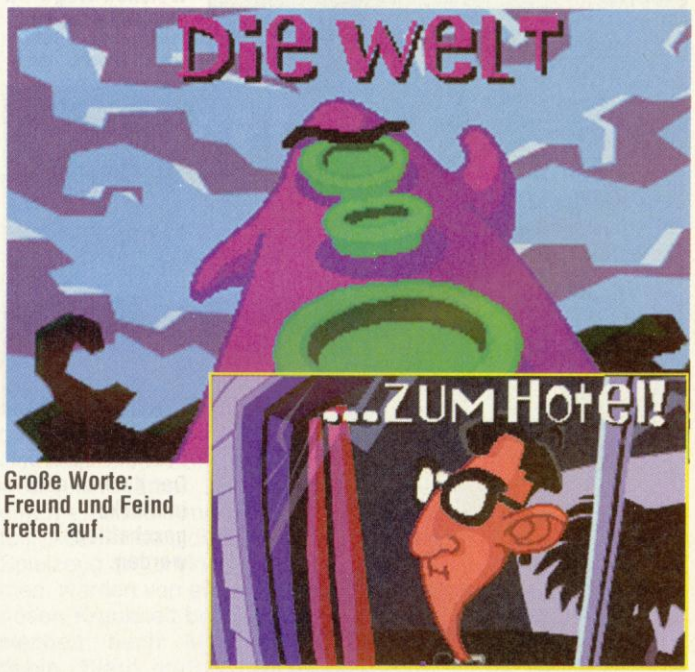


Elektroschock: Ben Franklin läßt einen Drachen steigen.



Bei Lucas Arts scheint man mit magischen Pilzen aus der Sierra Nevada zu experimentieren, anders ist die psychedelische Farbenflut, die den erschreckten Augen der Spieler entgegenknallt, nicht zu erklären. Man fühlt sich unversehens in die Hoch-Zeit der amerikanischen Zeichentrickfilme zurückversetzt: In solchen Farbkulissen gingen schon Fred Feuerstein und George Jetson in den sechziger Jahren auf Zuschauerfang. Gehobene Comicreife auch bei den wunderschönen Animationen der Figuren und dem gelungenen Soundtrack. Kann schon das äußere Erscheinungsbild (Chefgrafiker Peter Chan) den Adventure-Freund überzeugen, wird er vom eigentlichen Spiel restlos begeistert sein. Eine gelungenere Fortsetzung der *Maniac Mansion*-Saga hätte ich mir nicht vorstellen können. Es ist dem Designteam um Dave Grossman und Tim Schafer tatsächlich gelungen, die Schizo-Logik des ersten Teils in die neuen Rätsel zu knallen. Trotzdem geht's jederzeit folgerichtig zu: Wer in der Lage ist, drei Zeitebenen in seinem Gehirn zu verknoten, entgeht elegant dem Rätsel-Wahnsinn. *Day of the Tentacle* ist nicht nur das beste Fun-Adventure des Jahres, sondern kratzt sogar hartnäckig am *Monkey Island*-Thron.

Day of the Tentacle



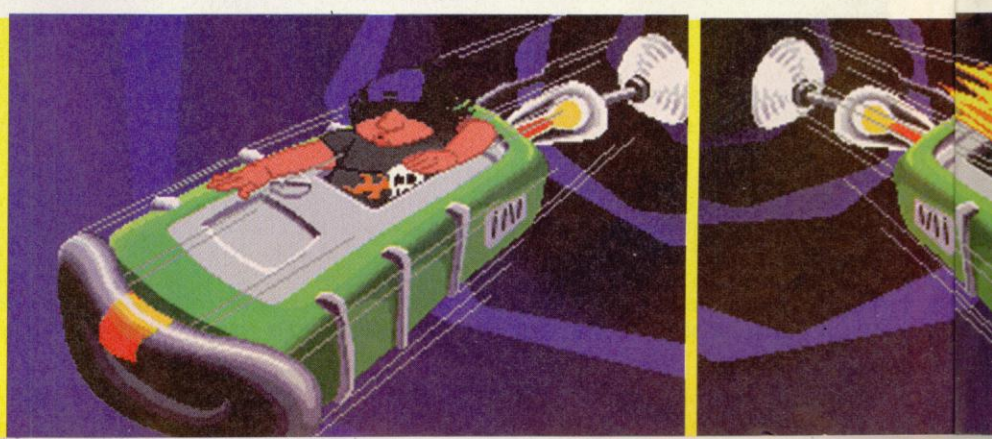
Große Worte: Freund und Feind treten auf.

Tintenfische treten meist in gegrillter oder gekochter Form in das Bewußtsein der Landratten. Nur der nicht ganz normale Haufen der Computerspieler hat zu den Glibberdingern und ihren Fangarmen aus den Ozeanen ein etwas entspannteres Verhältnis. Uns knurrt beim Anblick von frisch fritierten Kalamaris nicht der Magen - wir treten umgehend mit den Weichtieren aus den Weltmeeren in Kontakt, besorgen ihnen erfrischenden Fruchtsaft oder einen Plattenvertrag.

Während Digitallaien bei dererlei Aktivitäten ungläubig mit den Schultern zucken, nicken Eingeweihte versonnen mit ihren Computerköpfen und erinnern sich des glorreichen Winters von 1987. Draußen fiel der Schnee, doch wir saßen sicher und warm in unseren Spielezimmern und durften auf dem C 64 eines der genialsten Computer-Adventure aller Zeiten lösen. Damals wurde uns von Ron Gilbert und Co-Autor Gary Winnick mit *Maniac Mansion* ein prächtiges Weihnachtsgeschenk gemacht.

Inzwischen sind beinahe sechs Jahre ins Land gegangen – für das schnellebige Computergenre eine kleine Ewigkeit - und doch hat *Maniac Mansion* kaum etwas von seiner damaligen Faszination verloren. Was lag also näher für die Entscheidungsträger bei LucasArts Games, als eine Fortsetzung ihres Erfolgstitels ins Programm zu nehmen.

Wer sich jetzt auf einen reinen Nostalgie-Besuch in Doktor Freds weiträumigem Gemäuer vorbereitet, wird rasch eines Besseren belehrt. Die Technologie hat sich weiterentwickelt – Der letzte Schrei: Experimente mit dem Raum-Zeit-Kontinuum und deren Auswirkungen auf Vergangenheit und Zukunft. Doch beginnen wir mit der Gegenwart. Grün und Purpur, die beiden Urtentakel aus Teil 1, spielen friedlich in Freds Vorgarten und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Der neugierige Purpur schlürft aus Freds Privatbach, einer Sammelstelle für radioktive Abwässer, und wird, ob des unerwarteten Energieschubs, prompt größenwahnsinnig. Wie in Amerika üblich, tritt sofort die Kid-Brigade, bestehend aus Junggenie, Hardrock-Nachwuchs und Frühemanze, in Aktion. Zumindest der Adoleszenz-Einstein mit Namen Bernard dürfte *Maniac Mansion*-Altfreaks noch ein Begriff sein. Aber auch Rocker Hoagie und Medizinstudentin Laverne haben es faustdick hinter den Pixelohren. Kaum hat Tentakel Purpur seine Welteroberungspläne ausgearbeitet, wird das Trio Infernal von Doc Fred 24 Stunden in die Vergangenheit gebeamt, um mittels Zeitparadoxa alles wieder zu richten. Natürlich ist Sand im Getriebe des Chronodeformators und Hoagie landet prompt im Amerika zur Zeit

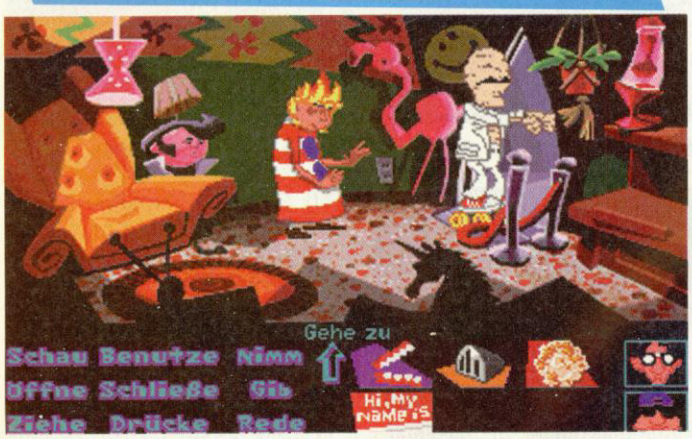


Abgespaced: Bernard, Hoagie und Laverne düsen durch Raum und Zeit.

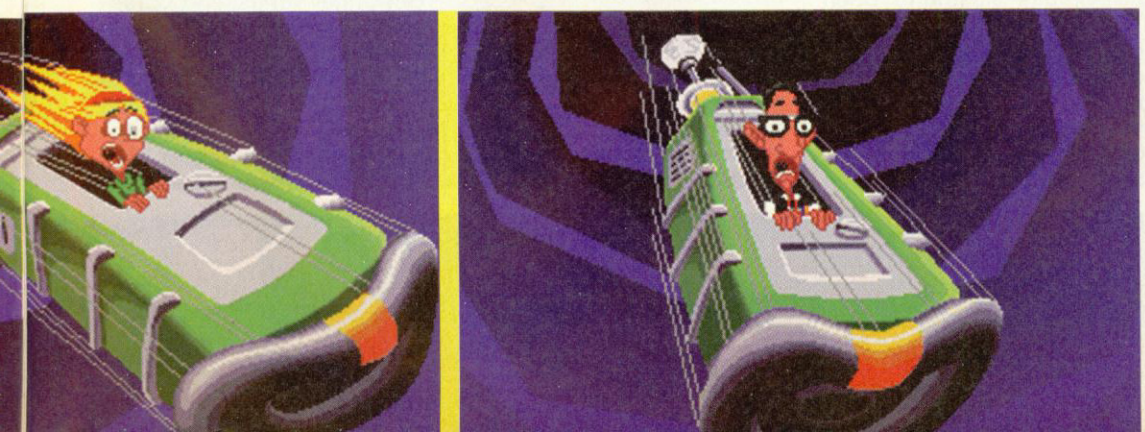


Freunde fürs Leben: Ein Mann und sein Tentakel.





Rumpelkammer: Steht zufällig irgendwo ein Benzinkanister?





Es ist kaum zu glauben, aber die Regel bestätigt sich ständig aufs Neue: Kommt ein Adventure aus dem Hause LucasArts, ist es Konkurrenzprodukten grundsätzlich eine Nasenlänge voraus. *Day of the Tentacle* geht dabei vor allem grafisch neue Wege: Psychedelic statt Fotorealismus. Doch auch spielerisch stößt *Maniac 2* in neue Dimensionen vor. Das Programm knüpft nahtlos an den genialen Vorgänger an und strotzt nur so vor typischen "Maniac-Rätseln": witzig, irgendwie elegant und vor allem logisch. Fans dürfen zudem in Erinnerungen schwelgen: Aushängeschild "Hamster" ist mit von der Partie und spielt diesmal sogar eine entscheidende Rolle. Selbst Mikrowelle, Kettensäge und das geliebte Grün-Tentakel, das endlich eine Band gegründet hat, fehlen nicht. Maniac-Pioniere werden zudem erfreut sein, daß in nur einem Haus operiert wird – diesmal jedoch in drei verschiedenen Zeiten. Im Endeffekt bleibt ein faszinierendes Spiel, das in meiner privaten Skala klar vor beiden *Monkey-Island*-Teilen angesiedelt ist: Eine geniale Mischung aus innovativen Ideen und klassischem *Maniac-Mansion*-Charme.



Grill mich: Das Nagetier kommt uns bekannt vor.

der Unabhängigkeitserklärung. Laverne wird 200 Jahre in die Zukunft gebeamt, dort haben die Tentakel inzwischen die Macht übernommen, und Bernard bleibt in Freds Motel stecken. Bei soviel temporärem Chaos könnte Purpur siegessicher mit den Saugnäpfen klappern, hätte da nicht ein einsamer Computerspieler vor seinem Monitor die Geschicke der Menschheit in seinen Mausfingern. Wie bei Lucas-Spielen üblich, steht Euch ein Vorrat von neun Anklickverben zur Verfügung. In Kombination mit Gegenständen aus dem Inventory könnt Ihr so einfache Sätzchen zusammenklauben. Der jeweilige Spielcharakter reagiert hoffentlich prompt auf Eure Befehle. Anders als bei den Vorgängerspielen, könnt Ihr jetzt mit Gegenständen direkt in den Bildschirm klicken – der jeweilige Befehlssatz bildet sich automatisch. Ein Druck auf die rechte Maustaste und das Programm hält den, in der jeweiligen Situation, wahrscheinlichsten Befehl für Euch bereit. Kommt es zum Gespräch, dürft Ihr Euch mittels bewährtem Auswahlmenü unterhalten.

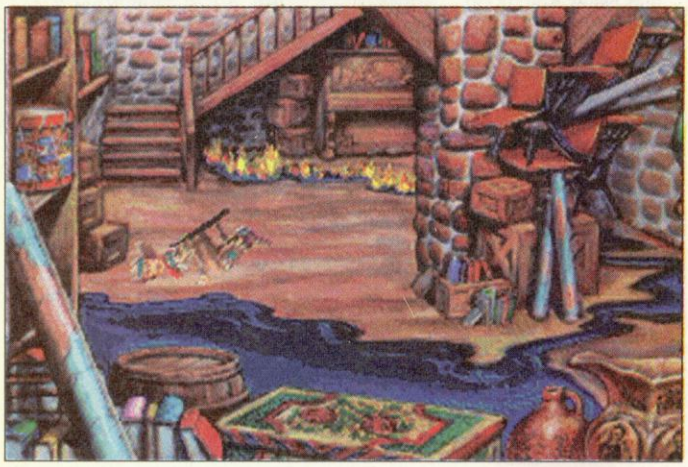
Wie im Vorgängerprogramm, steuert Ihr nicht nur einen Großhelden durch das verwinkelte Abenteuer, sondern habt gleich drei eigenwillige Personen am Hals. Nur durch geschicktes Kombinieren der Aktionen in allen drei Zeitebenen könnt Ihr das Programm knacken. Gegenstände werden mittels Zeitbeamer zwischen den Jahrhunderten ausgetauscht. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Lucas Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 90%

Grafik: 83% **Sound:** 74%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA,11MB Hard Disk
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: —

Wir testen den Wilden Westen



Get ready for Freddy: Unser Held krabbelt dem Showdown entgegen

Freddy Pharkas

Frontier Pharmacist

Die Stadt Coarsegold im Osten von Kalifornien hatte alles, was das Leben im Zeitalter der Viehherden und Saloon-Schlägereien spannend machte. Die belebte Hauptstraße wurde unter anderem vom unentbehrlichen Saloon, einem gemütlichen Hotel, einem günstigen Gemischtwarenhandel und einer wahrhaftigen Apotheke umgeben. Von Letzterer seid Ihr der Besitzer: *Freddy Pharkas*, junger Held dieser Geschichte und Bewunderer der aparten Lehrerin Penelope.



Doch nicht nur Penelope wird von Euch liebevoll umsorgt, auch für die Anliegen der übrigen Bevölkerung von Coarsegold habt Ihr immer ein offenes Ohr – Wohlgemerkt: Ein Ohr, das andere fiel in Eurer ungestümen Jugendzeit einem vorwitzigem Bleigeschoß zum Opfer. Dieses verhängnisvolle Duell mit einem wilden Desperado änderte Euer Leben: Ihr habt den Traum vom erfolgreichen Revolverhelden und die rauchenden Colts an den Nagel gehängt und Euch fortan dem friedlichem Studium der Pharmacie gewidmet.

Wenige Jahre später seid Ihr in Coarsegold die Anlaufstelle Nummer eins für die Wehwehchen der Menschen: Die Läuse des Dorfdeppen, die Kopfschmerzen des Dorfdoktors oder die Hämorrhoiden der Dorfdirne – In Eurer gutsortierten Apotheke findet sich immer ein wirksames Präparat. Allerdings gibt es im Jahr 1888 noch keine Chemiegroßkonzerne, Ihr müßt alle Pharmazeutika in gewissenhafter Eigenarbeit zusammenbrauen. Zum Glück liegt zu diesem Zweck das illustrierte Buch "The Modern Day Book of Health and Hygiene" von 1881 der Packung bei. Auf 50 Seiten werden die häufigsten Beschwerden und deren fragwürdige Heilungsmethoden beschrieben.



Mit *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* hat Sierra-Senior Al Lowe sein bisher stimmungsvollstes Werk vorgelegt. Zusammen mit Kompagnon Josh Mandel bombardiert er den Spieler mit einem Potpourri aus dreckigen Gedanken, dichter Westernatmosphäre und skurillen Kopfnüssen. Zweifelsfrei lebt *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* von den schrulligen Bewohnern der Westernstadt und exzeilenten Witzen – Für die Rätsel gewinnen Al Lowe und Josh Mandel dagegen keinen Blumentopf: Das erste Drittel ist eine einzige Handbuchabfrage, danach hat man nur durch beharrliche Experimente seine Erfolgserlebnisse. Ein weiterer Kritikpunkt: Schon zu Beginn hat man Zugang zu fast allen Gebäuden und Zugriff auf fast alle Gegenstände – Das fantasievolle Schauspiel entwickelt sich später weiter, aber es gibt kaum neue Räumlichkeiten – Das Szenarien-Pulver ist verschossen. Schlichtweg genial sind das schmissige Titelthema und die atmosphärische Geräuschkulisse. Wer die Steckplätze seines PCs mit einer Soundblaster-Karte schmückt, wird durch smarte Westernsounds verwöhnt. Die professionelle Bilderpracht steht der brillanten Akustik in nichts nach. Nie zuvor wurde die Westernthematik origineller auf einen Computermonitor gezaubert.

Abschließend eine kleine Gesundheitswarnung: Wer *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* spielt, sollte mit einem robusten Magen gesegnet sein – Wenn man den Pixelpferden mit einer Papiertüte am Hinterteil herumhantiert, um Geruchsproben der lautstark entweichenden Gase zu entnehmen, wird das ganze Ausmaß der Lowe'schen Abartigkeiten deutlich und der Mageninhalt steigt zwangsläufig in Rachenhöhe.



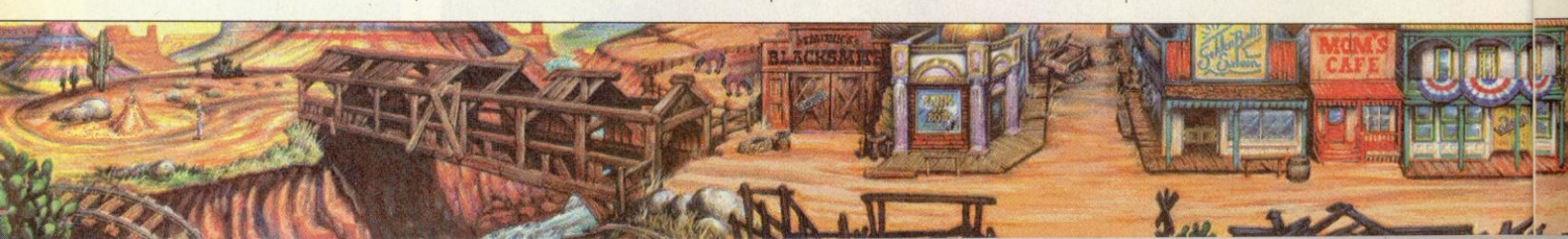
Das Fleischsortiment des Bordells umfaßt auch Schafslenden



Fütterungsstunde: Die Aasgeier bekommen etwas zu knabbern.

Ganz so idyllisch wie es sich anhört, ist das Leben in Coarsegold dann doch nicht. Gerade in letzter Zeit ereignen sich wunderliche Dinge: Das angesehene Opernhaus wird eines Tages vom halbseidenen Sheriff Shift geschlossen – Zur Begründung nennt er erwartungsgemäß nur scheinheilige und schwer nachvollziehbare Argumente. Doch nicht nur die Oper wird versiegelt, auch weitere beliebte Geschäfte und Treffpunkte müssen die Pforten für immer abdichten. Die Folgen dieser diktatorischen Maßnahmen: Große Teile der Bewohner verlassen Coarsegold, Ruinen prägen fortan das Stadtbild.

Während die verbleibende Bevölkerung resigniert den schleichenden Verfall akzeptiert, stolpert der Spieler alias *Freddy Pharkas* mehr oder







Freddy hat keine zwei Ohren, so kann er nur in einem bohren.



Durch Anklicken der Zutaten fabriziert Ihr Medikamente



Larry sei Dank! Al Lowe hat endlich die Kurve gekriegt und ein paar knackige und langwierige Rätsel in den Prärieesand gesetzt. Dabei hatte ich die Hoffnung schon aufgegeben und fest damit gerechnet, daß auch *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* ein typisches Sierra-Leichtgewicht wird. Was stört es da den Fan, daß die Rätselflut alles andere als logisch ist und Greenhörner nur zaghaft und nach vielen Irrtümern im Spiel vorankommen. Solange wir durch abgefahrene Sprüche, gekonntes Country- und Western-Gequietsche und allerhand schräge Vögel abgelenkt werden, verzeihe ich dem Meister alles. Wer alle Witze und Anspielungen mitbekommen will, sollte deshalb schon recht gut Englisch sprechen oder lieber gleich auf die deutsche Übersetzung warten. Was die akustische und optische Aufbereitung des Wilden Westens betrifft, so wird gehobene Kost geboten, die nicht auf den Magen schlägt, aber auch nicht vor Begeisterung vom Saloonhocker wirft.

weniger freiwillig hinter die Kulissen einer gigantischen Intrige, wie sie der Wilde Westen noch nicht gesehen hat.

Doch nicht nur die absichtliche Rezession schadet Coarsegold – Die Stadt wird von einer Katastrophenwolke eingehüllt, die selbst japanische Godzilla-Filme auf Mickymaus-Niveau reduziert: Eine Schnecken-Stampede bedroht die Stadt, das Trinkwasser ist vergiftet und die Pferde wurden in letzter Zeit nicht mit Hafer, sondern mit Bohnen gefüttert. Zumindest weisen übelriechenden Spätfolgen auf falsche Ernährung hin.

Die Steuerung des abenteuerlichen Apothekers erfolgt problemlos über die Iconleiste, die jedes Sierra-Adventure neueren Datums schmückt. Auf Knopfdruck wetzt Ihr von Schauplatz zu Schauplatz, sammelt Gegenstände, speichert Spielstände und pflegt die hohe Kunst der Kommunikation. Der Klatsch und Tratsch mit den Einheimischen ist bei *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* essentiell – Nur durch eifrigen Informationsaustausch kommt Ihr hinter das Geheimnis von Coarsegold.

Übrigens: Fensterfetischisten dürfen *Freddy Pharkas* auch unter Microsoft Windows (Version 3.X und ein 386er mit 2 MByte benötigt) installieren und spielen. Und: An einer Version mit deutschen Bildschirmtexten wird bereits gewerkelt. *js*

Main Cast



Penelope ist die einzige Lehrerin an der einzigen Schule von Coarsegold. Sie ist rechtschaffen, schön und hat ein reines Herz – Die perfekte Partie für einen einsamen Apotheker.



Srini Lalkaka Bagdnish avanciert im Laufe der Geschichte zu Freddys treuem Gefährten. Er kümmert sich um die Apotheke, hilft beim Bekleiden und trainiert Flaschenschießen.



Sheriff Checkum P. Shift hat die Schließung vieler Geschäfte in Coarsegold angeordnet und wartet in seinem Büro auf "Damn Good Coffee" und Donuts – Ein undurchsichtiger Geselle.



Whittlin' Willy ist 140 Jahre alt, besitzt einen üblen Akzent und laut eigener Aussage einen Röntgenblick. Außerdem fungiert er als redseliger Erzähler der "Ballade von Freddy Pharkas".

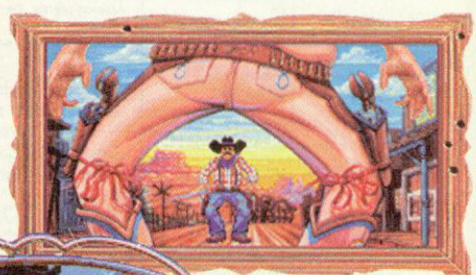


Larry Laffer im Wilden Westen? Zumindest hat dieser Cowboy eine frappierende Ähnlichkeit zu Al Lowes Lüstling. Ein weiteres Indiz: Er blockiert das einzige funktionierende Toilettenhäuschen in Coarsegold.



Madame Sadie Ovaree ist nicht mehr die Jüngste, leitet aber das Freudenhaus von Coarsegold immer noch mit Leidenschaft. Übrigens: Ihre Medizinrechnungen begleicht sie willig und wild in Naturalien.

Genre: Adventure	
Hersteller: Sierra	
Zirka-Preis: 120 Mark	
Testmuster: Sierra	
MS-DOS	**74%**
Grafik: 80%	Sound: 85%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA, Festplatte 12 MByte	
Unterstützt: Soundblaster/Pro, VGA, Adlib, Maus, Roland Pro Audio Spectrum, Windows 3.X	
Geplant für: CD-ROM	



12 Uhr Mittags: Freddy zieht schneller als sein Schatten.



12 Uhr Mittags und 2 Sekunden: Naja, wohl doch nicht.



MultiMedia Soft

Play a Game Computerspiele

MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

0-1150 BERLIN,	Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
0-1158 BERLIN,	Dimitroffstraße 67
0-2500 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstraße 21 Tel. 0171-4111779
0-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. 0361-669742
0-5020 ERFURT,	Györerstraße 14
0-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 03634-42564
0-5800 GOTHA,	Mohrenstraße 21 Tel. 036254-390
0-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37 Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 04561-16189
4000 DÜSSELDORF,	Berta v.Suttner Platz Hauptbahnhof Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28 Tel. 0203-667494
4400 MÜNSTER,	Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
4500 OSNABRÜCK,	Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr.54 Tel. 02327-10063
4700 HAMM,	Ritterstraße 30
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4 Tel. 0241-407893
5100 AACHEN,	Guaitastraße 2 Löhergraben
5160 DÜREN,	Kölnstraße 51 Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 069-7077575
6600 SAARBRÜCKEN,	Stengelstraße 8 Tel. 0681-5898018
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT für O:
O-5020 ERFURT, Meienbergstr.20
Tel & FAX: 0361-669742

Versandzentrale:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel.02421-189368 (11-19h)

Jeder Bestellung liegt ein POSTER und eine aktuelle DEMO bei!

PREISVERGLEICH empfohlen

IBM-PC

X-Wing, DV	84,95 DM
Strike Commander, DA	84,95 DM
Strike Commander Speech Pack	39,95 DM
Space Quest 5, DV	69,95 DM
Dog Fight	84,95 DM
Comanche, DV	84,95 DM
Comanche Data Disk, DV	49,95 DM
The Legacy, DV	89,95 DM
Burning Steel, DV	59,95 DM
Burning Steel Data je	39,95 DM
The Sepent Isle, DA	79,95 DM
Veil of Darkness, DV	79,95 DM
Dark Queen of Krynn (SSI), DV	79,95 DM
Eishockey Manager, DV	79,95 DM
Empire der Luxe	79,95 DM
Buzz Aldrin´s Race into Space, DA	89,95 DM
Spaceward HO, DV, DOS/WIN	79,95 DM
DOS 6.0, DV, (OEM)	89,95 DM
Windows 3.1, DV (OEM)	89,95 DM
The 7th Guest, DA, CD	129,95 DM
CD-ROM Laufwerk, Philips CM-50, ext.	333,33 DM

AMIGA:

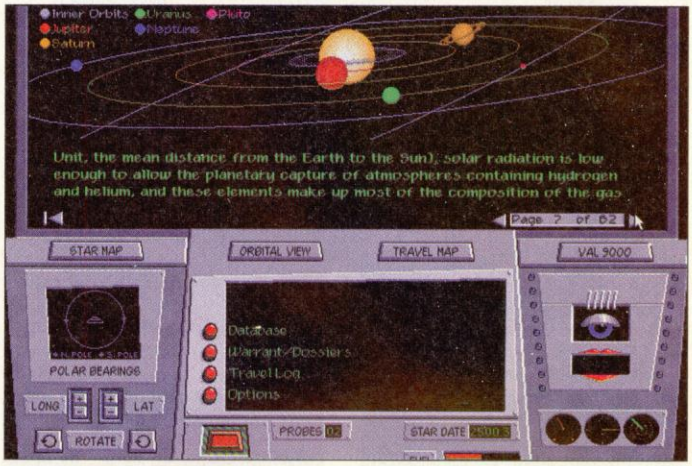
Wing Commander, DV	29,95 DM
Flashback, DV	54,95 DM
Reach for the Skies, DA	49,95 DM
Sensible Soccer 92/93, DA	39,95 DM
Eishockey Manager, DV	64,95 DM
Atac, DA	64,95 DM
Desert Strike, DA	59,95 DM
Gunship 2000, DA	74,95 DM
Lionheart, DA	54,95 DM
The Chaos Engine, DA	44,95 DM
Walker, DA	64,95 DM
B-17 Flying Fortress, DA	64,95 DM
Chuck Rock 2, DA	49,95 DM
Battle Isle, Data Disk 2, DA	39,95 DM
Superfrog (Team 17), DA	44,95 DM
Creatures, DA	44,95 DM
The Entity, DA	44,95 DM
Arabien Nights, DA	44,95 DM
Jonathan, DV	69,95 DM
Flies, Attack on Earth, DV	69,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch himmlisch, sondern einfach preiswert!
Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Titel, die nicht wie vorgesehen erscheinen, werden nachgeliefert. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.



Gebackener Carmenbert



Carmen, die schicke Puppe, klaut jetzt auch eine Sternenschnuppe.

Where in Space is Carmen Sandiego?

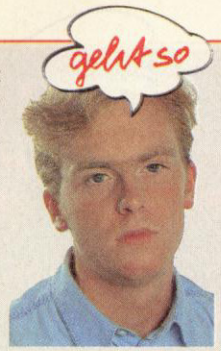
DeLuxe

Carmen Sandiego ist die ungekrönte Königin der Gauner. Die legendären Gesetzesbrecher Jack the Ripper, Ronald Biggs, Pinguin und Kater Karlo muten im Vergleich zu Broderbunds eleganter Vorzeigeverbrecherin wie arglose Waisenknaben an: Ob Eiffelturm, Joe DiMaggios handsignierter Baseball oder frischer Holländer Käse – nichts und niemand ist vor Carmen Sandiego sicher.

Jetzt hat die raffgierige "Grande Dame" einen von der NASA stibizten Raketenantrieb an ihr exklusives Cabriolet montiert und ist in den Weltraum gestartet. Schon kurze Zeit später bemerken die Bewohner von Uranus, daß der beliebte Ausflugspunkt Krater Ursula fehlt. – Das kann nur



"Ugga Ugga Blubb Blubb": Die außerirdischen Zeugen und Informanten palavern in ihrer Heimatsprache.



Carmen Sandiego trifft gnadenlos das Schicksal jeder Dame fortgeschrittenen Alters: Make-up und Lifting sind wirkungslos, die Falten bleiben sichtbar. Obwohl die Schönheitschirurgen von Broderbund Software die eitle Carmen für ihren fünften Auftritt mit hochauflösender VGA-Grafik, vielen Samples und Sprachausgabe aufpolierten, spürt man den Zahn der Zeit: Das Spielprinzip ist abgenutzt, da helfen weder neue Optionen noch komplexe Sternenkarten. – Auch für Software gibt es eben keinen Jungbrunnen. Allerdings sollte man den Lerneffekt nicht unterschätzen: Wer nur ungern Bücher anrührt, erfährt bei den Raumsprüngen von Stern zu Stern viel Wissenswertes über die Raumfahrt und den Sternenhimmel und das praktische On-Line Lexikon mit Suchfunktion ist für englischkundige Sternenkundler eine wahre Fundgrube.



Wer schreibt, der bleibt: Nach ein paar Verhaftungen werdet Ihr befördert.



Buzz Aldrin gibt einen Gastauftritt im Astro-Lexikon.

Carmen oder einer ihrer außerirdischen Schergen gewesen sein.

Wie in den vorigen Carmen Sandiego-Episoden, heftet sich der Spieler als ACME-Detektiv an die Fersen der skrupellosen Strolche: Ihr düst mit Eurer Polizeirakete von Planet zu Planet, befragt Zeugen und horcht Informanten aus. Leider gibt es nie direkte Hinweise, sondern immer nur unvollständige Aussagen, wie "Er hatte sieben Beine" oder "Er kaufte ein Buch über die Kassiopeia". Ihr müßt dann mittels der Sternenkarte und des eingebauten Astro-Lexikons die Informationen verwerten und den Schurken hinterherjagen. Außerdem könnt Ihr auf Knopfdruck eine Suchsonde losschicken und Funkfrequenzen orten. Habt Ihr genügend Angaben über den verantwortlichen Verbrecher gesammelt, stellt Euch das intergalaktische Polizeipräsidium einen Haftbefehl aus.

Seit Gene Portwood und Lauren Elliot in *Where in the World is Carmen Sandiego?* Computerdetektive auf dem Apple II zum ersten Mal auf die Spuren der schwarzhaarigen Schönheit schickten, erfreuen sich die Abenteuer von Carmen immerwährender Beliebtheit. – Zumindest in den Vereinigten Staaten tummelt sich wenigstens eines der fünf (diverse Deluxe- und CD-Editionen nicht mitgerechnet) "Whodunit"-Lernspiele in den Software-Hitparaden und versorgt notorische Schulschwänzer mit nötigem Geographie- und Geschichtswissen. *js*

Genre: Lernspiel
Hersteller: Broderbund
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster:Electronic Arts

MS-DOS 62%

Grafik: 54% **Sound: 65%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286 /16,640 KB, VGA,Maus, Festplatte 7 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Roland
Geplant für: Macintosh

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | Cards&Sticks

Lieber Computer-Spieler,

Sie finden hier - wie immer - nur einen kleinen Teil ***) unserer gesamten SpielWare für Ihr System. Wir haben immer **alles**, was international z. Zt. lieferbar ist.

Alle Neuheiten verschicken wir mit als 1. Versandhändler in Deutschland. Sehr gerne auch an Sie – wenn Sie diese neuesten Spiele rechtzeitig bei uns **vorbestellen** !

Disketten für die Systeme: ▼.....▼
Preise in DM inkl.MWSt. ....**AM**.....**PC**

A500 Speicher auf **1MB**...**55**.-
Gravis UltraSound Card.....**300**
Gravis GamePad - stark ! ...**51** **51**
Der neue Gravis-JS: ana **PRO** **102**
Thrustmaster FS-Stick.....**171**

1869 - Der Reeder 76 91
20 Lost Treasures (Infocom) 102 ... 102
Abandoned Places 2 ..... 76 91
Aces over Europe ..... - 09
Adventure Collect. Starbyte .64 76
Airbus A320 USA 91 91
Ambermoon (Amberstar 2) ... 80 86
Apokalypse ..... 69 ... 102
Armored Fist - The Tanks ..... - 99
Ashes of Empire (Fallen) 79 88
ATAC Adv. Tact.Air Comm ... 76 93
B-17 Flying Fortress FS 76 98
Bazooka Sue 91 91
Beneath a Steel Sky 69 80
Betrayal at Krondor ..... - 97
Blade of Destiny 91 99
Blast ! 76 85
Blue Force ..... - 86
Body Blows ..... 52 ..... -
Bundesliga Man.Prof. v 2.0 ... 76 72
Burn Time - Nostradamus 80 91
Caesar- Simulation Rome 66 76
Campaign WW2 ..... 66 79
Captive 2 - Liberation 69 91
Castles 2 - Siege & Contest ... 85 74
Champions Adv. (by NFL) 85 85
Chuck Rock 2 - Son of Ch. ..... 52 ..... -
Civilization 84 84
Cobra Mission XXX-Adv. ..... - ... 104
Comanche - The Chopper ..... - 99
Conquered Kingdoms ..... - 91
Creepers 69 86
Cyber Empires (SSI) 85 85
Dark Legions 72 80
Dark Sun - Shatt Lands ..... 85 ... 124
Dark World 80 91
Das schwarze Auge 1 ..... **69** 84
Das schwarze Auge 2 ..... - 97
Daughter of Serpents 76 81
Der Patrizier 76 91
Desert Strike ..... 60 ..... -
Die Siedler 85 93
Dinosaur Discovery Kit ..... 69 ..... -
Doc Malone 69 69
Dogfight FS ..... - 98
Dominium 61 76
Dune 2 - Battle for Arrakis 76 66
Eco Quest 2 - Rainforest ..... - 76
Eishockey Manager 84 91
Elisabeth I. 76 91
Elite 2 - High Frontier 93 93
Epic - Goldrunner 3D 58 66
Eric the Unready ..... - 66
Eye of Beholder 3 ..... - 80
F15 Strike Eagle 3 ..... 84 98
F-19 Stealth Fighter 39 39
Fallen Empire ..... - 88
Fields of Glory 91 97
Fire & Ice 52 76
Flashback 69 80
Flies - Attack on Earth 76 91
FM3 Football Manager 3 ..... 69 80
Freddy Pharkus (Sierra) ..... - 91
FS 5 (FlightLogic) ..... - ... 152
GearWorks Super-Puzzle 64 64
Genesia 72 80
Gladiators 76 91
Gobliiins 2 Prince Buffoon ... 58 66
Golf International 84 91
Grand Prix F1 (Microprj) 84 98
Greens Golf - D.Leadbetter ... 76 76
Gunship 2000 ..... 91 98
Hand of Saint James 72 72
Hannibal 76 91
Heart of Darkness 72 80
Hired Guns 69 91
Humans 2 Jurassic 61 72

. . . und immer mit den 7 BonusPunkten :
Jedes Computer-Spiel, das wir liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 FuntasticTreuePunkt !
Bei erreichten **7 + Punkten** gibt es für Sie Ihre **FreiSpiele** als Treue-Prämien.

Inca - Die Abenteurer ..... - 79
Incredible Machine ..... - 79
Indiana Jones 4 Fate 91 99
Inferno TFX - FS 76 85
Ishar 2: ..... 69 ..... -
Jonathan 91 91
Kick Off 3 - Goal ! ..... 69 ..... -
Kings Quest 6 ..... - 89
Kyrandia 2 Asp. Zanthia 85 85
Lands of Lore - F& F ..... - 89
Lemmings 2 Tribes ! 69 86
Liberty or Death ..... - 79
Lionheart 52 84
Litil Divil 72 97
Lost Vikings 79 86
Lure of Temptress 53 66
M - Monsoon (SSI) ..... 91 ... 109
Mad TV 2 ..... 76 91
Management Soccer 76 91
Maniac Mansion 2 - Tentac. ..... - 99
Mercenaries (Gen. Tegel) 80 04
Metamorphosis 69 76
Midnight Sun SSI 85 91
Might & Magic 4 (CoX) 76 91
Monday Nite Football 80 89
Myra - The Legend 69 66

The A-Train 3D Railroad 72 79
The Blue & The Gray 69 80
The Chaos Engine 52 85
The Entity 69 76
Tiger Road Karate ..... 72 ..... -
Tornado (CombatPilot2) 76 91
TransArctica 58 61
Trolls 53 52
Turrican 3 ..... 69 ..... -
Ultima 7 2.T. Serp.Isle ..... - 99
Universal Monsters ..... 61 ..... -
Uridium 2 ..... 72 ..... -
Veil of Darkness ..... - 82
Valhalla 69 66
War in Gulf - Tm.Yank. 3 ..... 76 84
Wayne Gretzky 3 Iceh. ..... - 89
When Two Worlds War 69 69
Wing Commander kpl. dts. ! .69 ..... -
WingComm/DSAuge/SimEarth 3 x dts. nur für Amiga ....159 ..... -
Wizardry 7 Crusaders 91 97
Woodys World ..... 69 ..... -
WW I: History Line 14-18 ..... 91 91
X-Wing FSimul. ..... - 99
XenoBots ..... - 90
Zool - The Ninja Ant 52 66

Dazu jede Menge starke %NICE%PRICE%HITS%
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Das lohnt sich ! Echt !

National Lampoon Chessm. ..... - 99
Nick Faldo Golf ..... 66 ... 107
Odyssey - Epic 2 ..... 80 91
Out of this World 86 91
Overdrive ..... 61 ..... -
Pacific Theater Operat. ..... - ... 102
Pandemonium 72 80
Piracy on High Seas 76 80
Pirates 2 Gold 91 91
Power Politics - The Candidate - 80
Prehistorik 2: Return Hung. ..64 72
Prime Mover Motorrad ..... 69 ..... -
Rags to Riches ..... - ... 104
Realms of Darkness 69 76
Return of the Phantom 99 99
Riftwar Saga (Sierra) ..... - 97
Ringworld - Return of Patr. ..... - 84
Rookies 85 85
S.A.S. Special Air Service ..... 72 ..... -
S. U. B. ..... 102 ... 102
Seal Team ..... - 91
Secret Monkey Island 2 CR ... 91 91
Secret Mission (Agent) 69 80
Sensible Soccer 92/93 ..... 52 76
Shadow of Comet ..... - ... 102
Sherlock Holmes 1 Lost Files ... - 88
SimEarth kompl. dts. ! 69 93
Sink or Swim ! ..... 53 ..... -
Sleepwalker 52 58
Space Hulk - Warh. 4000 ..... 97 76
Space Quest 5 ..... 91 91
Spelljammer AD&D 85 66
St. Thomas 76 91
Star Trek 5 25th Ann. 61 88
Streetfighter 2 ..... 61 72
Strike Commander ..... - 99
Sukija 91 91
Super Cauldron 52 52
Syndicate 76 84
Taskforce: 1942 Navy 91 98

★★★ **CD-ROM für PC:** ★★★
7th Guest 122
Beyond the Wall of Stars 86
Dead Zone SciFi-RPG 117
Eye of Beholder 3 - Assault 127
Gofer Winkles Adventure 91
Jutland: Wood.Ships & IronMen ... 117
Microprose War Collection 292
Secret Weapon of the LW, kpl. 107
Sherlock Holmes 3 114
Who Killed Sam Ruppert Adv. 80

★★★ **Disk für MAC:** ★★★
20 Lost Treasures of Infocom 89
AD&D Unltd. Advent.Const.Set 91
Indiana Jones 4 Adventure 76
Lemmings 1 76
PGA Tour Golf 80
Railroad Tycoon Strategie 89
Secret Monkey Island 2 Adv. 76
SimAnt - survive as an ameise ! 79
Spectre Supreme Action 89
V for Victory 3 - 1944 104

★★★ **CD-ROM MAC:** ★★★
11 Lost Treasures of Infocom 97
Creepy Castle 71
Journeyman Project 140
Spaceship Warlock 135
Sherlock Holmes 3 112
Glamour Girls **XXX** (Adults only) ...85
Virtual Valerie **XXX** (Adults only) .135

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
+ alle Sound-Karten und Sticks
+ alle Games auf CD-ROM
+ alle Games für den Macintosh
+ alles für C64 und Atari ST

Wir freuen uns auf Ihre Bestellungen.
Vielen Dank :-)

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games,
die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren ! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte das System angeben) :
Für den **Amiga** / für den **PC** / für **CD-ROM** / für APPLE **Mac**.
Noch lieferbare, bzw. neue **64er & ST**-Games bitte telefonisch nachfragen.

***) Nur mit der kompletten **FUNTASTIC-Liste** sparen Sie bei jedem Spiel ! Garantiert ! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert !

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 17. 5. 93
Irrtum / Änderung / Teillieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Vollständige Auswahl aus Europa & USA
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Wir sind da: Mo - Fr 10-12^{30} - 14-17, Fr. bis 15 h, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch in das Ausland: (immer **abzgl. 15%** dts.St., +NN-Versandk. **oder** per Post-**Baranweisg.** + **nur 16.-** Versdk.). Viele Versender berechnen die **15%** dts. Steuer - **wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !**

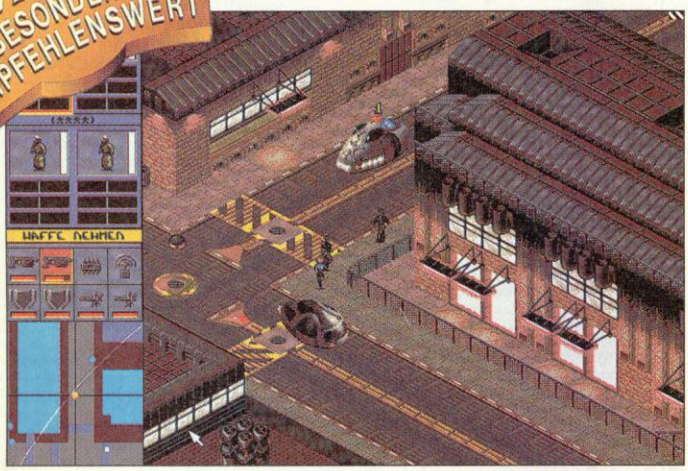
FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Ladenverkauf)
D - 8000 München 5
Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

Händler - Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung) !

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

CHIP-Trip

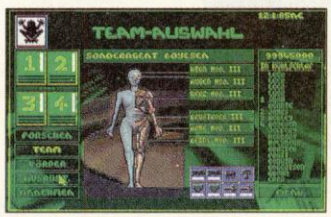


Amok-Auto: Den Polizisten im anderen Wagen geht's an den Kragen



Syndicate ist kein Spiel – Das ist virtuelle Realität. Bullfrogs Zukunftsvision, bedrückend und faszinierend zugleich, beherrscht mein Leben. Nachts träume ich von Gausswerfer-Attacken, beim Frühstück plane ich einen Zeitbomben-Hinterhalt, und in der Redaktion erobern meine Agenten endlich Alaska. Die Möglichkeiten des Spielers sind bei *Syndicate* fast grenzenlos und ebenso vielschichtig wie die Einsatzaufträge und die Städteszenarien. Die drei Jahre Entwicklungszeit merkt man *Syndicate* an: Bullfrog hat den terminfeindlichen Detailperfektionismus bis zum Exzeß betrieben – Ich finde keine relevanten Kritikpunkte, sogar die deutsche Übersetzung ist klasse gelungen. Auch wenn strategisches Geschick bei *Syndicate* im Vordergrund steht – Für mich ist dieser Bullfrog'sche Geniestreich fast eine Simulation. Die Bewohner der Städte haben reale Verhaltensmuster: Zum Beispiel flüchten sie, sobald das Feuer eröffnet wird und überqueren nur die Straße, wenn kein Auto kommt. Wahrscheinlich hat Bullfrog die Multi-Player-Option in Absprache mit Chefredakteur "Grrrmbl" Hengst aus unserer Testversion entfernt, sonst würde die nächste *POWER PLAY* frühstens in einem halben Jahr erscheinen. *Syndicate* ist ein Meilenstein der elektronischen Unterhaltung. Vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten.

Syndicate



Kaufrausch: Brust oder Keule?



Eloquent: Alles in Deutsch

Im zweiundzwanzigsten Jahrhundert sind Sozialismus und Kartellamt vergessene Kapitel in verstaubten Geschichtsbüchern. – Der Kapitalismus regiert unangefochten die Welt. Skrupellose Megakonzerne aus Japan, Amerika und Europa beherrschen das böse Spiel des Verdrängungswettbewerbs und schlucken jeden Konkurrenten. Mit geballter Wirschaftsmacht kontrollieren sie das Leben der Menschen.

Durch die Erfindung des CHIP ist der Krieg zwischen den Konzernen definitiv eskaliert. Dieses Nackenimplantat täuscht die Psyche der Menschen. – Eine elektronische Droge, die reißenden Absatz findet.

Nicht der finanzielle Aspekt interessiert die Konzerne, ein geheimer Nebeneffekt macht die CHIP-Fabrikation zum heißumkämpften Sektor: Der Träger eines CHIP läßt sich unbewußt kontrollieren. Der CHIP ist das endgültige Machtinstrument.

An der Spitze des europäischen Syndikats betreibt Ihr einen ebenso gnaden- wie rücksichtslosen Kampf gegen die sieben Konkurrenzkonzerne um die Vorherrschaft in der Welt. Von Eurer fliegenden Zentrale aus lenkt Ihr vier willenlose und schwerbewaffnete Agenten bei verschiedenen Missionen in den düsteren Metropolen der Zukunft.

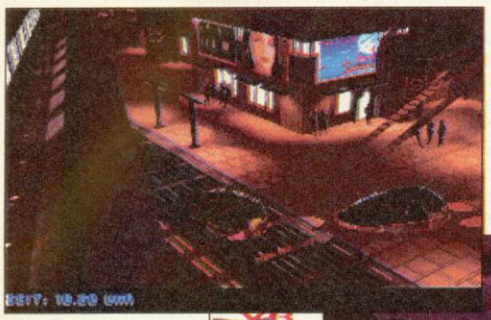
Nachdem Ihr das Firmenlogo und den Namen Eures Syndikats bestimmt habt, startet Ihr von Westeuropa den Kreuzzug gegen die konkurrierenden Konzerne in 50 Regionen der Erde. Die Agenten müssen unter anderem feindliche Agentenführer ausschalten, wichtige technische Anlagen sprengen und hochdotierte Wissenschaftler entführen.

Euer Anfangsbudget beträgt 30.000 Kredit-Einheiten. Mit diesem Geld könnt Ihr Eure Lohnkiller mit Waffen und interessanten Accessoires bestücken. Vorausschauende Konzernchefs, die keine Kosten scheuen, beauftragen die Forschungsabteilung mit der Entwicklung neuer Waffen und rüsten ihre Agenten mit leistungsstarken bionischen Organen aus.

Nach der Vorbereitungsphase werden Eure Agenten im Auftragsgebiet abgesetzt. Das isometrische Endzeitszenario präsentiert sich in düsteren Farbtönen und hochauflösender VGA-Grafik. Am linken Bildschirmrand findet Ihr die Kontrolleiste: Eine Radarübersicht des Territoriums, ein Waffenauswahlmenü, Kameraeinstellungen der Agenten, deren Lebensanzeige und die revolutionäre "IPA"-Einstellung. Über das implantierte CHIP-Modul könnt Ihr die Intelligenz, die Aufmerksamkeit und den Blutdruck jedes einzelnen Agenten bestimmen. Je nach Justierung verhalten sich die Agenten anders und unter Umständen sogar autonom. Wird zum Beispiel ein Agent mit einem hohen Adrenalinspiegel und geringer Intelligenzeinstellung angegriffen, feuert er hektisch



Barbarisches Barbecue – Der Gausswerfer bringt Licht in das Dunkel der düsteren Zukunfts-Metropole



Das 3-D-Intro versprüht beste Bladerunner-Atmosphäre.



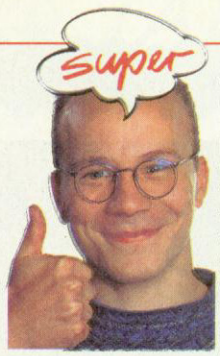
Wo sind Roy Batty, Pris und Leon?



Beklemmend: Das Konzern-Hauptquartier



Das Leonardo-Gerät modifiziert einen neuen Agenten



Einer der bekanntesten Cyberpunk Autoren, Bruce Sterling, sagte einmal, daß Computer die Droge der 90er Jahre wären – damit kann Sterling nur *Syndicate* gemeint haben. Das Meisterwerk stellt uns eine Zukunft vor, die wir aus "Bladerunner" oder "Neuromancer" kennen. *Syndicate* ist eine neue Welt – eine düstere, zukünftige, in der Euch alles abverlangt wird, aber auch alle Möglichkeiten offen stehen. So frei wie in *Syndicate* durftet Ihr Euch bis jetzt in keinem Computerspiel bewegen. Autos, Züge, Treppen, Häuser – eine Umgebung wartet darauf, entdeckt zu werden. Unmengen von Details lassen dieses Programm zu einer neuen Form der elektronischen Unterhaltung werden. Seitdem es Computerspiele gibt, versuchen Softwaredesigner genau diese Atmosphäre einzufangen. *Syndicate* ist das erste Spiel, in dem dies ohne Abstriche gelungen ist. Fast ohne, denn springendes Scrolling und einige perspektivische Störungen dämpfen bei mir ab und zu die Euphorie. Trotzdem ist *Syndicate* eine Innovation: Story, Spielwitz, und Langzeitmotivation bilden eine rundherum gelungene Einheit.

und unkontrolliert um sich. – Bei hoher Intelligenz und Aufmerksamkeit sucht er rechtzeitig Deckung und verteidigt sich gezielt.

Die Agenten lassen sich natürlich auch direkt steuern: Wenn Ihr einen Punkt auf der scrollenden Stadtansicht oder dem Plan anklickt, marschiert der Agent schnurstracks dorthin. Drückt Ihr die rechte Maustaste, feuert der Agent mit der selektierten Waffe auf das anvisierte Ziel. Plaziert Ihr den Mauszeiger beispielsweise auf einer Person, einem Gebäudeeingang oder einem Fahrzeug, könnt Ihr mit dem Druck auf die linke Maustaste andere Aktivitäten ausführen. Je nach Situation betreiben die Agenten Leichenfledderei, betreten Bauwerke und die Kanalisation oder benutzen ein Fortbewegungsmittel – Unter anderem stehen Polizeiwagen, Krankenwagen, Panzer und Eisenbahnen zur Verfügung.

Neben den verschiedensten Waffensystemen entwickeln Eure Ingenieure auch andere technische Apparaturen. Besonders interessant und nützlich ist der Überzeugungsstrahl. Wird eine Person von dieser chemischen Waffe getroffen, verliert sie jeden eigenen Willen und trabt im Sauseschritt um Euch herum. Auf diese Weise könnt Ihr zum Beispiel beschlagene Akademiker auf Eure Seite bringen oder Euch, nicht ganz fein, mit einem Schutzschild aus einer Legion "bestrahlter" Menschen umgeben.

Neben wehrlosen Zivilisten und schlaffen Wachposten trefft Ihr in den Städten und Anlagen auf Polizisten und Agenten konkurrierender Syndikate. Nur wenn Eure Leute mit gezückten Waffen herumhantieren, wird die Polizei auf sie aufmerksam – Weit weniger freundlich und besser bewaffnet sind erwartungsgemäß die feindlichen Konzernschergen.

Habt Ihr allen Widrigkeiten zum Trotz eine Mission erfolgreich beendet, steht das entsprechende Land unter Eurer Befehlsgewalt und die Steuereinnahmen stärken die Passiv-Seite der Konzernbilanz.

Ihr müßt übrigens nicht exklusiv gegen das Tasmanische Freiheitskonsortium, die Castrilos und das Tao-Syndikat antreten, sondern könnt Euch auch mit Bekannten und Verwandten messen: Die endgültige Version von *Syndicate* wird eine Multi-Player-Option bieten, die Konzernkriege in Novell-Netzen und über Modem ermöglicht.

Zum Schluß noch ein Hinweis in eigener Sache: Auf Seite 32 erfahrt Ihr in einem Spezialreport alles über die Schöpfer von *Syndicate*. *js*

Waffen



Überzeugungsstrahl
Wird ein Passant vom Strahl dieser Waffe getroffen, verfärbt er sich blau und folgt Euch willenlos.



Miniaturgewehr
Das hohe Gewicht dieses Maschinengewehrs wird durch verheerende Feuerkraft und -geschwindigkeit relativiert.



Pistole
Veraltete Handfeuerwaffe mit großem Kaliber und mittlerer Reichweite. Extrem günstig.



Laser
Große Reichweite und akkurat. Für Schüsse aus dem Hinterhalt gibt's nichts besseres.



Gausswerfer
Schwerer 3er-Raketenwerfer mit großer Reichweite und gigantischer Zerstörungskraft.



Flammenwerfer
Dem feurigen Temperament des Flammenwerfers kann keiner widerstehen.



Schrotflinte
Auf kurze Distanz ist dieses "Pump-Action"-Gewehr mit seinem Streuschuß äußerst effektiv.



Fernwaffe
Von einem sicheren Standpunkt aus könnt Ihr mit dieser Ein-Schuß-Waffe ferne Opfer erlegen.



MP
Ein günstiger Preis und eine hohe Feuergeschwindigkeit machten die 9 mm-Uzi zur Standardwaffe der Agenten.



Zeitbombe
Habt Ihr eine scharfe Zeitbombe abgelegt, macht Euch aus dem Staub: Die Explosionskraft ist gigantisch und verheerend.

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

MS-DOS 90%

Grafik: 76% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 2 MByte, VGA, Maus, Festplatte 12 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Netzwerk
Geplant für: MS-DOS CD, Amiga, Amiga 1200, Mega Drive, Super Nintendo

Flotter Dreier



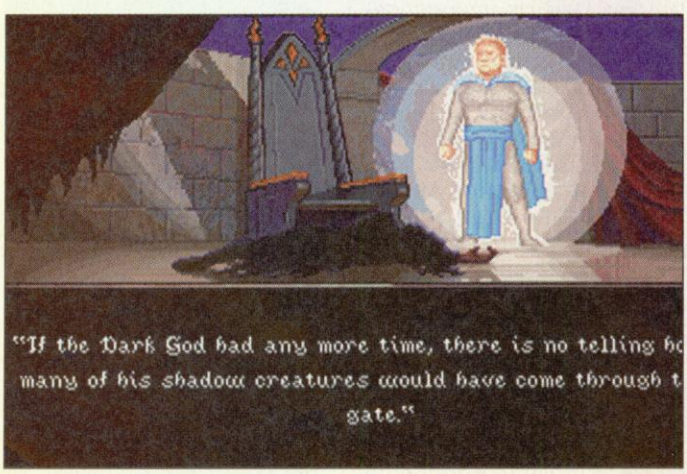
Blubb...Blubb: Ein Unterwasserlevel gehört auch dazu

Eye of the Beholder 3

Der Schock saß tief: Bis Mitte letzten Jahres werkelten die Designer der Softwarefirma "Westwood Studios" noch für die Rollenspielprofis von SSI, dann unterschrieben die Macher der 3-D-Rollenspielserie *Eye of the Beholder* einen fetten Vertrag bei Virgin Games. Fans der *Eye of the Beholder*-Reihe fürchteten das vorzeitige Ende der Saga. Mittlerweile hat das Bangen um eine Fortsetzung der beliebten Serie ein Ende. Die SSI-Programmierer bastelten kurzerhand den dritten *Eye of the Beholder*-Teil selbst zusammen.

Alte Veteranen, die schon mit den ersten beiden Spielen der Serie Erfahrung sammelten, können ihre Truppe aus Part zwei importieren. Neueinsteiger werkeln eine frische Charaktercrew zusammen. Nur vier Helden dürft Ihr selbst aus verschiedenen Klassen (Kämpfer, Paladin, Priester, Magier) und Rassen (Elfen, Menschen, Zwerge) zusammenzimmern. Bis zu zwei zusätzliche Mitstreiter können während des Abenteuers zur Verstärkung der Party aufgepickt werden. Kenner der Serie werden sich auf Anhieb in *Assault on Myth Drannor*, so der Untertitel des finalen Parts, zurechtfinden. In einem 3-D-Fenster ist die Umgebung zu sehen. Am rechten Bildrand befinden sich die Konterfeis Eurer Truppe. Per Mausklick auf Richtungspfeile laßt Ihr die Crew durch die Dungeons und die Oberwelt stapfen. Gegenstände werden ebenfalls via Mausklick aufgelesen und im Inventar der Charaktere verstaut. Neu hinzugekommen ist eine spezielle Kampfoption. Mußtet Ihr in den Echtzeitgefechten der früheren Episoden immer die Waffen jedes einzelnen Charakters benutzen, genügt nun ein Klick auf das "All Attack"-Feld. Alle aktivierten Figuren schlagen nun gleichzeitig zu. Apropos Monster: *Assault on Myth Drannor* wurden ein paar neue, besonders fiese Monsterrassen spendiert. Untote Drachen und miese Schlangen treiben hier ebenso ihr Unwesen wie moderige Skelettkrieger und Geisterritter. Dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, steigen Eure Figuren auch in höhere Erfahrungsgefilde auf. War im Vorgänger mit Level 13 das Ende der Erfahrungsfahnenstange erreicht, ist bei *Assault on Myth Drannor*-Heroen erst bei Stufe 20 Schluß.

Unsere Testversion ist noch in Englisch, eine komplett deutsche Version kommt allerdings in diesen Tagen in den Handel. *mh*



Geschafft: Der Obermotz ist besiegt, die Helden dürfen nach Hause



Angriff bei Nacht: Ein paar untote Mädels greifen an

Hilft immer: Der Feuerball gehört zum Zauberrepertoire einfach dazu

Der Charakterschirm im Überblick



Auch ohne die Dungeonkünstler der Westwood Studios haben SSIs Rollenspielexperten mit *Assault on Myth Drannor* ein recht respekatbles *Eye of the Beholder*-Finale auf den Softwaretisch gezaubert. Die Grafik nebst passenden Zwischenszenen ist im gewohnt-noblen *Eye of the Beholder*-Stil, die zackigen Soundeffekte unterstreichen die gepflegte Monsterhatz. Vor allem Spieler, die sich durch die ersten beiden Programme der Saga geprügelt haben, werden ihre Freude an *Beholder* Nummer Drei haben. Der recht deftige Schwierigkeitsgrad – einige der Monster sind ganz schön knackig – dürfte Neueinsteiger etwas verschrecken, Veteranen aber vor eine echte Herausforderung stellen. Leider bietet *Assault on Myth Drannor* keine elementaren Neuerungen oder gar eine konsequente Weiterentwicklung des *Beholder*-Themas: Auf ein Automapping muß der Kellerfan immer noch verzichten – völlig unverständlich. Die Kollegen von Westwood beweisen mit ihrem Neuling *Lands of Lore*, daß es auch anders geht.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 69%

Grafik: 70% **Sound:63 %**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, 11 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Geplant für: –

PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27

GANZ DER PAPA ?



DL1150, DL1250

...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!

Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.

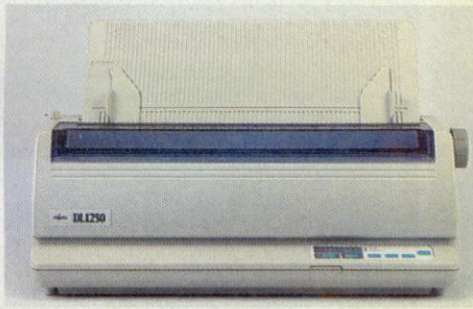
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.

DL1150:

- Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
- Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
- 11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
- 110 Spalten auf A4 quer

DL1250:

- 136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen



Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.

Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
☐ die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
☐ das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm

POP 7/93

Name

Straße

PLZ,Ort

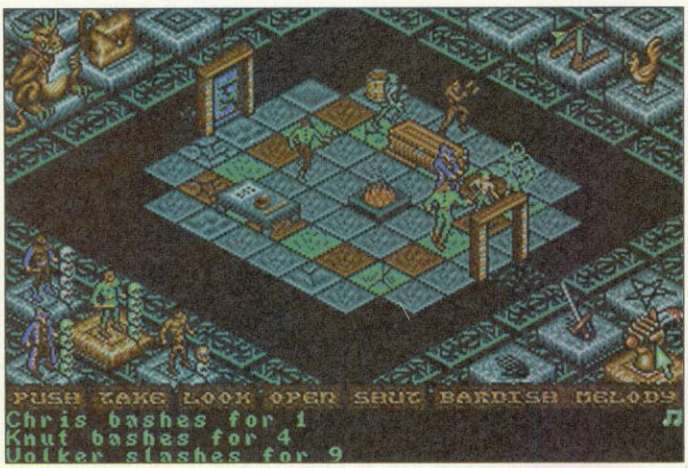
Firma

Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 8000 München 40 · Tel. 0 89 / 3 23 78 - 0

FUJITSU

COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Wiederholungstäter

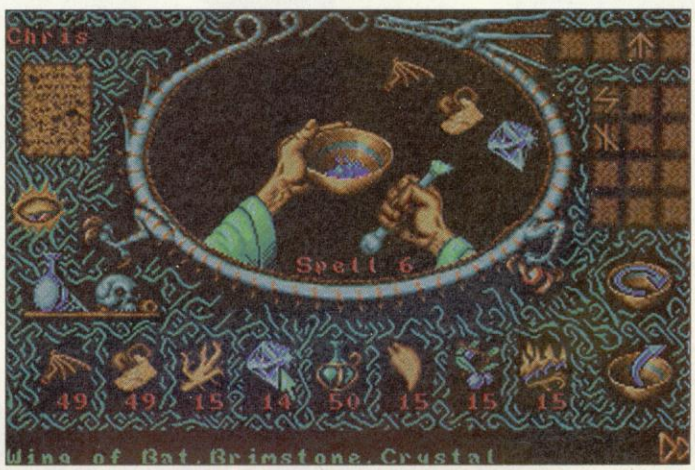


Kämpfe laufen wie beim Vorgänger quasi automatisch ab



An Pete James scheint die technische Entwicklung der letzten 12 Monate scheinbar spurlos vorbeigezogen zu sein. Die optische und akustische Aufmachung von *Worlds of Legend: Son of the Empire* unterscheidet sich in keinem Pixel vom Vorgänger – in Zeiten von *Ultima Underworld* ein gewagtes Unterfangen. Auch spielerisch hat sich am Neuling gegenüber *Legend* nichts verändert. Vom Autokampf-Modus bis zum komplex-komlizierten Mischen der Zauberformeln dampfen die gleichen Routinen durch den Prozessor. Geblieben ist der eigenwillige Charme, der Pete James-Spielen zueigen ist. Fummelt man sich erstmal durch die ersten Puzzles, schlägt der Flair von *Son of the Empire* gnadenlos zu. Erfreulich: Der verdammt harte Schwierigkeitsgrad des Vorgängers wurde ein wenig entschärft; Charaktere werden früher befördert, die zahlreichen Monster verlieren an Schrecken. Somit sorgt nur die fehlende Innovation für Magendrücken.

Worlds of Legend:
Son of the Empire



Hokuspokus: Wir rühren uns eine Zauberformel zusammen

Der Name Pete James dürfte nur den ganz eingefleischten Rollenspielfreaks ein Begriff sein. Immerhin gelang Pete James mit den beiden *Bloodwych*-Programmen ein echter Achtungserfolg. Das besonders markante Merkmal der beiden *Bloodwych*-Spiele war der geteilte Bildschirm. Dank Splitscreen-Modus konnte man zusammen mit einem beherzten Kumpel durch 3-D-Dungeons streifen. Im letzten Jahr kehrte Jame den 3-D-Labyrinthen den Rücken und gab mit der Mixtur aus Monsterhatz und Hardcore-Tüftelei *Legend* seinen isometrischen Einstand. Statt sich danach auf die faule Haut zu legen, werkelte Pete James am zweiten *Legend*-Teil, der jetzt unter dem Titel *Worlds of Legend: Son of the Empire* in die Softwareläden gelangt. Wie im ersten Teil steuert Ihr eine frische vierköpfige Heldencrew (ein Krieger, ein Zauberer, ein Ninja und ein Barde) oder eine aus dem Vorgänger importierte Mannschaft durch verschiedene Labyrinthe, die von schräg oben zu sehen sind. Jeweils nur ein Raum des Untergrundkomplexes wird dargestellt. Wandert Ihr in ein benachbartes Zimmer, wird "umgeblättert". Meistens befinden sich in den einzelnen Räumen nicht nur fiese Monster, sondern auch Puzzles, die es zu lösen gilt. Da müssen Schalter umgelegt, Hindernisse umgangen, Hebel betätigt und Teleporter aktiviert werden. Alle Aktionen werden via Maus erledigt. Per Befehlsleiste am unteren Bildrand untersucht Ihr Gegenstände, öffnet Schatztruhen oder sammelt Items ein. Zusätzlich gibt's eine Automap-Funktion, auf der Ihr Euren aktuellen Standort überprüft und ein Rucksack-Icon, mit dem Ihr die gesammelten Habseligkeiten untersucht, Waffen aktiviert oder neue Rüstungen überstreift. Tauchen in den Gewölben Monster auf, könnt Ihr Eure Charaktere nicht individuell befehligen. Kämpfe laufen quasi automatisch ab. Für jedes versemmelte Monster und gelöste Rästel erhalten Eure Figuren Erfahrungspunkte. Sie werden im Spielverlauf befördert, stecken dadurch mehr Prügel ein und hauen kräftiger zu. Zusätzlich gibt´s einen Haufen Goldmünzen mit denen Ihr in den lokalen Shops neue Ausrüstung und Zauberzutaten kaufen könnt. Auch die magischen Künste kommen in dem Spiel nicht zu kurz: Der partyeigene Zauberer ist zu Beginn des Abenteuers nur mit einer Handvoll zünftiger Magieformeln ausgerüstet, später müssen neue Zaubersprüche aus verschiedenen Zutaten und passenden Runensymbolen zusammengemixt werden. *mh*



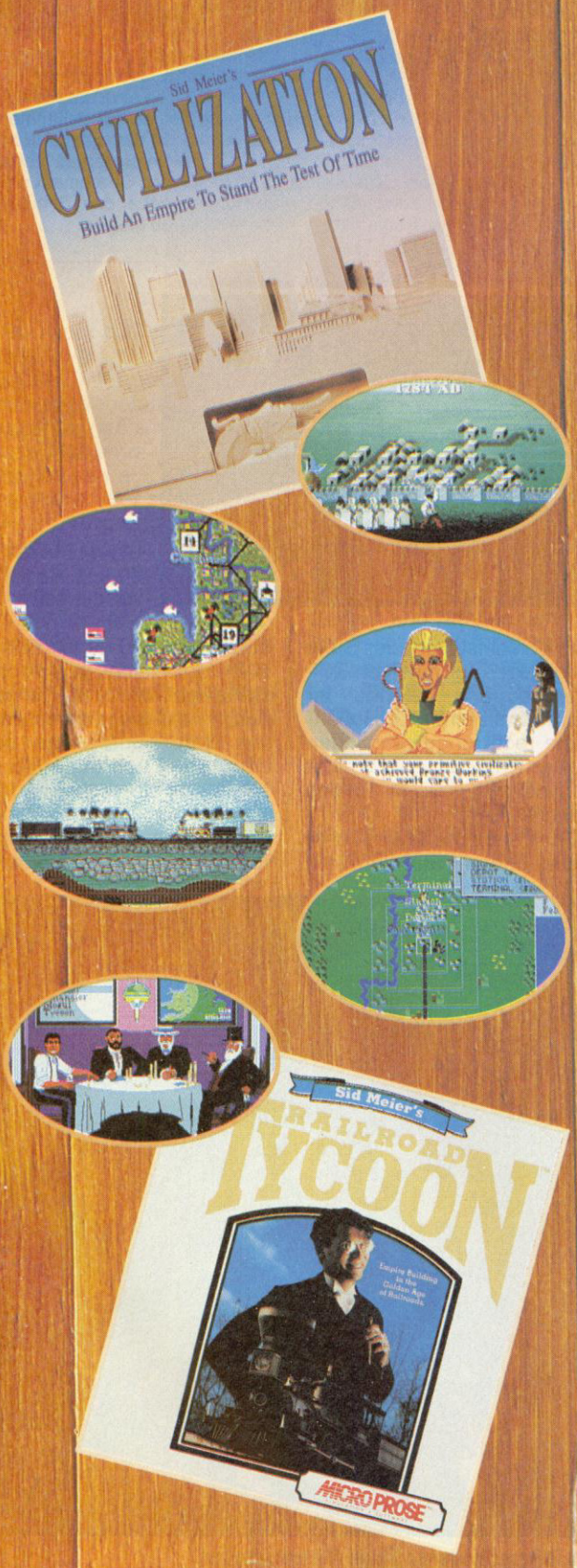
Ein Puzzle: Wie bekommen wir die Tür zum Schatz auf?

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mindscape

MS-DOS 66%

Grafik: 51% **Sound:** 25%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, CGA, 640 KByte RAM, 2 MByte Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga, Atari ST

Lassen Sie sich von einem Genie dabei helfen, eine Zivilisation zu schaffen oder ein Eisenbahnmagnat zu werden!



Versuchen Sie sich einmal an diesen preisgekrönten "Götterspielen" von Sid Meier, dem Guru des Spieldesigns.

In "Civilization" und "Railroad Tycoon" müssen Sie strategische Entscheidungen treffen, die Ihre Phantasie bis aufs Äußerste testen.

"Civilization" lädt Sie ein, Ihre eigene Gesellschaft zu schaffen und vom Anbeginn der Zeit bis über das Weltraumzeitalter hinaus zu führen. Lassen Sie eine neue Welt entstehen, entdecken Sie moderne Technologien, bestimmen Sie das Schicksal Ihres Volkes - nur so können Sie erfolgreich sein und überleben!

"Railroad Tycoon" beginnt in den frühen Tagen der Eisenbahnen, im 18. Jahrhundert. Veränderungen durchziehen das Land, und Sie haben die Chance erkannt, sich gewaltigen Reichtum und Macht zu sichern. Doch haben Sie auch die richtigen Fähigkeiten, um diese Chance zu nutzen?

Preisgekrönte Spielklassiker für IBM PC und kompatible Geräte, Amiga ST und Apple Macintosh

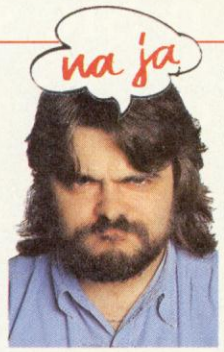
MICRO PROSE®
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon, BS17 6AY. Tel: +44 (0)666 504399

Monster ABC



Durch diese hohle Gasse muß er kommen: Midkemia in 3-D.



Meine Begeisterung angesichts des Dynamixschen Rollenspieldebüts hält sich in Grenzen. So löblich die Idee auch sein mag, die spannenden "Riftwar"-Bücher von Raymond E. Feist als Computerspiel umzusetzen, so kläglich scheiterten die Designer an der Ausführung dieses Mammutprojektes. Der erste Stolperstein im umfangreichen *Krondor*-Hindernismarathon: Es stehen nur drei vorgefertigte Helden zur Auswahl. Eigenbau-Heroen sind in *Betrayal of Krondor* verpönt, nur mit Mühe werden die digitalisierten Helden zur liebgewonnenen Identifikationsfigur. Kaum haben wir uns an die Instantcrew gewöhnt, sorgt ein schlichter Designpatzer dafür, daß unsere Truppe permanent vom Hungertod bedroht wird: Das Angebot an lebenswichtigen Nahrungsmitteln ist knapper als im HO-Markt zur Blütezeit des Realsozialismus. Nicht-Anglizisten werden außerdem Probleme haben, die zahlreichen geharnischten Wortpuzzles zu lösen, die nötig sind, um wichtige Schatzkisten zu öffnen. Immerhin stecken in *Betrayal of Krondor* ein paar interessante Ideen, aber für meinen Geschmack sollte Dynamix lieber dem Simulationsgenre treu bleiben.

Betrayal at Krondor

The Riftwar Legacy



Hau den Lukas: Strategiekampf von der Seite.

Es gibt Geschichten, die sind so löchrig wie ein Schweizer Käse. Stolpert der Held der Handlung gerade nicht über eine neue Monstergattung, dann fällt er mit Sicherheit in ein multidimensionales Wurmloch und landet auf einem anderen Planeten. Und da auf dieser neuen Welt nicht nur bunte Blümelein wachsen und wollige Schafe grasen, sondern auch die passenden Bösewichter ihr Unwesen treiben, stecken wir bald im tiefsten Schlamassel. Wir düsen durch die Dimensionen, stiften Frieden auf diversen Welten, entwickeln uns vom Stallburschen zum Großmagier und finden nebenbei die Liebe fürs Leben.

So geschehen in Raymond E. Feists "Riftwar Trilogie", neben Tolkiens "Herr der Ringe" ein weiterer großer Weltentwurf der Fantasy-Literatur. Glück für uns, daß Feist nicht nur vor der Schreibmaschine hockt, sondern auch einem Computerspiel nicht abgeneigt ist. So rannte Dynamix bei ihm offene Türen ein, als man ihm ein gemeinsames Projekt vorschlug. Wo sonst nur Flieger über den Simulationshimmel düsen, entstand unter Feists Mithilfe das erste Rollenspiel von Dynamix.

Betrayal at Krondor hält sich thematisch eng an die Buchvorlage, ist dagegen zeitlich erst nach den Geschehnissen in der Trilogie angesiedelt. Um die von Feist gewünschte Nähe zum Buch noch deutlicher zu machen, ist die Handlung in neun Kapitel eingeteilt. Immer wenn einer dieser Subplots gelöst ist, wird der Spieler mit einer aufwendigen Zwischensequenz belohnt. Ihr stromert mit einer für Rollenspiele recht ungewöhnlichen Dreiertruppe durch die Wälder und Auen des Fantasy-Landes Midkemia.

Die Landschaft wird uns, heute schon Standard, in scrollender 3-D-Grafik aus der Sicht der Helden angeboten. Ganz egal, ob Ihr im Dungeon oder in der monsterverseuchten Natur unterwegs seid, könnt Ihr Euch mit Hilfe der Maus frei bewegen und die Landschaftsmerkmale von allen Seiten begutachten. Helden mit langsamen Rechnern



Adlerauge: Unser Weg im Überblick wird in verschiedenen Zoom-Stufen geboten.



Einkaufsbummel: Blech oder Edelstahl, was darfs denn sein?



Menüsalat: Der Charakter wird auf mehreren Bildschirmen verwaltet.



Zwerge verlieren den Bart und Elfen kommen in den Stimmbruch. – Was hätte man aus dieser saftigen Vorlage für einen Rollenspielknaller machen können, und was für ein unausgereiftes Produkt darbt letztendlich auf der Festplatte. Beginnen wir mit des Rollenspielers liebstem Kind, dem Dungeon. In den scrollenden Kellern trefft Ihr nur alle Jubeljahre auf einen Gegner, von knackigen Rätseln keine Spur. Trotzdem erwartet die Recken dort ein grausiges Schicksal: Sie verhungern, weil sie sich in den öden Fluren verlaufen. Die Automapping-Funktion hilft nicht weiter, sondern verwirrt zusätzlich und auch das Mitzeichnen nützt nicht immer. Zum Glück geht's an der frischen Luft, dank Landkarte und zoombarer Vogelperspektive, übersichtlicher zu. Zumindest bis der erste Bösewicht am Vektorhorizont auftaucht, und wir in den Rundenkampf einsteigen. Wieder gibt's ein allgemeines Grafikgewusel, und die Orientierung auf dem isometrischen Schlachtfeld geht flöten. Wer sich diese Fummelarbeit ersparen möchte, sollte besser den recht cleveren Computer zuschalten und die Kämpfe automatisch austragen lassen. Soweit von der modernen Technik unterstützt, bleibt uns nur noch eine ausgedehnte Besichtigungstour durch das riesige Spielareal und das logistische Problem der Nahrungsmittelbeschaffung. Fans der Vorlage werden vielleicht ein Auge zudrücken, für hochmotivierte Computerraubritter wird deutlich zu wenig geboten.

im Rucksack dürfen die Grafikdetails ihrer jeweiligen Power anpassen. Wer genug hat von dreidimensionalen Wegen schaltet um auf eine Landkarte von Midkemia und steuert seine Truppe aus der Vogelperspektive. Hier stehen Euch mehrere Vergrößerungstufen zur Verfügung, um nur ja keine wichtige Besonderheit in der Landschaft zu verpassen.

Neben diesen beiden Sichtweisen werden alle wichtigen Orte im Spiel durch zusätzliche Grafiken dargestellt. Die Bildchen dienen nicht nur atmosphärischen Zwecken, sondern fungieren nebenbei als Menüs. Per Mausklick erreicht Ihr so alle Lokalitäten in der jeweiligen Stadt.

Ganz dem literarischen Vorbild verbunden, gibt's reichlich englischen Text zu verdauen, wenn sich zwei Charaktere weitgehend automatisch unterhalten oder der Computer eine Ortsbeschreibung gibt. In den Dörfern und Städten von Midkemia könnt Ihr den genreüblichen Beschäftigungen nachgehen. Ihr deckt Euch beim Krämer mit Expeditionsutensilien und eisernen Rationen ein, laßt Euch im Tempel nach überstandener Schlacht auskurieren und schnappt in den Kneipen die neuesten Gerüchte auf.

Habt Ihr genug vom friedlichen Plausch in der sicheren Taverne, dann geht's ab in die Wildnis zum Monsterplätten. In *Betrayal at Krondor* plagt Ihr Euch nicht mit Echtzeitgeplänkel, sondern dürft strategisch im guten alten Rundenkampf tätig werden. Die jeweilige Kampfarena seht Ihr von schräg oben, Freund und Feind erscheinen als animierte Figuren. Mit der Maus schiebt Ihr die Kämpfer über ein in die Spielfläche integriertes, unsichtbares Rasterfeld und bestimmt, ob sie zuschlagen, zaubern oder aus sicherer Deckung mit der Armbrust meucheln. Habt Ihr die Strategie bestimmt, heißt es Däumchen drehen und warten, was die Computergegenseite unternimmt. Nach glücklich überstandenem Kampf werden die Blessuren mit einem Heilzauber behandelt oder Ihr zieht Euch ins Feldlager zurück. Auf einem extra Bildschirm stellt Ihr die Länge der Ruhepause ein. Je nach Wartezeit verbraucht Ihr mehr oder weniger viele Essensrationen, die alsbald wieder aufgefüllt werden sollten. *vw*

Werte Werte

Wie jedes bessere Rollenspiel geizt auch *Betrayal at Krondor* nicht mit unterschiedlichen Charakterwerten. Jeder Eurer Helden hat zunächst einmal die vier Basiswerte: **Health**, **Endurance**, **Strength** und **Speed**. Diese Werte sind nach oben hin offen und verbessern sich automatisch im Laufe der Handlung. Wie üblich, wirken sich magische Artefakte und Waffen günstig auf die "Performance" der Kämpfer aus. Zusätzlich könnt Ihr Euch in 12 Fähigkeiten üben. Im einzelnen werden folgende Skills angeboten:

Defense: Bestimmt, wie gut Ihr den Angriffen der Gegner ausweichen könnt und wie gut Eure Deckung ist.

Crossbow Accurracy: Eure Fähigkeit, mit Schußwaffen Gegner zu treffen, die mehr als zwei Felder von Euch entfernt sind.

Melee Accuracy: Bestimmt, wie Ihr Euch im Nahkampf anstellt. Wird auch von der jeweiligen Waffe und angelegten Rüstung beeinflußt.

Casting Accuracy: Dieser Skill ist nur für Zaubersprüche von Bedeutung, die wie eine Schußwaffe eingesetzt werden.

Assessment: Mit dieser Fähigkeit könnt Ihr im Kampf wichtige Informationen über den Gegner ausspionieren.

Weaponcraft: Sollten Eure Waffen im Kampf zerstört werden, kann ein Charakter mit dieser Fähigkeit die Mordinstrumente wieder zusammenlöten.



Charakterstudie: Der Held im statistischen Überblick.

Armorcraft: Wirkt genauso wie *Weaponcraft*, nur wird in diesem Fall eine Rüstung repariert.

Barding: Charaktere, die über diesen Skill verfügen, können in Tavernen für guten Lohn ein Liedchen spielen.

Haggling: Auch Feilschen will gelernt sein. Personen mit dieser Fähigkeit reden selbst den ausgebufftesten Basarhändler unter den Tisch.

Lockpicking: Das A und O für jeden Dieb. Diese Fähigkeit bestimmt, wie sicher Ihr ein Schloß öffnen könnt, ohne eine Falle auszulösen.

Scouting: Wichtig im freien Feld. Setzt ein Charakter diesen Skill ein, dann besteht die Chance, einen feindlichen Hinterhalt frühzeitig zu entdecken.

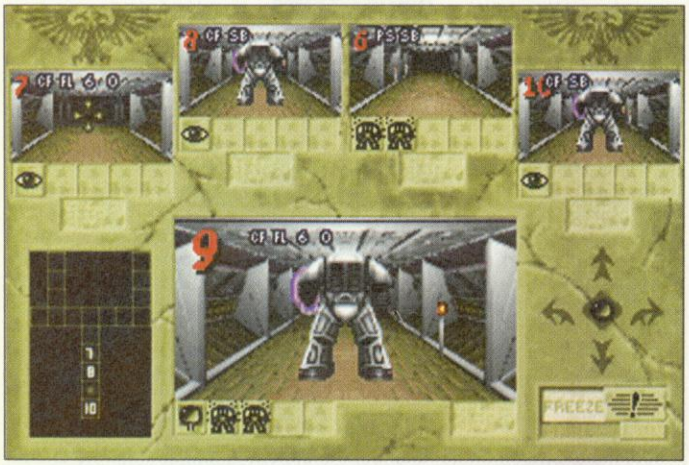
Stealth: Wie gut kann sich Eure Truppe in der freien Natur verbergen oder einen Hinterhalt legen.

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

MS-DOS 56%

Grafik: 60% **Sound: 64%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, 14 MByte auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus
Geplant für: –

Hulk-Ulk



Wo bitte geht's zur Front? Urchaos dank Fünffach-Monitor.

Space Hulk

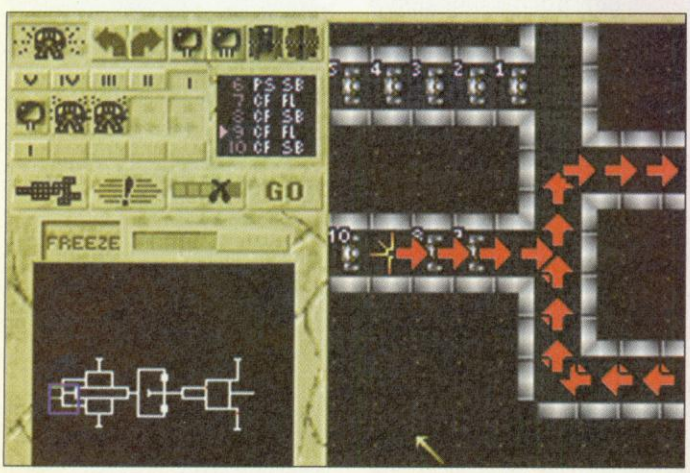
Sie sind von Kopf bis Fuß auf Terminieren eingestellt, die Space Marines des Dark Angel Chapters. Wo immer in der Galaxis die kleinen hochgerüsteten Truppen mit ihren eisenfressenden Offizieren auftauchen, gefriert den Aliens das grüne Blut in den gehässigen Adern. Ohne viel Federlesens schlagen die Marines mit ihren Storm Bolters, Lightning Claws und Thunder Hammers eine Schneise der Verwüstung durch jede außerirdische Macht. Richtig in Wallung kommt die Truppe, wenn irgendwo im Universum eine Kolonie von Genestealers auftaucht und in ihren *Space Hulks* zum Sturm auf das Sonnensystem ansetzt. Dann werden Cyber-Rüstungen und Exo-Skelette angelegt, ein letztes Gebet im örtlichen Tempel gesprochen und den Invasoren der Garaus gemacht.



Wem bei soviel martialischem Geläut die Ohren klingeln, der kennt nicht das "Warhammer 40000"-Rollenspiel-Strategieuniversum des englischen "Games Workshop". Schon im letzten Jahr hat sich Software-Produzent Gremlin mit der Computerumsetzung *Space Crusade* um die Gelegenheits-Strategiespieler verdient gemacht, im aktuellen Fall läßt Electronic Arts die Space Marines auf die ahnungslose Alienwelt los. Anders als bei Gremlins Konkurrenzprodukt kämpft Ihr Euch diesmal in Echtzeit und 3-D durch die feindlichen Raumschiffe. Jeder Eurer Kämpfer darf auf seinem eigenen Bildschirm durch die Gänge toben, richtig übersichtlich wird es nur auf einem zuschaltbaren Strategieschirm. Dort legt Ihr die weitere Vorgehensweise der Räumtruppe fest und knobelt eine wirkungsvolle Taktik aus. Zurück in der dreidimensionalen Computerwelt, steuert Ihr nur einen Kämpfer direkt, die restlichen Vier leben und sterben auf Befehl. Ihr legt vorher fest, ob sie auf Patrouille gehen, Euch den Rücken freihalten oder Nebenschauplätze selbsttätig ausräuchern. Wird die Lage brenzlig, genügt ein Mausklick, und Ihr könnt die Untergebenen direkt übernehmen.

Damit Ihr Euch leichter in die recht komplizierte Materie einarbeitet, bietet *Space Hulk* neben diversen Missionen und Kampagnen ein ausgeklügeltes Tutorial, in dem jede mögliche Aktion erklärt wird.

Steht ein echter Einsatz bevor, gibt's vom Vorgesetzten ein Briefing mit passendem Lageplan, anschließend wird in der Waffenkammer die nötige Hardware zusammengestellt. Der Auftrag ist erledigt, wenn das jeweilige Missionsziel erreicht und mindestens ein Space Marine überlebt. Eure Gegner sind in jedem Fall sogenannte Genestealer, knackige Burschen, die ihre direkte Verwandschaft mit Ridley Scotts Film-"Alien" nicht verleugnen können und ebenso gefräßig und gemein sind. Zur besseren Orientierung in den monsterverkeimten Gängen seid Ihr mit kleinen Radarscannern ausgerüstet. Potentielle Gegner erscheinen so als "Blibs" auf der Strategie-Übersichtskarte, und Ihr könnt hoffentlich rechtzeitig reagieren und überleben. *vw*



Der Weg der Zerstörung in der Übersicht.



Außen hart innen weich: Ein Pappkamerad gibt uns Anweisungen.

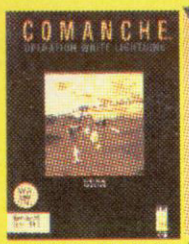


Wenn der General seine Soundkarten-Befehle ausgibt, wackeln die Aktivlautsprecher und jeder harte Krieger bekommt vor Aufregung einen feuchten Hosenboden. So schaurig-schön wurden wir noch in keinem Strategiespiel auf das Computergemetzel vorbereitet. "Warhammer 40000"-Fans dürfen sich konsequent an kernigen Rauhbeinen, passenden Einheitsinsignien, authentischen Rüstungsfarben und nett animierten Auswirkungen der unterschiedlichen Waffen erfreuen. Während Grafik und Sound also den latenten Sadomasocharme des Vorbilds voll rüberbringen, baut das Spielgeschehen langfristig leider ab. Hat man die Atmosphäre ausreichend genossen, beginnt die verworrene Sichtweise via Fünffach-Winzmonitor zu nerven. Gänzlich qualvoll wirds, wenn wir zwei Einheiten steuern dürfen und bald nicht mehr wissen, wo hinten und vorne ist. Hui und Pfui, gleich "geht so".

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

MS-DOS 58%

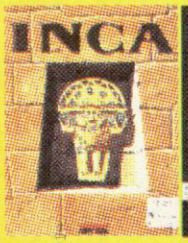
Grafik: 59% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, 640 KByte, 8 MByte auf Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: –



Artnr: 26763 DM 83,85



Artnr.:27053 DM 47,85



Artnr: 26727 DM 47,85



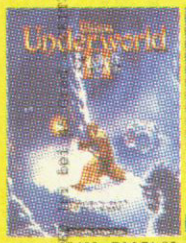
Artnr: 27753 DM 89,85



Artnr: 25933 DM 77,85



Artnr: 25803 DM 77,85



Artnr: 29603 DM 71,85



Artnr: 28413 DM 77,85



Artnr: 28043 DM 77,85



Artnr: 27923 DM 77,85





FAST A3 kostenlos bestellen 0130-850201

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2600?	1869	v	64,85	77,85
28013	3D Construction Kit 2.0	a		116,85
2601?	A-Train	v	77,85	89,85
29413	**A-Train Construction Set**	v		**39,85**
2586?	**Abandoned Places 2**	v	59,85	77,85
2604?	Aces Of The Great War	a	35,85	38,85
26053	Aces Of The Pacific	a		64,85
26063	Aces Of The Pacific Mission	e		47,85
28813	**Aces Over Europe**	v		77,85
2608?	Adventure Collection	a	59,85	64,85
2612?	Air, Land, Sea	a	64,85	71,85
2616?	Airbus A320	a	83,85	83,85
2689?	**Airbus A320 Edition USA**	a	83,85	83,85
27003	**Aircraft Collection**	v		47,85
26183	Alone In The Dark	v		83,85
2620?	Amberstar	v	71,85	77,85
26213	American Tail	e		53,85
2622?	Ancient Art Of War In The Skie	a	59,85	83,85
2682?	Arabian Nights	a	59,85	
2627?	Archer McLean's Pool Billard	a	47,85	59,85
2631?	ATAC	a	64,85	83,85
2633?	B-17 Flying Fortress	a	64,85	89,85
26347	B.C. Kid	a	47,85	
2636?	Bane Of The Cosmic Forge	v	64,85	77,85
26393	Bard's Tale Trilogy (1-3)	a		71,85
2640?	Bat 2	v	71,85	77,85
2642?	Battle Chess 2	a	53,85	59,85
2557?	Battle Isle Data Disk 2	a	39,85	39,85
2991?	Battle Team (Isle + Data 1)	a	64,85	71,85
29923	Battlechess 4000 SVGA	a		64,85
25853	**Battletoads**	a		47,85
29843	**Betrayal At Krondor**	v		77,85
2649?	Birds Of Prey	a	64,85	71,85
2584?	**Bitmap Brothers Vol. 2**	a	53,85	53,85
25667	Body Blows	a	47,85	
2652?	Buck Rogers 2	v	71,85	77,85
2654?	Bug Bomber	a	53,85	59,85
2655?	Bundesliga Manager Profess.	v	64,85	64,85
26563	Burning Steel	v		77,85
27193	Burning Steel Data Disk AiA	v		35,85
28003	Burning Steel Data Disk SiA	v		35,85
25833	Buzz Aldrin's Race Into Space	a		83,85
2659?	Campaign	v	71,85	77,85
26613	Car & Driver	a		71,85
2668?	Castle of Dr. Brain	v	59,85	78,85
2665?	Castles 1	a	59,85	59,85
26673	Castles 1 Data Disk	a		29,85
2666?	Castles 2	a		64,85
2669?	Catch'em	a	47,85	53,85
26727	Chaos Engine	a	47,85	
28463	**Chess Maniac 5 Billion 1**	v		89,85
28267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	47,85	
2675?	Civilization	v	74,85	89,85
26763	Comanche	v		83,85
27053	**Comanche Mission #1**	v		47,85
26783	Conquest Of The Longbow	a	59,85	64,85
2990?	Conquestador	v	64,85	64,85
2996?	Conquestador Data Disk	v	35,85	35,85
2679?	Contraptions	a	38,85	39,85
2681?	Cool World	a	64,85	71,85
2684?	Creepers	a	59,85	77,85
2686?	Cruise For A Corpse	v	59,85	59,85
2688?	Curse Of Enchantia	a	59,85	64,85
25823	**CyberRace**	v		77,85
2692?	D/Generation	a	38,85	39,85
26973	**Dark Queen Of Krynn**	v		77,85
26993	Darklands	a		99,85
2698?	Darkseed 1.5	v	64,85	71,85
2701?	Das Schwarze Auge	v	71,85	77,85
2702?	Daughter Of Serpents	v	71,85	71,85
2706?	Der Patrizier	v	64,85	77,85
25657	Desert Strike	a	59,85	
25813	Dogfight	a		89,85
2712?	Double Dragon 3	a	47,85	53,85
2997?	Dream Team (3er-Sammlung)	a	59,85	64,85
2714?	Dune 2 - Battle For Arrakis	v	53,85	59,85
2715?	Dungeon Master	v	64,85	59,85
27167	Dungeon Master + Chaos S	a	59,85	
2717?	Dynablaster	a	59,85	64,85
2718?	Dynatech	v	53,85	64,85
2580?	**Eishockey Manager**	v	71,85	77,85
2722?	Elvira 2: Jaws Of Cerberus	v	47,85	47,85

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2723?	Elysium	v	53,85	64,85
25593	Empire Deluxe	e		77,85
2724?	Epic	a	59,85	64,85
2998?	Erben des Throns	v	64,85	71,85
25963	Eric The Unready	e		59,85
2727?	Euro Soccer	a	47,85	47,85
2730?	Eye Of The Beholder 2	v	77,85	77,85
27633	**Eye Of The Beholder 3**	v		77,85
27313	F-117A Nighthawk	a		89,85
2732?	F-15 Strike Eagle 2	a	74,85	74,85
27333	F-15 Strike Eagle 3	a		89,85
2734?	F-19 Stealth Fighter	a	74,85	83,85
27353	Falcon 3.0	a		89,85
27363	Falcon 3.0 Campaign Disk 1	a		53,85
2558?	Fallen Empire	v	77,85	83,85
2738?	Fantastic Worlds	a	71,85	77,85
28083	**Fields Of Glory**	a		89,85
2740?	**Fire And Ice**	a	47,85	53,85
2851?	**Flashback**	v	59,85	64,85
2690?	Flies - Attack On Earth	a	64,85	77,85
25647	Fly Harder	a	59,85	
2743?	Formula One Grand Prix	a	74,85	89,85
25563	**Freddy Pharkas**	v		64,85
27443	Front Page Sports Football	e		64,85
27457	Gateway To The Savage Front	v	99,95	
27463	Global Conquest	a		89,85
2747?	Global Effect	a	59,85	64,85
28067	Goal!	a	53,85	
2748?	Gobliiins 1	v	59,85	59,85
2749?	Gobliiins 2	v	64,85	83,85
2755?	Gunship 2000	a	64,85	89,85
27563	Gunship 2000 Scenario Disk	a		53,85
2579?	Hannibal	v	64,85	77,85
27593	Hardball 3	e		59,85
27623	Harrier Jump Jet	a		89,85
2764?	Heart Of China	v	59,85	64,85
2767?	Hexuma	v	77,85	77,85
2768?	**Hired Guns**	a	59,85	77,85
2769?	History Line 1914-1918	v	77,85	77,85
2771?	Hook	v	59,85	77,85
2687?	**Human Race**	v	64,85	64,85
2772?	Humans	a	53,85	53,85
27753	Inca	v		89,85
27763	Incredible Machine	a		64,85
2777?	Indiana Jones III	v	64,85	64,85
2778?	Indiana Jones IV	v	77,85	83,85
27803	Ishar - Legend Of The Fortress	v	59,85	64,85
27883	**Island Of Dr. Brain**	e		59,85
2578?	**Jonathan**	v	77,85	77,85
25773	Jordan In Flight	a		71,85
2786?	KGB	v	53,85	59,85
2789?	King's Quest 5	v	59,85	77,85
27923	King's Quest 6	v		77,85
27203	Kings Of Adventure	a		77,85
27943	Laura Bow 2 - Dagger Of Amo	v		64,85
2798?	Legend Of Kyrandia	v	71,85	71,85
2799?	Legends Of Valour	v	77,85	77,85
2802?	Leisure Suit Larry 5 -	v	59,85	64,85
2804?	Lemmings 2 - The Tribes	a	59,85	77,85
2576?	**Liberation - Captive 2**	a	53,85	59,85
28107	Links	a	59,85	
28113	Links 386 Pro	a		89,85
	Links Datadisk div. Courses, je	e		39,85
25907	Lionheart	a	53,85	
28147	Locomotion	v	53,85	59,85
2815?	Lord Of The Rings 1	a	59,85	64,85
28163	Lord Of The Rings 2	a		64,85
26143	Lost Secret Of The Rainforest	e		59,85
25897	Lotus Compilation (1,2,3)	a	53,85	
2819?	M1 Tank Platoon	a	74,85	83,85
2821?	Mad TV	v	64,85	77,85
28243	Magic Candle 3	e		71,85
29933	Mario Teaches Typing	v		59,85
2575?	**McDonald Land**	a	47,85	47,85
2561?	Mega Collection (5er-Sammlur	a	47,85	47,85
28303	Mega Lo Mania	a		71,85
28317	Mega Lo Mania + First Samura	a	59,85	
25603	Mercenaries	e		71,85
2839?	Might & Magic 3	v	64,85	77,85
28413	Might & Magic 4	v		77,85
2647?	**Mixed Collection**	a	59,85	64,85
2843?	Monkey Island 1	v	64,85	77,85

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
2844?	Monkey Island 2	v	77,85	77,85
19863	MS Flugsim Designer 4.0	v		77,85
15863	MS Flugsim. 4.0 + Designer	v		179,85
15873	MS Flugsimulator 4.0	v		116,85
15373	MS Golf für Windows 1.0	v		129,85
	MS Win Entertainment #1-#4, je			64,85
25887	Nick Faldo's Championship Gc	a	77,85	
2848?	Nigel Mansell's World Champ.	a	53,85	59,85
28497	No Second Prize	a	53,85	
2850?	No. 2 Collection	v	64,85	77,85
28403	On The Road	v		59,85
28533	**Patriot**	a		77,85
2854?	Perfect General	v	71,85	77,85
2855?	Perfect General Data Disk	a	47,85	47,85
2858?	PGA Tour Golf Plus	a	59,85	64,85
2859?	**Pinball Dreams**	a	47,85	53,85
28607	Pinball Fantasies	a	53,85	
29957	Piracy On The High Seas	e	64,85	
2861?	Pirates	a	56,85	56,85
28633	Planet's Edge	v		77,85
28643	Police Quest 3	v		64,85
28657	Pools Of Darkness	v	64,85	
2868?	Populous 2	v	64,85	71,85
25953	Power Pack 2 (4er-Sammlung	a		59,85
27213	Power Tactics	a		64,85
2871?	Powermonger	a	59,85	64,85
28457	Project Terra	a	59,85	
2875?	Prophecy Of The Shadow	v	64,85	77,85
2877?	Push Over	a	62,95	62,85
29117	Putty	a	47,85	
28803	Quest For Glory 3	v		64,85
2882?	Railroad Tycon	a	74,85	83,85
2884?	Rampart	a	59,85	59,85
2885?	**Reach For The Skies**	a	53,85	59,85
28873	Red Baron	v	59,85	64,85
28883	Red Baron Mission Disk 1	e		47,85
27073	Revell European Racers	a		83,85
28913	Rex Nebular	a		83,85
25743	Ringworld - Revenge Of The F	a		64,85
2893?	Risky Woods	a	53,85	59,85
2897?	Rome AD 92	a	59,85	64,85
2898?	Scenario	v	59,85	64,85
28993	Secret Weapons Of The Luftw	e		77,85
29003	Secret Weapons: DO-335	e		35,85
29013	Secret Weapons: HE-162	e		35,85
29023	Secret Weapons: P-38	e		29,85
29033	Secret Weapons: P-80	e		29,85
2904?	**Sensible Soccer 92/93**	a	47,85	53,85
29057	Shadow Of The Beast 3	a	59,85	
25943	Shadow Of The Comet	v		83,85
29073	Sherlock Holmes	v		77,85
29093	Siege	e		59,85
29943	Siege: Dogs Of War (Data Disi	e		39,85
2910?	Silent Service 2	a	74,85	74,85
2912?	Sim Ant.	v	77,85	87,95
2913?	Sim City & Populous	a	69,95	72,95
2914?	Sim City Architecture 1	a	36,95	36,95
2915?	Sim City Architecture 2	a	36,95	36,95
2500?	Sim City Deluxe	a	77,85	77,85
2916?	Sim City Terrain Editor	a	36,95	36,95
2917?	Sim Earth	v	77,85	83,85
28263	Skat '92	v		59,85
2920?	Space Crusade	v	53,85	59,85
2572?	**Space Hulk**	v	59,85	77,85
2922?	Space Quest 4	v	59,85	64,85
29233	Space Quest 5	v		64,85
25933	Spaceward Ho!	v		77,85
2925?	Special Forces	a	74,85	83,85
29263	Spellcasting 301	e		59,85
29273	Spellcraft - Aspects Of Valor	v		71,85
29283	Spelljammer	e		64,85
2929?	Sports Collection	a	59,85	64,85
2571?	**St. Thomas**	v	64,85	77,85
29303	Star Control 2	a		64,85
29313	Star Legions	e		68,95
29323	Star Trek	v		77,85
2935?	Steel Empire	a	59,85	64,85
2999?	Steigenberger Hotelmanager	v	47,85	53,85
2937?	Strategy Masters	a	64,85	71,85
2938?	**Street Fighter 2**	a	53,85	59,85
29393	Strike Commander	a		83,85
25703	Strike Commander Speech Pa	a		35,85

ArtNr.	Titel		Amiga	PC
25983	Stunt Island	v		89,85
29423	Summer Challenge	a		59,85
2944?	Super Tetris	a	71,85	74,85
26777	SuperFrog	a	47,85	
2896?	**Syndicate**	a	59,85	77,85
25663	Take A Break - Pinball f. Win	e		71,85
29453	Task Force 1942	a		89,85
25923	The Complete Chess System	v		77,85
2587?	The Greatest (3er-Sammlung)	v	53,85	59,85
29463	The Legacy	a		89,85
2949?	Their Finest Hour	a	64,85	64,85
2950?	Their Finest Hour Mission	a	29,85	29,85
2569?	Transarctica	v	53,85	53,85
26097	Traps 'n Treasures	a	59,85	
25973	Trivial Pursuit Deluxe	v		64,85
2953?	Trolls	a	47,85	47,85
2563?	UGH!	a	47,85	53,85
29543	Ultima 6	a		39,85
29553	Ultima 7 - Die schwarze Pforte	v		77,85
25733	Ultima 7/2 - Serpent Isle	a		77,85
29573	Ultima 7: Forge Of Virtue	a		39,85
29583	Ultima Trilogy 2 (4,5,6)	a		71,85
29593	Ultima Underworld	a		71,85
29603	Ultima Underworld II	a		71,85
28733	**Unlimited Adventures**	e		59,85
25913	V For Victory 2 - Velikiye R.	e		64,85
27793	**Veil Of Darkness**	v		77,85
29667	Walker	a	59,85	
2967?	Waxworks	v	59,85	59,85
29693	Wayne Gretzky IceHockey 3	e		77,85
2970?	Ween	v	64,85	83,85
2568?	**Whale's Voyage**	v	64,85	71,85
2971?	Willy Beamish	v	59,85	64,85
29733	Wing C.2 Special Operations 1	a		39,85
29743	Wing C.2 Special Operations 2	a		39,85
29723	Wing C.2 Speech Accessory F	a		39,85
2975?	Wing Commander 1	a	77,85	39,85
29763	Wing Commander 1 Deluxe	a		83,85
29773	Wing Commander 2	v		77,85
29783	Winter Challenge	a	59,85	59,85
29803	Wizardy VII: Crusaders ...	v		83,85
2981?	Wizkid	a	59,85	64,85
28093	Wordtris	v		64,85
2599?	WWF European Rampage	a	59,85	64,85
29853	X-Wing	a		83,85
25673	Xenobots	a		71,85
2986?	Zak McKracken	v	59,85	59,85
2988?	Zool	a	47,85	53,85
2989?	Zyconix	a	38,85	47,85

PC-SPIELE auf CD

26536	Chessmaster Pro	a	CD	99,85
25826	CyberRace	v	CD	83,85
27026	Daughter Of Serpents	v	CD	74,85
27066	Der Patrizier	v	CD	83,85
27196	Eco Quest	e	CD	77,85
27756	Inca	v	CD	109,85
27896	King's Quest V	v	CD	77,85
27926	King's Quest VI	e	CD	83,85
28196	M1 Tank Platoon	a	CD	89,85
28826	Railroad Tycoon	a	CD	89,85
29226	Space Quest IV	a	CD	77,85
26136	The 7th Guest	a	CD	129,85

CD-ROM-LAUFWERKE

10150	Philips CM 205 intern	549,-
10152	Philips CD 462 extern	796,-
10510	Sony CD-541 int. 320ms SCSI	796,-
10148	Toshiba XM 3401B int. SCSI	973,-
10149	Toshiba XM 3401E ext. SCSI	1336,-
10158	Matsushita SCD 521	542,-
10823	Mitsumi CRMC int. 400ms IDE	399,-

SOUNDKARTEN

10658	Audio Blaster 2.5	203,-
10501	Audio Blaster Junior	117,-
10662	Audio Blaster PRO 4.0	347,-
10503	JPEG Blaster	361,-
14018	Orchid SoundProducer PRO	375,-
10138	SoundBlaster 16 ASP dt.	470,-
10900	SoundBlaster 2.0 Deluxe	165,-
11591	SoundBlaster PRO Deluxe	413,-
14008	WaveBlaster	399,-
14019	SoundGalaxy NX II dt.	229,-
14040	SoundGalaxy NX Pro 16	430,-



Artnr: 26843 DM 77,85



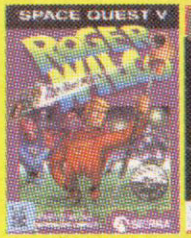
Artnr: 27983 DM 71,85



Artnr: 29393 DM 83,85



Artnr: 25703 DM 35,85



Artnr: 29233 DM 64,85



Artnr: 29773 DM 77,85

Gesamtliste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten und PCs mit kostenloser Vorortgarantie anfordern per Faxabruf: Fax: 089-329099-12 & -18.

Schriftliche Anfragen an:

A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
W-8046 Garching(85748)
Tel.: 089-329 099 81
Fax.: 089-329 099 90

Druckfehler und Irrtum vorbehalten.Preisänderungen möglich.

Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse.

Versandspesen BRD: 1 Spiel DM 7,50, 2 Spiele DM 9,50, ab 3 Spiele DM 17,-

Ausland(Vorauskasse): DM 18,-

e=engl.Version; a=engl.Version mit dt.Anleitung; v=komplett deutsche Version

xxxx7 ... Amiga, xxxx3 ...PC



the fast

1000 ,- DM Belohnung !!!

Wir sind noch Namenlos, aber Dank eurer Hilfe nicht mehr lange. Kreativität ist angesagt. Schreibt eure Idee einfach auf eine Postkarte, frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten. Pro Karte bitte nur einen Namen. Den Gewinner geben wir in der PowerPlay 9/93 bekannt. Absender bitte nicht vergessen. Bei Gleichheit entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Annahmeschluß ist der 30.06.1993. Wir freuen uns auf eure Vorschläge.

Und nun anschnallen - Das Rauchen einstellen - Wir heben ab

Unsere Junibonbons:		Amiga	IBM
Eishockey Manager	DV	64,95	69,95
Gunship 2000	DA	x66,95	
Ringworld	?		x66,95
Chuck Rock 2	MA	46,95	
D - Day	DA	79,95	

Titel		Amiga	IBM
X - Wing	DA		74,95
Ultima 7 Part 2	DV		72,95
Arabian Nights		44,95	
Veil of Darkness	DV		74,95
Whales Voyage	DV	54,95	69,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste (über 900 Titel)

Titel		Amiga	IBM
1869	DV	62,95	74,95
Aces of the Pacific	DA		64,95
Aces of the Pacific Mission	DA		44,95
Assasin	MA	44,95	
B-17 Flying Fortress	DA	64,95	
Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	62,95	62,95
B.C. Kid	MA	44,95	
Burning Steel	DV		77,95
BAT 2	DV	69,95	74,95
Body Blows	MA	x47,95	
Comanche	DA		79,95
Combat Air Patrol	MA	x59,95	
Caesar	DV	54,95	64,95
Creepers	MA	59,95	79,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Dune 2	?	x52,95	
Dogfight	DV		89,95
Darkseed	DV	59,95	69,95
Der Patrizier	DV	64,95	74,95
Desert Strike	DA	54,95	
Elysium	DV		62,95
Epic	MA	57,95	59,95
Entity	DA	67,95	
Eye of the Beholder 3			67,95
Fantastic Worlds	DA	69,95	74,95
Flashback	?	x57,95	x59,95
Formula One Grand Prix	DA	69,95	84,95
Harrier Jump Jet	DA		89,95
Hannibal	DV	x	76,95
History Line	DV	74,95	74,95

Titel		Amiga	IBM
Hook	DV	47,95	59,95
Inca			74,95
Indi 4 Adventure	DV	74,95	84,95
Jonathan	DV	77,95	77,95
Jordan in Flight	DA		69,95
Kings Quest 6	DV		74,95
KGB	DV	49,95	59,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95	59,95
Legend of Valour	DV	77,95	77,95
Lemmings 2	MA	59,95	74,95
Liverpool	MA	47,95	x47,95
Lotus Comp. 1/2/3	MA	49,95	
Lionheart	MA	49,95	
Populous 2 Plus	DV	64,95	
Reach for Skies	DV	49,95	59,95
Rome AD 92	DV	59,95	62,95
Space Quest 5	DV		64,95
Sensible Soccer 92/93 (N.Vers.)	MA	46,95	x54,95
Super Hero	MA	57,95	
Streetfighter 2	MA	49,95	x54,95
Strike Commander	MA		82,95
Strike Commander Speech			34,95
Spaceward HO!	DV		77,95
Tony L.R.Baseball 2			62,95
Transarctica	DA	49,95	52,95
The Humans		49,95	49,95
The Humans Data	?	34,95	34,95
The Chaos Engine	MA	44,95	
Task Force 1942	DA		89,95
Xenobots	DA		x72,95

Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

L. Geratz, Papenweg 15, 4230 Wesel 16

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr

nur Versand !!! (neu 46487 Wesel)

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Programme für Atari ST und CD - Rom auf Anfrage !!

Liefer und Zahlungsbedingungen: Versandkosten 9,90 DM Inland , die Lieferung erfolgt per Nachnahme
Ausland nach Vorkasse Versandkosten 18,- DM
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

POWER TIPS



ZUM SAMMELN!

Heft 7/93

Power-Tips

Computerspieletips	
Alien Breed Special Edition	62
Lionheart Endgegner	67
Lirpa Lirpa	67
Populous 2	71
Risky Woods	62
Street Fighter	62
Stunt Island	68
Super Frog	62
The Chaos Engine	62
Veil of Darkness	76
X-Wing	73

Videospieletips	
Bomberman '93 (PCE)	84
Dragon's Fury/ Devil Crush (MD)	81
King Arthur's World (MD)	81
Lemmings (GG)	81
Looney Tunes (GB)	79
Starfox (SNES)	79
Super Strike Eagle (SNES)	81
Tiny Toons Adventure (MD)	79
Top Gun (GB)	83
Wars (SNES)	81

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Superfrog

Die Codes für Team 17 Hüpfspiel gefällig? Kein Problem dank Carsten Deibert aus Schwifting.

Magic Woods

Level 1 - 234644
2 - 447464
3 - 747822
4 - 392822

Snooky Castle

Level 1 - 446364
2 - 984448
3 - 477444
4 - 343522

Fun Park

Level 1 - 882311
2 - 992334
3 - 091332
4 - 467464

Ancient Level

Level 1 - 818234
2 - 182394
3 - 298383
4 - 452234

Ice World

Level 1 - 984841
2 - 383772
3 - 093152
4 - 387211

Space Level

Level 1 - 981122
2 - 017632
3 - 398112

The Chaos Engine

Felix Marklein aus Bonn hat ein kleines, aber feines Detail im vierten Level des neuen Renegade-Knallers entdeckt. Ihr seid mit Navvie und Thug unterwegs und habt Euch in den vierten Level (Rockies) vorgearbeitet. Dort aktiviert Ihr die elektrische Säule auf dem Felsen und nehmt den auftauchenden Silberschlüssel mit. Wenn die beiden nun ihren Weg fortsetzen, kommen sie an einer geheimnisvollen Öffnung an einem Busch vorbei. Sie betreten den Ausgang jedoch nicht, sondern setzen Ihren Weg bis zu dem goldenen "Party-Time"-Stern fort, wobei sie alle Eidechsenwesen außer Gefecht setzen. Sobald sie sich mit Hilfe des Sterns in wahre Helden verwandelt haben, laufen sie in die bereits erwähnte Öffnung. Dadurch behalten sie ihre perfekte Ausrüstung bis ans Ende ihres Abenteuers, das nun bald gekommen sein dürfte.

Risky Woods

Timo Preßl aus Ostfildern weiß einen äußerst nützlichen Tip für *Risky Woods*.

Ihr gebt im Titelbild einfach "RIP" ein und schon ist er aktiviert. Mit den Funktionstasten könnt Ihr das Spiel wie folgt beeinflußen:

F1 - erhöht die Anzahl der Leben
F2 - füllt das Konto wieder
F3 - verlängert die Zeit
F4 - teleportiert Euch in den nächsten Level

Street Fighter (Amiga)

Tobias Stoltze aus Bremen hat zwei nützliche Tips für alle Prügelfans.

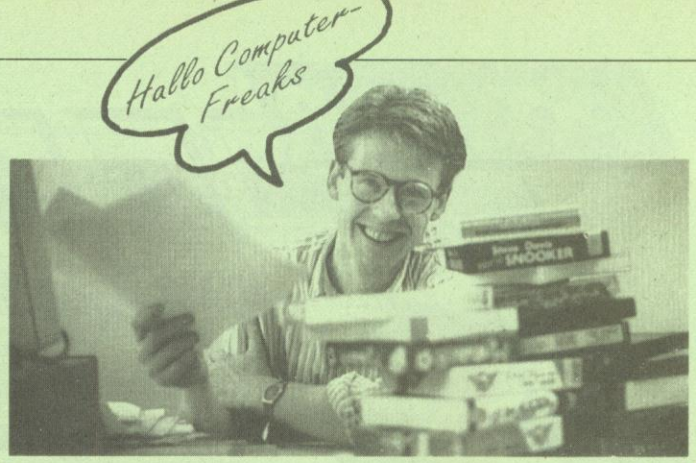
Man geht im 1-Spieler-Modus aus Planka und tippt langsam "Patience" ein. Der Bildschirm blinkt gelb auf. Drückt man während des Spiels auf die F10-Taste, erhält man volle Energie.

Gebt im 2-Spieler-Modus während des Spiels "7 Kids" ein. Die Spieler dürfen dann mit den gleichen Motzen an den Start gehen.

TIP DES MONATS

Alien Breed Special Edition

Gisa Kahle-Anders aus Hemmingen hat eine kartentechnische Meisterleistung vollbracht und alle Level aus Team 17 Actionspiel sorgfältig vermessen. Hier das Ergebnis:



Kaum zu Glauben aber wahr: Das extrem schwere **Lirpa Lirpa** ist gelöst. Eine Frau hat als erste alle Rätselnüsse und Actionpassagen überstanden und versorgt uns mit einer Beschreibung des entscheidenden Dungeonlevel A1. Ein besseres Beispiel für gelungene Emanzipation wird es so schnell nicht wieder geben. Bevor sich der männliche Teil unserer Leser jetzt vor Scham im Schrank einschließt, möchte ich Eure Aufmerksamkeit schnell auf den Tip zu **Populous 2** richten. Bullfrog-Programmierer Alex Trowers gibt wichtige Hinweise und verkürzt uns so die Wartezeit auf **Syndicate**. Ich grüße alle Frauen!

Volker

ALIEN-BREED-SPECIAL-EDITION

ALLGEMEINE LEGENDE:

A = AMMO
E = 1ST-AID
C = 100 CREDITS
MC = 1000 CREDITS
K = KEY/SCHLÜSSEL
1ST = 1ST-UP/EXTRALEBEN
T = TERMINAL
⊙S = START-LIFT
⊙L = ZIEL-LIFT
= TÜR
= SCHOTT/VERSCHLIESSBAR
= EINWEG-STRAHLENZAUN
= AUFGANG

LEVEL-CODES:

LEVEL 2: XXDFA
LEVEL 4: RTHAA
LEVEL 6: LAEEA
LEVEL 8: UYTTA
LEVEL 10: PPEAB

CHEATS: (Y = Z) !!!!!

DIE ECHTEN:

IM MAIN-MENUE VOM TERMINAL EINGEBEN

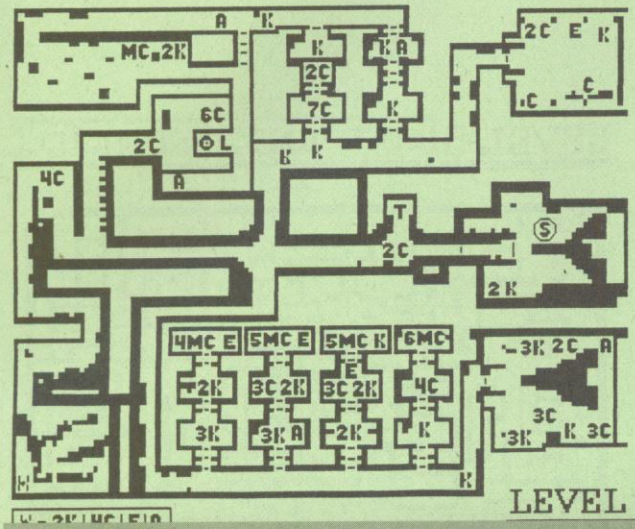
ALIENS ARE BENDERS= MACHT UNVERWUNDBAR
KEY TO THE CITY= ERGIBT MASSENWEISE SCHLüSSEL
JUST CALL ME MOGGY= ERHÖHT EINMALIG DIE ANZAHL DER LIVES AUF 4

AUßERDEM:

NOCH EIN TIP:

IST MAN MAL IN EINER SACKGASSE GIBT ES 2 MÖGLICHKEITEN:

1.)AB INS NÖCHSTE TERMINAL,DORT DEN CODE EINES BELIEBIGEN FRÜHEREN(!!) LEVELS EINGEBEN UND VON DORT AUS MITTELS EINGABE VON "TULEBUY" SICH WIEDER ZUM LEVEL "HOCHBEAMEN" IN DEM MAN IN DER KLEMME GESTECKT HAT.DER VORTEIL IST,DAS MAN ALLE SEINE ITEMS DABEI BEHÖLT!!!!



Spielregeln

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

Goldesel

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

Wohin mit dem Geld?

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

Abschreiben

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

Faxomanie

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

Ja, bitte!

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

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

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

2.) IST KEIN TERMINAL ERREICHBAR, DANN ZUERST MIT "TULEBUY" IN DAS NÖCHST-HÖHERE LEVEL BEAMEN, SICH DORT EIN TERMINAL SUCHEN UND VON DORT WIE UNTER PUNKT 1.) BESCHRIEBEN VERFAHREN.
DAS FUNKTIONIERT WIRKLICH GUT UND DURCH DIESE ART VON "HERUM-BEAMEN" KANN MAN ERST NOCHMAL IN EINEM FRÜHEREN LEVEL "EINKAUFEN" GEHEN, BEVOR MAN SICH IN DAS LEVEL 12 HINEINWAGT, DENN DORT GIBT ES KEINE TERMINALS MEHR !!!!!

BESONDERES:

STEVIE WONDER = DUNKLER SCREEN

KNACKERED JOYSTICK= "VERDREHTER" STICK

ST EMULATOR= ANDERE GRAFIK

PC EMULATOR= ANDERE GRAFIK

ELVIS MODE= TOTAL TILT

THE IRAQIS MADE THE WEAPONS=DEFEKTE WAFFEN

SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED= DIE SPIELERFIGUR IST UNSICHTBAR

FUCK OFF= COMPUTER WIRD ZURÜCKGESETZT

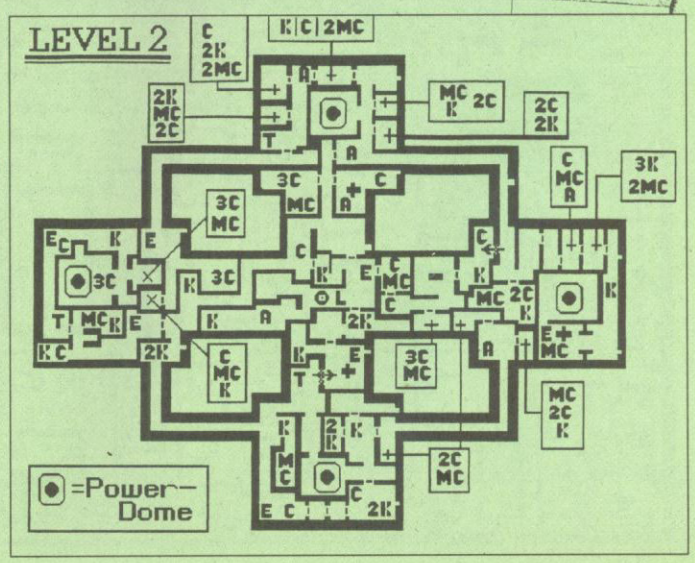
FÜR TÜFTLER:

WON THE POOLS / BANK RAID / ST USERS / MR YALE OR WHAT / JANUARY SALE NOW ON / WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL / ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON /

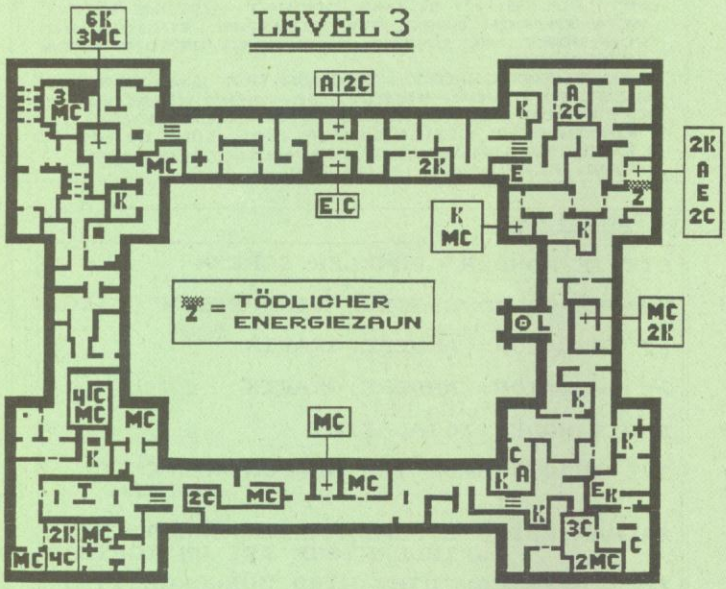
MESSAGE-CHEATS:

CATH
MICK PARKER
HEATHER PARKER
JOYCIE BABES
CU AMIGA
THE ONE
CVG
AMIGA POWER
AMIGA FORMAT
AMIGA ACTION
TGM
K MAGAZINE
ANDREAS
CHEAT
RICO HOLMES
LAURA AND JOHN
MARTYN BROWN
LEEDS UNITED
ALLISTER BRIMBLE
VAD ADDER
ANDY SLATTER

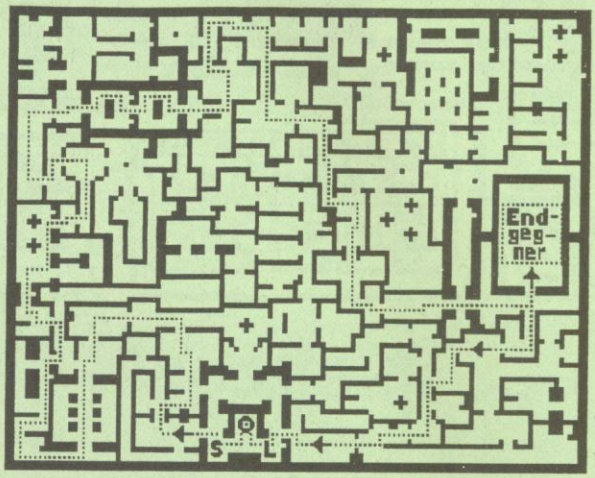




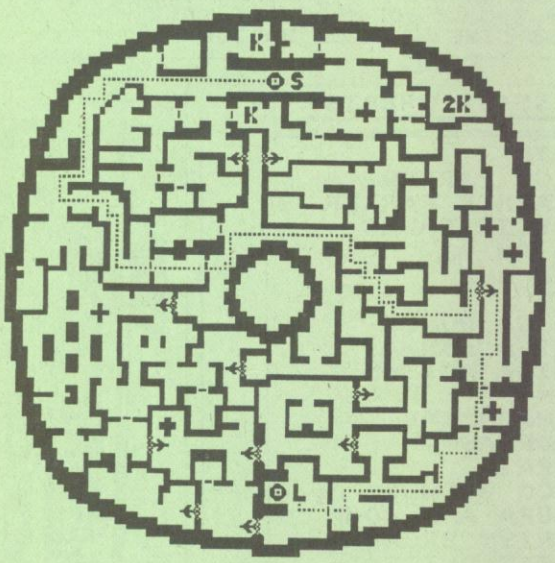
LEVEL 3



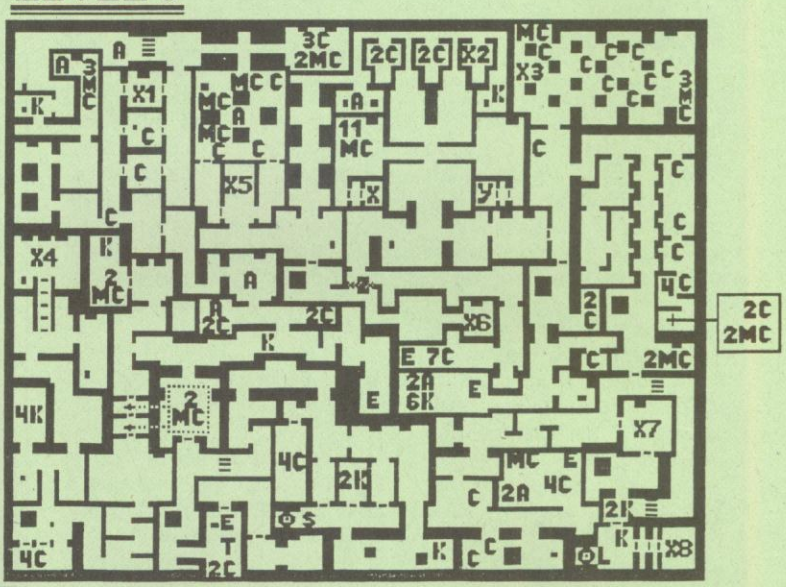
LEVEL 5 <DER WEG HINDURCH>



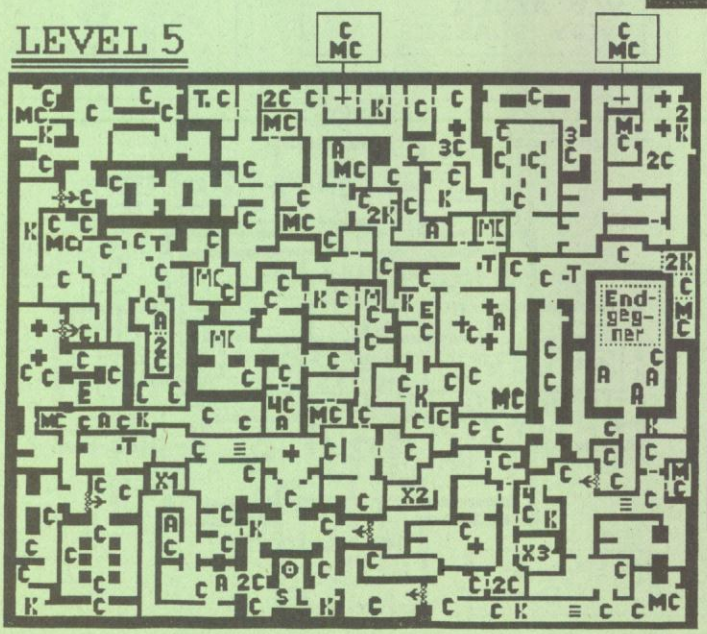
LEVEL 4 (STRICH–PUNKTLINIE: BESTER WEG)



LEVEL 6



LEVEL 5

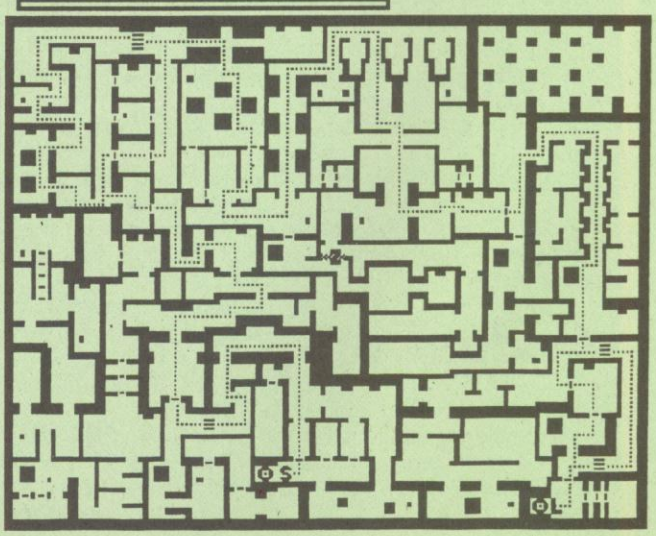


X1 = 2C MC

X2 = 2C MC 3K 3C

X3 = A C MC

LEVEL 6: DER WEG HINDURCH



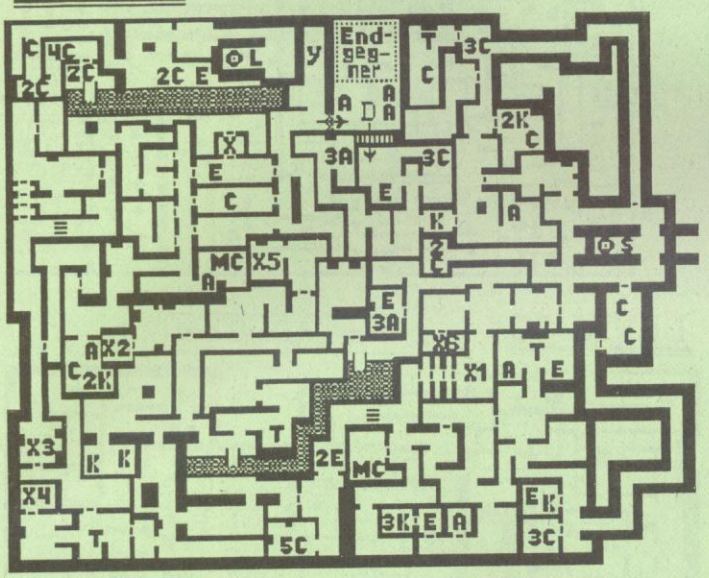
LEGENDE FÜR LEVEL 6:

X1=	2MC 2C
X2=	2MC 2C
X3=	2MC
X4=	5MC 3A 1T-UP 2C
X5=	E A C K 2MC
X6=	E K MC 4C
X7=	2K 3MC 2C
X8=	8MC 1"PLACEBO"-1T-UP
X=	3K 2A 2MC
Y=	MC 2A K

ERKLÄRUNG "PLACEBO"-1T-UP:

DIES ZULETZT BERÜHREN, DA ES KEIN EXTRALEBEN IST SONDERN EINE FALLE, DIE DIE AUTOMATISCHE SELBST-ZERSTÖRUNG AUSLÖST ABER AUCH DEN LIFT AKTIVIERT!!! DANACH SO SCHNELL ALS MÖGLICH ZUM LIFT RENNEN- JEDE MILLISEKUNDE ZÄHLT DABEI !!!!!!!!!!!

LEVEL 7



LEGENDE FÜR LEVEL 7:

X1=	2K 2MC
X2=	E K
X3=	4C 1MC
X4=	3C 2K
X5=	1T-UP E 3C
X6=	3MC 3K
X=	1T-UP MC A 2K
Y=	1T-UP 2C 3K

HINWEIS: DER LIFT IN DAS NÄCHSTE LEVEL WIRD ERST AKTIV, WENN DAS MONSTER ERLEGT WURDE!! DANACH ÖFFNET SICH DIE MIT "D" BEZEICHNETE TÜR UND MAN HAT NUR EINE BESTIMMTE ZEIT UM DEN LIFT ZU ERREICHEN, BEVOR DAS LEVEL IN DIE LUFT FLIEGT!!!!!!

Probleme bei Rollenspielen ?

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

Abandoned Places
Alone in the Dark
Amazon
Amberstar
Buck Rogers 2
Cruise for a Corpse
Curse of Enchantia
Darkseed
Das schwarze Auge
Daughter of Serpents
Eye of the Beholder 3 !!!!!
Dungeon Master
Eco Quest 1 & 2
Elvira 1 & 2
Eternam
Eye of the Beholder 1 & 2
Fate - Gates of Dawn
Gobliins 2
Heimdall
Hexuma
Hook
Indiana Jones 3 & 4
Ishar
Immortal, the
Kathedrale, die
King's Quest 5 & 6
Laura Bow 2
Legend
Legend of Kyrandia
Legends of Valour
Lords of Doom
Loom
Lure of the Temptress
Might and Magic 3 & 4
Monkey Island 1 & 2
Obitus
Pirates
Planet 9 from outer Space
Freddy Pharkas neu
Police Quest 3
Prophecy of the Shadow
Quest for Glory 3
Rex Nebular
Ringworld
Robin Hood Adventure
Sherlock Holmes
Shining in the Darkness (MD)
Space Quest 4 & 5
Spirit of Adventure
Star Trek Adventure
Summoning, the
Treasures of sav. Frontier
Ultima 6 & 7 (incl. Forgue of Virt.)
Ultima 7 2. Teil WOW!!!!
Ultima Underworld 1 & 2
Veil of Darkness neu
Warriors of eternal Sun (MD)
Waxworks
Ween
Wizardry 6 & 7
Legacy neu !!!!
Shadow of the Comet
Challenge of the 5 Realms NEU

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

Magic Line c/o Markus Müller, Gernardtstrasse 2, 1000 Berlin 21, Tel.: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

ESSER SOFT KÖLN
Inh. Christa Esser

	AMIGA	PC		AMIGA	PC
688 Attack Sub	DA 29.-	34.-	Hannibal	DV -.-	79.-
A - Train	DV 82.50	95.50	Harrier Jump Jet	DA -.-	87.-
Abandoned Places 2	DV 62.-	-.-	History Line	DV 79.-	79.-
Airbus A320	DA 69.-	69.-	Humans 2 New Level	DA 54.-	-.-
Arabien Nights	DT 46.-	-.-	Humans Race Data Disk	37.-	-.-
B 17 Flying Fortress	DA 66.-	89.-	Incredible Machine	DV -.-	69.-
Battle Isle 2	DV 49.-	49.-	Jonathan	DV 79.-	-.-
Body Blows	DA 49.-	-.-	Legacy	DV -.-	87.-
Bundesl. Manager 2.0	DV 72.-	72.-	Lemmings 2	DA 63.-	79.-
Burning Steel	DV -.-	82.-	Links 386 PRO	-.-	89.-
Burning Data 1	DV -.-	37.-	Links 386 C. Banff	E -.-	44.-
Burning Superschiffe	DV -.-	37.-	Links 386 C. Mauna Kea	-.-	44.-
Buzz Aldrins Race	DA -.-	89.-	Links 386 C. Pinehurst	-.-	44.-
Chaos Engine	DA 51.-	-.-	Lionheart	DA 59.-	-.-
Cuck Rock 2	DA 46.-	-.-	Michael Jordan in Flight	DA -.-	77.-
Comanche Data Disk 1	DV -.-	51.-	Oxyd	DV 59.-	59.-
Crazy Cars 3	DA -.-	59.-	Pinball Fantasies	DA 59.-	-.-
D Day	DA 89.-	-.-	Reach for the Skies	DV 54.-	59.-
Daughter of Serpents	DV -.-	77.-	Sensible Soccer 92/93	DA 51.-	-.-
Desert Strike	DA 57.-	-.-	Space Quest 5	DV -.-	69.-
Dogfight	DA -.-	87.-	Strike Commander	DA -.-	87.-
Eishockey Manager	DV 75.-	79.-	Strike Com. Speech Pack	DA -.-	37.-
Empire Deluxe	E -.-	77.-	Trolls (A1200)	DA 46.-	46.-
Entity	DA 65.-	-.-	Ultima 7 Teil 2	DA -.-	77.-
Eye of the Beholder 3	E -.-	72.-	Veil of Darkness	DV -.-	82.-
Freddy Pharkas	E -.-	69.-	Wayne Gretzky 3	E -.-	82.-
FS Aircraft Collection 1	DV -.-	51.-	Wizardry 7	DV -.-	89.-
Gunship 2000	DA 66.-	89.-	X Wing	DV -.-	89.-
Gunship 2000 Scenario		-.- 55.-	Zool (A1200)	DA 51.-	69.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service !

** bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.*
Versandkosten : Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 13.00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER–SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

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

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

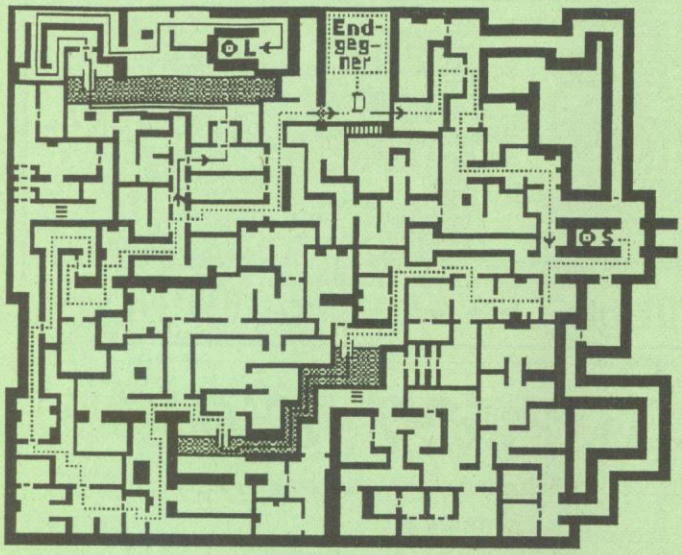
* Amberstar
* Bane of the Cosmic Forge
* Bards Tale 3
* Buck Rogers
* Captive - 1. Mission -
* Champions of Krynn
* Chaos strikes back
* Curse of Enchantia
* Dark Queen of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dragonflight
* Dungeon Master
* Elvira 1 + 2
* Eternam
* Eye of the Beholder 1
* Eye of the Beholder 2
* **EYE OF THE BEHOLDER 3**
* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-)
* **Hexuma**
* Indiana Jones 3 + 4
* Kings Quest 1-6
* Larry 1-3/Larry 5
* Laura Bow 2
* Legend
* Legend of Kyrandia
* Legend of Faerghail
* Lure of the Temptress
* Might & Magic 2
* Might & Magic 3
* **MIGHT & MAGIC 4**
* Monkey Island 1 + 2
* Police Quest 1-3
* Pool of Radience
* Prophecy of the Shadow
* Quest for Glory 1-3
* REX NEBULAR
* Sherlock Holmes
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* Treasure of the Savage Frontiere
* Ultima 5-7
* **ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2**
* **VEIL OF DARKNESS**
* **WAXWORKS**
* **WIZARDRY 7**

Wizardry charakter editor (PC) 3,5" und 5,25" DM 19,95
Interesse an unserem Rollenspielabo? - Dann fordern Sie unsere unverbindlichen Unterlagen schriftlich oder telefonisch an!

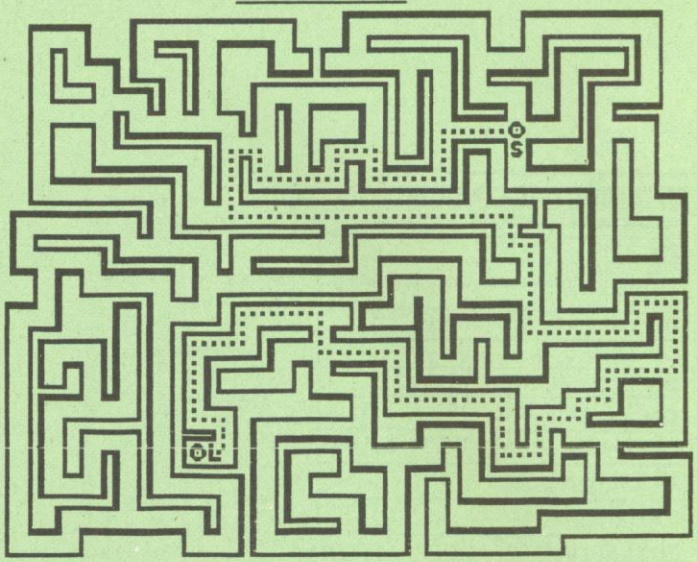
Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/7905102

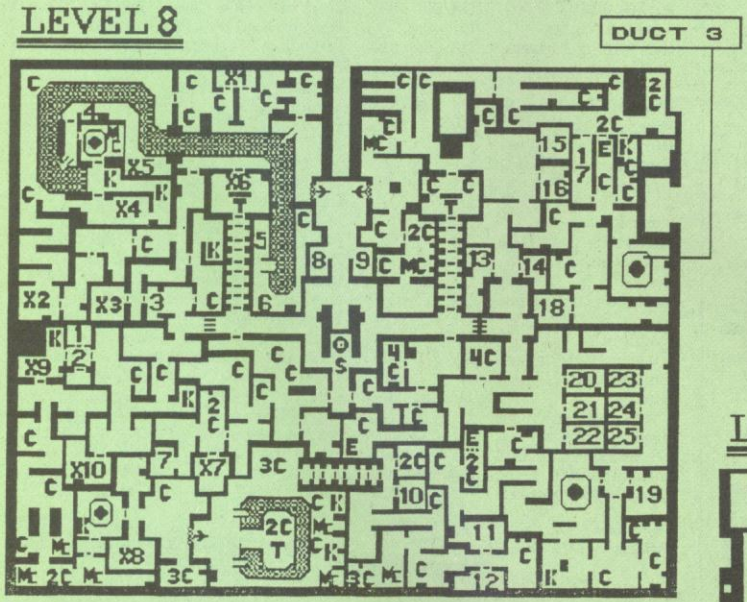
LEVEL 7: DER WEG



LEVEL 9



LEVEL 8

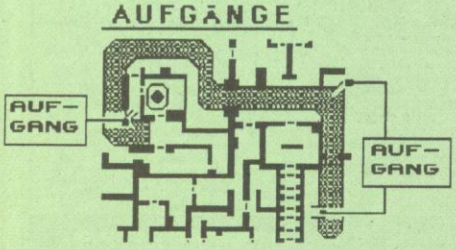


X1= 3K A MC	1 = 2K
X2= 3MC C A	2 = 3MC
X3= 4MC 3C A E	3 = C K
X4= 3C MC	4 = 2C
X5= 2C A E	5 = 4K C
X6= 3MC 2C	6 = 3C 5K
X7= 2A E 2C MC	7 = C E
X8= 3C 2K	8 = K E
X9= 2K 2C	9 = C K
X10=3MC 2C	10=C A E

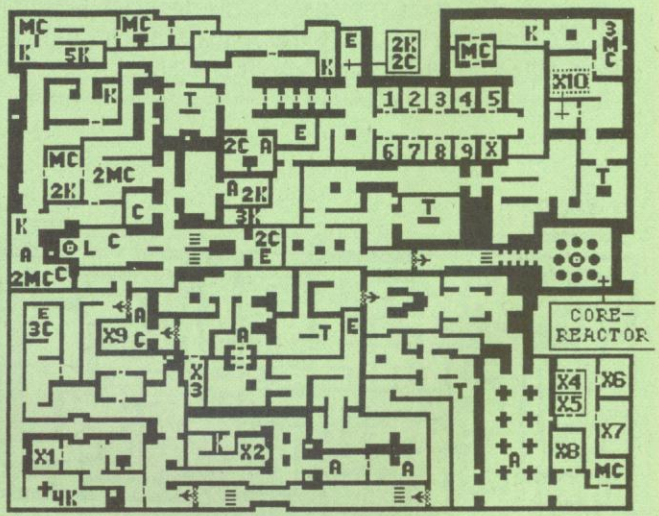
LEGENDE FÜR LEVEL 8:

11 = K C	
12 = 3C K	
13 = 3C E	
14 = 2C	
15 = 2C MC	
16 = 2C	
17 = A 3C MC	
18 = 2ST-UP C K	
19 = C MC E 2K	
20 = 5MC 6C	
21 = 6C 4MC	
22 = 7C 3MC	
23 = 2MC 4C	
24 = 3MC 2C	
25 = 2MC 3C	

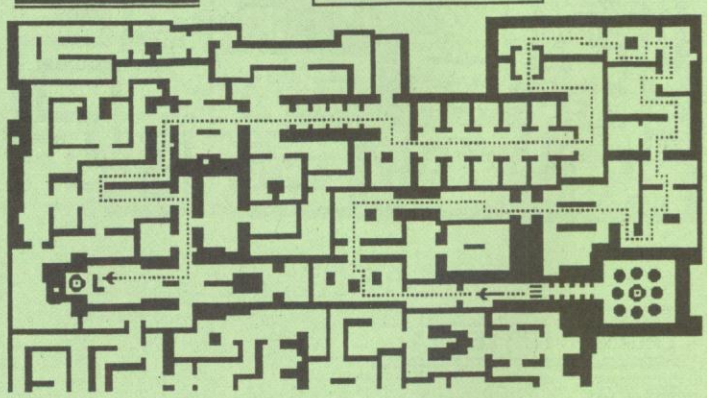
AUFGÄNGE



LEVEL 10



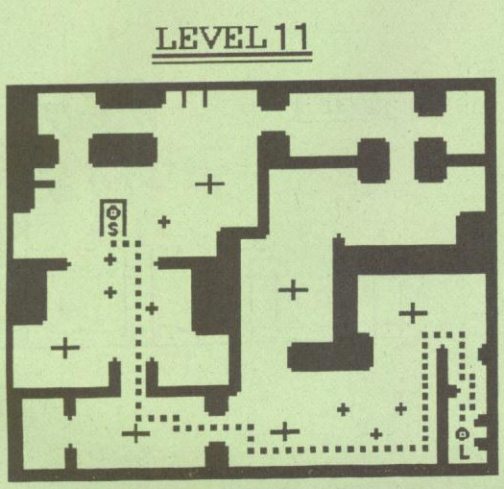
LEVEL 10: DER RÜCKWEG

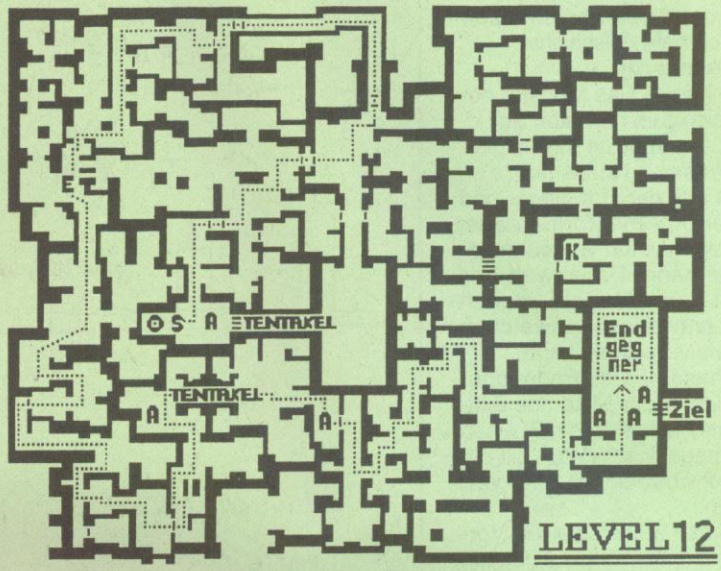


NACHDEM MAN DEN CORE-REACTOR AUSSER BETRIEB GESETZT HAT, BLEIBEN GENAU 80 SEKUNDEN ZEIT UM ZUM LIFT ZURUECKZU-

LEGENDE FÜR LEVEL 10:

X1=2MC A C	1=MC 3C A
X2=A C K	2=MC
X3=2A 2MC 2C E	3=MC K A
X4=E 2K 2C	4=2K MC
X5=A MC C 2K	5=6C MC
X6=E A 4C MC	6=3C E
X7=7C 2K MC	7=K 2C
X8=C K 2MC	8=A E
X9=1T-UP 3K	9=K E
X10=2K MC	X=E A C





Lirpa Lirpa

Für Marie-Dominique Fabry aus Remscheid war das extrem schwere Adventure Lirpa Lirpa kein Problem. Um Euch den Einstieg zu erleichtern hat sie alles Wichtige aus dem Starter-Dungeon zusammengetragen. Da man so eine Meisterleistung nicht mit schnödem Mammon belohnen darf, haben wir uns für sie etwas ganz besonderes ausgedacht. Laß Dich überraschen, Marie-Dominique.

Dungeon A1

Hat man die 49 Action-Sequenzen überstanden, geht's im Dungeon ans Eingemachte. Dem Tentakel an der Levelpforte gibt man die Plastikfrucht aus dem Kettensägen-Shop im 5. Action-Level. Während das Tentakel sich umdreht, schaltet man schnell auf Weitzbier um, der das Tentakel mit seinem Rülpsen so erschreckt, daß es sich aus dem Staub macht.

Nun beginnt man in der großen Halle am besten mit dem 9. Gang von oben. Wendet man sich dann nach rechts, landet man in der Schaltzentrale. Nach dem Gespräch mit Darth Vader erhält man den Esperanto-Kurs (sofern man seinen Namen in diese herrliche Sprache übersetzt und sich bedankt !), ein Roll-Regal und eine DIGMASTER-Schaufel. Nun muß die gesamte Gruppe in den gegenüberliegenden Raum. Superstallion, Knutella und Duisentrieb stellen sich in die Verblödungsmaschine und Weitzbier legt den Hebel um. Nach 89 Minuten Bildschirmleere findet man sich in der Halle wieder. Die Verblödung ist verschwunden, war aber notwendig, damit Superstallion die Akte nicht anzündet.Tut er das nämlich, löscht sich das Programm selber und alle Rainbow-Arts-Produkte auf der Festplatte auch. Nun betritt man in der Halle den 4. Gang von links, nachdem man den radioaktiven Schotter mit dem DIGMASTER(TM) weggeschaufelt hat (vorher unbedingt abspeichern!). Nach einigen Kämpfen finden wir uns in einem Saloon wieder. Superstallion hebt das Klavier auf das Roll-Regal (Befehle : Benutze Mülleimer mit Klavierspieler, Ziehe Klavier, Drücke Fis-Taste, Benutze Roll-Regal mit Klavier) und schiebt es in die Falltür. So entgeht man zwei Kämpfen mit Peitschenulli. Daraufhin reitet man auf dem neben der Tür stehenden Yoshi zu Gang 7 von unten. Dort gibt es zwei Möglichkeiten, an den Kleister zu gelangen :

1. Im zweiten Bild sieht man deutlich einen Riß in der Wand, der aber nicht definiert ist. Man dreht seine Maus um, schaltet den Bildschirm (nicht den Computer!) aus und läßt das neun Tage so stehen. Am siebten Tag gibt man das Wort KRAKE ein. Schaltet man den Bildschirm wieder ein, sieht man einen Durchgang. Dahinter ist die Spielhalle mit dem Kleister in der Billardkugel. Bei dieser Möglichkeit kommt man an zwei zusätzliche Punkte, da man den Esperanto-Kurs an die Donald-Duck-Figur verkaufen kann.

2. Man geht zweimal rechts, benutzt bei dem Stationsvorsteher den Esperanto-Kurs und erhält dafür den Kleister. Ade, zwei Zusatzpunkte.

Nun geht man zurück und geht in den Gang mit dem Schild "Ausgang", aus dem jetzt nicht mehr alle Leute mit einem "N" im Namen (also alle außer Weitzbier) als Konserven herauskommen. Schwups, man ist in Level 1b. Ein geübter Spieler wird an diesem Level wohl wenig Arbeit gehabt haben, da die Logik eindeutig ist. TIP: Gibt man in Level 1a die Jacob's Dröhnung im zweiten Gang von rechts an die Priesterin im Morgenmantel, erhält man zwei Bierflaschen.

Lionheart - Endgegner

Bernd Hartmann aus Kassel hat sich näher mit den Endgegner aus Thalions Hüpf-Parade auseinandergesetzt.

Endgegner 1

• Phase 1: Das Sumpfmonster taucht auf und verfolgt Valdyn: man muß ihm ausweichen und ihm den Rüssel abschlagen.

• Phase 2: Das Monster überfliegt Valdyn und läßt vier Eier fallen. Den ausschlüpfenden kleinen Monstern muß man entweder ausweichen oder sie zerstören.

• Phase 3: Der Endgegner landet und sendet zwei Vögel aus. Über diese kann man auf seinen Rücken gelangen.

• Phase 4: Das Monster fliegt wieder los. Jetzt muß man es an einer Stelle hinter dem Kopf verletzen. Danach fällt man herunter und muß den Vorgang noch zweimal wiederholen.

Endgegner 2

• Phase 1: Der Feuerteufel taucht links im Bild auf und bewegt sich nach rechts. Dort befindet sich auch ein Heiltrank, der volle Lebensenergie zurückbringt.

• Phase 2: Der Endgegner bewegt sich springend wieder zurück nach links. Über die Plattformen kann man ihn solange von oben angreifen, bis er vernichtet ist.

Endgegner 3

• Phase 1: Der Kopf des Drachenschiffs verfolgt Valdyn und sendet in Abständen Feuerstöße aus. Ein Mann auf der Brücke beschießt Valdyn zusätzlich. Diesem muß man ausweichen und unter das Schiff fliegen. Von dort kann man über die Klaue auf die Brücke springen

• Phase 2: Den Mann auf der Brücke macht man unschädlich und weicht dem Drachenkopf aus. Dann greift man eine Stelle an seinem Hals an. Von der Druckwelle wird man vom Schiff geschleudert und wiederholt den Vorgang noch zweimal.

Endgegner 4/1

• Phase 1: Der Dämon hält sich im Hintergrund auf und ist unangreifbar. Über die Pfähle muß Valdyn der Lava ausweichen.

• Phase 2: Der Dämon erscheint im Vordergrund und ist jetzt verletzbar. Bei seinem ersten Erscheinen kommt er in der Mitte, beim zweiten rechts im Bild und beim dritten links im Bild an. Nach ein paar Treffern ist er besiegt.

Endgegner 4/2

• Phase 1: Der Steingolem ist nur durch seine eigenen Schüsse verletzbar. Er verfolgt Valdyn ständig und überspringt ihn, wobei man unter ihm durchlaufen sollte.

• Phase 2: Wenn das Monster zum Schießen ansetzt, sollte man möglichst dicht vor ihm stehen. Es schießt abwechselnd von oben und von unten. Diese Schüsse muß

man parieren und zurücksenden, dann ist das Monster ziemlich bald Geschichte.

Endgegner 5/1

• Phase 1: Das Monster bewegt sich zum nächsten Standpunkt - man sollte ihm folgen.

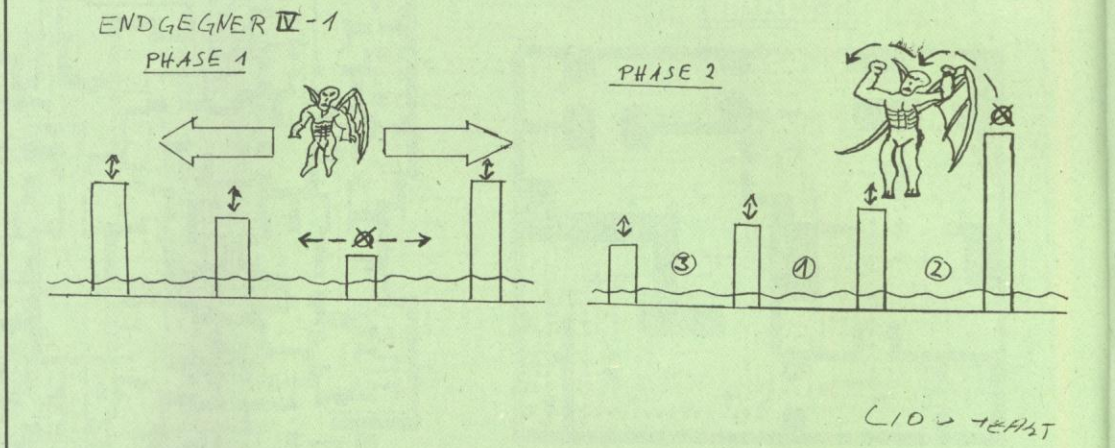
• Phase 2: Norka läßt sich rechts aus der Luft nieder und sendet drei Plattformen aus, über die man ihn von oben angreifen kann. Dabei wirft das Monster mit Kugeln, denen man entweder ausweichen oder sie vernichten kann.

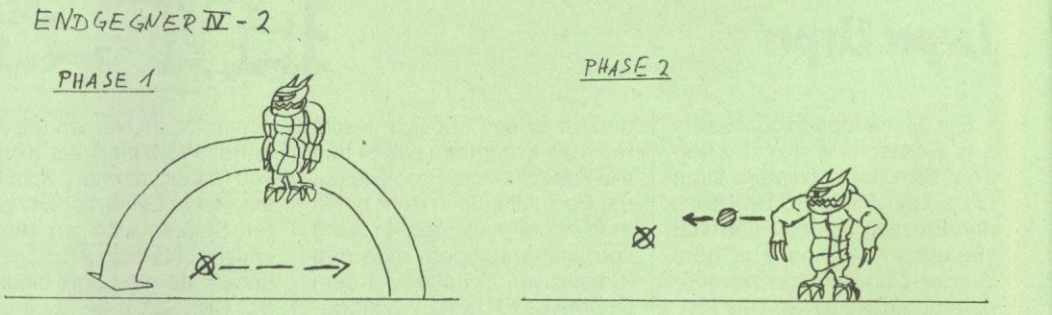
• Phase 4: Der Endgegner läßt sich in der Mitte des Bildschirmes nieder und läßt einen Kugelhagel los. Wieder gilt die Devise: ausweichen oder vernichten.

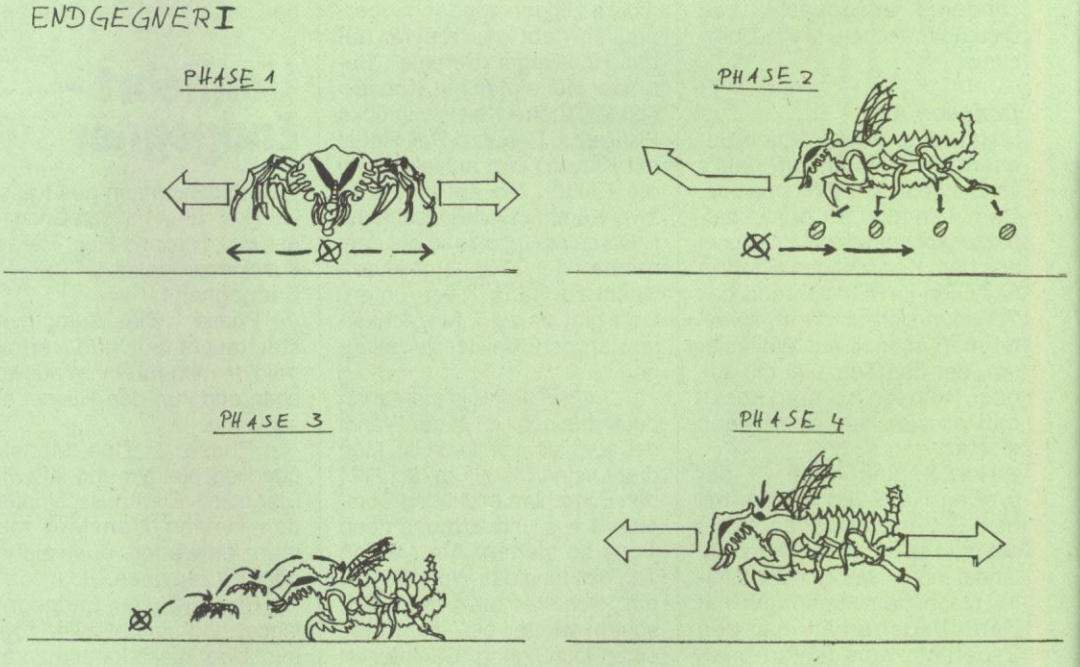
• Phase 6: Das gleiche Vorgehen wie bei Phase 2, jedoch auf der linken Seite. Nach einigen direkten Treffern ist der Endgegner terminiert und das Spiel geschafft.

Geheimlevel

Es gibt in Lionheart einen geheimen Level, in dem man ein Amulett zur Rettung Ilenes erbeuten kann. Der Zugang zu diesem Level ist etwa in der Mitte des Vulkanlevels verborgen. Um ihn zu erreichen, muß man den dort stehenden Block in die Lava schieben und auf die andere Seite bringen. Mit einem anderen Block weiter rechts gelangt man wieder zurück und kann den Level fortsetzen.





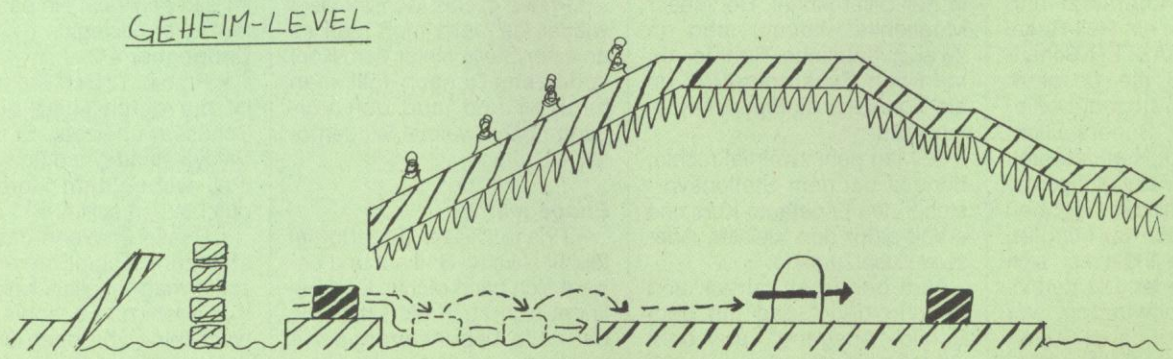


Stunt Island

Disneys Bruchpiloten Simulation hat Daniela Landrock aus Aurich angeregt, uns Ihr Pilotentagebuch zu schicken.

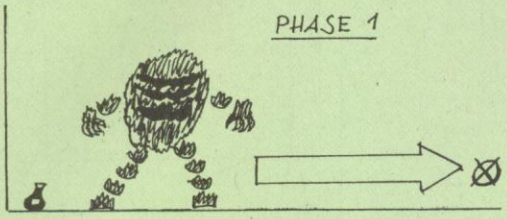
Stunt 1

Sofort auf 100 Prozent Motorleistung gehen. Möglichst erst kurz vor Zero hochziehen, da dann die Schnitte spannender werden. Hinter der zweiten Zero herfliegen und diese schnell abschießen. Dabei nicht die Höhe vergessen!

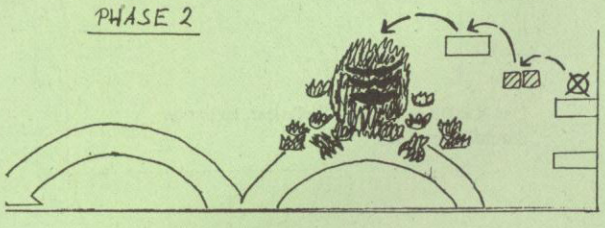


ENDGEGNER II

PHASE 1

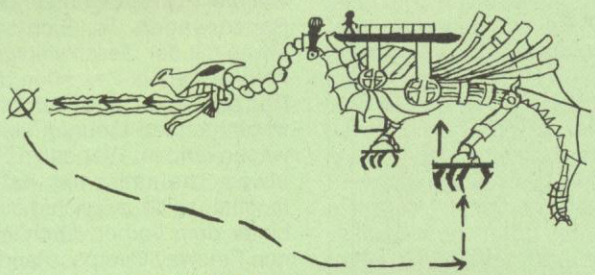


PHASE 2

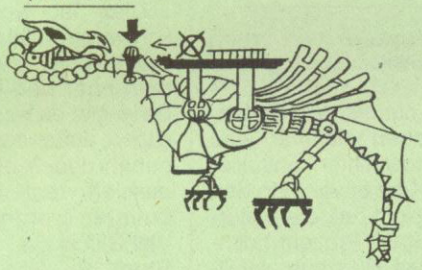


ENDGEGNER III

PHASE 1

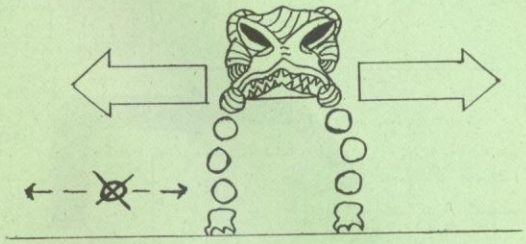


PHASE 2

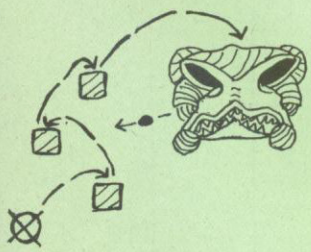


ENDGEGNER IV - 3

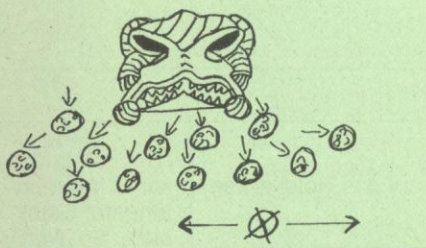
PHASE 1,3,5,7



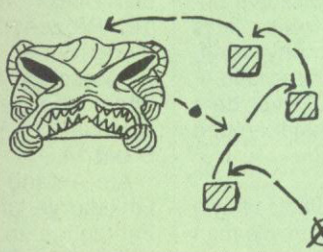
PHASE 2



PHASE 4,8



PHASE 6



Stunt 2

Auf dem vorgegebenen Kurs weiterfliegen, dabei eine Höhe von mindestens 1000 Fuß halten (sonst kollidiert man mit der Bergspitze). Am besten jetzt schon die Bremsen aktivieren und auf Sicht nach rechts schalten, da man so sieht, wann man die Bergspitze passiert hat. Sobald man vorbei ist, die Flaps rausfahren und auf 60 Prozent Motorleistung schalten und steil nach rechts unten gehen, damit man durch die untere Öffnung des ersten Brückenpfeilers fliegt. Danach möglicht schnell landen, da die Maschine vor Erreichen des zweiten Pfeilers zum Stillstand kommen muß.

Stunt 3

Hier muß man nur die Höhe des Flugzeugs regulieren; eine weitere Erklärung erübrigt sich.

Stunt 4

Eine Rechtskurve auf den Turm von Alcatraz zu fliegen. Wenn man auf ihn zusteuert, die Höhe auf ca. 179 Fuß einpendeln. Die Feinsteuerung im Endanflug nur noch mit dem Seitenruder (Button 2+Richtung) fliegen, da hierbei die Höhe konstant bleibt und das Flugzeug nicht in eine instabile Schräglage kommt.

Stunt 5

Der Ballon ist der rot-weiße etwas links und weiter oben vom ursprünglichen Kurs. Erst vom Kurs abweichen, wenn man den Ballon erkennen kann! Man muß den Ballon in der Nähe der Gondel treffen, damit er einhakt. Am besten dreht man dann nach links weg, um nicht mit den anderen Ballons zu kollidieren. Dann auf die Burg zuhalten und so tief wie möglich darüber fliegen, da man dann mehr Zeit hat, den Ballon abzuschießen. Nachdem sich der Ballon ausgehekt hat, etwas warten, dann eine Kurve fliegen, bei der man schon relativ stark steigt. Der Ballon gewinnt sehr schnell an Höhe – man muß nur noch zielen und abdrücken.

Stunt 7

Erst einmal entlang der Straße weiterfliegen und stark an Höhe verlieren. Man sollte in der Außenansicht bleiben, da man so erkennen kann, wie weit das Flugzeug von den Häusern entfernt ist. Man sollte gelandet sein kurz bevor man auf beiden Seiten Häuser stehen. Dann fährt man zwischen den Gebäuden durch, dabei 40 Prozent Motorleistung nehmen. Kurz vor der Polizeisperre auf 30 Prozent gehen. Zum Lenken auf dem Boden ist zu sagen, daß bei 30 Prozent Leistung und angezogener Bremse eine Kurve mit leichter Vorwärtsbewegung gefahren wird; bei 20 Prozent und Bremse das Flugzeug sich auf der Stelle dreht. Also nur noch links abbiegen und nach Zeichnung "einparken".

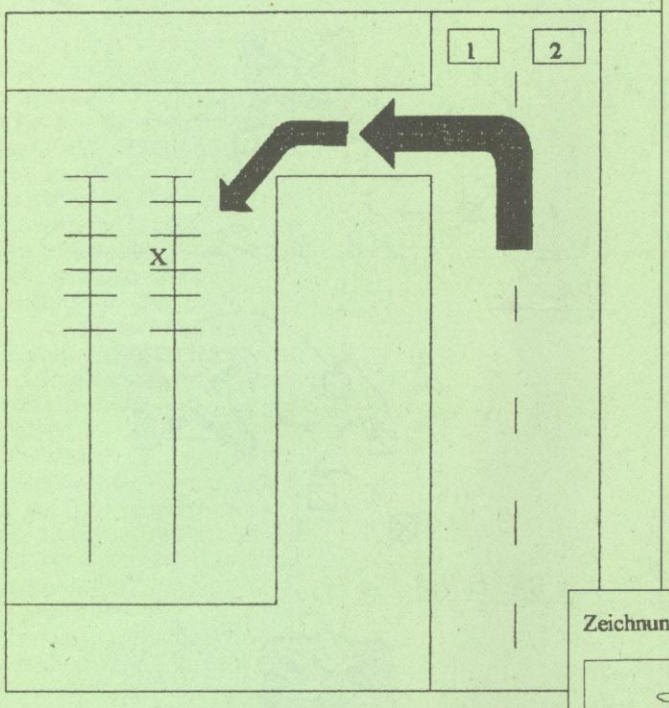
Stunt 8

Zu diesem Stunt ist wenig zu sagen: Die Flugzeuge wie in der Zeichnung abschießen.

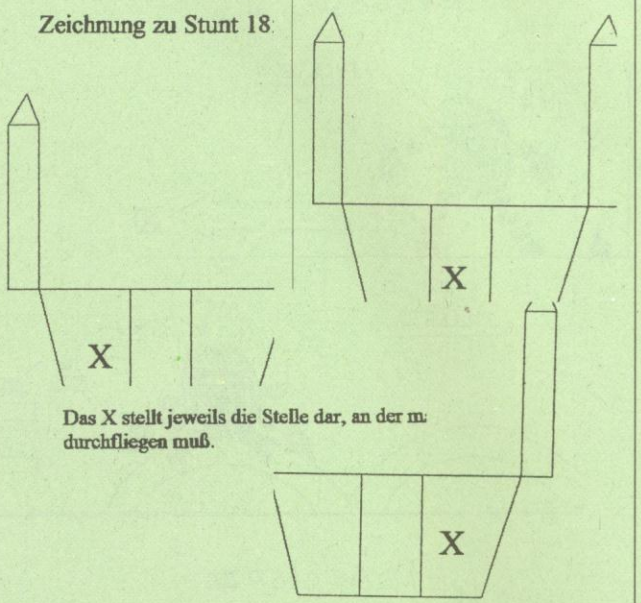
Stunt 9

Auch hier bleibt man am besten in der Außenansicht. Bei diesem Flug muß man wieder nur die Höhe regulieren. Hier ist wichtig, daß man nur das Triebwerk der 747 trifft. Hierbei sollte man so fliegen, daß man so gerade nicht mit der 747 zusammenstößt, dann hat man die richtige Höhe.

Zeichnung zu Stunt7:

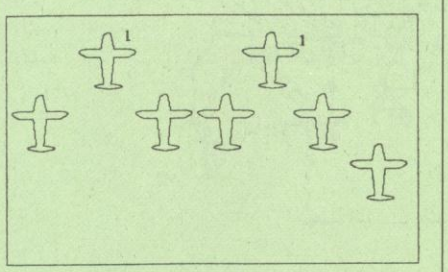


Zeichnung zu Stunt 18:



Das X stellt jeweils die Stelle dar, an der m durchfliegen muß.

Zeichnung zu Stunt 8:



Die mit 1 gekennzeichneten Flugzeuge dürfen nicht abgeschossen werden.

Stunt 10

Einfach auf das Hotel zielen und fertig!

Stunt 11

Gleich auf 60 Prozent Motorleistung gehen und die Flaps 'rein. Dann eine Linkskurve fliegen, so daß man etwas links neben die Windmühle zielt, dann einfach den vorbeifahrenden Jeep (das Auto vor dem Monstertruck) abschießen und hochziehen: Fertig!

Stunt 12

Anhand dieses Stunts will ich eine Technik erklären, die man bei späteren Stunts auch noch erfolgreich anwenden kann: Man sollte die Ente mit Hilfe des Seitenruders auf den richtigen Kurs bringen (etwas rechts vom ursprünglichen Kurs). Wenn man die anzuvisierende Straße erkennen kann, in die Bombensicht umschalten. In dieser Sicht sollte man das Flugzeug nur noch mit dem Seitenruder steuern, da man so auch noch in dieser Sicht gut steuern kann. Nun muß man nur noch den Polizeiwagen "abschießen", um den wirklich coolen Film genießen zu können. Man muß beim Zielen auf das Auto allerdings etwas vorhalten, da es sich bewegt.

Stunt 13

Am besten gleich zu Anfang die Bremse 'rein; später hat man keine Zeit mehr dazu. Dann auf 40 Prozent gehen. Wenn man die Form des "Decks" erkennen kann, hat man das längste Stück vor sich. So weit sinken, daß man gerade eben unterhalb des "Decks" ist. Auf 10 Prozent Leistung gehen und die Maschine auf die Plattform hochziehen – schon ist man gelandet.

Stunt 14

Am Anfang fliegt man eine Linkskurve und hält auf die Fahrzeuge zu. Auf die ersten beiden schießt man (man muß nur eines treffen). Wenn sie explodieren, möglichst nah an der linken Seite um Das UNO-Gebäude herumfliegen und die Maschine bei voller Leistung hochziehen. Nun sollten die beiden Zeros zusammenstoßen und der Stunt ist geschafft.

Stunt 15

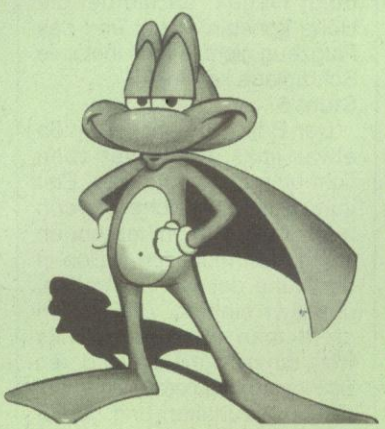
Hier muß man nur etwas nach links fliegen, sinken und den weißen Lieferwagen mit dem Flugzeug berühren.

Stunt 16

Bei diesem Stunt ist das Timing sehr wichtig. Man muß zuerst auf 70 Prozent Motorleistung gehen, da man sonst vor dem Zug am Tunnel ist. Wichtig ist es außerdem, auf die Höhe zu achten (bei der geringen Motorleistung muß man die Nase ganz schön hochziehen, damit man die Höhe hält). Das Zusteuern auf den Tunnel sollte man nur mit dem Seitenruder machen, da man das Flugzeug so leichter kontrollieren kann. Kurz bevor man den Tunnel erreicht hat, die Motorleistung auf 90 Prozent hochsetzen – das Flugzeug stabilisiert sich dadurch. Jetzt nur noch in ca. 25 Fuß Höhe über den Zug hinwegbrausen.

Stunt 17

Zu Beginn auf 100 Prozent Motorleistung gehen, dann eine Linkskurve fliegen, so daß man ungefähr auf die drei Türme, die am Freeway stehen, zuhält. Wenn der helle, von drei Polizeiwagen verfolgte Panzerwagen in Sicht ist, etwas mit der Geschwindigkeit heruntergehen. Zwischen dem Panzerwagen und dem vorwegfahrenden braunen Lieferwagen landen. Wer es im Film etwas dramatischer haben möchte, sollte möglichst direkt hinter dem vorher durchflogenen Freeway Overpass landen.



Stunt 18

Dies ist wohl einer der schwersten Stunts in diesem Spiel: Gleich zu Beginn sollte man über den Kanal fliegen. Dann gibt es nicht mehr viel zu sagen, außer das alle Brücken, neben denen ein Turm steht, passiert werden müssen, alle anderen werden überflogen. Viel Glück!

Stunt 19

Auch hier ist die Außenansicht die beste Lösung. Ansonsten gilt es, mit viel Geduld und einem Auge auf den Höhenmesser die Trucks zu umfliegen (den ersten rechts, den zweiten links usw.) und am Ende die Reklamewand zu durchbrechen. Man muß die Wand so treffen, daß das Flugzeug nur mit dem inneren Feld in Berührung kommt.

Stunt 20

Hier sollte man am Anfang nach links wegdrehen, bis man etwas links neben das Bergtal zielt; dann rollt man das Flugzeug nach rechts auf den Kopf. Ist dies geschehen, steuert man den Flieger zurück auf Kollisionskurs, um es dann in eine stabile Lage zu bringen. Etwaige Richtungsänderungen nimmt man ab jetzt nur noch mit dem Seitenruder vor. Nun sollte der Fliegergruß in der Luft geschafft sein.

Stunt 22

Gleich zu Beginn über links auf den Kopf drehen. Auf den Turm zufliegen und das Flugzeug in eine stabile Lage bringen. Nun die Maschine runterbringen bis knapp unter 350 Fuß und weitere Kursveränderungen nur noch mit dem Seitenruder ausführen. Nun steht dem Film mit der fallenden Scheibe nichts mehr im Wege!

Stunt 25

Gleich zu Beginn in die Bombensicht gehen. Nun auf etwas über 500 Fuß steigen und mit Hilfe des Seitenruders auf die Radarstation zuhalten. Sind die Flugabwehrraketen abgeschossen, in den Sinkflug gehen und die Radaranlage ausschalten.

Stunt 27

Gleich zu Beginn die Motorleistung auf 100 Prozent steigern und die Flaps ausfahren, da sich so der Auftrieb erhöht. Nun noch vorsichtig die Maschine hochziehen – und fertig!

Stunt 28

Zu diesem Stunt kann man eigentlich keine konkreten Tips geben. Man fängt beim ersten Turm rechts an und fliegt dann Slalom. Nur nicht die Übersicht verlieren; immerhin winken bis zu 8400 $!

Stunt 29

Gas geben und immer unten durch!

Stunt 30

Auch hier kann man am besten in die Bombensicht gehen und mit Hilfe des Seitenruders sollte es einfach sein, die ersten beiden Radartürme zu zerstören. Danach wird es etwas knifflig: man muß in der Bombensicht eine leichte Linkskurve mit Hilfe des Querruders fliegen. Die Flugbewegungen dürfen nicht zu heftig sein, sonst verliert man in der Bombensicht leicht die Kontrolle. Nun muß man nur noch die dritte Radarstation zerstören und schon ist dieser Stunt geschafft.

Stunt 31

Man kann schon anfangen, die Maschine hochzuziehen, wenn 550 Fuß durchgehen. Man muß mit viel Gefühl hochziehen, damit man auf der einen Seite nicht auf den Boden kracht und zum anderen darf man ja auch die 50 Fuß nicht überschreiten. Nun muß man in einer scharfen Rechtskurve am UNO-Gebäude vorbeiziehen. Dann kann man über das vorausliegende Gebäude hochziehen.

Allgemeine Tips

• Man sollte alle Stunts üben, bevor man sie im Wettkampf angeht.

• Wenn man bei einem Stunt nicht genau weiß, was man falsch gemacht hat, bzw. was man überhaupt machen muß, sollte man im Set-Design den entsprechenden Stunt laden und sich alle Objekte und Events genau ansehen. Nun sollte es zumindest keine "Verständnisprobleme" geben.

Populous 2

Direkt von der Quelle und deshalb verdammt gut. Sönke brachte von seinem Besuch bei Bullfrog-Programmierer Tips für das zweite Götterspiel mit.

Start

Der Start ist bei "Populous II" extrem wichtig, da man hier die Voraussetzungen für einen guten Spielverlauf schafft.

Wenn Ihr könnt, errichtet Euer erstes Haus sofort und fahrt mit dem Bauen fort, wenn Ihr eine Flagge auf dem Bildschirm seht.

In den frühen "Grasland"-Levels könnt Ihr sogar damit beginnen, bevor die Flagge über dem Grundlevel erscheint.

Wenn Ihr keine Erlaubnis zum Bauen habt, errichtet keine Schlösser (dauert zu lange). Anstelle dessen könnt Ihr Erdwälle schaffen, um die herum sich Menschen ansiedeln, ohne daß ihre Häuser zu groß werden. Selbst wenn Ihr die Genehmigung zum Bauen erhaltet, wartet mit den Schlössern bis Ihr mindestens zwei Bildschirme mit kleineren Gebäuden habt.

Um Land zu schaffen, sucht Euch eine Seegegend aus und hebt einen Punkt zweimal an, bevor Ihr ihn wieder absenkt. Mit diesen drei Klicks erzielt Ihr einen Effekt, für den normalerweise neun gebraucht werden. Senkt Ihr zu Anfang des Spiels den Ausgangspunkt ab, entstehen die Erdwälle, um die herum sich Eure Leute ansiedeln können.

Die ersten Naturereignisse sollten zwar preiswert, aber nichtsdestotrotz verheerend sein. Ein Wirbelsturm, der auf eine feindliche Küste losgelassen wird, verursacht dem Gegner eine Menge Ärger. Hier ist es unnötig, auf teurere Katastrophen zu sparen: Sturm sollte der kostenintensivste Effekt sein, den man anpeilt.

Sümpfe sind zu leicht trockenzulegen; Feuersäulen dagegen zu wenig akkurat. Haltet Euch an die Wirbelwinde oder Stürme in stark bevölkerten Gegenden.

KaroSoft
Jürgen Vieth

AMIGA

A-Train, komplett deutsch	89,00
1869, komplett deutsch	75,50
Abandonend Places II, kpl. deutsch	66,00
Airbus A-320, deutsch	74,50
Arabien Nights, komplett deutsch	69,00
B17, Handbuch deutsch	72,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00
Bundesliga Manager professional 2.0, kpl. dt.	76,50
Campaign, komplett deutsch	69,00
Chaos Engine, Anleitung deutsch	55,00
Chuck Rock II, Anleitung deutsch	53,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Combat Air Control, Anleitung deutsch	69,00
Creepers, Anleitung deutsch	69,00
D-Day, Anleitung deutsch	92,50
Darkmere, deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50
Dune II, deutsch	64,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90
Entity, Anleitung deutsch	67,00
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	85,00
Flashback, Anleitung deutsch	69,00
Football Manager III, Anleitung deutsch	76,50
Grand Prix (MICROPROSE) Handbuch dt.	79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	72,50
Hannibal, komplett deutsch	76,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	79,50
Humans, komplett deutsch	64,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	64,00
Lemmings 2, Anleitung deutsch	69,00
Lotus Compilation (1, 2 u. 3) Anleitung dt.	64,00
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00
Jonathan, komplett deutsch	89,00
KGB, komplett deutsch	64,00
Knights of the Sky, Handbuch deutsch	79,50
Lionheart, Anleitung deutsch	64,00
McDonald Land, Anleitung deutsch	53,00
MAD TV, komplett deutsch	74,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Perfect General Datadisk, Anltg. deutsch	55,00
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Reach for the Skies, Handbuch deutsch	64,00
Red Baron, komplett deutsch	69,00
Rome, komplett deutsch	67,90
Sensible Soccer 92/93	55,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Sleepwalker, Anleitung deutsch	67,50
Streetfighter II, Anleitung deutsch	64,00
Super Cauldron, Anleitung deutsch	52,00
Super Frog, Anleitung deutsch	55,00
Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Transarctica, komplett deutsch	55,00
Walker, Anleitung deutsch	+ 69,00
Waxworks, komplett deutsch	69,00
Whales Voyage, kpl. deutsch (auch A1200)	67,00
Wing Commander I, komplett deutsch	55,00
WWF 2	55,00
X-Copy Tools mit Hardware, komplett dt.	79,50

MS-DOS

Airbus A-320-USA-Edition, dt.	99,00
A-Train, komplett deutsch	95,00
Aces of the Pacific, Handb. dt./ Aces Mission	79,50/49,00
Aces over Europe, komplett deutsch	+ 79,50
Alone in the Dark, komplett deutsch	95,00
Battle Chess 4000, Anleitung deutsch	73,50
Battle Isle Bundle (B. Isle incl. Datad.) kpl. dt.	82,50
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00
Betrayal at Krondor, Handbuch deutsch	79,50
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00
Burning Steel-Data "Superschiffe" u. "Data 1"	je 39,90
Buzz Aldrin, Handbuch deutsch	95,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Version)	74,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00
Civilian Aircraft FI-Trainer 2.2, kpl. deutsch	88,90
Comanche, Max.-Overkill, kpl. deutsch	95,00
Commanche - Scenery-Disk, kpl. deutsch	55,00
Cyberrace	+ a.A.
D-Day, Handbuch deutsch	99,00
Dogfight, Handbuch deutsch	95,00
Doom, Handbuch deutsch	+ a.A.
Dune II, komplett deutsch	69,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00
Elite II, Handbuch deutsch	+ a.A.
Eye of the Beholder III, komplett deutsch	89,00
Empire De Luxe	82,50
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00
F 16 Falcon Missin Disk, Handbuch deutsch	64,00
Scenery „Sound & Graphics Upgrade" (FS 4)	55,00
Scenery „Deutsche Küsten" u. „Mittelgebirge"	je 49,00
Scenery „Ruhrgeb.-Rheinland" u. „Frankfurt"	je 49,00
Flashback	+ a.A.
Football Manager III, Handbuch deutsch	91,50
Freddy Pharkas, komplett deutsch	74,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00
Gunship 2000 Scenario, Handbuch deutsch	64,00
Hannibal, komplett deutsch	89,00
Harrier Jump Jet (MICROPROSE) Handbuch dt.	89,00
History Line, komplett deutsch	89,00
Humans, komplett deutsch	64,00
Humans Race, komplett deutsch	64,00
Inca, komplett deutsch	99,00
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50
Jordan in Flight, Anleitung deutsch	82,50
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00
Lands o'Lore	+ a.A.
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00
Legend of Kyrandia 2	+ a.A.
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00
Linkspro Course „M. Kea"/"Pinhurst"/ "Banff"	je 47,00
Eco-Quest (englisch) CD-ROM	82,50
Inca, komplett deutsch CD-ROM	124,90
Kings Quest VI, Anltg. deutsch CD-ROM	88,00
Laura Bow II, Anleitung deutsch CD-ROM	82,50
Der Patrizier, komplett deutsch CD-ROM	98,00
Revell "European Racers", Anl. dt CD-ROM	89,00
Seventh Guest, Anl. dt., m. Video CD-ROM	145,00
Space Quest IV/Willy Beamish, je CD-ROM	83,75
Ultima I-VI CD-ROM	79,50
Wing Commander I u. Ultima VI CD-ROM	49,00
W. Commander II incl. Speech u. 20per. CD-ROM	109,50
W. Commander II u. U.-Underworld CD-ROM	109,50
Maniac Mansion II (Day of the Tent.), kpl. dt.	95,00
Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Patrizier, komplett deutsch	89,00
Pinball f. Windows	74,50
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	91,50
Populous II, Handbuch deutsch	82,50
Quest for Glory III, komplett deutsch	79,50
Rags to Riches, Handbuch deutsch	89,00
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	94,50
Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
Red Baron, komplett deutsch	79,50
Red Baron Mission Disk, komplett deutsch	49,00
Ringworld, komplett deutsch	74,50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	82,50
Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Sleepwalker, Anleitung deutsch	75,50
Space Hulk, Anleitung deutsch	89,00
Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Spaceward Ho, kpl. deutsch. DOS u. Windows-Version	je 91,50
Street Fighter II, Anleitung deutsch	69,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Strike Commander Speech Pck. Anltg. dt.	42,50
Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Syndicate, komplett deutsch	89,00
Task Force, Handbuch deutsch	89,00
The Legacy, komplett deutsch	95,00
Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Transarctica, komplett deutsch	64,00
Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	89,00
Ultima Underworld, Handbuch deutsch	82,50
Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
War in the Gulf, Anleitung deutsch	69,00
Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Wing Commander II, komplett deutsch	95,00
Wing Commander II, Speech Pack	39,90
W. Comm. II, Special Operations I u. II je	49,00
Wizardry VII, komplett deutsch	99,00
Xenobots, Handbuch deutsch	82,50
X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Zool, Anleitung deutsch	72,50
Soundblaster 2.0 De Luxe Edition, Handb. dt.	175,00
Soundblaster pro, De Luxe Edition, Handb. dt.	299,00
Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität) dt.	499,00
Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Gravis-Joystick „Analog Pro"	94,50
Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz	64,50
Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsim.-Steuerung	175,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,– • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECKS PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:
☎ 0 2103-4 20 88 oder 02103/42022
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Im Mittelteil

Wenn Ihr zwei bis drei Bildschirme voller Schlösser habt, seid Ihr im Mittelteil des Spieles angelangt. Jedes Haus, das jetzt gebaut wird, sollte man in ein Schloß umwandeln, sobald irgend möglich. Eure Effekte solltet Ihr nun nach einem ausgeklügelten Schlachtplan anwenden. Nicht einfach aufs Geratewohl drauflosstürmen! Macht Euch vorher klar, was Ihr tut, warum Ihr es tut und was Euer Tun später für Auswirkungen haben könnte.

Die Effekte und ihre Anwendung

• Wirbelwinde und Strudel:

Diese Naturgewalten sollte an der gegnerischen Küste oder in Seen im Landesinnern eingesetzt werden (ein See muß mindestens 2 x 2 Blocks groß sein, damit man einen Strudel in ihm unterbringen kann). Gegnerische Anführer oder Helden sollte man mit einem Wirbelwind von ihrem Technologielevel herunterholen und sie wegtransportieren.

Seid Ihr selbst Ziel eines Wirbels oder Strudels, könnt Ihr nichts weiter tun als permanent Land aufzubauen und die Seen zu füllen.

• Sümpfe:

Wenn man nicht die Mittel hat, ein gegnerisches Land komplett versumpfen zu lassen, kann man wenigstens den Anführer in einem Sümpfchen verschwinden lassen: Ihr baut eine Straße, die in den Sumpf führt; die Siedelnden folgen ihr dann und verschwinden im Morast.

Um Sümpfe trockenzulegen, hebt und senkt man das Land permanent ab. Ausgedehnte Moorlandschaften werden am besten mit Begrünung behandelt.

• Feuersäulen:

Für sich allein betrachtet, ist eine Feuersäule zwar recht nett, aber leicht zu zerstören (einfach ins Wasser herablassen). Zusammen mit der "Pflanze Baum"-Option kann sie aber zu einer tödlichen Waffe werden. Pflanzt also massenweise Bäume im gegnerischen Land (wenigstens drei Klicks pro Bildschirm). Wenn sie gewachsen sind macht Ihr ein Feuerchen und macht Euch schleunigst auf zum Rückzug! Dieser Effekt kann bis zur Hälfte der Gegnerpopulation auslöschen, je nachdem wieviel Bäume man gepflanzt hat.

• Flutwellen:

Einer der verheerendsten Naturkräfte in diesem Spiel! Folgende Handhabung bewahrt Euch davor, selbst mit weggeschwemmt zu werden: Bildet eine U-Form in einem Block mit Wasser. Wenn nun die Flutwelle innerhalb dieses "U"s ausgelöst wird, geht sie nur in die offene Richtung und Ihr selbst seid sicher (vorausgesetzt Ihr habt Euch nicht in der Richtung vertan)!

Kommt eine Flutwelle direkt auf Euch zu, könnt Ihr nur schnellstens einen Damm bauen, der allerdings breiter sein muß als die Flutwelle selbst. Nur dann seid Ihr einigermaßen sicher.

Basaltdämme entlang der Küste sind ein gutes Mittel gegen manche Flutwellen; allerdings sind sie ziemlich aufwendig und der Bau dauert lange. Auch hier gilt wieder: ist die Welle breiter als Euer Basaltstreifen war alle Anstrengung umsonst...

• Vulkane:

Die besten Plätze für einen Vulkan sind entweder der "Papal Magnet" des Gegners, wenn er einen Anführer "ausbrütet", oder ein gegnerisches Areal, an dem gerade gearbeitet wurde (wenn Ihr allein spielt, macht das nicht so viel Vergnügen, aber menschliche Gegner werden sich fürchterlich ärgern!).

Jetzt senkt Ihr die Vulkane ab. Basaltreste kann man wieder mit Begrünung oder mit Blitzen beseitigen. Letztere hinterlassen zwar verbranntes Land; das kann aber schnell wieder in Ordnung gebracht werden.

• Wind:

Bevor Ihr Wind einsetzt, müßt Ihr sicher sein, daß sich kein Teil Eurer Bevölkerung in der Zone befindet, die dem Wind ausgesetzt werden soll. Dann kombiniert Ihr den Wind mit einer Serie von Erdbeben oder Sümpfen, die hinter dem Gegner plaziert werden: der Wind bläst ihn dann in die Sümpfe. Ihr könnt auch die "Baptismal Fonts" benutzen, was allerdings ziemlich risikoreich ist.

Eine Alternative dazu bietet die "Dampfpressen-Taktik": Baut eine Schloßmauer, die sich durch Euer gesamtes Gebiet erstreckt und richtet den Wind so aus, daß er die Mauer in das gegnerische Areal bläst. Die Menschen werden davon nicht beeinflußt, aber wenn der Wind aufgehört hat zu blasen, bleibt dem Gegner nur eine stark reduzierte Fläche übrig, während Ihr über ein neues Gebiet wunderbar ebenen Landes verfügen könnt.



Gegen Wind gibt es eigentlich keine Verteidigung. Ihr könnt lediglich selbst einen Wind in die andere Richtung blasen lassen.

• Pilz:

Dieser Effekt bringt nur auf einer ausgedehnten, ebenen Fläche etwas, daher werdet Ihr es erst gegen Spielende einsetzen können.

Die Verbreitung des Pilzes folgt einfachen biologischen Regeln, die Ihr im Kopf behalten solltet:

- Wenn eine Zelle zwei oder drei unmittelbare Nachbarn hat, wird sie überleben (Nachbarschaft bezieht sich hier auch auf die Diagonalen).
- Alle anderen Zellen sterben ab.
- Wenn drei Zellen einen leeren Block umschließen, bildet sich eine neue Zelle.

Nach diesen Regeln kann man Muster entwickeln, die verschiedene Aufgaben erfüllen können; z.B. kann man Bombenmuster entwerfen, die explodieren und den Pilz überall verbreiten, "Gleiter", die in eine der acht Richtungen fliegen und "Killerkommandos", die ein einzelnes gegnerisches Haus angreifen, ohne eine Spur zu hinterlassen.

Viele andere Muster sind möglich: probiert sie aus und macht Euch Notizen, welche Ihr davon gebrauchen könnt.

Ihr könnt den Pilz durch Heben und Senken des Landes vernichten, aber nur, bevor er sich entwickelt hat! Danach wird es problematisch: Ihr verändert das bestehende Muster und ab dann ist nicht mehr vorauszusagen, was passieren wird.

• Die Pest:

Setzt Ihr die Pest auf ein Haus an, versucht immer, einen Pilz direkt daneben zu plazieren. Die Größe des Hauses wird dadurch reduziert, die Leute sind auf der Straße und die Verbreitung der Pest ist gesichert!

Wenn die Pest einen Teil Eurer eigenen Population befällt, seid Ihr in echten Schwierigkeiten. Viel kann man nicht dagegen tun, außer seine infizierten Leute umzubringen. Eine andere – wenn auch riskante – Möglichkeit ist, die Befallenen in die "Baptismal Fonts" zu bringen und damit das Problem an den anderen Spieler abzuschieben.

Alternativ dazu kann man die Pestkranken in einen einzigen Anführer transformieren und diesen dann zum Helden machen.

• Helden:

Hier gilt: Immer der richtige Held für den richtigen Job! Wenn Ihr z.B. das ganze Spiel über daran gearbeitet habt, das gegnerische Land in eine Sumpflandschaft zu verwandeln, hat es wenig Sinn, Achilles auszuschicken.

Die "Zuständigkeitsbereiche" der Helden sind wie folgt:

Achilles

Wälder, Lavaströme (vulkanischen Ursprungs), Feuersäulen.

Odysseus

Stürme. Außerdem: wenn schnelles Angreifen notwendig ist.

Adonis

Sümpfe, Pilz. Die gegnerische Bevölkerung muß sehr klein sein, sonst kann sich das Blatt schnell wenden.

Herakles

Erdbeben. Guter, "durchschlagskräftiger" Held.

Perseus

Der Allzweckheld. Sehr nütz-

lich, wenn das gegnerische Land leicht mit bodenbezogenen Effekten überzogen ist (z.B. Sümpfe, Erdbeben, Fonts).

Helen

Immer einzusetzen, wenn sich keine "Baptismal Fonts" auf feindlichem Boden befinden. Anders als bei den anderen Helden sollte man Helen einen schwachen Anführer zur Seite stellen. Versucht den gegnerischen Anführer zu erwischen, bevor er zum Helden wird. Wenn dies bereits geschehen ist, versucht ihn mit einem Blitz zu treffen oder ihn zu ertränken.

Erdbeben

Erdbeben sind ideal, wenn es darum geht, den gegnerischen Anführer auszuschalten. Wartet ab, bis er sich über seinem Magneten befindet und löst das Erdbeben aus. Geht dabei aber sicher, daß das Beben nicht auf Euer Territorium gerichtet ist. Der Computergegner wird seinen Magneten zu einem Schloß bewegen, der Anführer wird getötet.

Senkt Erdbeben sofort ab! Wenn Ihr in den frühen Stadien versucht, Erdbeben auszulösen, werden sie das Land noch weiter absinken lassen.

Schloßmauern

In den frühen Spielphasen nicht sonderlich effektiv, hinterher aber eine nützliche Barriere gegen den Feind. Baut eine große Mauer, die Euer gesamtes Land umschließt und vergeßt nicht, auch Neuerwerbungen sofort zu befestigen! So hat der Gegner keine Chance, die Siedlungen zurückzuerobern.

Um Mauern zu zerstören wendet Ihr am besten Erdbeben oder Stürme an. Bevor Ihr die entstandene Lücke durchquert, benutzt Begrünung, um die Folgen der Katastrophe aufzufangen.

Allgemeine Hinweise

- Kümmert Euch immer um neues Land. Ihr solltet auch gegen Ende des Spiels nicht damit aufhören!

• Bringt die Landschaft wieder in Ordnung! Beseitigt Steine oder verbrannte Erde – das ist vor allem am Anfang des Spiels wichtig.

• Nehmt starke gegnerische Anführer und jeden gegnerischen Held ins Visier! Die letzteren müssen sofort unschädlich gemacht werden. Wartet ab, bis sich ein Anführer zum Helden gemausert hat und beseitigt ihn erst dann. Das ist vielleicht etwas riskant (man weiß ja nicht, was für ein Held dabei herauskommt) – aber der Gegner ist auf jeden Fall eine Menge "mana" los.

Falls es zum Armageddon kommt und es so aussieht, als würdet Ihr verlieren, solltet Ihr das Areal, das der Gegner durchqueren muß, mit Sümpfen, Erdbeben und Pilzmustern überziehen.

Gegen Spielende durchstreifen riesige Kreaturen das Land – gegen sie ist man völlig machtlos. Das einzige, was zu tun bleibt, ist hinter ihnen aufzuräumen!

Handelsspiele

In den Handelsspielen hat man nur Zugang zu Effekten, die man in den Eroberungsspielen bereits zur Verfügung hatte. Wenn Ihr Zugriff auf alle Effekte haben wollt, wählt "Themab" als Eroberungs-Welt, dann "Cancel" und wieder "Handelsspiel". Nun sollten alle Effekte wieder zur Verfügung stehen.

Wenn Ihr das Paßwort "Kaboodle" eingebt, habt Ihr ebenfalls Zugang zu allen Effekten; allerdings verwandelt sich das Eroberungsspiel dadurch in ein Handelsspiel.

X-Wing

Felix Hoßfeld, alias "Jean Le Fix" aus Hamburg in der Milschstraße, vernichtet den Todesstern und rettet das Universum.

Grundsätzliches

Zuerst einmal braucht Ihr einen Top-Ace-Piloten; am einfachsten ist es, in einer beliebigen Piloten-Datei mit der Endung PLT das 9. und das 10. Byte auf FF zu setzen. Kopiert einen solchen Piloten unter verschiedenen Namen in das X-Wing-Verzeichnis, und schon habt Ihr eine schlagkräftige Unterstützung, wann immer Ihr sie braucht. Auch von Eurem eigenen Piloten solltet Ihr nach jeder geschafften Mission eine Sicherheitskopie anlegen.

Danach geht es ab zur Flugschule. Die Pilotproving-Grounds sind für den ersten Flug recht hilfreich. Nur hier kann man wirklich lernen, wie die verschiedenen Starfighter auf Steuermanöver reagieren und die Stärken der einzelnen Jäger erkennen: Der Vorteil des A-Wings ist seine große Geschwindigkeit und Wendigkeit, allerdings fehlen ihm die Waffen um größere Schiffe anzugreifen. Der Y-Wing eignet sich hervorragend zum Abfangen großer Geleitschiffe, außerdem ist er der einzige, der über eine Ionenkanone zum Kapern von gegnerischen Schiffen verfügt. Der X-Wing eignet sich mit seiner schweren Laserbewaffnung vor allem für Angriffe auf kleine bis mittlere Ziele, wie Transporter und Shuttles; im Kampf gegen TIE-Fighter fehlt ihm die Wendigkeit des A-Wings, allerdings ist er immer noch besser geeignet als der Y-Wing.

Am besten Ihr experimentiert auch ein wenig mit der Energieversorgung herum. Nach meiner Erfahrung hat sich für alle Fighter eine Standardkonfiguration bewährt: Gebt 75 Prozent auf die Laser und 50 Prozent Energie auf die Schilde. Dabei werden die Schilde zwar nicht wieder aufgeladen, allerdings läßt sich mit der Tastenkombination Shift-F10 Energie vom Laser auf die Schilde übertragen; das solltet Ihr immer tun, wenn Eure Schildenenergie knapp wird. Am Anfang aller Missionen solltet Ihr alle Laserenergie auf die Schilde transferieren, dann sind Eure Schilde voll aufgeladen.

• Um die begehrt Flightbadge zu erhalten, müßt ihr Level 8 des Trainingsparcours schaffen. Besonders in sehr zeitkritischen Leveln ist es wichtig, möglichst viele der angebrachten Kanonen abzuschießen, denn der Zeitbonus wird dringend benötigt.

Historical Missions

Die Historical Missions dürften keine großen Probleme bereiten. Ausnahme: X-Wing Mission 3. Diese Mission hat es wirklich in sich, ein Patentrezept gibt es nicht. Man sollte zuerst einen Angriff mit Standardkonfiguration auf die Minen fliegen, und dabei durch hin- und herschlenkern, soweit wie möglich, ihren Schüssen ausweichen. Habt Ihr Eure Schilde fast verloren, schießt die beiden Transporter mit je zwei Photonentorpedos ab und ladet Eure Schilder dabei wieder auf. Danach gilt nur noch Augen zu und durch. Vorsicht vor der Fregatte, sie ist vorerst noch einige Nummern zu groß: Sollten nach Ankunft der Fregatte noch Minen/Satelliten übrig sein, verwendet einfach Eure letzten Photonentorpedos. Ihr müßt nicht alle Historical Missionen fliegen, aber der Schwierigkeitsgrad zieht in den Tour of Duties kräftig an. Man sollte also einige Übung mitbringen, bevor man sich an den ersten wirklichen Einsatz heranwagt.



Tour of Duty I – A New Ally

• OP1: Destroy Imperial Convoy (X-Wing)

Die erste Tour of Duty Mission ist noch sehr einfach. Schießt einfach alle Frachter ab. Die übergelaufene Corvette wird von keinen imperiellen Einheiten angegriffen. Ihr habt also leichtes Spiel.

• OP 2: ID Reconnaissance Mission (A-Wing)

Auch hier solltet Ihr keine Probleme haben. Um ein Schiff zu identifizieren, braucht ihr es nur als Ziel zu erfassen und nahe genug heranfliegen. Um die TIE-Fighter könnt Ihr Euch am Ende der Mission kümmern.

• OP 3: Fly Point During Evacuation (X-Wing)

Gleich zu Beginn kommt ein Sternenzerstörer aus dem Hyperspace und zerstört sofort eine Corvette und einen Transporter. Eure Aufgabe ist es, die Shuttles ARROYO 1-3 mit den hochrangigen Rebellen zu beschützen. Fliegt immer in einem Abstand von ca. 2 km zum Sternenzerstörer. Kommt Ihr näher als 1,5 km, werdet Ihr sofort beschossen, fliegt Ihr zu weit weg, erwischt Ihr die TIE-Bomber nicht, bevor sie Ihre Photonentorpedos auf die Shuttles abschießen.

• OP 4: Protect Medical Fregate (X-Wing)

Diese Mission ist meiner Meinung nach die schwerste im ganzen Spiel; Ihr braucht unbedingt die Unterstützung der selbstgebastelten Top Aces! Eure Aufgabe ist es, den 4 MEDEVAC-Shuttles und der Corvette KOROLEV das Andocken an die Lazarettfregatte RENDEMPTON zu ermöglichen, um die Verwundeten des letzten Angriffs auf Briggia in Sicherheit zu bringen. Besonders gefährdet ist die KOROLEV. Die erste TIE-Bomberwelle ist nur eine Finte um Euch von der Corvette weg-

zulocken. Bleibt in ihrer Nähe, während die anderen Top-Ace-Staffeln sich um die TIE-Bomber kümmert. Sobald die feindliche Fregatte ein zweites Mal auftaucht, fliegt Ihr sofort mit Vollgas auf sie zu und schießt die startenden TIE-Bomber ab. Spart Euch die Photonentorpedos für Bomber auf, die es eventuell schaffen durch Eure Verteidigung durchzubrechen. Habt Ihr es geschafft, wartet eine Zwischensequenz.

• OP 5: Ambush Imperial Supply Convoy (X-Wing)

In dieser Mission müssen die drei JUNO-Frachter um jeden Preis zerstört werden. Lenkt die TIE-Fighter ab, um den Y-Wings ihren Angriff zu ermöglichen. Ihr könnt auch selbst die Frachter zerstören. Habt ihr am Ende der Mission noch einige Torpedos übrig, seht Euch die Corvette RANGER einmal näher an: Sie hat häufig schon ihre Schilder verloren und ist daher ein einfaches Ziel.

• OP 6: Raid for R2 Units (A-Wing)

Eure Aufgabe ist das Shuttle RESCUE RIKER bei seiner Bergungsaktion vor angreifenden Raumpiraten zu schützen. Ihr könnt bedenkenlos alle Y-Wings abschießen, es sind keine Rebellen dabei. Dem Frachter ARS OPUS werden nur die Transporter gefährlich, schießt sie also ab. Das ankommende Shuttle enthält einen Landetrupp der Raumpiraten, es darf ebenfalls abgeschossen werden.

• OP 7: Recover Stolen X-Wings (Y-Wing)

Setzt möglichst schnell X-Wing BLUE 2 außer Betrieb. Um BLUE 1 und 3 kümmern sich die anderen Y-Wings. Fangt danach die angreifenden TIE-Interceptor ab, um den RESCUE-Shuttles möglichst viel Zeit zu verschaffen. Die Gruppe ALPHA greift nur Euch an, konzentriert Euch lieber auf BETA, GAMMA und DELTA. Sollten einzelne TIE-Interceptor durchbrechen, versucht sie aus der Entfernung mit Photonentorpedos abzuschießen.

• OP 8: Rescue Sullustan Tech Staff (Y-Wing)

Um sich in dieser Mission das Identifizieren aller Transporter zu ersparen, hilft ein kleiner Trick: Die Transporter sind nach Fluggruppen und Nummern geordnet; die Gefangenentransporter sind LAMBDA 4 und OMICRON 5. Wählt also gleich zu Beginn den vierten Transporter und setzt ihn außer Betrieb, schaltet noch sieben Ziele weiter und ihr seid bei OMICRON 5. Um einen Transporter zu 'disablen', schießt zuerst ein Photonentorpedo auf ihn ab um seine Schilde zu vernichten. Sobald ihr mit beiden fertig seid, kümmert Euch um die TIE-Interceptor. Die TIE-Fighter greifen nur Euch an und sind daher ungefährlich. Im Gegensatz zur Ankündigung im Briefing ist es nicht notwendig, alle übrigen Transporter zu zerstören.

• OP 9: Diplomatic Summit at Sullust (A-Wing)

Zu dieser Mission gibt es wenig zu sagen: Schießt einfach alle TIE-Bomber und -Interceptor, die vom Sternenzerstörer aus starten, ab. Sollten einzelne TIE-Interceptor durchbrechen, werden sie von den Geschützen der Fregatte oder der beiden Corvettes abgeschossen, bevor sie großen Schaden anrichten.

• OP 10: Rescue Sullustan Leader (Y-Wing)

Hier könnt ihr wieder die Unterstützung einiger Top Aces gebrauchen, die Euch in ihren X-Wing die TIE-Fightern vom Leib halten. Erledigt zuerst die Shuttles KAPPA 1-4 mit Euren Photonentorpedos, und stoppt dann KAPPA 5 mit eurer Ionenkanone. Danach könnt ihr Euch um die BETA-TIE-Interceptor kümmern, habt ihr sie erledigt, schießt die restlichen TIE-Fighter ab und fangt dann die vom Sternenzerstörer kommenden DELTA-Interceptor-Wellen ab.

• OP 11: Capture Staff from Cygnus (Y-Wing)

Wer will, kann sich hier richtig austoben: Nachdem man den Transporter mit den Technikern identifiziert hat, darf man alles bis auf diesen zerstören. Das einzig Interessante ist das Assault Gunboat, dem ihr hier das erste Mal begegnet. Um es zu zerstören, hängt Euch dahinter und setzt Schilde und Laser auf 100 Prozent, um in etwa die gleiche Geschwindigkeit zu haben.

• OP 12: Recover Explosive Warhead (Y-Wing)

Zerstört zuerst alle Minen, stoppt dann den Frachter GAFRA. Hat das Shuttle HERALD seine Reparatur beendet, taucht plötzlich das imperielle Bergungsteam auf: Zwei Shuttles und zwei Transporter. Zerstört die Transporter aus großer Entfernung mit Photonentorpedos, bevor sie ihrerseits den Frachter angreifen, und wartet dann bis der Frachter in den Hyperspace geht.

Tour of Duty II – The Great Search

• OP 1: Rescue from Star's End (A-Wing)

Schießt den Stormtrooper-Transporter LAMBDA gleich zu Beginn mit 4 Missiles ab. Vorsicht: Aus einem ungünstigen Winkel trifft man den gekaperten Frachter nicht den Transporter. Danach kümmert ihr Euch um den Begleitschutz. Habt ihr alle abgeschossen fliegt auf den Sternenzerstörer zu und fangt die TIE-Bomber rechtzeitig ab; ihr dürft unter keinen Umständen einen einzigen durchlassen, da der gekaperte Frachter beim ersten Treffer zerstört wird. Versucht den Attacken der Interceptor auszuweichen.

• OP 2: Rescue Wookie Slaves (X-Wing)

Zerstört zuerst alle 6 Assault Gunboats und identifiziert dann den Frachter. Während der Y-Wing sich um den Frachter kümmert, könnt ihr die TIE-Fighter-Eskorte auseinander nehmen. Die Verstärkung vom Sternenzerstörer besteht nur aus Fightern und Interceptorn, deren Laser zu schwach sind um dem Frachter großen Schaden zu zufügen.



• OP 3: Attack Weapon Convoy (Y-Wing)

Zuerst sollten die Corvettes zerstört werden: Gebt Euren Wingmen den Befehl die eine Corvette anzugreifen, ihr selbst übernehmt die andere mit 6 Photonentorpedos. Mit dem Rest des Konvois werdet ihr keine Probleme mehr haben. Wer will, kann sich auch mal mit dem Spionagesatelliten unterhalten.

• OP 4: Capture a Stolen Freighter (Y-Wing)

Schießt zuerst die bewaffneten Shuttles und die Transporter ab. Den letzten Transporter solltet ihr nicht abschießen, sondern 'disablen', sonst tauchen neue aus dem Hyperspace auf. Hat das Shuttle WISLEY sein Dockingmanöver beendet, taucht der Sternenzerstörer INTREPID auf. Fangt alle gestarteten TIE-Bomber ab und wartet bis der Frachter in den Hyperraum geht.

• OP 5: Protect Captured Satellites (A-Wing)

In dieser Operation sind die Aufgaben der TIE-Fighter/Interceptor und der TIE-Bomber vertauscht. Die Fighter haben es auf den Frachter PHOENIX abgesehen, während die TIE-Bomber Euch mit Missiles beschießen. Ihr solltet also lieber in der Nähe des Frachters auf die Gegner warten, weil ihr so keine Gegner verpassen könnt. Unterschätzt die Missiles der TIE-Bomber nicht: Zwei davon bedeuten den sicheren Tod. Hat Euch eine Missile im Visier, laßt sie von euer R2-Einheit als Ziel erfassen. Fliegt im Kreis bis sie Euch das erste Mal verpaßt hat, und versucht sie dann in eurem Frontradar zu behalten bis sie von selbst explodiert. Ihr müßt durchhalten bis der Cruiser MAXIMUS mit Verstärkung auftaucht.

• OP 6: Ambush/Rendezvous in the Cron Drift (X-Wing)

Überlaßt die Gunboats eurem Wingman und widmet Euch ganz den Transportern, die die Corvette Ranger und den Frachter Ojai bei ihrem Dockingmanöver stören. Meiner Meinung nach ist es das Einfachste, die Transporter nicht sofort abzuschießen (es käme sofort ein neuer, der weitere Photonentorpedos abschießen würde), sondern sich mit ca. 40 m/s hinter sie zu hängen und sie bei jedem Angriffsversuch solange mit dem Laser zu beschießen, bis sie abdrehen.

• OP 7: Protect a Disabled X-Wing (A-Wing)

Hier solltet Ihr in der Nähe des gestrandeten X-Wing BLUE Schleifen drehen, bis ein unbekanntes Shuttle auftaucht, versucht dabei den Missiles der Gunboats auszuweichen (s. OP 5). Sobald das Shuttle aufgetaucht ist, gebt Euren Wingmen den Befehl zum Angriff und schießt selbst soviele Missiles wie möglich darauf ab. Es muß unbedingt zerstört wer-



den bevor es an X-Wing BLUE angedockt hat, sonst wird X-Wing BLUE bei der Explosion des Shuttles zerstört! Mit dem zweiten Shuttle verfahrt Ihr auf die gleiche Weise. Ist euer RESCUE-Shuttle mit der Verstärkung eingetroffen, könnt Ihr Euch an die Gunboats machen.

• OP 8: Stop Hyperdrive Replacement (X-Wing)

Zu dem Briefing gibt es wenig hinzuzufügen: Zerstört den ersten Frachter KIAM III mit Laserkanonen, weil Ihr hier noch nicht unter Beschuß genommen werdet. Setzt gegen Kiam V dann alle Photonentorpedos ein.

• OP 9: Take Out Intrepid's Escort (Y-Wing)

Nachdem Ihr die Gunboats vernichtet habt, stoppt in sicherer Enfernung (ca. 3 km) von den Corvettes und peilt eine der drei an. Gebt Euren Wingmen den Befehl zum Angriff und wartet ab. Meistens verliert die Corvette durch dieses Manöver ihre Schilde; schießt und Ihr könnt mit zwei Photonentorpedos den Abschuß auf Euer Konto bringen. Dieses Manöver klappt leider nur zweimal, dann sind die anderen schon zerstört oder haben die anderen keine Photonentorpedos mehr. Beim letzten müßt Ihr also meist selber ran. Verschießt Eure restlichen Photonentorpedos, um die Schilde zu zerstören, und setzt dann die Corvette mit eurer Ionenkanone außer Betrieb. Danach ist sie wehrlos und Ihr könnt Ihr mit der Laserkanone den Rest geben.

• OP 10: Destroy the Intrepid (X-Wing)

Ihr solltet keine Schwierigkeiten haben Euch einen Weg zu INTREPID zu bahnen. Schwieriger ist es schon die beiden Türme auf der Brücke zu zerstören. Am besten Ihr schießt auf jeden ein Torpedo und erledigt den Rest mit dem Laser. Fliegt danach an den Triebwerken entlang zur Unterseite und schießt Eure restlichen 4 Photonentorpedos in die graue Kuppel. Mit etwas Glück habt Ihr die INTREPID jetzt schon zerstört, sollte das nicht der Fall sein, beschäftigt die imperiellen Fighter solange bis die Y-Wings (es kommen immer neue Staffeln) dem Sternenzerstörer den Rest geben.

• OP 11: Deliver Plans to Princess Leia (X-Wing)

Die TANTIVE IV ist die vierte Corvette im CMV-Display. Habt Ihr das Schiff identifiziert, dockt das Shuttle MARIA an und übergibt die Todessternpläne an Prinzessin Leia. Der Sternenzerstörer IMMORTAL setzt zwei Fluggruppen Assault Gunboats ab: Die TAU- und die MU-Gruppe. Ihr müßt um jeden Preis die MU-Gruppe sofort zerstören; setzt dazu Eure Photonentorpedos ein (Dual Fire). Während Ihr auf Prinzessin Leias Abflug wartet, könnt Ihr die TAU-Gruppe vernichten.

• OP 12: Protect Princess Leia

Alles was Ihr tun müßt, ist die TIE-Bomberwellen GAMA und DELTA von der TANTIVE IV fernzuhalten. Die Gunboats und Interceptor überlaßt Ihr der X-Wing-Staffel, deshalb ist es günstig, hier wieder ein paar Top Aces einzusetzen. Wenn Ihr meint, die erste Welle geschafft zu haben, kontrolliert es lieber noch einmal auf der Karte und schickt im Zweifelsfall Euren Wingman hinterher.

Tour of Duty III – The Gathering Storm

• OP 1: Guard Weapons Transfer (A-Wing)

Schießt als erstes die BETA-TIE-Fighter ab und fliegt dann sofort auf die TIE-Bombergruppen GAMMA und DELTA zu. Vernichtet sie am besten mit Missiles. Die ALPHA-TIE-Fight könnt Ihr eurem Wingman überlassen. Die zweite Welle kommt meistens erst, wenn die Corvette FRAZIER sich schon im Hyperspace befindet. Die Container dürfen von den TIE-Fightern zerstört werden, die Mission gilt trotzdem als geschafft.

• OP 2: Destroy Imperial Repair Dock (Y-Wing)

Nehmt Euch als erstes die Corvette mit 6 Photonentorpedos vor, danach solltet Ihr den die angreifenden TIE-Bomber und -Fighter vernichten. Jetzt habt Ihr ein wenig Zeit, bevor die Nebulon-B-Fregatte auftaucht, nutzt sie um alle Minen zu zerstören. Von der Fregatte aus startet eine TIE-Interceptor-Staffel ALPHA und eine TIE-Bomber-Staffel ETA, laßt von jeder Staffel einen Fighter übrig, sonst startet eine neue Staffel. Auf das Repair Dock schießt Ihr die verbliebenen Torpedos ab und erledigt den Rest mit dem Laser (Vorsicht vor der Fregatte). Die ungeschützten und bewegungsunfähigen Transporter, Shuttles, Bomber und Fighter sind extrem leicht zu zerstören.

• OP 3: Capture Military Transport (Y-Wing)

Auch hier solltet Ihr die Gunboats lieber den X-Wings bzw. Euren Wingmen überlassen. Kümmert Euch lieber mit Euren Photonentorpedos um die anrückenden Transporter, die ihrerseits versuchen, an den Transporter OMICRON anzudocken. Ist die eigene Nebulon-B-Fregatte aufgetaucht, erscheinen keine weiteren Transporter mehr. Nun könnt Ihr die verbliebenen Gunboats abschießen.

• OP 4: Scramble (X-Wing)

Diese Mission hört sich schwerer an als sie ist: Zwar könnt Ihr die Bomber kaum abwehren, aber der Cruiser DEFIANCE überlebt die Photonentorpeos der ersten drei TIE-Bomber-Staffeln ohne Probleme. Während der Sternenzerstörer IMMORTAL kurz verschwindet, sollet Ihr die Reste der Bomberstaffeln vernichten. Taucht der Zerstörer wieder auf, fangt die startenden Bomberstaffeln ab.

• OP 5: Intercept and Capture (Y-Wing)

Ihr habt in dieser Mission überhaupt keine Schwierigkeiten, wenn Ihr auf die Corvette GODAR gleich zu Beginn vier Torpedos abschießt und sie danach mit eurer Ionenkanone 'disabled'. Seid Ihr schnell genug hat das Shuttle RESCUE 1 seine Mission beendet bevor die Verstärkung vom Sternenzerstörer eintrifft.

• OP 6: Destroy Imperial Suppy Base (X-Wing)

Gebt Euren Wingmen den Befehl, außerhalb der Minenzone zu warten, und räumt mit den Minengürtel allein auf. Tauchen die beiden Frachter auf, gebt Ihr sofort den Befehl, den einen Frachter anzugreifen und zerstört den anderen sofort mit Euren 6 Photonentorpedos. Beeilt Euch dabei, denn die Frachter verschwinden wieder in den Hyperspace, sobald sie merken was vor sich geht. Danach braucht Ihr nur noch die Container zu zerstören. Laßt Euch dabei nicht von den Bombern und Interceptorn ablenken.

• OP 7: Destroy Priam's Escort (Y-Wing)

Laßt wieder zuerst Euren Wingman die Corvette angreifen und gebt Ihr dann mit 4

Photonentorpedos den Rest. Dies funktioniert aber wieder nur zweimal, dann habt Ihr keine Torpedos mehr. Zerstört deshalb bei der dritten die Schutzschilde mir eurer Ionenkanone und 'disabled' sie dann wieder, bevor Ihr sie zerstört. Die Reihenfolge in der Ihr vorgeht ist beliebig. Am Schluß müßt Ihr nur noch den Transporter zerstören.

• OP 8: Capture The Frigate Priam (A-Wing)

Eure Aufgabe ist es, den Begleitschutz und die Minen, die die Priam umgeben, zu zerstören. Laßt die Y-Wings während dieser Zeit außerhalb der Reichweite der Fighter, Minen und Bordgeschütze warten. Ist der Weg frei, laßt die Y-Wings angreifen. Ihr selbst solltet Eure Missiles in das Verbindungsstück von Triebwerk und Haupteil schießen, am besten manöveriert Ihr Euch dicht heran und schießt sie ungelenkt ab. Sind die Schilde zerstört, braucht Ihr nur noch auf die Eroberung des Schiffs durch Eure Transporter und Shuttles zu warten.

• OP 9: Capture Ethar I and II (X-Wing)

Wenn Ihr die Eskorte ausschaltet, laßt ein RHO- und ein TAU-Gunboat übrig, damit keine Verstärkung kommt. Auf die Shuttles ROGUE 1 und 2 müßt Ihr länger warten. Achtet während des Dockings auf die Gunboat-Gruppe MU, die sofort die Shuttles angreift. Zerstört sie, bevor sie Schaden anrichten.

• OP 10: Guard Vital Supply Depot (A-Wing)

Die ersten TIE-Bomber (GAMMA und ALPHA) sind für die Container ungefährlich, sie greifen nur Euch an. Laßt Euch aber nicht zu weit von der Corvette abdrängen, denn sobald BETA-TIE-Bomber auftauchen, müßt Ihr sie abfangen, bevor sie Ihre Torpedos abschießen.

• OP 11: Defend Cruiser Independence (X-Wing)

Hier gilt dasselbe wie schon in Operation 4: Die TIE-Bomber können dem Cruiser kaum etwas anhaben. Zerstört sie trotzdem so schnell wie möglich in folgender Reihenfolge: BETA, GAMMA und dann ALPHA. Wenn die zweite Welle Bomber ihren Angriff fliegt, ist der Cruiser meistens schon im Hyperspace.

• OP 12: Begin Death Star Assault (X-Wing)

Dies ist die erste von den drei Missionen, die den Todesstern zerstören sollen. Es lohnt sich nicht irgendwelche Fighter abzuschießen, versucht einfach bis zum Satelliten vorzudringen, und ihn mit einem Torpedo oder gezieltem Laserschuß außer Betrieb zu setzten. Danch solltet Ihr sofort wieder nach Hause fliegen, die TIE-Advance verfügen über das Schutzschild eines Gunboats und sind Euch in puncto Geschwindigkeit und Wendigkeit weit überlegen.

• OP 13: Attack Death Star Surface (X-Wing)

Hier gibt es zwei Möglichkeiten vorzugehen: Entweder könnt Ihr gleich zu Beginn abtauchen und durch die Kanäle des Todessterns die HANGAR PORTS erreichen, auf diese Weise seid Ihr relativ gut vor den imperiellen Fighter, die Euch nicht in die Kanäle folgen, geschützt, werdet allerdings von den Turbolasern beschoßen, oder Ihr schießt alle Fighter ab und zerstört die HANGAR PORTS in den Pausen zwischen den Fighter-Wellen, in dem Ihr senkrecht auf sie zu stürzt. Habt Ihr alle Fighter und HANGAR PORTS zerstört, folgt dem NAV BUOY und zerstört alle Türme in der Umgebung.

• OP 14: Death Star Trench Run (X-Wing)

Diese Mission ist wirklich nicht schwer, wenn man weiß, wie's geht: Schaltet den Laser gleich zu Beginn auf 100 Prozent und laßt die Schilde bei 50 Prozent. Übertragt alle Laserenergie auf die Schilde und fliegt in relativ großer Höhe auf den Kanal zu, weicht dabei so gut es geht allen Schüssen aus. Sobald Ihr über dem Kanal seid, fliegt senkrecht nach unten in den Kanal. Sobald Ihr im CMV-Display ein 3D-Bild des Kanals seht schaltet den Laser ab, auf diese Weise könnt Ihr mit dem Turbo euer R2-Einheit eine Geschwindigkeit von 375 (!) erreichen. Damit könnt Ihr die TIE-Fighter promblemlos abhängen. Anders als Luke solltet Ihr knapp über dem Kanalrand fliegen. Werdet Ihr von den Turbolasern beschossen fliegt Ihr zu hoch, treffen Euch die Kanonen am Boden des Kanales fliegt Ihr zu tief. Schießt in den Auspuff am Ende ein ungelenktes Photonentorpedo. Solltet Ihr auf dem Weg dorthin immer wieder kollidieren, stellt den Detail-Level des Todessterns runter, auf diese Art verschwinden eine Menge Hindernisse. Vergeßt auch nicht die Kamera einzuschalten, um den historischen Moment des Sieges über das Imperium für die Nachwelt festzuhalten.



Veil of Darkness

Fritz Niespodziani aus Berlin zeigte sich besonders unerschrocken und taucht mit einer Komplettlösung aus SSIs Gruselabenteuer auf. Hier sein Reisebericht:

Nach dem Absturz wacht man im Haus von Kiril auf. Als erstes spricht man mit seiner Tochter. Kiril selbst findet sich im Erdgeschoß.

"From the ever dark sky shall he descend in a bird of steel"
"Salvation for those who have been unrightously damned"

Nun, diese Aufgabe hat man ja schon mit dem Flugzeugabsturz unfreiwillig erfüllt.

"He shall deny the part he is destined to play"
"Until he find the bloodied tool most foul"

Kiril schickt einen jetzt auf die Suche nach einem "carpenters hammer". Bevor man sich jedoch auf den Weg macht, sollte man ihn nach seiner "pipe" fragen und mit seiner Tochter reden. Sie gibt einem ein "ribon". Beides wird später noch gebraucht! Jetzt mit den Leuten im Dorf reden. In der Apotheke kauft man "Fennel Seeds". In der Taverne "Severed Head" fragt man den Barkeeper nach einem "light". Er gibt einem ein Streichholz. Im nächsten Haus findet man einen "prybar". Mitnehmen! Weiter geht es im "Store". Dort kauft man eine "lamp", "tobacco" und "nails".

Nun kommt man an eine Ruine, in der man eine Blutspur findet. Sie führt zu einem Bücherregal. Dieses schiebt man zur Seite. Im Geheimraum dahinter findet man zwei Leichen, den besagten Hammer und einen Stoffetzen. Jetzt zurück zu Kiril. Er gibt einem ein Pergament mit der "Prophezeihung" in die Hand. Dies sind die weiteren Aufgaben, die es zu lösen gilt. Wenn man eine erfolgreich erfüllt hat, so verblaßt sie dann auf dem Papier.

"He must free a man cursed for curiosity's sake"

Wieder in die Taverne! Wenn man mit den Leuten dort redet, bekommt man eine Karte. Man sollte dort oft Gespräche führen, da man dadurch neue Ortsbeschreibungen erhält. Diese werden dann auf die Karte übertragen, und man gelangt durch "anklicken" dort hin. Auf der Karte ist am Anfang nur eine Farm eingezeichnet. Dort geht man nun hin. Die Farmerin weist einen auf die "barn" hin. Dort findet man eine "pitchfork", welche man als Waffe benutzen kann. Zurück in die Taverne. Man erfährt nun, wo genau das Flugzeug abgestürzt ist. Dort angekommen trifft man zuerst auf Wölfe, die es zu erledigen gilt. Anstatt des Flugzeuges findet man jedoch weiter östlich einen verzauberten und sprechenden Baum. Dieser "Zeuge" berichtet, daß das Flugzeug abtransportiert worden ist. Um den Baum zu erlösen, muß man mit dem Streichholz die Öllampe entzünden, und diese gegen den Baum schleudern. Nachdem er verbrannt ist, nimmt man die Asche auf (wird später gebraucht).

Wieder zurück in der Taverne erhält man nun die Position der "monastry". Dort findet man im Kellergewölbe den Mönch Pius. In der Hand hält er eine mit einem Fluch belegte Schreibfeder. Den Bann bricht man, indem man ihm das Wort "quill" nennt. Der Mönch bricht erschöpft zusammen, und man kann die Feder aufnehmen. Damit hat man die Aufgabe im Prinzip gelöst. In der Taverne erhält man nun Informationen über ein Packet an "eduard" und über die Zigeuner. Diese sucht man auf, und mit dem Wort "eduard" erhält man einen Schlüssel. Bei den Zigeunern kann man sich fortan die Hitpoints wieder auf 100 Prozent "kurieren" lassen. Zurück in der Stadt geht man in das Haus, wo man zuvor den Hammer gefunden hat. Der Schlüssel öffnet die Tür zu einem unterirdischen Komplex, den es zu durchwandern gilt. Am Ende landet man in Kirils Weinkeller.

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L - -	Conquests of the Longbow	L P -	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 5	(L P) A	New Zealand Story	- - A	Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
688 Attack Submarine	- - A	**Curse of Enchantia**	**(L P) -**	Fire Brigade	- - A	**King's Quest 6**	**L P -**	Ooze	L P -	Star Trek 5	- - A
Abandoned Places	L P -	Curse of the Azure Bonds	L P -	Fish	L - -	Kingdoms o. England	- - A	Operation Marketgarden	- - A	Starglider	- - A
Ace 2	- - A	**Dagger of Ammon Ra**	**(L P) -**	Fountain of Dreams	- - A	Knights of Legend	L - A	PHM Pegasus	- - A	Starglider 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A	Dam Busters	- - A	Future Wars	(L P) -	Kult	(L P) -	Panzer Battles	- - A	Steel Thunder	- - A
Adventure of Link	- P -	**Dark Half**	**(L P) -**	Goldregon's Domain	(L P) A	Landsitz von Morteville	L - -	Panzer Strike	- - A	Stellar Crusade	- - A
Airborne Ranger	- - A	Day of the Viper	L P -	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Last Ninja	- - A	Pawn The	L - -	Storm Across Europe	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**	Death Knights of Krynn	L P A	Gato	- - A	Last Ninja 2	L - -	Personel Nightmare	L P -	Sub Battle Simulator	- - A
Alternate Reality - City	- P A	Deathlord	- P A	Germany 1985	- - A	Legacy of the Ancient	L - -	Phantasie 3	L - -	Sword of Aragon	(L P) A
Alternate Reality - Dung.	L - -	Decisives B. Am. Civ. War	- - A	Gettysburg	- - A	Legend of Blacksilver	- - A	Phantasy Star 1	L - A	Sword of Vermillion	- - A
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**	Def Con 5	- - A	**Goblins 2**	**L - -**	Legend of Faerghail	L P -	Phantasy Star 2	- - A	Tangled Tales	- - A
Bad Blood	L P A	Defender of the Crown	- - A	Gold Rush	L P A	**Legend of Kyrandia**	**(L P) -**	Pirates	L - A	Times of Lore	- - A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A	Deja Vu	L - -	Guild of Thieves	L - -	Leisure Suit Larry 1	L P A	Police Quest 1	L - A	Transworld	L - -
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A	Deja Vu 2	L - -	Gunship	- - A	Leisure Suit Larry 2	L P A	Police Quest 2	L - A	Ultima 1	- - A
Bard's Tale 1	L P -	Demon's Winter	L - A	Heart of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 3	L P A	Police Quest 3	L P -	Ultima 2	- - A
Bard's Tale 2	L P -	Digi Paint 3	- - A	Heimdall	(L P) -	Leisure Suit Larry 5	L P -	Pool of Radiance	L P A	Ultima 3	L P A
Bard's Tale 3	L P A	Drachen von Laas	L - -	Hellowoon	L - -	Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -	Pool of Radiance Adv. Journal	- - A	Ultima 4	L P A
Battle of Antietam	- - A	Dragon Wars	- P A	Hero's Quest	(L P) A	Loom	L - -	**Pools of Darkness**	**- P A**	Ultima 5	L P A
Battlehawks 1942	- - A	Dragon's Breath	L - -	Hillsfar	L - A	Populous	L - A	Populous	L - A	Ultima 6	L P A
Battles of Napoleon	- - A	Dragons Lair	L - A	Holiday Maker	L - -	Ports of Call	(L P) -	Ports of Call	(L P) -	**Ultima Underworld 1**	**L P -**
Battletech	L - A	Drakkhen	L - -	Hook	(L P) -	Powermonger	- - A	Powermonger	- - A	Uninvited	L - -
Bismarck	- - A	Dungeon Master	L P A	Imperium Galactum	- - A	President is Missing	- - A	President is Missing	- - A	Up Periscope	- - A
Black Cauldron	L - -	Eco Quest	(L P) -	Indiana Jones 3	L P -	Prince of Persia	L P -	Prince of Persia	L P -	Wasteland	L P A
Bloodwych	L P -	Elite (nur Amiga/ST)	L P A	Indiana Jones 4	(L P) -	Projekt Firestort	L - A	Projekt Firestort	L - A	Wasteland (Paragr.)	- - A
Bubble Ghost	- P -	Elvira 1 (nicht C 64)	L P -	Insector X	- - A	Projekt Stealth Fighter	- - A	Space Quest 1	L P A	**Waxworks**	**L P -**
Buck Rogers	L P A	Elvira 2	L P -	It came from the Desert	(L P) -	**Prophecy of the Shadow**	**L P -**	Space Quest 2	L P A	Willy Beamish	(L P) -
Cadaver	L P -	Emperor of the Mines	L - -	Jet	- - A	Quest for Glory 2	(L P) A	Space Quest 3	L P A	Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Carrier Command	L - -	Europe Ablaze	- - A	Jones in the Fast Lane	- - A	**Quest for Glory 3**	**(L P) -**	Space Quest 4	L P A	Winzer	L - -
Champions of Krynn	L P -	Eye of the Beholder	(L P) A	Kamptgruppe	- - A	Questron 2	L P -	**Space Quest 5**	**L P -**	Wonderland	L - -
Chaos Strikes Back	L P A	Eye of the Beholder 2	(L P) -	Kathedrale Die	(L P) -	Railroad Tycoon	L - -	Space Rogue	- - A	World Cup Soccer	- - A
Chrono Quest 1	L - -	F-14 Tomcat	- - A	King Arthur	L - -	Reach for the Stars	- - A	Spellcasting 101	L - -	Zak Mc Kracken	L P A
Chrono Quest 2	L - -	F-15 Strike Eagle 2	- - A	King's Quest 1	L P -	Red Baron	- - A	**Spellcasting 301 - Spring Br.**	**(L P) -**	Zork	L - -
Codename: Iceman	(L P) A	Faery Tale Adventure	(L P) -	King's Quest 2	L P A	Red Lightning	L - A	Spirit of Adventure	L P -		
Colonel's Bequest	L P A	Fascination	L - -	King's Quest 3	L - A	Red Storm Rising	- - A	Städt der Löwen	L - -		
Conquests of Camelot	(L P) A	Fatal Heritage	L - -	King's Quest 4	L P A	Neuromancer	L P -	Star Command	L - A		
								Star Flight 1	L - A		
								Star Flight 2	L - 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 (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



1



2



3

INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

LEMMINGS 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

X-WING
PC dA 94,95

die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4. King's Quest 6 dV	------	99.95
5. Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
6. Wing Commander 2 dV	------	94.95
7. Space Quest 5 dV	------	94.95
8. Comanche dV	------	94.95
9. Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
10. Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

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

1869 dV	79.95	maniac mansion dV	69.95
airbus a 320 dA	99.95	mega sports dA	59.95
b 17 flying fortress dA	84.95	microprose grand prix f. 1 dA	84.95
bard's tale construction set dA	74.95	midwinter 2 dV	49.95
battle isle dA	79.95	might & magic 3 dV	79.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95	monkey island 1 dV	79.95
body blows dA	74.95	nigel mansell grand prix dA	69.95
bundesliga manager edition dV	89.95	no second price dA	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	paperboy 2 dA	69.95
cadaver dV	74.95	patrizier der dV	79.95
cadaver levels dA	44.95	penthouse hot numbers dA	44.95
campaign dV	74.95	perfect general the dA	84.95
chaos engine dA	64.95	pinball dreams dA	69.95
chuck rock 2 dA	74.95	pinball fantasies dA	69.95
civilization dV	84.95	pirates ! dA	69.95
colossus chess x dA	49.95	police quest 3 dV	89.95
curse of enchantia dV	89.95	pools of darkness dV	89.95
curse of the azure bonds dA	49.95	race drivin' dA	69.95
die hard 2 dA	69.95	railroad tycoon dA	84.95
dragons lair 3 dA	89.95	red baron dV	84.95
dune dV	79.95	rome ad 92 dV	74.95
eishockey manager dV	84.95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	secret of silver blades dA	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	sensible soccer 92/93 dA	64.95
gobliins 2 dV	79.95	silent service 2 dA	84.95
greatest the dA	69.95	sim ant dV	89.95
history line 1914-1918 dV	89.95	sim earth dV	89.95
humans dA	69.95	space quest 4 dV	89.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	speedball 2 dA	74.95
indiana jones 4 dV	89.95	steigenberger hotelmanager dV	59.95
jonathan dV	94.95	streetfighter 2 dA	74.95
kaiser dV	99.95	super tetris dA	84.95
legend of kyrandia dA	69.95	transarctica dA	69.95
leisure suit larry 5 dV	89.95	ultima 5 dA	79.95
links golf dA	84.95	waxworks dV	74.95
lionheart dA	69.95	wing commander 1 dV	89.95
mad tv dV	79.95	x copy tools dV	89.95
manager dV	49.95	zak mc kracken dV	69.95

IBM-PC

1869 dV	89.95	maniac mansion dV	69.95
a train dV	99.95	microprose f1 grand prix dA	99.95
aces of the pacific dA	89.95	microprose harrier jump jet dA	99.95
airbus a 320 dA	99.95	might and magic 4 dV	89.95
alone in the dark dV	94.95	monkey island 1 dV	89.95
b 17 flying fortress dA	99.95	patrizier der dV	79.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95	police quest 3 dV	94.95
battle isle datadisk 2 dV	54.95	populous 2 dA	84.95
bundesliga manager edition dV	89.95	quest for glory 3 dV	99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	railroad tycoon dA	94.95
burning steel dV	94.95	schwarze auge das dV	89.95
civilization dV	99.95	shadow of the comet dV	99.95
curse of enchantia dV	89.95	silent service 2 dA	84.95
dagger of amon ra dV	89.95	sim ant dV	89.95
daughter of serpents dV	84.95	sim city de luxe dV	94.95
dog fight dA	99.95	sim city und populous dA	79.95
dune 2 dA	79.95	sim earth dV	84.95
erben des throns dV	84.95	sim life dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	spaceward ho! für windows dV	89.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	spellcasting 301 dA	74.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95	star trek 25th anniversary dV	94.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95	steigenberger hotelmanager dV	69.95
gobliins 2 dV	89.95	strike commander dA	99.95
gunship 2000 dA	99.95	stunt island dV	104.95
gunship 2000 szenario dA	69.95	summer challenge dA	74.95
hannibal dV	94.95	task force 1942 dA	104.95
history line 1914-1918 dV	89.95	ultima 7 - serpent isle dA	99.95
humans dA	69.95	ultima 7 - die schwarze pforte dV	104.95
inca dV	99.95	ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
incredible machine dV	84.95	ultima underworld 1 dA	89.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95	ultima underworld 2 dA	89.95
legend of kyrandia dV	74.95	wing comm. 1 secr. miss. 1 dA	44.95
legends of valour dV	89.95	wing comm. 1 secr. miss. 2 dA	44.95
leisure suit larry 5 dV	94.95	wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
lemmings doublepack dA	79.95	wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
links golf 386 dA	99.95	wing comm. 2 speech disk dA	49.95
lost files sherlock holmes dV	94.95	wing commander 1 deluxe dA	104.95
lure of the temptress dV	89.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

AMIGA

monat titel	preis
0593 a train dV	99.95
0593 atac dA	84.95
0693 dune 2 dA	69.95
0593 flashback dV	79.95
0593 prophecy of the shadow dV	84.95
0593 walker dA	74.95
0593 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC

0593 abandoned places 2 dA	94.95
0593 buzz aldrins race to s. dA	99.95
0593 eishockey manager dA	84.95
0593 humans 2-human race dV	94.95
0593 islands of dr. brain dA	94.95
0593 jonathan dV	94.95
0593 legacy the dA	109.95
0593 patriot dA	89.95
0593 pinball dreams dA	69.95
0593 ringworld dA	84.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

3 d pool dA	29.95
art of chess the dA	29.95
chess player 2150 US	19.95
continental circus dA	19.95
day of the pharao dA	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
enchanter US	29.95
european champions dA	19.95
first samurai dA	39.95
flight path 737 dA	9.95
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hollywood poker pro dA	19.95
ice hockey dA	19.95
in 80 tagen um die welt dV	19.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
populous 2 challenge data dA	34.95
sarakon dA	19.95
spidertronic dA	19.95
spot dA	19.95
wing commander 1 US	39.95
wishbringer US	29.95

IBM-PC 3.5

advanced tact. fighter 2 dA	29.95
dragon breath dV	29.95
faery tale adventure US	29.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
north & south US	29.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
paperboy 2 US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dA	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
test drive 2 california chall. US	39.95
test drive 3 road & car US	34.95

IBM-PC 5.25

battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
realms dA	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 512 kb + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND

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

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

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

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN (bis 30.06.93 5000 Köln 1)

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME 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
Computertyp ..... ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

PP 07/93

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

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



Dort nimmt man eine Weinflasche auf, und geht in die Taverne zurück, wo man nach einem Gespräch mit dem Barkeeper ein "goblet" erhält. Nun sucht man die "monastry" auf. Mit der Asche des verzauberten Baumes, des goldenen Pokals und der Hilfe des Mönches, erweckt man den "Baum-Menschen" in seiner ursprünglichen Form als Mensch wieder zum Leben. Dieser verrät einem nun die Position des Flugzeuges. Im "swamp" findet man unter den Wrackteilen eine Pistole, ein Feuerzeug und ein Seil. Mit Hilfe des Seils läßt man sich ins Loch hinunter. Dort findet man "mushrooms". Einen mitnehmen !

"A youth in madness he shall willingly heal"

Im Dorf geht man zum Kerzenmacher. Den Sohn des Kerzenmachers spricht man auf seine kranke Freundin "Natalia" und "lock" an. Er gibt einem eine Locke der kranken Natalia. In der Taverne wird nun von einem Werwolf geredet, der den "minstrel" getötet haben soll. Im obersten Stockwerk findet man den toten Barden samt Violine und einen Schlüssel. Außerdem erhält man Kenntnis vom "other village". Mit dem Schlüssel öffnet sich die Tür im Kellergewölbe. Dort findet man das "smiling jar" und den "signet ring". Mit Hilfe der Karte gehts weiter ins "other village". Dort sollte man sich mit den Leuten unterhalten. Im nordlichen Haus findet man einen Historiker und Sammler. Ihm kauft man einen "talisman" ab. Im Gespräch sollte man auch nach den "sons" fragen. Dadurch erhält man die Position des "black forest". Außerdem sollte das Wort "betony" fallen. Nun geht man zum Totengräber. Von ihm erfährt man den Ort des Friedhofs. Auf dem Friedhof findet man die "betony"-Pflanze. Mit dem Kraut, Natalias Locke und dem "jar" braut die Zigeunerin einen Trank, mit dessen Hilfe Natalia geheilt wird. Von der dankbaren Mutter erhält man eine goldene Nadel.

"Dispel one dead but forced to serve"
"The hanged man's grief he must unveil"

In der Taverne erfährt man jetzt etwas über die Orte "crossroads" und die "lakeshore". Im "other vilage" redet man zuerst mit dem Magistraten. Beim Haus des Totengräbers findet man eine "parsley"-pflanze und eine "shovel". Im Haus findet sich ein Stoffetzen und eine leere Weinflasche. Die Apothekerin fragt man nach "parsley", und diese sagt einem, das "parsley" von bösen Menschen angebaut wird. Diese Beweise reichen aus, um den Totengräber für den Mord vom Spielanfang zu hängen. In seinem Haus findet man das "book of souls". An der "crossroads" erhält man jetzt von dem Geist einen Schlüssel der die Gewölbe der "monastery" öffnet. Dort findet man das "book of rites". Beim Silberschmied läßt man eine silberne Glocke fertigen, und vom Kerzenmacher erwirbt man eine Kerze, die in der "monastry" gesegnet werden muß. Auf dem "cemetary" muß man mit dem grünen Geist reden, der einem vom "hedge maze" erzählt, und einen Schlüssel gibt. Mit der Schaufel kommt man an den "iron spike". Das "ribbon" wird an der Glocke befestigt, und die gesegnete Kerze wird mit dem Feuerzeug entzündet. Mit diesen Utensilien wird der rote Geist auf dem Friedhof besiegt.

"7 lost souls have favours to ask"
"Once appeased he shall be allowed to pass"
"He shall find and slay the hound that haunts the night"
"Claiming a purse of silver to serve his needs"

Im "dark forest" geht man zuerst nach Westen und dann bis zum Ende nach Süden. Dort nimmt man das "ivory horn" auf. Zurück zum Hauptpfad. Jetzt geht man nach Osten bis zum Ende. Dort trifft man den "banshee". Der "talisman" schützt einen. Nun geht man nach Norden ins Dorf, wo man die "hunting cap" aufnimmt. Die Hexe an der "crossroads" schnitzt die Runen ins "ivory horn". Mit dem Horn ruft man am "lakeshore" den Fährmann. Auf der Insel findet man den "ornamental dagger". Nun wieder zum "hedge maze". Dort muß man 6 "garlic" suchen. Im Nordosten findet sich die "mansion", wo man den "tobacco" gegen das "holy symbol" tauscht.

Im Dachgeschoß findet sich ein Rapier. Nun wieder ins "other village". Das in Trace verfallene Mädchen wird mit dem Wort "andrei" gerettet. Beim Silberschmied läßt man sich ein Silberschwert fertigen. Danach geht's wieder zu Kirill, den man ebenfalls den Namen "Andrei" nennt.

Mit dem Schlüssel, den man erhält, öffnet sich die Tür im Obergeschoß. Den Zombie tötet man mit dem Silberschwert. Jetzt den Diamanten aufnehmen und anschließend den Silberschmied nach "bullets" fragen. Man erhält Silberkugeln. Auf der "farm" nennt man der Frau das Wort "werewolf". Diese wird als Werwolf enttarnt und mit den Siberkugeln getötet. Vom Magistraten erhält man eine Belohnung. Auf dem Friedhof geht man nun ins Mausoleum und dort nach Norden zu den sieben Seelen. Mit den Gegenständen rapier, old coin, quill, hunting cap, violin, dagger, diamond, signet-ring sprengt man ein Loch in die Wand wenn man mit dem mittleren Geist redet. Dort findet sich eine "magic box".

"A hidden place he must pry from one quite mad"
"And speak to evil incarnate the darklord's bane"

Beim Kerzenmacher kauft man eine Kerze. In der Taverne erfährt man etwas über "crazy frank". Im Obergeschoß trifft man einen Mann, der einen Zahn von "crazy frank" hat. Der wird gekauft. Mit der goldenen Nadel und dem Zahn stellt die Zigeunerin eine Voodoo Puppe her. In "crazy franks hut" entlockt man Frank mit der Puppe die Position der "cave". Dort öffnet sich die verschlossene Tür mit dem "prybar". Jetzt redet man mit dem schwebenden Buch.

Nun geht's weiter zu "Kairn's fortress". Dort tötet man die Skelette und mit dem Schlüssel öffnet man das Tor. Dann geht man durch die Südwest Tür und schiebt das Bücherregal beiseite. Der Geheimgang führt in den Keller, wo sich ein Sarg und ein Schlüssel findet. In der Festung findet man nach einigem Suchen das Buch, welches den Fluch des Agrippa besiegen kann. In der "cave" befreit man Agrippa und erfährt Kairns richtigen Namen (BEAULU). Im Dorf redet man mit der Apothekerin über "garlic" und erhält eine Knoblauch-Halskette. Jetzt redet man mit Kiril und dann mit Ivan, und erhält den "hammer". In der "monastry" kauft man eine "bottle of holy water". Nun geht's wieder zu "kairns fortress".

"He shall turn aside the vampire's charms"
"And stand strong against claw and fang"
"Then he must make his own most holy attack"
"And the imprisoned light must he set free"
"A true name must be spoken for evil's power to wane"
"He cannot falter not even once for it means his death"
"If he denies the darklord's his place of rest"
"The veil of darkness shall be lifted"
"And the evil reign of terror shall at last come to an end"

Im Keller geht man wieder zum Sarg, und nagelt ihn zu. Mit dem "garlic necklace" um den Hals besteigt man den Nordwest-Turm und ißt einen "mushroom". Nun wirft man das "holy water" und die "magic box" auf Kairn, und redet ihn mit BEAULU an. Nun geht man wieder zum Sarg und redet noch einmal mit ihm.

Ende gut, alles Gut!



Das Dilemma ist perfekt. Seit der offiziellen Einführung des Super Nintendos werden wir mit Tips & Tricks zu in Deutschland aktuellen Videospielen überhäuft, die jedoch in Japan oder Amerika bereits einige Monate zuvor erschienen. Dank findiger Importeure kamen solche Module auch nach Deutschland. Natürlich wurden damals Lösungen zu diesen Spielen in der POWER PLAY veröffentlicht. Besitzt Ihr also ein deutsches Super Nintendo, lohnt es sich des öfteren in älteren POWER PLAYs zu buddeln und – Simsalabim – Tips & Tricks zu dem in Deutschland brandneuen Modul zu finden. Tragt Ihr Euch hingegen mit dem Gedanken Tips & Tricks einzusenden, solltet Ihr Euch versichern, daß der Tip in noch keiner vorhergegangenen POWER PLAY erschienen ist. Bleibt für die Zukunft also zu hoffen, daß die Softwarefirmen kommende Spiele weltweit zur gleichen Zeit veröffentlichen und deutschen Spielefreaks, die nicht täglich zum Importeur flitzen, damit die Chance geben, wirklich brandaktuelle Spiele im Kaufhaus zu erstehen.

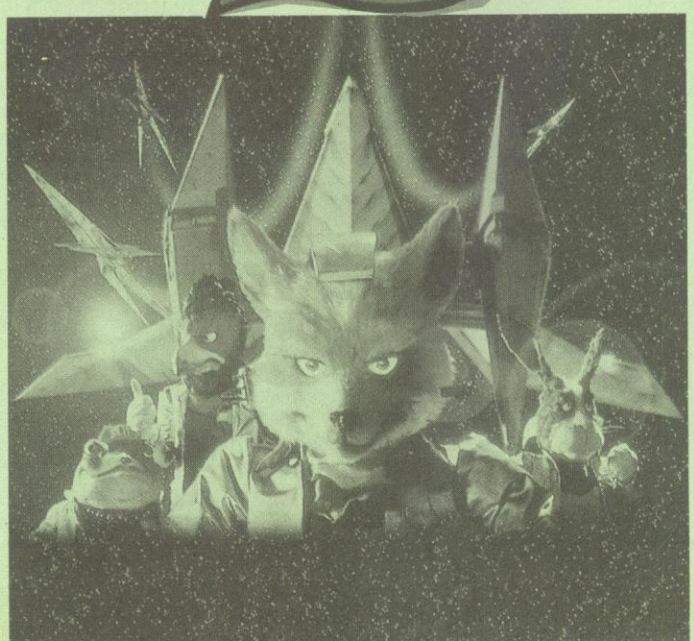
Einen verspielten Monat wünscht Euer

Kurt

TIP DES MONATS

Starfox (Super NES)

Auch Nintendos 3-D-Ballerei *Starfox* protzt mit geheimen Passagen. Christoph "Spike" Jedral aus Stuttgart hat sich mit seinen *Starfox*-Tricks die 777 Mark für den *TIP DES MONATS* redlich verdient.



The Black Hole

Viele von Euch werden sich fragen wie das Schwarze Loch zu erreichen ist. Der Eingang befindet sich in der Asteroid-Stage des ersten Levels. Kurz nach dem Levelstart begegnet Ihr goldenen Asteroiden, die von vier normalen Asteroiden umkreist werden. Fliegt direkt auf die goldigen Steinchen zu und schießt sie erst in letzter Minute ab. Dies wiederholt Ihr mit den zwei folgenden Asteroid-Verbänden. Nun kommt ein goldener Asteroid angeflogen, der Euch mit einem Gesicht angrinst. Ihr fliegt direkt ins Gesicht hinein und findet Euch in der Black-Hole-Stage wieder. In dieser Stage dürft Ihr selbst entscheiden, an welchem Punkt, also in welchem Level, Ihr wieder aussteigen wollt. Die Ringe dienen als Teleporter. Der erste befördert Euch zum Beispiel zum Sector Y.

The other Dimension

Diesen Spielabschnitt, der nicht auf der Sternenkarte verzeichnet ist, erreicht Ihr aus der Asteroiden-Stage (Stage 2) des dritten Levels. Hier schießt Ihr den rechten der beiden Gesteinsbrocken ab, die zwischen den kleinen Asteroiden erscheinen. Nun sollte ein gescheckes Ei erscheinen, das Ihr mit dem Laser zerbröselt. Den nun erscheinenden "Star Bird" müßt Ihr einfangen und schon landet Ihr in der neuen Welt, die unter anderem den Kampf gegen einen einarmigen Banditen beinhaltet.

Looney Tunes (Game Boy)

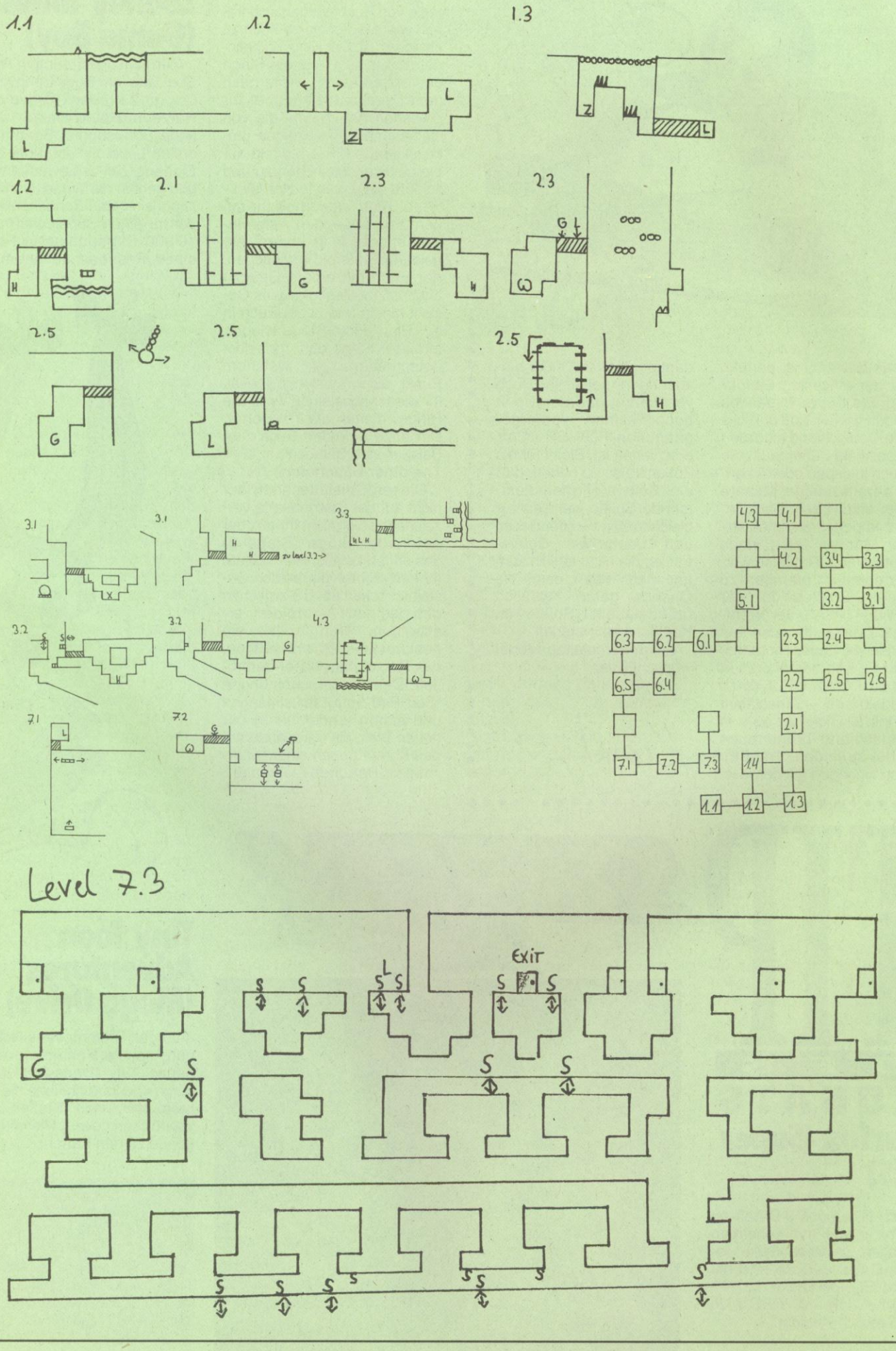
Zum witzigen Jump'n'Run-Spektakel um Bugs Bunny und Co. fand Frederik Greve aus Ratzeburg eine kleine, aber feine Bonushöhle. Springt im ersten Level einfach über den Eingang zur Unterwasserwelt und geht in die Wand. Dort befindet sich eine Bonushöhle, in der Ihr einen Superschuß und 10 000 Extrapunkte in Form eines Frisbees aufsammelt.



Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Jürgen Brömmer aus Rotenburg spielte Konamis brandneues *Tiny-Toons*-Spektakel durch und kartografierte die geheimnisvollsten Stellen der zahlreichen Levels. Hier die Legende zu den Karten:

L	Leben
G	Glocke
H	Herz
Z	Bumper
W	Eingang zum Wackyland
X	Sneezer
S	Stacheln


1.1
1.2
1.3
1.2
2.1
2.3
2.3
2.5
2.5
2.5
3.1
3.1
3.3
3.2
3.2
4.3
7.1
7.2
4.3
4.1
4.2
3.4
3.3
5.1
3.2
3.1
6.3
6.2
6.1
2.3
2.4
6.5
6.4
2.2
2.5
2.6
2.1
7.1
7.2
7.3
1.4
1.1
1.2
1.3
Level 7.3
Exit

Dragon's Fury Devil Crush (Mega Drive)

Einige witzige Paßwörter zum Horror-Kultflipper sandte uns Martin Förster aus Dresden. Gebt als Paßwort einfach "OMAKE-BGM" gefolgt von einer Zahl zwischen 00 und 04 ein und schon wechselt die Hintergrundmusik.

00	Thunderforce 2
01	Herzog Zwei
02	Thunderforce 3
03	Elemental Master
04	Shinkugyokuden

Lemmings (Game Gear)

Hier endlich die Berichtigung unseres Fehlers aus *POWER PLAY* 5/93. Sicherlich habt Ihr die Levelcodes des Klassikers umsonst gesucht – hier ist Christian Ziegers Lösungshilfe noch einmal und zudem vollständig.

Level	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
1	...	RECJTHOD	ECWMZTGM	GGFDYQBC
2	TGNBVLWM	YQBDGNBU	ZSFKUJSF	FLWNCXPG
3	ZTGNBUIQ	JTHPGFDY	LXPGFDYR	FECWMYRD
4	BDGMZSEJ	RDHPGFEC	CFKVKUJT	HOEBVKUI
5	TGMZSFKU	WMZSEJTG	GMYRCFKU	QBCEJSEI
6	JSFKVLWN	MZTHPGGF	JTHPFECX	RDHPGGFE
7	BUIQBCFK	DZSEIRCE	PFDZSFLX	CXOEBCKU
8	UJTGMYRD	IQBCFKVL	OECWMZTG	IQABDHPF
9	HODYRCFK	WMYRDGMY	NBUJSFLW	DYRCEJTG
10	VKVLWMZS	RDGMZSFK	MZSFLWMY	NCXOEBUJ
11	FLXPGGGG	VLXODZTH	RCFKUJSE	THOECXPF
12	GFECXPGF	PFECXPFE	IRCEJSEJ	DYRCEIRD
13	DZSEJSFK	BUJTHOEC	SEJTHOEC	GNBUJTHO
14	UIQAABCE	XOECWNBU	WMYQBDGM	DZSFLXPF
15	JSEJTGMY	JSFKVKUJ	YQAAAAAB	DZTHODZS
16	QABDGNBU	THODZTGM	DHODYRDG	EJTHPFDZ
17	IRCEIQAA	YQBCEIRD	NCWNCWMY	SFKVLWNC
18	BCFLWMZT	HPFDZTHP	QAABDHPG	XPFDYQBD
19	GMZSFLWM	FEBVLWNB	GGGFDYQA	GNCWMZTH
20	ZSEIRCFK	UJTHPFEC	AABDGMYR	ODYQBCFL
21	UJSFKVKU	WNCWNBVL	DHODYQAB	XOECWMYQ
22	JSEJSEIR	WMYRCEJT	DHODYQBD	BCFLXPGF
23	DGNCWMYR	GNBUIQAA	GNCXPGGG	EBVKVLWM
24	DHPFDYQA	ABDGMZTH	GFDZTHPG	YRDGNBVK
25	AABDHODY	ODYRCEJS	GFECWMYR	VKUJSFLX
26	QBDHPGFE	FKUIQBDG	CEIQABDG	PFDZTHPF
27	CXODYQBD	NBVLXPGG	NCWMYRCE	DZTHPGFD
28	HPGGFECX	FDYQBDGN	IRDHODZS	YRCFKVLW
29	ODZSEJTH	BVLWMZTG	EJTGMYQB	NCWNCWNC
30	PFECXODY	NBUIRDHO	DHODZTHP	WMZTHPFE

Super Star Wars (Super NES)

Sämtliche Endgegnertaktiken mit imposanten Obermotz-Zeichnungen sandte uns Oliver Grote aus Hannover.

Level 1: Sarlacc Pit Monster

Wenn er auftaucht stellt Ihr Euch zur Seite und bearbeitet den Wurm mit jeder Menge Gun-Feuer. Wirft er Steine, zerstört Ihr sie entweder mit Schüssen oder weicht aus.

Level 3: Lava Beast Jawenko

Spuckt das gute Biest Feuer, weicht Ihr mittels Sprüngen und feuert dabei am besten mit dem Plasmastrahler auf die Blase (I). Gebt auch auf die Feuerschlangen acht.

Level 5: Mutant Womprat

Solange den Kopf der Ratte bearbeiten, bis sie aufgibt. Will sie Euch dennoch greifen, springt ihr hoch.

Level 8: Kalhar Boss Monster

Gegen diesen Kerl kann nur Luke etwas ausrichten. Geht er mit den Fäusten auf Euch los, drängt Ihr ihn mit dem Lichtschwert zurück. Kommt er nun wieder nach vorn, wiederholt Ihr das Ganze.

Level 9: Hover Combat Carrier

Zuerst auf die vordere Kanone (I) und die beiden Flammenwerfer (II und (IV) ballern. Danach die beiden Laser (III und V) und den Carrier selbst bearbeiten. Folgt dabei immer der Linie auf der Zeichnung.

Level 10: Imperial Defense Droid

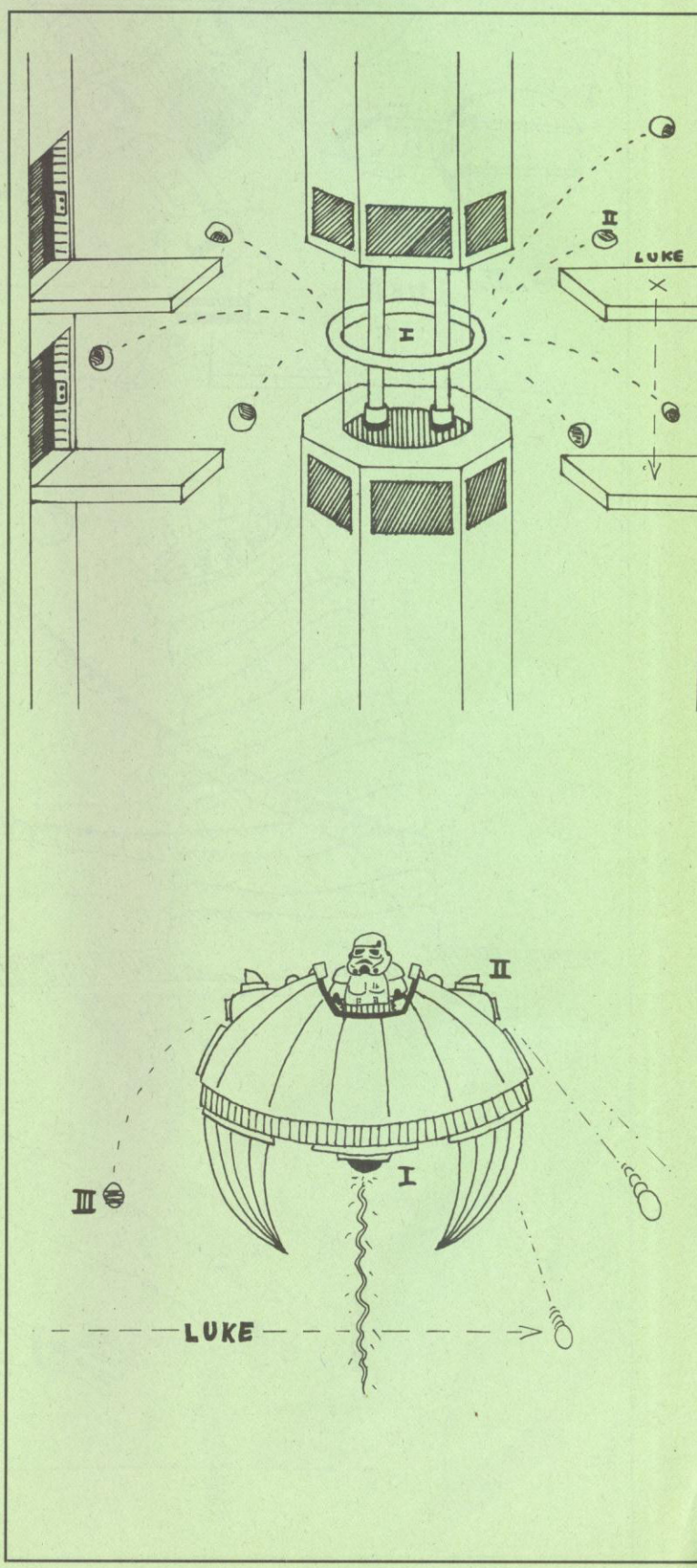
Wenn er auftaucht und die Mine wirft, auf die Blase (II) feuern. Wenn er den Greifer einsetzt, zwischen seinen Beinen hindurchrutschen. Den Raketen entweder ausweichen oder sie mit gezielten Schüssen vernichten.

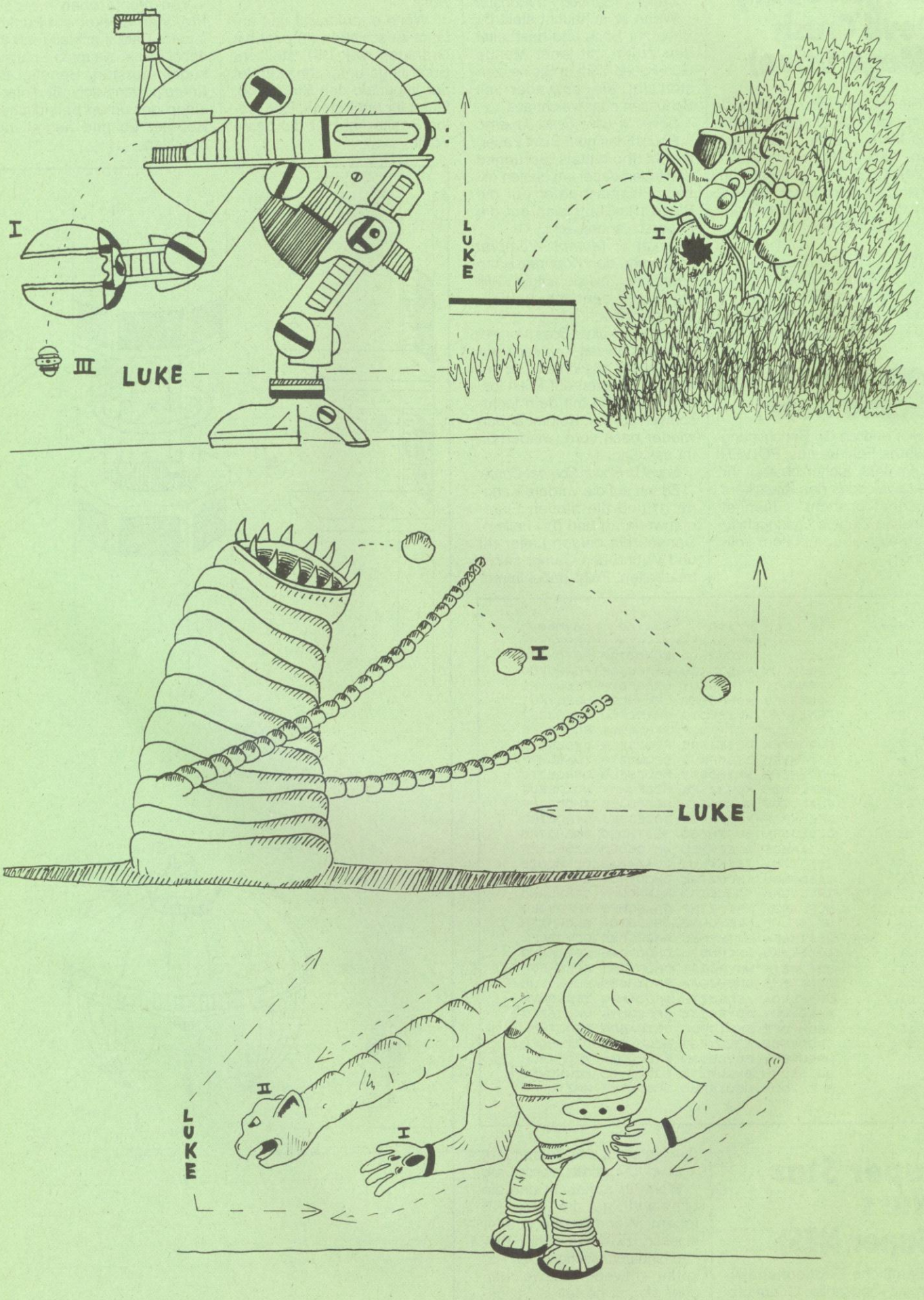
Level 11: Detention Guard Boss.

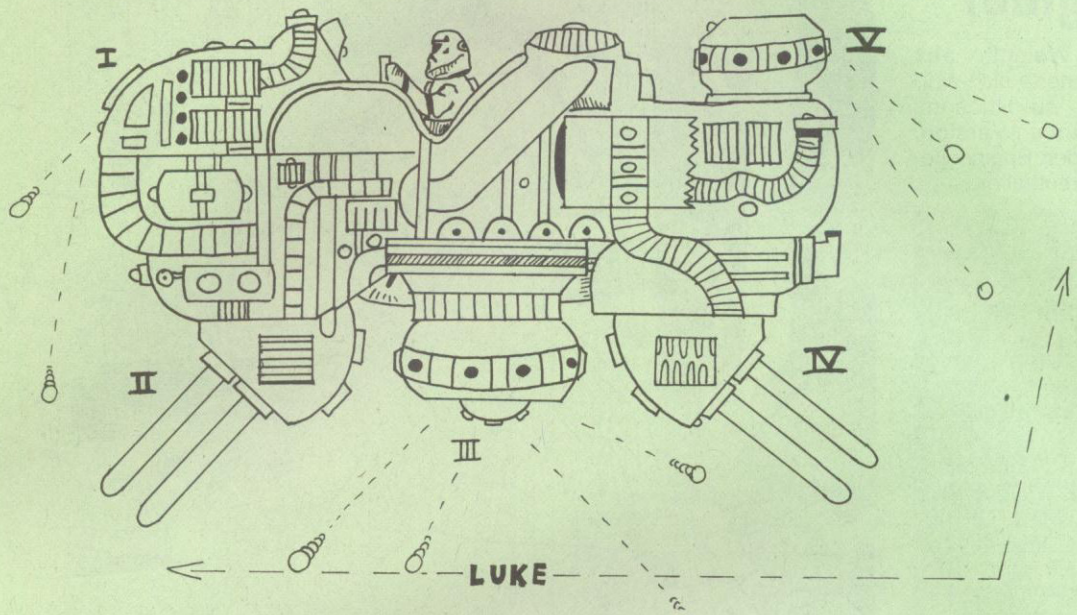
Wenn er auftaucht und anfängt zu schießen (II) oder mit Granaten wirft (III), stellt Ihr Euch flugs unter ihn. Zündet der Imperiale den Stromstoß, feuert Ihr auf Punkt I. Der Proton Seeker ist hier die beste Waffe.

Level 12: Traktor Beam

Von rechts oben mit dem Protonen Seeker auf Punkt I feuern. Darauf achten, daß Ihr dabei immer die roten Energiekugeln zerstört. Benötigt Ihr Energie, dann schießt einfach einen der unten befindlichen Roboter ab und nehmt ihm sein Herz.




I
III
LUKE
LUKE
I
I
LUKE
II
I
LUKE





Top Gun (Game Boy)

Cornelius Niggmann aus Roßdorf ballerte sich durch alle 10 Levels der Fliegerhatz und erspielte sämtliche Paßwörter. Wer nun versehentlich ein Level nicht schafft, greift sich flugs das nächste Paßwort.

Level 2	WNKWQQZ
Level 3	822KQQL
Level 4	PS47QQ2
Level 5	KNKNQQP
Level 6	CS22WQW
Level 7	SNQP8Q7
Level 8	XNN48QS
Level 9	7N87PQK
Level 10	FN4KKQ4

Super Strike Eagle (Super NES)

Zum actionhaltigen Microprose-Flieger *Super Strike Eagle* sandte uns Mirko Holzer aus Norderstedt alle Paßwörter. Wer nun in einer Mission kläglich versagt, wählt einfach die nächste an.

Mission 2	776F82BC
Mission 3	7F2FD3B0
Mission 4	656D073F
Mission 5	6H2D4737
Mission 6	6H6D87C7
Mission 7	37BDD76H
Mission 8	37GF05G6
Mission 9	3FBF45G6



Bomberman '93 (PC Engine)

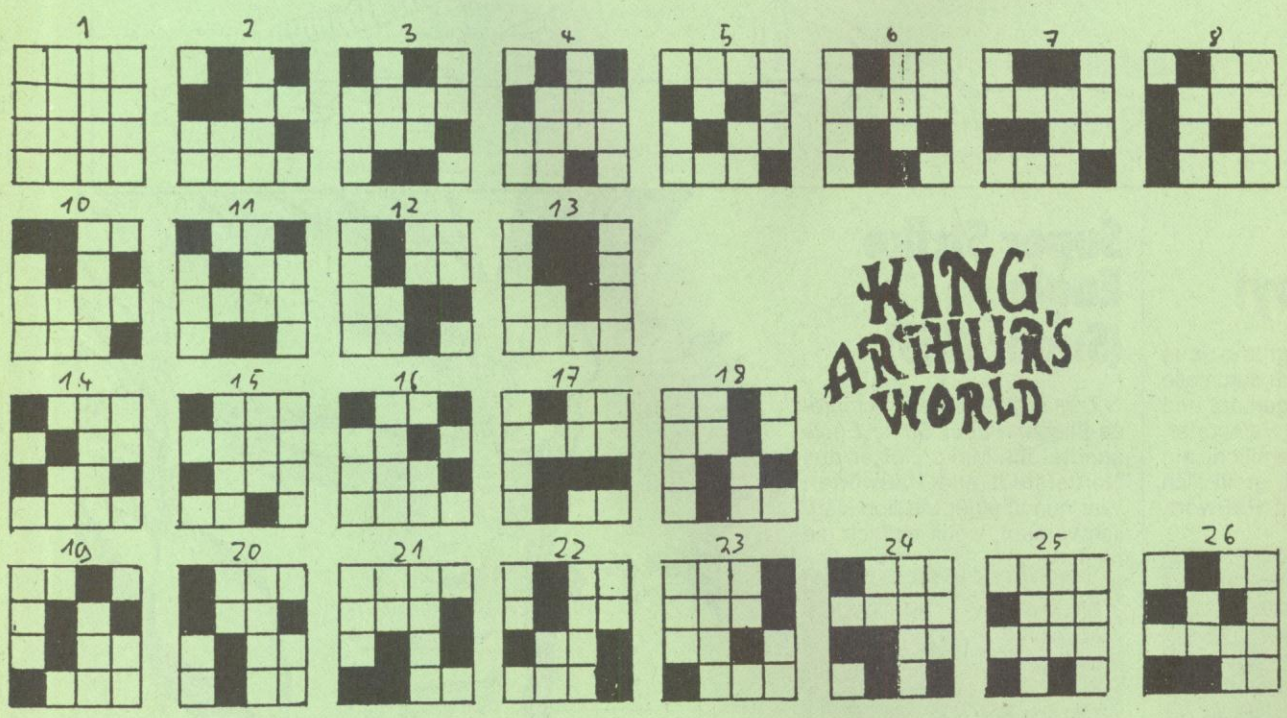
Sebastian Weigelt aus Frankfurt erdonnerte sich einige Paßwörter zu Hudsons 93iger *Bomberman*-Version. Wir wollen sie den Engine-Besitzern nicht vorenthalten.

D1	EAEDHGDB
D2	EBEDHFDB
D3	FDEDHFEB
D4	FEEDHFFB
D5	GFEDHGHB
D6	HHFDHGIB
D7	HIFDHGJB
D8	IJFDHGKB
E1	KOFDPGMB
E2	LEGDPGOB
E3	LFGDPGPB
E4	EDFDPCAC
E5	EEFDPCBC
E6	FFFDPCCC
E7	GHFEPCEL
E8	HIGEPCGC



King Arthur's World (Super NES)

Mischa Bischoff aus Lohmar zockte *King Arthur's World* durch und kennt die Paßcodes.



Inserentenverzeichnis

A3 GmbH	59	Konami	131, 145
ad games	105		
Aztech Systems	97	Magic Line	65
		Mann	
Bachler		Software Discount	149
Softwareversand	38	Markt & Technik	
Berry Lösungsservice	65	Vertrieb	34, 126
Bomico	133	Max Design	3. US
		Media Point Rose	119
C & P Computer	129	Micrografx	115
CPS Heidak	77	Microprose	55
Cybersoft	101	Mirox communication	109
		Mitsui	19, 21
Disk 1	119	MK Elektronik	146
		Multimedia Soft	48
Electronic Arts	2. US, 30/31		
Error 2001	129	Okay Soft	107
Esser-Soft	65		
		Peroka Soft	25
Fandango	123	Pfister	103
Fujitsu	53	Pro Computer	142
Funtastic Computerware	49	Promotion Software	146
Funware	129		
Galaxy Software	123	Quarterdeck	23
Game Soft Versand	146		
Game Zone	109	Royal Soft	28
Games	123	Rushware	9, 10/11,
Gamestore	144		12, 99, 121
Geratz Softwarehouse	60		
Gnadenlos	111	Soft & Sound	137
Gravis	4. US	Softdreams	95
Gross Electronic	24	Softsale	29
Hamo	144		
Hard & Soft	144	Traumfabrik	122, 141
Henninger Bräu	27		
HF Flieger	107	VDS	146
		Versand 99	106
Joysoft	104		
Karosoft	71	Wial Versand	134/135

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg),
Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Westwood Studios

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

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

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-
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,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

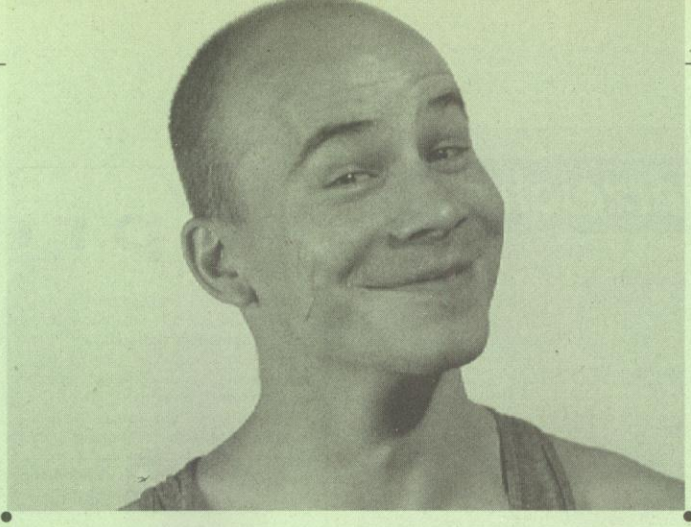
Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.



Doc Düse

Glühende Telefondrähte, bibbernde Redakteure und erleichterte Leser – unsere erste Hardware-Hotline war ein voller Erfolg. Zwischen Soundblaster, Kickstart und Digitaljoystick blieb zum Glück noch etwas Zeit, um über eine neue Tips- und Tricksecke nachzudenken. Denn wenn wir Euch schon mit Neuerscheinungen im Hardware-Sektor zupflastern, solltet Ihr auch in Einbau und Pflege Eurer neuen Technik nicht im Stich gelassen werden. Also wenn sich nach der nächsten Spielemammutsitzung kleine Rauchwölkchen über dem Rechner kräuseln oder die frisch erstandene Soundkarte nur müde ächzt, nicht verzagen, sondern den Federhalter schwingen und Euer Problem kurz zu Papier bringen. Eine kurze Beschreibung der Rechnerkonfiguration und Ausstattung könnte bei der Bewältigung des Problemes sehr behilflich sein. *cd*

Tanz der Teufel

Soll es ein 486 SX, DX mit 33, 50 oder 66 MHz, ISA oder EISA sein? Ist ein 486 DX 2 mit 66 MHz wirklich nötig, denn Ihr habt im Test von *Comanche* geschrieben, daß es nur auf solch einer Teufelsmaschine "richtig" läuft?
Christian Berg

Drei, Vier, Fünf... die Qual der Wahl hängt von Deinem Geldbeutel und Deinem Lieblingsspielgenre ab. Gelüstet es Dich nach zahmen Rollenspielen, Adventuren oder Strategiespielen, genügt die Rechenpower des abgespeckten 486 SX vollkommen. Eine gute Grafikkarte und eine schnelle Festplatte sind in diesem Fall wichtiger, als die mordsmäßige Rechenpower eines Superprozessors. Doch wie Du andeutest, gelüstet es Dich mehr nach Übersimulationen wie Comanche oder Strike Commander. In diesem Fall kann der Rechner nicht schnell genug sein, ein hochgetakteter 486 DX oder DX 2 sollte dann schon in Deinem Rechner pochen.

Der lahme ISA-Bus, der mit 16 Bit und maximal 12 MHz vor sich hin trödelt, bekommt in der letzten Zeit eine Menge Konkurrenz aus verschiedenen Lagern. Auf der einen Seite steht die EISA-Front, mit 32 Bit und 12 MHz und neuerdings die C Bevor Du mit EISA-Karten herumdoktors, solltest Du einen Blick auf die Vesa-Local-Bus-Technologie werfen, die schneller und billiger ist. Grafikintensive Spiele legen mit einer anständigen Local-Bus-Grafikkarte nocheinmal einen Zahn zu. Mit dem Kauf einer solchen "Teufelsmaschine" solltest Du bis zum offiziellen Erscheinen des Pentium-Prozessors warten, denn dann werden die Preise der 486er deutlich in den Keller sacken.

Chaos Musik

Seit zwei Jahren spiele ich intensiv auf MS-DOS-Rechnern. Nachdem ich meinen alten 286er mit 16 MHz gegen einen brandneuen 486er mit 33 MHz eingetauscht hatte, sollte eine neue Spielära beginnen. Doch nachdem ich meine gute, alte Soundblaster 1.5 in den den neuen Rechner umgebaut hatte, ging der Ärger richtig los. Zahlreiche Abstürze und schreckliche Töne waren das Ergebnis der Transaktion. Zusammen mit einem Freund und Checkit 3.0 testete ich meinen Rechner auf Herz und Nieren, aber es ließen sich keine Abnormitäten feststellen. Mein flugs hinzu gezogener Händler meinte, daß der Bustakt heruntergeregelt werden müßte. Walter Margreve

Der Händler hat völlig recht, bei schnellen Rechnern schlägt die minimale Inkompatibilität der beiden DMA-Kanäle zu. Garstige Mißtöne oder sogar der Systemabsturz sind die Folgen dieser Creative-Labs-Schluderei. Da hilft kein Bitten und kein Flehen, der Bus-Takt muß runtergedrosselt werden. Keine Angst, die Datenübertragung sinkt deshalb nicht ins Bodenlose, der kleine Unterschied ist normalerweise nicht einmal bemerkbar. Das Ganze ist keine Riesenaktion sondern wird mit einem klitzekleinen Bios-Eintrag in die richtigen Wege geleitet. Ist der Rechner mit dem weitverbreiteten Ami-Bios ausgerüstet, lockt das Setup nach dem Kaltstart mit "press del for setup", die Taste "Entf" erledigt dies. Anschließend wählst Du das "extended Setup"und setzt die Bus Clock auf Proz/4 oder /5. Bei einem Bios einer anderen Firma kann dies etwas anders aussehen, im Zweifelsfall beim Händler nachfragen. Übrigens hat Creative Labs das Problem immer noch nicht im Griff. Auch die relativ neue Soundblaster 16 muckt bei Schnellbussen.

Schräge Klänge

Euer Bericht über die Gravis Ultrasound-Karte in der Ausgabe 4/93 hat mir sehr gut gefallen, ferner überlege ich mir, ob ich mir die Karte ernsthaft kaufen sollte. Doch das letzte Wort ist noch nicht gesprochen, vielleicht könntet Ihr mir noch einige Fragen beantworten:
1) Ihr erwähntet Kompatibilitätsprobleme zur Soundblaster-Karte. Wird in der endgültigen Version des Treibers eine hundertprozentige Kompatibilität erreicht werden?
2) Eines meiner Spiele wird *X-Wing* von Lucasfilm Games werden, ist die Karte zu diesem Spiel kompatibel?
3) Neben der Ultrasound habe ich noch die Soundblaster 16 ASP ins Auge gefaßt, welche Karte schneidet im direkten Vergleich besser ab?
4)Kann man an den Joystickport der Gravis Ultrasound jeden beliebigen Joystick anschließen? Paul Gras

1) Auch der letzte und endgültige Treiber wird nicht hundertprozentig Kompatibel zur Soundblaster-Karte sein. Dazu ist die Hardware einfach zu unterschiedlich.
2) Bis auf einige kleine Ausrutscher, ja.
3) Im direkten technischen Vergleich fährst Du mit Soundblaster besser.
4) Die Ultrasound hat den besten Joyport der Welt, Du kannst jeden Joystick anschließen.

Halbiert

Seit vielen Jahren besitze ich einen CPC 6128 für den mir nun zu wenig Software geboten wird [Tatsächlich?]. Von einem Freund bekam ich ein recht günstiges Angebot einen gebrauchten Amiga 1000 zu erwerben. Da der Amiga 1000 nicht mehr gebaut wird, habe ich Angst, daß ich keine Ersatzteile im Falle eines Defektes bekomme. Wenn es keine Ersatzteile mehr gibt, sollte ich mich lieber gleich nach einem Amiga 500 umschauen.
Thomas Burghardt

Karer Fall – der Amiga 1000 ist in die Reihe der Kultrechner aufgestiegen. Als einer der ersten echt grafikfähigen und soundfähigen Rechner platzte Commodores Neuer wie eine Bombe in die bis dahin recht triste Computerwelt. Edeldesign, Starentwickler und der Einführungspreis von 6000 Mark machten den 1000er zum Traumobjekt einer ganzen Generation. Allerdings hat das gute Stück inzwischen einige Jährchen auf dem Buckel und die schnellebige Computerbranche ging auch am geliebten 1000er nicht spurlos vorüber. Leider stellte auch Commodore den Ersatzteilnachschub für den 1000er ein und besiegelte damit das Todesurteil des Computerphänomens. Für Dich als Spieler ist der Amiga 500 einfacher im Handling (so entfällt das mühsame Kickstartladen von Diskette). Allerdings hat die Sache einen Haken, denn auch der 500er steht auf Commodores-Auslaufliste. Der angesagte Spieleamiga der Neuzeit ist der 1200er. Die höhere Rechenpower und der 256-Farben-Mode lassen den Homeamiga in ei-

nem neuen Licht erstrahlen. Auch die Softwareindustrie zieht nach, in der letzten Zeit hat der Spielenachschub der extra für den 1200er entwickelten Spiele deutlich zugenommen. Also wenn Du Dich bald nach einem Amiga umschaust, habe ein Auge auf den 1200er!

Soundkarten-Trouble

Was haltet Ihr von der AdLib Gold 1000? Ich habe zur Zeit die Stereo FX von ATI und bin eigentlich sehr zufrieden damit. Nun möchte ich gerne mit einem Keyboard auf dem PC sampeln und meine Stereoanlage anschließen (an den PC). Lohnt sich die Anschaffung einer AdLib Gold 1000 für mich überhaupt?

Werner Petschneider

Grundsätzlich steht es um die AdLib Gold 1000 technisch etwas besser als um die Stereo FX, sie hat einige Stimmen mehr. Außerdem hat sie eine etwas höhere Sample-Auflösung. Doch das sollte Dich nicht abschrecken, Deine musikalischen Vorhaben mit der Stereo FX zu beginnen. Die wichtigen Voraussetzungen, einen MIDI-Port und eine gute Sample-Fähigkeit, erfüllt die Stereo FX auch. Auch der Anschluß an die Stereoanlage sollte mit der Stereo FX kein größeres Problem darstellen. Also warum solltest Du noch einmal 400 Mark für eine Karte ausgeben, die zwar geringe technische Vorteile gegenüber Deiner alten Stereo FX bietet, dafür aber nicht Soundblaster-kompatibel ist.

RAM-Beschleunigung

Kann ich mit einer RAM-Disk meinen 386sx-20-MHertz-Rechner beschleunigen? Wie lege ich sie an, und bei welchen Spielen bringt mich die RAM-Disk weiter?

Paul Gras

Wenn Dein System mindestens vier MByte aufweist, kann eine RAM-Disk einen echten Geschwindigkeitsrausch bringen. Eine RAM-Disk arbeitet eigentlich wie eine Festplatte. Da RAM-Speicher im Nanosekundenbereich, eine normale Festplatte im Millisekundenbereich arbeitet, ist die RAM-Disk um Größenordnungen schneller. Leider stellt Väterchen MS-DOS keine dynamischen Funktionen wie das Amiga DOS zur Verfügung. Du solltest also schon vorher wissen, wie groß Deine RAM-Disk werden muß, um das gewünschte Programm hineinkopieren zu können. Um eine RAM-Disk anzulegen, muß der DOS- oder Windows-Befehl ramdrive.sys seines Amtes walten. Zu diesem Zwecke lädst Du die config.sys in einen Editor, dies funktioniert zum Beispiel mit edit, und fügst die Zeile:

```
device=c:\dos\ramdrive.sys
Größe /A oder /E ein
```

Die Disk-Größe darf zwischen 16 und 4096 KByte liegen, bringt allerdings erst ab ungefähr 100 KByte einen merklichen Nutzen. Das zweite Kürzel /A setzt Du bei Extended Memory, das Kürzel /E, wenn Du expanded Memory benutzt. Anschließend geht es der autoexec.bat an den Kragen.

Mit dem Befehl

```
set temp= und set tmp=
```

definierst Du die RAM-Disk als Auslagerungsort für temporäre Dateien. Dateien solcher Art werden allerdings nur bei wenigen Spielen verwendet. Du solltest einen guten Kompromiß zwischen Festplatten-Cache und RAM-Disk finden.

Mach mal Platz!

Ist es richtig, daß *Strike Commander* keine Stacker-Programme unterstützt?

Wing Commander-Fans kennen das Problem aus alten Zeiten: Das Weltallepos zog die Blicke nicht nur mit fantastischen Zwischensequenzen, sondern auch mit dubiosen 25 MByte benötigtem Festplattenspeicher auf sich. Doch nach der Installation von *Strike Commander* träumen altgediente Origin-Fans von vergangenen Zeiten. – Gegenüber den unersättlichen 40 MByte, die *Strike Commander* auf der Festplatte belegt, nimmt sich der *Wing Commander* geradezu kümmerlich aus. Da eine CD-Version wegen der langen Zugriffszeiten erst gar nicht geplant ist, Festplatten aber auch nicht gerade vom Himmel fallen, muß etwas Neues her. Eine mögliche Alternative bieten Stackerprogramme. Verschiedene Firmen bieten Stackerprogramme an, die unterschiedlich viel RAM im Hauptspeicher belegen und mit verschiedenen Geschwindigkeiten protzen. Doch zu früh gefreut, das *Strike Commander*-Readme-File stellt die Angelegenheit klar. Origins Größter gibt sich nicht mit halben Sachen zufrieden, *Strike Commander* will echten Festplattenspeicher.

Auch im neuen MS-DOS 6.0 wurde neben allerlei Kleinkram ein Stacker-Programm etabliert. Ein Stacker-Programm vom Meister persönlich sollte auch mit *Strike Commander* funktionieren. Wie bei den meisten Stacker-Programmen wird durch ein Kompressionsverfahren je nach Packungsdichte rarer Festplattenspeicher bereitgestellt. Auf einer 120-MByte-Festplatte könnt Ihr mit einer Packungsdichte von 2:1 schnell zusätzliche 70 MByte aus der Versenkung holen. *Strike Commander*-Piloten reiben sich die Hände. Doch Vorsicht! Der Festplattenverdoppler von DOS 6.0 (DBLSPACE) benötigt 40 KByte Hauptspeicher. Damit wäre der Hauptspeicher für *Strike Commander* zu klein. Mit EMM386 könnt Ihr diesen Programmteil auch nicht im Upper Memory Block verschwinden lassen. Dies funktioniert nach unseren Erfahrungen nur mit QEMM386. Eine Config.sys müßte dann ungefähr so aussehen:

```
device=c:\qemm386.exe
dos=high,umb
devicehigh=c:\dos\dblspace.sys
```

Habt Ihr dann immer noch nicht genügend Speicher frei, könnt Ihr Euch mit dem Befehl

```
mem /c
```

die einzelnen Speicherbelegungen genau auflisten lassen. Habt Ihr kein Facettenauge, dann haltet gleich den Finger auf der Pausentaste.

Sendepause

Ich besitze einen Amiga, ein Mega-Drive und ein Super NES. Alle Geräte sind per Scartkabel an einen Philips CM 8833-Monitor angeschlossen. Da mir das Umstöpseln auf die Nerven ging, habe ich mir einen Scart-Verteiler gekauft, egal welches Gerät ich einschalte, ich bekomme nur den Ton aber kein Bild.

Hans Rübsam

Deine Scart-Weiche ist vermutlich nicht RGB-tauglich. Die meisten angebotenen Scart-Verteiler oder -Umschalter haben maximal einen RGB-Kanal. Würdest Du Deine Geräte mit Deinem Verteiler an einen normalen Fernseher anschließen, hättest Du höchstwahrscheinlich ein Bild. Dein Monitor verarbeitet sicher nur RGB, das "normale" FBAS-Videosignal, das von der Weiche durchgeschleift wird, kümmert den Monitor wenig. Komplett beschaltete RGB-Weichen sind höchstens beim Profizubehör zu finden (zu einem horrenden Preis).

Waldsterben

Vor einiger Zeit kaufte ich mir Kyrandia für den PC. Nach dem Beenden des Vorspanns erscheint eine Fehlermeldung: "Fehler im Speicher Speicherfehler beliebige Taste um ins DOS zurückzukehren".

Da Kyrandia nur XMS-Speicher benutzt, solltest Du Himem.sys in der Config.sys laden. Sitzt Dir dann immer noch der Jester im Nacken, kannst Du den Extended Speicher in der Installationsroutine von Kyrandia abschalten. Wenn Du auch mit anderen Programmen, die den Extended Memory nutzen, (Windows, Sierra Spiele) Probleme hast, könnte sich ein echter Hardware-Fehler in Dein RAM eingeschlichen haben. Ein gutes Check-Programm wie Checkit 3.0 oder PC Probe testen Dir denn RAM durch.

Daniel Mark

Speicherfresser

Aus Versehen habe ich in meiner Speichererweiterung ein Spiel installiert. Ich versuchte mit allen möglichen Programmen das Programm aus meiner Speichererweiterung zu killen, leider ohne Erfolg. Auch nach dem Ausbau der Speicherweiterung harrte das Programm bösartig aus.

Gregor Keuschnik

Dein Speicherparasit ist garantiert softwaremäßig entfernbar, vieleicht solltest Du Dich etwas mit den CLI-Befehlen beschäftigen. Ansonsten baust Du die Speichererweiterung nocheinmal aus und versuchst die CMOS-Batterie, die wie eine kleine Uhrenbatterie aussieht, ungefähr 30 Sekunden auszubauen.

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 11. August '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 9. Juni '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober-Ausgabe '93** (erscheint am 15. September '93) veröffentlicht.

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

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

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

C64/C128

Verk. C64 mit Farbmonitor 1802, vielen Originalspielen und viel Zubehör, Preis nach Vereinbarung, Tel 06501/16009 (ab 14 h) Torsten

Ich suche sehr dringend Bundesliga Manager Pro., Conques Tabor, Back to the Future 1 + 3, Lotus 1, Gunship, Ultima 1-7 für C64, zahle!, Tel. 06674/643

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Farbm. 1802, Action Cartridge Plus, Joystick, orig. Games, z.B. Gunship, Invest u.v.a., VB 450 DM, M. Stölzel, Teterower Ring 94, O-1144 Berlin

Hilfe! Suche von SSI das Spieldemo. S'Swinter, zahle bis zu 30 DM! S. Ruckaberle, 7541 Straubenhardt 1, Langenalberstr. 14, Tel. 07082/41279

Verkaufe für C64 Microprose Soccer, Might & Magic II, Secret of the Silverblades (je 25,-) und Spherical Star Super Soccer (je 20,-), Tel. 089/8543916 (Bernd)

Verk. C64 m. Diskl. 1541 II, Drucker MPS 1230, 40 Disketten, Datasette u. 2 Joysticks für 400 DM, Andreas Gerichhausen, Tel. 02434/1740

Verkaufe C64, Floppy 1541, 90 Disks, 2 Diskboxen, Modul mit Resetschalter, alles 100% o.k. für nur 400 DM, U. Clique, Dorfstr., 4801 Possenhain (bei Naumburg)

Verk. ca. 20 Originale wie: Bard's Tale 1/3, Gunship, Pirates, Trivial Pursuit, Colonial Conquest, World Games u.v.a., für zus. 150,- DM, Tel. 02761/64320 Michael

Commodore 64 II, 1541 II, 1571, MPS 1230, 1802, RAM 1767, Geos V2.0, Geofile, Geos L2, FC 3, Datasette, orig. Spiele, Hefte, usw. zu verkaufen, NP 3500,-, nur 1150,- DM, Tel. 07321/63824 *

Verk. Floppy 1541 II u. 14 orig. Spiele, u.a. Death Knights o.K., Ch. o. Krynn und Buck Rogers, zusammen für 250,- DM, Tel. 07942/8879 ab 18 h

Verk. Brotkasten (C64) in Originalverpackung mit Datasette, Joystick, Kassetten u. div. Handbücher zum Komplettpreis von 120,- DM, (für Abholer in Köln), Tel. 0211/5270483

Ideal für Einsteiger: C64 1 Final Cartridge 3 Oceanlw. 30 Leerdisks, 600 Spiele u.a. Gunship u. Red Strom Rising, Preis VB 370,- DM, Tel. 04624/8881 Christian

Verk. Floppy 1541-II, Final Cartridge 3, alte 64'er-Hefte und ca. 60 orig. Spiele, z.B. Turrican, Sim City, Super Wonderboy, Speedball 2, Oil Imp., etc., Tel. 069/570225

Verkaufe ca. 100 C64-Originale ab 5 DM, Data Becker Bücher für 10 DM, Maus 1351 20 DM, für Bastler def. C64 10 DM, Tel. 07631/14940

Verk. Originalspiele C64 und Amiga, Oldies und Klassiker, Liste gg. DM 1 RP bei S. Klement, Jägerstr. 45, 95111 Rehau, Long Live the Brotkasten + Amiga!

Kaufe ältere Rollenspiele/Adventures: Alternate Reality 2, Gemstone Warrior, Realms of Darkness, Nippon, Galdregon's Domain, Fire King, Shadowfire, Carsten, Tel. 05832/305

Verk. C64 orig. Spiele wie Buck Rogers, Reederei, Tie Break u.v.m. + 2 Joysticks und Maus, Preise nach Vereinbarung, Tel. 07554/8136

Verk. orig. Kass. 100 % Dynamite/Afterburner u. 3 weit. Spiele 15 DM, Disk: Tanium 6 DM, 64'er Spielesam. Band 4 15 DM, Winning Team Klax u. 4 weit. Spiele 20 DM, Th. Höfer, E.-Weiner-Str. 16, O-6500 Gera

Verk. Orion Farbmonitor 70 DM, L. of. Doom 15 DM, Fl. + Tast. 100 DM, Dru., Privi. 80 DM, Tel. 09261/91356

Amiga

Verk. A500, 3 MB RAM, 52 MB HD, 2. LW, Mon. 1084S, 2 Joys, 40 Leerdisks, 10 orig. Spiele, VB 1200 DM. Tel. 08121/3066, ab 18 h, nur Selbstabholer

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084S, einem Joystick und 1 Diskettenbox, alles in Top-Zustand, für nur 899 DM. Tel. 02131/120141

Verkaufe Aktion Replay III (für Amiga 500), 100% o.k. für 120,- DM. J. Heinrich, Fichtestr. 40, O-8290 Kamenz

Verk. orig. Lotus, Carrier Com, Speedball, Apydia, Sim City, North u. South, Oil Imp. Tel. 08805/412 (Peter). Abs.: Peter Thiede, 8126 Hohenpeißenberg, Bergmannstr. 13

Verk. HistoryLine, Rampart je 40 DM, Day of the Viper, Jeanne d'Arc je 15 DM. Tel. 040/574957

Verkaufe Amiga 500 oder Plus mit Zweitlaufwerk und Farbmonitor und Joystick für 850 DM. Tel. 06081/15430

Suche günstige Software, nur Orig. mit Anleitung u. Verpackung. Listen an H. Franzen, Klosterkammerstr. 15, 5581 St. Aldegund, Tel. 06542/22160

Orig. Special Forces, John Madden Footb., Indy 3, Night Shift, Magic Pockets, Larry, Heath Knights of Krynn, It Came from the Desert, Antheads, Star Control. Tel. 06542/22160

Verk. Orig., Preise ab 5 DM, Liste bei Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel. 09231/4204

Amiga 2000 Eigenbau, 1 MB, 3,5 + 5,25 LW, 40 MB FP, über 100 Disketten, Farbmonitor, Drukker, MHz-Anzeige, 1 Jahr alt, VB 1800 DM. Tel. 07141/31404

Biete günstig neueste Amiga-Software! Liste bei M. Dietscheidt, Niederbergheimer Str. 110, 4770 Soest

Verkaufe Amiga 500, 2,5 MB RAM, Mon. 1084S, Action Gear + div. Originale für 700 DM VB, alles Top-Zustand! S. Schneider, Dammstr. 2, 3200 Hildesheim, Tel. 05121/130512

Verk. A500, 1 MB, Mon. Thomson 4121, Zak McKracken, Indiana Jones 3, Monkey Island 1 + 2, Hitch-Hiker, Leather Goddesses, Gunship für 1000 DM, Tel. 08638/65118, Stephan

Verk. A500 + Mon. 1084S + 3 MB RAM + 2. LW + HD 20 MB + Turbokarte + Modem + 2 Joysticks + 16 orig. Spiele + Sound Sampler + Null-Modem-Kabel + ca. 100 Disks, NP 3500,- DM, VB 1600,- DM. Tel. 08621/3829, Thomas

Verk. GVP A500-HD8+ (85 MB) neu, 1 3/4 J. Garan., kompl., Anwender, 10 Spiele: History L., 1869 Atlantis, Wings, Civilisation, FP 1100 DM. D. Sperling, Eilenburger Str. 85, 7290 Torgau

Verk. Amiga 500 mit Festplatte: 120 MB, 2 MB Fast-RAM, GVP A500 HD + 8 System, Kickstart 1.3, Amiga mit 1 MB, neuwertig!! Viele Spiele, Preis: 1500 DM. Tel. 06126/6948

Verk. Amos Game Creator, deutsch, zum Programmieren von eigenen Programmen, leicht verständlich. Tel. 07162/25563, ab 17 Uhr (Tobias). System: Amiga 500

Goodie-Stuff for Amigas + C64, Riesenauswahl von Oldie bis brandneu. Gratisinfodisk gegen 1 DM Briefmarke bei: Th. Weißgerber, PF 50, O-1741 Dippoldiswalde

Verk. Amiga 500 (1 MB) + etl. Zusatz z.B. TV-Modulator, 3 Joysticks, ca. 100 Leerdisketten, 10 Originale (Amberstar...), Maus; Neupreis 1850 DM, für nur 825 DM. Tel. 06196/84257

Verkaufe 30 Originalspiele von Awesome, Cadaver, Gods, Indiana Jones, Silent Service 2 bis Voodoo, Nightmare für 150 DM/Stck., Winkelmann, Perlebergerstr. 55, 1000 Berlin 21

Verk. Orig.: Fish, Ultima 5 u. 6, Falcon + 2 Mission Disks, Flight o. f. Intruder, Railroad Tycoon, HistoryLine, Powermonger, Driller. Preis VB. Tel. 09653/218 (Michael)

Verk. original Populous 25 DM und original 1869 50 DM, beide mit Anleitung und Verpakkung! Suche original Mad-TV für 30 DM. Tel. 0541/74468

Verk. Kings Q. 4 (30 DM), Mega Lo M. (40 DM), Battle J. (45 DM), Shadowl. (45 DM), Larry 5 (40 DM), Monkey J. 2 (65 DM), Kyrandia (60 DM), Indy 4 (75 DM). Tel. 08141/72194

Orig. Humans, 700L, Patrizier, Wolfpack, Lof Cruise for a Cords, Dragon Wars, Elvira, Budokan, Air Support, Drogons of Flame, Stratego, E-Swat, Apidya, DSA. Tel. 06542/22160

Verk. ca. 20 Amiga-Spiele (nur Originale) für DM 25. Power Monger, Imperium, 688 Attack Sub, Westphasers, ADS, Rampart, Imperium. Tel. 05141/26524

Orig.: Amberstar, RR Tycoon, Realms, Sim Ant, Sensible Soccer, Campaign, Kick Off 2, M1 Tank Platoon, F15 Strike Eagle, Intruder, Greg Vormans Golf, Mig 29. Tel. 06542/22160

TOP! Demos, Previews, PD u. Cheatdis + Disk nur 2 DM (Abo möglich). Infodisk kostenlos bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lünburg - only legal! Write fast!

Verkaufe A500 + 2,5 MB RAM + Farbmonitor + 105 MB HD + 2. Laufwerk + 400 Disks + 4 Boxen + 3 Joysticks + Mouse + 70 Zeitschriften und Originalspiele wie Lionheart für 1500 DM. Tel. 02102/50927

Verk. Amiga 500 (2 MB) + Turbokarte (inkl. Shaddow-RAM z.B. für Kick 2.0) bis 8 MB Fast-RAM erweiterbar mit Maus, Soft, Literatur, Joystick 650 DM. Tel. 04403/71475

Verk. Amiga – Orig. Utopia, Space Max, Wonderland je DM 35, Imperium, Starflight 2, Megalomania, virt. Real. 2 je DM 30. Tel. 09421/60331, Markus, ab 17.00

Suche verschiedene Adventures. Ich verkaufe Game-Boy-Spiele, 100 % o.k. original verpackt. Bitte schreibt an Markus Kontrowatz, Panoramastr. 6, 7434 Riederich

Verk. o. Tausch: The Kristal Transworld, King Q. 1-3, Lemmings, Crystals of Arborea, Drakkhen u.a. ab 20 DM, kaufe auch. Suche EOB 2, Indy 4, Schw. Auge, Amberstar. T. 04825/7336

Verk. A500 + TV-Modulator, Festpl. 20 MB, Bücher, Joystick, Diskbox (leer) und Indy 4 original für 1299 DM. Steffen Peters, Friedr.-Engels-Str. 13, O-2557 Tessin

Verk. A500 + 1 MB + 2. LW + 1081 Monitor + 30 orig. Spiele (z.B. Battle Isle, Strike Eagle 2 etc.) + 2 Joysticks + Bücher. VB 800 DM. Tel. 0221/7124919 (z.T. auch einzeln)

Verk. Amiga 600 + 2 LW + SP-Erweiterung, 100 Disks + Box + Humans origin. + Markt & Technik-Arbeitsprogramm mit Disk für 1200 DM, P. v. Woensel, 6717 Heßheim, Tel. 06233/7185

Amiga 500 mit 2. Laufwerk, Speichererw. m. Uhr auf 1 MB + Monitor 1084, Spiele + Joysticks 900,- DM VB. Wolters, Hegerfeldstr. 1, Tel. 0208/662325, ab 18.00 Uhr

Verk. Originalspiele C64 und Amiga, Oldies und Klassiker, Liste gg. DM 1 RP bei S. Klement, Jägerstr. 45, 95111 Rehau * Long Live the Brotkasten + Amiga **

Verk. A500, 2,5 MB, ext. Laufw., Maus + Pad, 2 Joysticks, 2 80 Boxen, 12 Originale, z.B. Indy IV, ca. 30 Leere, Abdeckhaube, für sagenhafte, EINMALIGE 600 DM. Tel. 07181/64260, ab 20 Uhr (AKI)

Amigos 65 MB-Festplatte für Amiga 1000 zu verkaufen. Preis VB 600,- DM. Tel. 0031/45716723 (nähe Aachen)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Devpac 2.14 D (Assembler) + ca. 200 Disks, VB 950,- DM. Tel. 05054/744 (Celle)

Verkaufe Amiga 2000 mit 120 MB Festplatte + Controller und Modem für nur 2500 DM, auch einzeln zu verkaufen (alles 100 % o.k.) + 3 MB RAM. Tel. 0391/613246

A2000D, 5 MB, 105 MB HD, 1.3/2.0 Kick, 3 LW, Replay 3, Mon. CM8833, TV-Tuner, div. Soft auf 500 Disks, 30 Orig. u.v.m., 6 Mon. alt, NP 4925 DM, VB 3600 DM. Tel 07181/63697

Verk. A2000 (Workbench, Mouse, Bücher), Mon. Philips, 2. Mouse, A2000-Buch, Spiele: Fighting Soccer, Transworld, alles 100 % o.k., VB 1250 DM. Tel. 02132/2190, Raum NRW

Verk. folg. Games: Winzer dt. 35 DM, James Pond 1 dt. Anl. 25 DM, Spielesamml. (Crown, Crime Time, Tie Break) dt. bzw. dt. Anl., alles zus. 70 DM. Tel. 06625/7794

Verkaufe A500 mit 100 Disks, Joystick, Verteiler, Mouse-Joystick-Adapter, 2. Laufwerk, Speichererweiterung und Lösungspläne für 800-900 DM. Tel. 039089/2323

Verk. Starglider II 20 DM, Chuck Yeager's AFT 2.0 25 DM, Covert Action VB. Ruft an unter Tel. 02307/32405

Verk. Railroad-Tycoon, Buck Rogers, PGA-Golf, Lemmings, Op. Stealth u.v.m., je DM 30. Marco Rullhötter, Kl. Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern, Tel. 05223/73490

Suche A500 mit 1 MB od. mehr, auch Mon., ca. 500 DM. Richtet Eure Angeb. an Marcel Herrmann, Vinetastr. 14, O-1100 Berlin, T. 4714361

Verk. Hero Quest, Gobliins, Sim City, Double Dragon 3, Titus the Fox und Day of the Viper. Tel. 0741/22735, ab 18 Uhr

Verk. Games: Larry 3 (dt.), Manchester United 1 + 2, Winzer. Liste anfordern unter Tel. 07345/4499 (Daniel)

Verk. A500, Monitor Ph. CM8833II, 1 MB, Joys. 100 Disks, 2 Boxen + Zubehör, 1 1/2 J. alt, VB 990. Tel. 089/8127460

Amiga-Originale, ab 25 DM, über 100 Games, u.a.: Lotus 3, Sens. Soccer, Pinb. Fantasies u.a., Liste gg. Rückp.: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

---

Verkaufe Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silverblades, Cadaver + Imperium, je 30 DM. Tel. 0611/564405, ab 18 Uhr, Andreas Gladisch

---

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084S, 2. Laufwerk, Maus, 3 Joysticks, Originale (X-Copy Pro, First Samurai...), Disks, VB 1000 DM. Tel. 04774/295, Christian

---

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, Stereofarbmonitor, TV-Tuner, 2 Joysticks, 2 Diskboxen (80 D.), 10 Originale, div. Softw. (Textv./Dateb.), div. Zubehör, für VB 1400 DM. Tel. 06232/93601

Verkaufe A500 + 1 MB + Philips Farbmon. + Star LC-20-Drucker + 2 Joysticks + Originale Pirates + Lemmings, alles für nur 800 DM. Tel. 040/5526562, bei Thorsten

---

Amiga 500 + 1 internes, 2 externe Laufwerke + TV-Modulator + 7 Originalspiele + Maus + Joystick (nur zusammen) 750 DM VB. Waltermann, Tel. 09091/3612, ab 18 Uhr

---

Verk. A2000, 2. LW, 1084S Mon., orig. Sim Ant., Civilization, Dynablasters, Might & Magic III, E. o. B. II, HL 14-18, Battle Isle, 60 Disks, Joys, PP's, etc., VB 1300 DM. Tel. 07164/4622

Verkaufe: Chaos Engine, HistoryLine, Legend of Kyrandia, The Greatest, etc., Preise von 20-45 DM. Liste am Telefon: 06782/7840, Jörg verlangen

---

Verkaufe Final Blow, Centerbase, Conquestador je 25,-, Epic, Realms, G. P. Circuits je 30,-, Power Play Sonderheft 2 - Die besten Spiele 1990 20,-. Tel. 04361/1365

Action Replay MK. III f. A500 69 DM. Th. Dietz, Steinfurther Str. 21, O-4440 Wolfen

---

Mega-Angebot: Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 20 Originalspiele (alles Hits), 3 Grafikprogramme, alles in bestem Zustand, Preis VB. Tel. 08121/2320

Zu verk.: Amiga 500, 2 Floppies, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 1 MB, 4 Bücher, 60 Disketten. Tel. 00352/512346, nur abends anrufen, Steve, günstiger Preis

---

Verk. Bundesl. M. PRO + Tordiskette 2, Legend of Kyrandia, Bird of Prey. und Epic, alles Spiele mit Sicherheitskopien. Tel. 05251/61345, fragt nach Uwe, ab 14 Uhr

---

A2000 C, Stereo-Farbmonitor, 2 Competition pro Sticks, Midi + Interface Professional, Games, 2 Laufwerke für 1200 DM. Tel. 02292/3789 (Darko)

Verk. A500, 1 MB, Colormon., ext. Floppy, Lightpen, 2 Joysticks, div. Bücher u. Software, ca. 50 Disks, 2 Diskboxen, engl. Lernsoft, Abdeckhaube, günstig bei Dennis. Tel. 02174/38416

Verk. A500 + 1084 + 2. LW + 1 MB + Kick 2.0 + Bootselector + 2 Mäuse + 2 Joysticks + Verlängerung + 40 Disketten, alles Topzustand, gepflegt, 850,- DM. Tel. 0571/7100039

Verk. orig. Beast 2, 20 DM, Black Crypt, 40 DM, Terminator 2, 15 DM, Starflight 2, 15 DM. Frank Hübner, Franziskanerhöhe 9, 4300 Essen 1, Tel. 0201/285070 (nur Selbstabholer)

Suche sehr günstigen Amiga 500. Tel. 0561/470318, Tobias

Tausche 1869, Indy 4, Drakkhen, Bloodwych, Zak McKracken gegen Defender of the Crown, KGB, Jonathan, Komplettlösung zu B.A.T.1 Bianca Schmitt, Talstr. 9, 8609 Bischberg

---

A500 im PC-Gehäuse, 2,5 MB, Festpl. 52 MB, 2 LW, 15 Originalgames, Farbmonitor, TV-Tuner, ca. 120 Disketten, 4 Joysticks für 1500 DM. Tel. 0209/73524

Verk. o. tausche folgende orig. Amiga-Spiele gegen PC-Spiele: Indy 4, WC, 1869, X-Wing PC u.a. Christopher Erb, Sonnenbergerstr. 10, 6204 Traunstein-Wehen, ab 19 Uhr, Tel. 06128/8178

Hey, Computerfreaks! Habe Restposten: PGA Tour Golf, Great Courts 2, Police Quest, usw. zu einem Spottpreis - Systemwechsel. Michi Zibbar, Oberfeld 85, 8130 Starnberg

---

Verkaufe über 600 Amiga PD-Disks, Stück nur 2,- DM, Spiele, Demos, Anwender. Liste gegen 3,- DM in Briefmarken bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

---

Verk. gut erhalt. A1000, 1 MB, RGB-Kabel, Joystick, Literatur, 2. LW, Mouse, wg. Systemaufgabe günstig abzugeben, Preis VB. Tel. 09405/2644, Björn

---

PD-Demos, Diskmags, Sounddisk aber only new Stuff! 100 % legal, keine Raubkopien. Liste für 2,- DM Rückporto. R. Kairies, Lönsring 15, 2105 Seevetal 2

Verkaufe Amiga 500, 3 MB RAM, 20 MB HD, Farbmonitor, zweites Laufwerk, 2 Joysticks und 10 Originalspiele für 1200 DM. Täglich ab 16 Uhr erreichbar. Tel. 07032/4694

Suche Codes für Maniac Mansion. Habe meine Sektionen verloren! Zahle 10 DM. Tel. 04873/1426 oder schreibt an: Björn Jepsen, Itzehoer Str. 20a, 2356 Aukrug-Innien

---

Superbillig! Verkaufe Orig.-Software zu supergünstigen Preisen. W. Koch, Zur Schule 8, 3570 Stadtallendorf 2

Verk. Lemmings, Powermonger, Pirates, Sim Ant für zus. 120,- DM oder tausche gegen C64 m. Floppy u. Datas. Tel. 02761/64320 (Michael)

Verk. Spezial Forces, Battle Isle u. Ishido für zus. 100,- DM oder tausche gegen C64 mit Floppy u. Datas. Tel. 02761/64320 (Michael)

Amiga Orig. Indy 4 (50 DM), Gods (35 DM), Elvira 1 (20 DM), Powermonger (15 DM) zu verkaufen. Stefan Schwarzbach, Fr.-Wolf-Str. 19, O-8600 Bautzen, Tel. 03591/23476

Verk. Amiga Orig. Indiana Jones IV 50 DM, Wing Commander 50 DM, BC Kid 30 DM. Tel. 06202/78476

Verk. A2000, 2 LW 3,5, 1084S Mon., 2 Joyst. + BMP (UPD. + Editor), Castles, Imperium und Civilization wg. Systemwechsel, nur 850,- DM. Tel. 0203/370997, ab 18.00 Uhr

---

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084, Drucker Star LC 24-10, über 30 Originale, Joysticks etc., für 1099 DM. Tel. 05246/81969, nach Tim fragen!

A2000, 1 MB, 2 x 3,5 LW, Videomonitor, 3 Joys, sehr viele Anwender + Spiele (ca. 380 Disks), 2 J. "Amiga" + viele Bücher, VB 1100 DM. Dr. med. P. Waloszyk, Lavsigkerstr. 22, O-4503 Dessau

---

A500, 1 MB, 2 Joysticks, Abdeckhaube, >100 Disketten, 2 Diskboxen, neue Maus + Pad, Drucker. Notverk. wg. Systemwechsel, kompl. nur 700 DM, top Zustand Tel. 03991/2678

Verk. Leonheart, Pacmania, Demomaker, Amiga-Karate, Rockfort (Boulder Dash), Chruncher Factory (Pac-Man), usw. Tel. 06581/4081

Suche englische Version von Dragon Wars als original. Tausche gegen Ultima 6 oder gegen Geld. Tel. 05242/44478

Verk. Amiga 500 mit Speichererweiterung, 150 Disketten, Drucker, Joysticks, zweites Diskettenlaufwerk und viele Lösungen. Gut beieinander, 1 Jahr alt, Tel. CH 045/213048

Verkaufe: Amiga 500 + Monitor + Drucker + 2. LW + Speichererw. + Action Replay MR3 + 2 teure Joyst. + Orig.-Spiele VHB 1200 DM. S. Forkert, Bischofswerder Str. 80, O-8060 Dresden

---

Verkaufe 24 Amiga-Joker-Hefte für 60 DM! Ruft an unter Tel. 05208/7652, ab 20 Uhr. Nach Jan fragen

---

Verk. weg. Systemaufgabe 1 Jahr alten A500, 2 MB RAM-Card, 2. Laufwerk, TV-Modulator, 1 Joystick, 1 Mouse, Leerdisks u. Diskbox, NP 1200 DM f. 700 DM. Tel. 08784/639

Verk. Amiga 2000, Mon., 80 MB HD, 5,25 Laufw., ca. 300 Disks, Bücher, Zeitschriften, Spiele, etc., komp. 1700 DM, auf Wunsch Star-Drucker, Modem. Tel. 05121/63464

Verkaufe Amiga 500, 3 MB RAM, 20 MB HD, Farbmonitor, zweites Laufwerk, 2 Joysticks und 10 Originalspiele für 1200 DM. Täglich ab 16 Uhr erreichbar. Tel. 07032/4694

Suche günstig Amiga (500-1200) mit Zubehör (aber ohne Drucker und Monitor), 100 % o.k. Tel. 07044/8271

MS-DOS

Ultima Underworld 2, Samurai, Lemmings 2, Der Patrizier, Populous 2, Wing Commander 2, Silent Service 2, X-Wing, King's Quest 6, je 50 DM, weitere a. A., Tel. 0611/428940

PC-Software zu vergeben, ruft mich doch einfach unter der Tel.-Nr. 0222/323089 an und fragt nach Christian oder Markus

---

Indiana Jones 4, Nightbreed, Falcon 3.0, History Line, Space Quest 5, Strike Commander, Oil Imperium, Wizardry 7, 1869, je 50 DM, weitere a. A. Tel. 0611/428940

Verk. orig. Disketten GS2000, F15 III, Red Baron + Mission Disk, Planets Edges, Epic, Stück 50,- DM, Tel. 07446/3179

Verk. Airbus 320 u. The Incredible Machine original, suche Sound Blaster 16 dt. o. Sound Blaster pro Standard dt., alles an Maik Hohlfeld, Tel. 03529/512922

Tausche Amiga mit 45 Orig., Festplatte, Monitor, 3. Laufw., Drucker, 2 Mäusen, 3 Joys., geg, PC 386, verkaufe auch auf VB, Tel. 089/4391639 (Lucas), ab 18 Uhr

---

Summer + Winter Challenge, Sherlock Holmes dt., Incred. Machine, Millennium 2.2 dt., Midwinter 2 dt., Team Suzuki, Titus The Fox, Preise von 40-60 DM, Tel. 09003/2044, 17 Uhr

---

Suche gut erhaltenen PC 386/DX-33 mit Monitor, Tastatur, Laufwerk 3 1/2 + 5 1/4 evtl. Maus, Soundblaster, günstig zu kaufen, evtl. Wertausgleich durch SNES + 2 Spiele, René Angermann, Strandstr. 5/TN, 2300 Kiel 17

PC-Originale: Wizardry 7 47 DM, Kings Quest V, Links Golf Sim. Ultima IV je 27 DM, Starflight II 10 DM, Altmann, Dekan-Simburger-Str. 13, 8300 Ergolding, Tel. 0871/74243

---

2 Gigabyte on new Soft, 3 Highspeed Ports, SDI, FIDO, Seven and Many More Networks, Nice Users, Helping Sysops, Extasy-Illusions, 2 More, Tel. 030/3412912 HST2V32bis Support

---

Habe neueste Software für den PC! Interesse? Wenn ja, fordert Gratisliste an: V. Dogan, Dorfgüller Str. 57, 6301 Pohlheim-Garbenteich

---

Verkaufe Orig.: F15 3, TF1942, B17, F117, Aces o.t. Pac., Space Max, Sp. Forces, Comanche, Birds o. Prey, GS 2000 Scen., Harrier Jump Jet, SS 2, jedes Game 55 DM, Tel. 07123/71108 Bernd

---

Verk. Orig., alle mit Kompl.-Lös. Wizardry 7 dt. 65 DM, Underworld 2 60 DM, Darkseed 50 DM, Lure of the Temptress 45 DM, Tel. 9-19 Uhr, 07021/6711

Verk. für 5,25: Populous dt. 20,-, Indy 3 dt. 30,-, Heart of China dt. 30,-, Coman dt. 20,-, F15 II dt. 30,-, ruft an bei Danny, Tel. 089/3101842, ab 18 Uhr

---

Spiele zu verk., Originale: Falcon 3.0, Swotl, Gunship, Retaliator, Aircombat, F14-Tomcat; Preis: VB DM 50,-, Tel. 08022/1284, 8180 Tegernsee

---

Hilfe! Suche Kyrandia, Monkey 2, Sherlock (35/40,- kptl. dt. 3,5") sowie Lösungstips zu Cad./Monkey 1, Tel. 0731/53663 Kaufmann A., Weinbergweg 182, 7900 Ulm/Do.

Tausche Space Quest 5 deutsch original Disketten u. Packung gegen: Eco Quest 2 oder Rex Nebular dt. oder gegen 75 DM, Tel. 08272/4613 von 18 Uhr an (Daniel K.)

Verk. Underworld 2, Inca, Task Force, DSA, Lemmings 2, F15S3, MM3, Dune, Formula One, F117A, Gods, History Line, Alone i. Dark, je 35-45 DM, morgens Tel. 06733/1891 (Oliver)

Verk./tausche: TF 1942, U7, Patr., UW 2, Savage Emp., Simearth, Comanche, Strike Com., JF 2, suche: Inca (CD), Simulationen, Rollenspiele, Actionspiele, Tel. 09123/5482 Christian

---

PC-Orig.: Space Quest V 70 DM (DV), Sporting Gold 50 DM, FB-Translator 4.0 70 DM, PC-Joystick-Karte Lindy + Joystick 90 DM, Tel. 09008/778 Christian

---

Verk. 286er AT, 16 MHz, 30 MByte, 1 MByte RAM, 3,5" und 5,25" Laufwerke, VBA-Monochrommon.-Game-Card, Joystick, DOS 5.0, Works 2.0, Powerbasic, 800 DM VHB, Tel. 04342/84569

Verkaufe Quicktel Faxmodem 9600 B+S. Senden und Empfangen mit Software (Quicklink 2); 250,- DM

Verkaufe: Silent Service 2 (45 DM), BMP 2 (50), X-Wing (50 DM), Sim City + Populous Pack (40 DM), Oliver Rehbein, Tel. 02351/26368

Verkaufe ATI Graphics Ultra Pro OEM 2 MB Grafikkarte neu für VB 700,- DM, Monkey Island 2 dt. 40,-, W. C. für 35,- Bandit Kings of ... 35,- DM, Tel. 040/5386176

Biete orig. PC-Games, z.B. Strike Commander, X-Wing, Gunship 2000, Red Baron, Secret Weapons of the Luftwaffe usw., pro Game ab 30 DM, Tel. 05978/349

Verkaufe div. Spiele, z.B. Strike C., X-Wing, Wizdr. 7 dt., u.v.a. je 20 DM, Info Bollinger, Hubertusstr. 40 B, O-1130 Berlin

---

Suche und tausche PD/SW aller Art, Tel. 0471/49617, ab 20 h

Verk. 386DX, 25 MHz, 2 MB RAM, 100 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, VGA-Karte, VGA-Monitor, DOS 5.0 und 4 Spiele für VB 2250,- DM, Tel 08161/92461 (Martin)

Verk. original DKK 60 DM, Sim Ant 60 DM, Supermacy 30 DM, suche G. Courts 2, F. 1G. P., tausche auch, Tel. 0203/706958

Wahnsinn! Jedes Game für 40,-: UW1, EOB2, MM3, MM4, Captire, D-Gen, Prophecy of the Shadow, Elvira 2, ASM-Collection ... Tel. 09521/64744, auch Anrufbeantw.

---

2 Gigabyte on new soft, 3 Highspeed Ports. SDI, FIDO, Seven and Many More Networks, Extasy-Illusions & More, WHQ of the Lostboys, Tel. 030/3412912 HST2V32bis

---

CD-ROM-Besitzer aufgepaßt! Verkaufe das Programm CD-Speedway! Eine Software, die das CD-ROM-Laufwerk bis 1000 % schneller macht! Brandneu! Nur 30 DM, Tel. 06032/84774

Verkaufe das Super Programm MCS Stereo, das komplette Sound-Software-Programm für Ihre PCs mit super CD-Player! Neu 250 DM für nur 120 DM, Tel. 06032/84774

Verkaufe Sim Earth DM 55,-; Winzer, Black Gold je DM 35,-, Tel. 0203/782978, ab 18 Uhr

---

Verkaufe: Alte + neue PC-Software. Schreibt an: Marcel, P. O. Box 365, 6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

MS-Mouse "Wallkie", 80 weltweit, Handarbeit, Designer-Outfit, (für Sammler): MS-DOS 5.0 deutsch (5,25 Zoll): M1, 3D C.-Kit (Atari ST): Tel. 05054/1331 (ab 14.30 Uhr)

Tausche DSA, ATrain dt., Battle Isle + Data, u.a., suche History Line, Unch. Waters, Pop 2, EOB 2 + 3, Strategie + Rollenspiele, nur Orig., T. Schlottke, Altenwoog 31, 6750 Kaiserslautern

---

Tausche orig. Spiele: A-Train, Pirates, Ishido, Indy Action, suche Civilization History Line, Falcon 3.0, Global Conq., Tel. 0721/684310 Andreas

---

Tausche Terminator 2029 Commanche Indy 4, Wizardry 7, Sp. Forces F 15 III, Task Force Aces, Siege A-Train, Alohe i. t. Dark, EOB2, Sherlock HL 14-18, Red Baron, Black Gol., Tel. 0911/5818543

Tausche Gate to Savage Frowtier (dt.), Rise of Dragon, Patrizier, Mad-TV (alle dt.), suche gute Rollenspiele oder Dune 2, Tel. 06021/98946

Tausche X-Wing, Atac, MP Jump Jet Harrier, suche Stunt Island, Car and Driver oder Aces of Pacific, Tel. 06021/98946

Wonderland

Telefon 09 11 / 83 69 74
Fax 09 11 / 83 69 61

Computerspiele:	Amiga	PC
Abandoned Places 2	62.--	81.--
Airbus A 320 Amerika	87.--	87.--
Arabian Nights	62.--	-
ATAC	67.--	-
Battle Isle Datadisk 2	43.--	-
Beavers	49.--	-
Combat Air Patrol	62.--	-
Cyper Race	-	81.--
Dark Queen of Krynn	-	81.--
Desert Strike	56.--	-
Ely Harder	62.--	-
Eye of the Beholder 3	-	69.--
Ely Harder	62.--	-
Freddy Pharkas	-	69.--
Hired Guns	65.--	81.--
Island of Dr. Brain	-	62.--
Goal	56.--	-
Personal Write	54.--	-
Reach for the Skies	-	56.--
Sindicate	62.--	81.--
Space Hulk	79.--	87.--
St. Thomas	69.--	81.--
Strike Commander	-	87.--
Strike Commander Speech Pack	-	36.--
Traps "n" Treasures	62.--	-
Veil of Darkness	-	81.--
Wing Commander	41.--	-
Whale's Voyage	62.--	74.--
Walker	62.--	-
Amiga 1200 / 4000		
Ishar	62.--	-
Transarctica	56.--	-
Trolls	59.--	-
Whale's Voyage	62.--	-
CD Rom 8:	-	-
The 7th Guest	149.--	-
Oki Leserdrucker OL 400 E		999.--
GVP G - Force 030/25/0/1		979.--
GVP G - Force 030/25/25		1099.--
GVP G - Force 030/40/40/4		1479.--
Turbokarte A 2630 2 MB		549.--

Preisirrtum, Druckfehler,
Liefermöglichkeitenvorbehalten!
Versand zuzügl. 8.50 DM! Kein Laden!
Nur Versand - aber Abholung möglich.
Alexander Krüger Altenfurter Str. 65,
8500 Nürnberg 50

Verk. M. Island, Leg. Kyrandia, Indy 4, Alone in the Dark, Curse of Enchantia, je 60,- DM, Tel. 07552/6344

Verk. 386-33 MHz, 130 MB HD, Tower, 4 MB RAM, VGA-Karte-Monitor, Soundblaster, Software, 2 LW, VB 2950,-, Tel. 07402/8758, ab 16 Uhr

Tausche 1869, Der Patrizier, Sim City, Mad-TV, North and South, u.a., schreibt mit Liste an: Jens Schaper, Südstr. 15, 3354 Dassel

Verk. orig.: History Line 50 DM, Ultima Underworld 2 50 DM, Kyrandia 40 DM, Wizardry 7 45 DM, Tel. 07034/20119

Verkaufe 286er/16, 40 MB Festplatte, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, Suga-Karte + Monitor, Maus, Soundkarte und Sim Earth (orig.) 1300 DM, ab 17 Uhr, Tel. 04176/7767 — Dirk verlangen

Verkaufe: HL 14-18, Manchester United Euro Cadaver, Great Courts 2, Star Trek 25 th, BMP, Comp Pro Star + Game Card 45 DM, suche U. Underworld 2, Tel. 089/3101509

Verk./tausche orig.: Indy 4, Goblins II, Monkey Isl. I + II, Sherlock Holmes, Manch. United Europe, Winter Challenge, etc., Tel. 06120/8817 od. 7270

PC-Originale: Airbus A320 50,- DM, Designer für Flight 4 60,- DM, 4 x 4 Sports Driving 40,- DM, Wonderland 50,- DM, Comanche engl. V. 60,- DM, u.a., ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Kaufe 5,25", dt. Version: Indy 4, Laura Bow II, Sim Ant, Epic, Gobliins 2, biete 45 DM, Oliver, Tel. 09672/4173

Verkaufe (Originale): Indy 4, Railroad Tycoon (dt.), für je 50 DM und Ultima 6 für 25 DM, Tel. 08331/2509, ab 18 h

Originalspiele für IBM PC & Compatible, Comanche, 60 DM, Larry 5, Heart of China, Chessmaster 3000, History Line 1914-1918, je 50 DM, Tel. 05101/5196 (René)

Verkaufe od. tausche: X-Wing, Ultima 7 II sowie DSA (Amiga-Version) und Zelda 3 (SNES), Tel. 09762/1253, nur am Wochenende! Christian verlangen!

Biete: Swotl + Miss., Finest H., JF2, EOB 1, 688, Hard Nova, Penzer B., Imperium, WC 1 + SM je 30,-/60,- DM, suche: V4V Wel. Luki u. CD ROM-Games, Tel. 09324/3551

Verkaufe "Video Blaster Plus" (Movie Blaster) — Star Trek — Paket für nur 480,- DM, Tel. 07066/2401, Michael

Verk. 286'er PC: 5 1/4, 3 1/2, 20 MB, VGA, DOS 5.0, 15 MHz, Preis VB, Tel. 0228/32428, ab 19.30 Uhr

Verk. Task Force 1942 dA u. Star Trek 25th Ann. dA für je 45 DM (alles Orig.), Tel. 02683/31791, ab 18.30 Uhr, Sebastian

Verkaufe X-Wing (dt. Handbücher), sehr gut erhalten, 75 DM (ohne Porto); Manhunter 1, 20 DM; Roger Rabbit + California Games 1, 15 DM; Tel. 07542/4896

Verkaufe Stunt Island (deutsch) für 50 DM und King's Quest 6 (engl.) für 40 DM, bitte von 13.00-19.00 u. bei Thomas, Tel. 0711/5301422 melden

Suche (nur Original) "Fate-Gates of Drawn", Herst. Reline, für 486er MS-DOS, ohne Softwarefehler mit problemlosem Lauf, biete DM 150,-, Tel. 089/507590

Verk. orig. Eye of Beholder I + II sowie Monkey Island II 20 je 50 DM, suche Pirates für 25 DM, Tel. 0711/573267

Soundkarte: Adlib komp., IIFM 60,-, CD-ROM wie Monkey Island, King Quest, Space Quest, Loom, Wing Comm, Chess Master etc., 79,- je CD, Tel. 07154/180437 abends

Verk. Harrier Jump Jet, Indy IV, History Line, suche: Car & Driver, Xenobots, X-Wing, F-15 III, Jonathan, Birds of Prey, Strike Commander, CD-ROM-Spiele ab 18.00 Uhr, Tel. 04161/52187

Verk. Gunship 2000, Planets EDGE, Campaign, original Disketten, alle zusammen 135,- DM, Tel. 07446/1352

Verk. orig. Verp. Multimedia Upgrade Kit mit CD-ROM-Laufwerk, Sound Blaster Pro, Midi Kit, Windows 3.0 u. Software, 980 DM, ab 18 h, Tel. 02233/73876

Verk. orig. Spiele: Patrizier 50 DM, Indy 3 VGA 40 DM, Mad-TV 40 DM, Championship Ma. 50 DM, Logical 30 DM, Trans W. 25 DM o. tausche gg. PSA, 5Q5, Ultima 7, Hannibal, Tel. 04182/7496

Suche Tauschpartner für den PC (3,5), schickt Eure Listen an: Peter Laube, Sackgasse 3, 3583 Wabern 5, Germany

Verkaufe Might and Magic 1, Preis nach Vereinbarung, bitte melden, Tel. 02131/102830

Verkaufe orig.: Space Quest 4 dt., MM3 dt., Indy 4 dt., Swotl mit P80, P38, He162 dt. Anl., Elite Plus, Gunship 2000, Ultima 7, Black Gate, Stc. 40 bis 50 DM, ab 18 Uhr, Tel. 08343/1323

Verkaufe X-Wing, original verpackt, VB 80 DM, suche alte SSI-Originale für PC, Dirk Bastek, Tel. 069/546693, ab 17 Uhr

— Austria — Verkaufe PD-Shareware für OS/2 MS-DOS, Windows und Soundblaster! Liste auf Diskette anfordern bei C. Capelnik, Gonowetz 7, A-9143 St. Michael

Verkaufe Aquarius T-Bird 386SX komplett wie in der Anzeige aber mit 5 MB RAM und 4 Originalspielen, täglich ab 16 Uhr erreichbar, Tel. 07032/34694

Verkaufe Aquarius T-Bird 386SX komplett wie in der Anzeige aber mit 5 MB RAM und 4 Originalspielen, täglich ab 16 Uhr erreichbar, Tel. 07032/34694

Verk. Sim Earth 55 DM, SPY us SPY & Loops je 20 DM, alle 3 Spiele zusammen 85 DM, Tel. 0201/738486, ab 16 h

Verk. orig. SQ5 für VB 60 DM oder tausche gg. B-17, Quest for Glory 3 oder QFG1, Tel. 06142/59462

Soundblaster PD-Soft (15 x 5,25" HD-Disk) für 30 DM (inkl. Porto), Thorsten Waldermann, zur Licht 13, 4176 Sonsbeck

Verk. Mad-TV 50 DM, Macs Opera 30 DM, Bücher Larry Story (1-3), Space Quest Story (1-4), Kings Quest Saga (1-4) je 10 DM, Tel. 07134/4510

Verk. orig. Ultima 6 + 7, Indy 4, EOB 2, Monkey 2, MM3, Larry 5, SQ4, PQ3, KQ5, Battle Isle, Red Baron, Swotl, Falcon 3, WC1 + 2, Sim Ant + Earth, EIV. 2, neuw., 30 DM + Porto, Tel. 07121/240621

Verk.: Monkey 2, dt. + engl., Epic, 1869 dt., suche: Indy 4 dt., Populous 2, Task Force, Tel. 06556/7330, ab 18.00 Uhr

Verk. IBM-komp. 386SX 16 MHz PC, 1 MB RAM, 40 MB HD, VGA-Karte + Monitor, Mouse, Software, VB laß mit mir reden, T. 08856/4648

Tausche X-Wing, Links 386-Pro, Eternam, Indy 3 + 4, Joe + Mac, First Samurai, RAM-Part, suche the Summoning, Terminator 2029, Amazon, Xenobots, Tel. 08039/4615

PC orig. TF 1942, Burning Steel, Alone in the Dark, MM3, Amberstar (beide mit Komplettlösung), Legend of Faerghail, Bards Tale III, Gunboat, Preise zw. 20-65 DM, Tel. 0951/420137

Verk. BI + Data 1 (60 DM), HL (55 DM), A-Train, Mad-TV (50 DM), Harpoon, Buck Roger 2, Bat 1 (40 DM), Tel. 0941/84767 (Peter)

Verkaufe für CD-ROM-PC WCI und WC II, beide Deluxe Edition (Missions I u. II usw.) für je 90 DM und zusammen 160 DM, Tel. 034206/78259, nach 17 Uhr, Thomas

Verk. 60 originale PC-Spiele (NP ca. 5000 DM) für nur 1100 DM, Tel. 09082/1588

Verk., tausche Pop 2, WC2 + Speech, Aces o. t. Pacific, Underworld, TF 1942, u.v.a., suche alles Gute! Angeb. u. Anfr. an A. Gehlhaar, Gartenstr. 30, O-4601 Globig

Verk. Sammlung Fantastik Worlds für PC (Pirates Wonderland) 50 DM, Battle Isle Data Disk 1 für Amiga 75 DM, 100 % o.k., Tel. 0228/430270, ab 18 h

Verkaufe orig. Monkey Island 2, Indiana Jones 4, X-Wing, Alone in the Dark, SQ4, suche: Comanche, Strike Commander, M. Wilke, Tel. 089/8344377 abends, ab 20 h

Verk. 386DX-33 MHz, 4 MB RAM, 2 HD-LW, 120 MB Festplatte, SVGA-Karte, DOS 5.0, Mouse für nur VB 2222 DM, alles 1 Jahr alt + 100 % o.k.! Tel. 08841/8816

Hilfe! Links 386 Pro Diskette 3 Datenfehler, wer überläßt mir seine Disk kurzfristig gegen Rückgabe + 20,- DM? Tel. 09732/6693, nur Wochenende

Verk. orig. Might & Magic 4 39 DM, Dune 2 39 DM, DSA 40 DM, tausche gegen / suche Warlords, Tel. 08761/4442 (Stefan)

Verkaufe/kaufe PC-Games — nur Originale — habe Indy IV dtsch.; M1-Tankplatoon; Links 386 Pro; suche 1869; Patrizier, Sens. Soccer, Tel. 09732/6693 — nur Wochenende —

Tausche Wing Com. 1 + 2, X-Wing, F15 II, Epic, kpl. mit dt. Anl., Populous 2, Dune 2, Indy 3 + 4, kpl. dt. gegen Nora 9, Secret Weapens of Luftwaffe, Aces of Pac, ab 18 Uhr, Tel. 09371/69856

DSA, HL 14-18, A-Train, Rail. Tycoon, Elvira 2, Tunnels + Trolls, Lemmings 2, Inca, u.a. zu verkaufen o. Tausch gg. EOB 3, Links 386, Pinball Dreams, Tel. 02622/7830

Verk. od. tausche Sherlock Holmes, orig. 60 DM od. geg. Space Q IV o. V o. Incred. Mach., PC-Netzteil 200 W neu 90 DM, Tel. 0821/993219 Willi

Powerpaket: 386/33 MHz, 4 MB RAM, Festplatte (17 ms), 64 KB Cache, SVGA-Monitor, VGA-Grafikkarte, PC-Symphony-Soundkarte, Joystickkarte, MS-DOS 4, 05, o. Tel. 06422/3740

Verkaufe je 45,- (PC 3,5"): Indy 4, Aces of the Pacific, Swotl, B52, Silent Service II, Wing Commander II, Enterprise 25, Heiko Ehrhardt, Tel. 06473/3340

Verk. Space Quest 5, Ultima Underworld 2, Wing-Commander-Ed. für je 50,- DM, Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern, Tel. 05223/73490

Siege, Wonderland, Supremacy, Joe Montana je 45 DM, Revelation, Atomino, POC, Transworld, Lord of Rings, Summer Challenge je 30 DM + Porto + NN, ab 17 Uhr, Tel. 07525/60417 Dominic

Verk. Darklands 65 DM, Rex Nebular 60 DM, SQ5 60 DM, Kyrandia 60 DM, 3D Kit 50 DM; Betrayn of Krondor 65 DM, Wizardry 7 65 DM; Martian Dreams 50 DM, u.a., Tel. 0621/577364, Denis

Swotl, HOC, Monkey 2, Pop + Zusatzdisk, Indy 3, Rise of Dragon, Caw, Task Force, Midwinter 1, EOB 1, MUDS, SS2, Lemmings, Elite 7 je 45 DM + Porto + NN, ab 17 Uhr, Tel. 07525/60417, Dominic

Verkaufe: Formula One Grand Prix, Task Force für je 70 DM; History Line, Ancient Art of War für je 60 DM, Forge of Virtue, Swotl Missiondisk P-38 für je 20 DM, Tel. 04292/2949

Tausche: Simant, Task Force, Kyrandia, Heart of China, Finest Hour, Crash Course, 1869, suche: History Line, Special Forces, KQ6 dt. Ancient Art of War, Tel. 0661/34480, 18 h

Tausche: Rise of the Dragon, Ecoquest, usw. Suche: Alone in the Dark, Darklands MM4, Ween, L. of. Longlow, Robocop 3, Dune 1, u.a. Rollenspiele, Tel. 08424/1550, ab 18 Uhr

Streamer zur Datensicherung, inkl. 120-MB-Kassette, neu, für 100 Mark per Nachnahme oder an Selbstabholer zu verkaufen, Tel. 02173/73186, ab 13 Uhr

Suche Quest for Glory I in EGA, Tel. 0208/25387, 15.00-18.00 Uhr

IBM PS 1 386/25 MHz, 40 MB Festpl., VGA Mon., 3,5 Disk, Maus, 1 1/2 Jahre alt, inkl. Super Software, 1200,- DM, Tel. 06171/651812

Verkaufe original PC-Spiele: Task Force 1942 (dtsch, HB) DM 50,-; Champions of Krynn DM 35,-, Timm Kranz, Tel. 06042/2175

Tausch od. Verk. PQ3, Laura Bow 2, Humans, Indy 4, Elf, RAM-Part, Risky Woods, Crisis in Kremlin, Monkey 2 u.a., Hi Arens, Tel. 08193/6496

Verkaufe orig. Summoning (80 DM), GEM'X (30 DM), Risky Woods (70 DM), auch Tausch (gegen Patrizier, Elf, First Samurai, 1869, Commander Keen V + VI oder Maniac Mansion), Tel. 07272/5557

Verk. X-Wing, Elysium, Castles 1 + 2, Battle Isle, Hist. Li., Erb. D. Tro., Mon. Isl. 2, Realms, Pharao, Simant, Mad-TV, Civili., Pla. Edg., Spec. Forces, z. Preis 20-50 DM; Tel. 0941/892150

Verk. Indy 4, Gobliins 2, Quest for Glory 3 und Lemmings 1 zu je 40 DM, zusammen für 100 DM, Tel. 05176/8681

Verk. F-117A, Atac, F-15.2, Mega Fortres, Jagt a. d. roten Oktober, Flight of the Intruder, Chuck Yeager Flugsim., Battle Chess 1 + 2, Swotl, Abrams Battle Tank, Tel. 0161/6215991

Tausche: X-Wing, Aces, TF 1942, WC 1 + 2, Inca, C&D, Monkey, Comanche. Suche: Falcon 3, Indy 4, B17, Dogfight, Harrier, S. Service 2, Links, HOC, W. G. Hockey 3, K. o. t. Sky, Tel. 07502/7264

Verk. Originale: Wizardry 7 60,-, Ultima 6 25,-, Rise of the Dragon (EGA) 25,-, Swotl 50,-, CMS-Chipset für Soundblaster 1.5 & 2.0 15,-, Tel. 0711/6071956

Verk. Grand Prix Unlimited, SQ 4 dt., Sherl. Holmes dt., Enchantia, Kyrandia, Godfather 30-50 DM, Mig 29 5,- DM, Stick Comp. Pro Star PC 50,-, Tel. 03461/212594

Orig. Sherlock Holmes, The Legend of Kyrandia, The Incredible Machine, Rise of the Dragon, Siege, Empire Deluxe, alles 30-50 DM, Tel. 040/5221362 (Karsten)

Verk. Adlib-Karte (50,- DM), Ultima 6, Champions of Krynn (beide 40,- DM), evtl. Tausch, Tel. 09973/4753 (Bernhard)

Verk. Soundblaster/Audioblaster 4 mit Registrierkarte, deutsche Version, mit Philips Mikrofon für DM 299 statt DM 477, Tel. 06128/72102, ab 14 Uhr

Verk. Orig.: Sherlock Holmes, Comanche, Atac, History Line, je 50 DM + Porto, Th. Breitbach, Tel. 06104/67777

Verk. Ultima 7, Loom CD-ROM je 60 DM, Cadaver 30 DM, Framework 4 300 DM, Master-System + 1 Spiel 100 DM, alle Preise VB, Tel. 05322/50517

Zu kaufen gesucht: Die Ralf Glau Edition, Tel. 05203/6391, nur Original!

Atari ST

Verk. ST-Orig. (z.B. Monkey Isl., Lemming, Indy 3 GrAd) Turrican, 3D-C.-K. alle in Top-Zustand, für Liste frank. Rückumschlag an B. Krol, Schloßstr. 69, 4300 Essen 11, Tel. 684452

ST-Games 52 Stück Original + A., alle zu. 400,- DM z.B. Mig. 29, F29, Foti, Elite, Xiphos, Kult, F16 compat, Damodes, tausche auch gegen 4 Super Nintendo Module. Angebote an Klaus Lang, Tannachweg 6, 8972 Sonthofen

Verk. Atari 1040 STF + Farbmonitor SC1224 + Diskettenbox + 60 Disketten + Maus + Joystick + orig. Indy III, Timeblast + Tastaturabdeckung u. diverses Zubehör! Ruft mich an: Tel. 05024/8341

Verk. Atari 520ST + 1 MB 2 LW SW u. F-Monit. + Maus + orig. Textver. Beckertext + Adimens 3.1 plus + LDW powercalc + orig. Spiele (Kaiser, N&S, Falcon I u. II, UMS II, Schach, u.v.m.) 1100,- DM VHB, Tel. 04381/7989

Verk. Atari 1040 ST Verbindungskabel zum Fernsehen + 30 Spiele + gute Software, Mouse + Joystick 850-900 DM, Stephan Fäskorn, Bergstr. 39, O-3702 Benneckenstein

Verk. Atari 1040 STF mit s/w-Mon., TV-Kabel, Joystick, diverse Spiele, z.B. Falcon, Preis VB, Tel. 09405/2644, Björn

Verk. Kings Quest 1-3 je 20 DM, alle 50 DM, Space Quest 1-2 je 20, alle 30 DM, Garfield 10 DM, Atari 6 Spiele Megapack für 20 DM, Star Trek 20 DM, Grab als Bonus, Tel. 0621/574641

Verkaufe (original) Indy 3-Graphic Adventure (komplett in deutsch) für 20 DM (inkl. Portokosten), Tel. 08331/2509, ab 18 h

Verkaufe Atari ST mit Joystick, Maus und über 120 orig. Spiele (Monk. Island, Formula 1) für nur 700,- DM, Peer Boske, Borner Straße 4, O-1093 Berlin, Tel. 030/9223007

Verk. etliche gut erhaltene Originalspiele für den ST, z.B. Civilization, Special Forces, NAM, usw. sowie guterhaltenen Atari 1040 ST-Computer für 500 DM, Tel. 07134/15633

Topgames und PD-Programme zu Spitzenpreisen, Tel. 07753/1475, eine Anfrage lohnt sich!

Leaderboard (Golf) 1 + 2, Hero Turtles, Trivial Pursuit 2, Quizmaster, Great Courts 1, Preise von 15-25 DM, Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr, Arkanoid 2 20 DM

Verkaufe orig. Spiele + Sammlungen für ST, z.B. Pirates, Railroad Tycoon, Monkey, Islands u.v.a. Zuschr. an Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, O-1512 Werder/Havel, Tel. 03327/44933

Suche dringend die Laser-Disk Dragon's Lair u. Space Ace mit Interface + Steuersoftware! Wer hat oder was weiß: 0821/61238 nach Robert fragen!

Superpreis! Verk. Atari STFM 1040, Mon. SM 124, Maus, Joystick, Antennenkabel, 5 orig. Spiele, z.B. Formula 1 GP, Face Off usw., zusammen nur 500 DM, Tel. 06506/565

Verk. Atari 1040 STFM + Farbmon. SC1435 Mouse + Joystick inkl. 27 orig. Spiele, z.B. SimCity, Turtles, Beverly Hils Cop, Lemmings, usw., VHB 1100,-, Tel. 06144/42118, ab 15.00 Uhr

Ständig An- und Verkauf von Originalprogrammen, außerdem sind viele PD-Programme vorhanden, Tel. 07753/1475, eine Anfrage lohnt sich!

Verk. orig. Fire & Ice, Populous 2 je 40 DM, C. Courts 2, Soccer Stars C., Powermonger je 30 DM, Pirates, Manch. United E. je 25 DM, A. Netter, Weiherweg 1, 8090 Reitmehring

Verk. div. Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 12,- und von div. Anbietern zu je DM 7,- Liste bei: Ulf Petersen, Pf. 1103, 2322 Lütjenburg

Verk. ST 1040FM, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Backup-Modul, Maus, 2 Joysticks, komplett 700,- DM, Tel. 09141/6677

Stop! Verk. Atari-ST 1040E und ST-Games: Face off, NAM u.a., alle nur 25,- DM, Casom Claus, Hauptstr. 97, 6780 Pirmasens, Tel. 06331/76039! Beeilt Euch!

Verk. Silent-Service 2, Railroad Tycoon, F19, M1, Starflight, TFH, Mega Traveller 1, Imperium, Turrican, Ultima 4, ROM, Larry 1, Conflict Europe, Tel. 02266/7894, ab 18.00 Uhr, Arne

Kaufe Simulationen & Strategiespiele! Tausch möglich! Listen bitte an Gerstenberger, Postfach 1629 in 7410 Reutlingen, suche z.B. Bl. Manager, F1 GP, Medusa 2, Railr., Tyc.

Verkaufe original ST-Spiele: Amberstar 40,- DM, Populous II 40,- DM, Curse of the Azure Bonds 30,- DM, Tel. 06202/52706

Verk. 1040STFM, 2,5 MB, 32 MB HD, SM124 (Multisyn.), Software + Spiele + Literatur + Zubehör für 900,- DM, Sven Schmidt, Schleswiger Str. 25, O-2760 Schwering, Tel. 0385/466456

Verk. Atari STE m. 2 MB + TOS 2.06 + 14 orig. Games + 2 Joystick + Color Drucker Star LC 10C + 5,25" Laufwerk u. Zubehör kompl. 1150,- DM, auch ei. z. verk., Tel. 09544/2524, ab 18 Uhr

Suche Titel der AD&D-Serie für Atari, kaufe oder tausche gegen aktuelle Spiele, z.B. Populous 2, Special Forces, Rodland, Z-Out, Tel. 02104/52717 Wolfgang

Verk. Atari 1040 STFM, Farbmonitor SC 1224, Maus, Pad und Zubehör, VB 680, Tel. 09405/2800, bitte ab 14 Uhr anrufen!

PC Engine

Verk. PC-Engine RGB, 1 Pad, 10 Spiele, alles in Super-Zustand f. 320,- DM, NP ca. 1000,- DM, Portokosten zahle ich, Tel. 0471/88209, Martin

Verk. Cards u. CDs für 30,- bis 80,-, z.B. Horror-Story (SCD), Rising Sun (US-CD), Final Match Tennis, Casino, Valis 1 (SCD), Zero Wing (CD), usw., Tel. 0209/145978

Verkaufe, kaufe, tausche ständig Module und Konsolen für PC-E, Super-NES, MD, ständig Top-Module, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 07331/41671

Verk. Turbo Duo + 56 Spiele + JP-Adapter + 4 Joypads + 4 Player Adapter + 2 CDs (NP ca. 3500 DM) für 2300 DM (auch Tausch gegen 15 NG-Spiele), Tel. 09082/1588

Verkaufe PC-Engine PAL/RGB + 5 Player Adapter für 260 DM + 12 Spiele (Bonk 2, Aero Blaster, Alien Crash u.a.) 600 DM, auch einzeln z. verk., Tel. 09544/2524, ab 18.00 Uhr

Verk. für Turbo Duo u. PCE: CD: Y 1+2, Darius, Raiden, Lord of Th., Sprigghan 1, Image F.2, M. Jupiter, usw., Cards (jp.): Cyber Bonk, Aero Blaster, usw., Tel. 0231/759829 Thomas

Tausche, kaufe, verk. für Turbo Duo + Neo Geo (suche Super Sidekicks), verkaufe für Super NES u. Mega Drive Spiele ab 50 DM, Tel. 089/4701827

Verk., kaufe, tausche Module + CDs, habe z.B. Devilcrush, 1943, Chuckychan, Gunhed, Splatterhouse, Aeroblaster, Starparodier, usw., Tel. 089/1403732

Verkaufe, kaufe, tausche PC-Engine Cards und CDs (US + JP), habe z.B. Champion Wrestler, Military Commander, Time Cruise, Super Raiden u.a., Tel. 089/8132263, bis 22 h

Lynx

Verkaufe Atari Lynx mit super Spielen für nur VB 500 DM, Tel. 06032/84774

Verk. Electrocop, Zarlov Mercenary, Rygar, Road Blaster, für je 35,-, Tel. 0209/145978

Verk. Lynx II, 4 Spiele, Netzstecker, Auto-Adapter fü 280,- DM, Tel. 06421/51187

Game Boy

Für GB Spielemodul mit 68 Spiele auf 1 Kassette z.B. Dr. Mario, Mario Land, Pacman Spiderman, usw. 310,-, Tel. 07572/1677

Verkaufe GB-Spiele, z.B. Mega Man. 1 und 2, Turtles 1 und 2, Metroid 2, Gargoylen Quest, Double Dragon 2 und Nintendo, World Cup, Michael Furthmeyer, Siedlung 90, 8859 Karlshuld

Verk. GB + Zubehör, 25 Gambes (FF Legend 2, FF Adv., Contra, TNT 2, Castlev., F-1 Sprt.) f. 600-700 DM, evtl. einzeln f. 20-40 DM, Tel. 07191/85398, Mo-Fr 18-22 h, Sa + So ganztags

Verk. 2 GB mit 10 Games: TMHT1, Solar Striker, SML, Radarmission, Hook, Dr. Mario, Golf, Ballonkid, 2 Tetris + Carryingcase + Akku. VB: 400 öS, unter Tel. NÖ-02865/295

Verk. GB mit 13 Spielen, Kopfhörer, Dialogk., Light Max, Game Light für VB 430 DM, Tel. 0208/681728, ab 18 h, Daniel

Verk. Bubble B., Mickeys D. Ch.; Mega Man. I + II, WWF Super Stars I; B. Simpson/Escape; Batman; Double Dragon; alle Spiele 30 DM; alles vollst. u.o.k., ruf doch mal an, Tel. 09621/13359

Verkaufe GB + 18 Spiele + Gamlight + Action Replay, orig. Verp. NP 1500,-, VP 999,- (Spiele z.B.: FFL 1+2, SML 2, Parod, SoH, Tiny T., Hook, Simpsons, RRab), Tel. 07051/40641 (Bertil)

Verk. Game Boy + 4 Topspiele (Final F. Adventure, Pinball, Tetris, Kung Fu Master) komplett mit Tragetasche für nur 150 DM, Tel. 05361/14425

Verkaufe Game Boy mit Tetris für 100 DM, Tennis 40 DM, Blades of Steel 45 DM, Super Mario Land 40 DM, Alleyway 40 DM, Terminator 45 DM, Balloon Kid 40 DM, Tel. 05283/8697

Verkaufe Game Boy + 5 Spiele (z.B. Tennis-F1-Race-usw./ + 4 Spieleradapter für 200 DM, Tel. ab 14.00 06249/2690, Marius, P.S. ohne Link-Kabel u. Kopfhörer

Suche Game Boy + Spiele, auch Modulsammlungen sowie von Neo Geo MD, SM, SNES, NES, GG, Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

50 Game-Boy-Spiele für 390,-, Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr, nur komplett, Tel. 04521/71497

Wahnsinn!! Verk. GB + Netzteil + 7 Spiele, 100% o.k. für 330 DM (NP 600 DM) oder mit 6 Spielen 100% o.k. für 280 DM (NP 530 DM), alles Topspiele, Tel. 06629/6096 und 06629/1740

Verk.: GB, Storage Case, Gürteltasche, aufladbares Batterieset, Turtles 1 + 2, Castlevania 1, Metroid 2, Nemesis, Megaman 1, Parodius für 370 DM, Tel. 04532/21118, Boris

Verk. GB (100,-) 1/2 Jahr alt + mit 15 Spielen (je 40 DM) WWF, SML usw., verk. nur alles zusammen mit Tragetasche für 700,-. Schreibt an Jürgen Schneider, Hauptstr. 24, 8729 Sand a. Main

Verk. GB-Spiele: RC-Pro-Am, Mega M. 2, WWF Supers., Bart Simp., Tennis, Golf, Dr. Mario, F1-Race, für je 32 DM, Tel. 04542/89297

Game-Boy-Spiel-Module zu verkaufen mit je 82 Spielen, z.B. Mario Land, Dr. Mario u. viele andere für 450,- DM, Tel. 0511/3360357, ab 20.00 Uhr

Verkaufe Game Boy mit 9 Spielen für 250 DM (100% o.k.). Tausche außerdem für PC Eye Beholder 2 gegen Spiel DSA, Tel. 06629/6533

Verk. G. Boy + 39 Spiele (Tiny Toons, Ninja Turtles, Dr. Mario, Mickey Mouse, Duck Tales, Track Meet,...) nur komplett für 500 DM, Tel. 0441/302686 (Mathias)

Mega Drive

Verk. und tausche Spiele. Wer leiht mir Spiele? (Zahle Porto + 5-10 DM für 3 Tage), Tel. 09082/1588

Verkauf von günstigen MD-Spielen, kaufe auch Module (nicht unter 13) und Sammlungen, Tel. 05207/7484

Verk. MD-Rollen- u. Adventure-Games. Habe z.B. Y's III, Immortal, Phant. Star II, Gods u.ä., jedes Spiel 50 DM, (außerdem Master Syst.), M. v. Bülow, Birkenstr. 4, 2055 Aumühle

Tausche MD-Games wie: Sonic 2 (dt.) NHLPA Hockey '93 (dt.), Populous (im) Altred Beast dt., suche z.B. World of Illusion, Shinobi 1, 2, Ecco the Dolph, John Madden 92, Tel. 08581/1217

Verkaufe MD (PAL/RGB + 50/60 Hz) + Super Magic Drive + 1 Spiel + 2 Joypads, nur komplett, Tel. 0821/601766, ab 18.00 Uhr, verk. Baseball I + Cyberlip (Neo Geo)

Verkaufe Pro 2 Joypad (mit Dauerfeuer) + Tiny Toons – Buster's Hidden Treasure, das Joypad für 30,- und das Game für 50,-, ab 19.00, Tel. 07165/8974 (Mathias)

Verk. Mega-Drive (RGB) + 4 Monate altes CD-ROM (US-Gerät) mit 8 CDs (z.B. Chuck Rock, Sewer Shark) und 5 Module (z.B. Streets of Page II) für 1100,- DM, Tel. 05322/2317, ab 17 Uhr

Verk. Sega Mega Drive RGB (60 Hz!) mit 2 Joypads und 8 Spielen für 400 DM, Tel. 09289/1351

Verkaufe Uncharted Waters für 100 DM oder tausche gegen Femfire oder Romance o. 3 Kingdoms, Tel. 02253/3760 Stefan

Verkaufe, kaufe, tausche ständig Module und Konsolen für MD, SNES, PC-Eng., ständig Top-Module, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 07331/41671, Gruß an Kurt

Verk.: Wegen Systemwechsel verkaufe ich über 40 Module günstig zwischen 20-60 DM, z.B. Joe Madden, Phantasy Star II + III, habe alles mögliche, Tel. 069/39047708

!Schweiz! Verk. Sega MD (60 Hz) + 2 Pads + 11 Top Spiele (u.a. Th Force 3 + 4/Hockey), CH-Tel. 082/65624

Verkaufe wegen Systemwechsel MD-Spiele: PS II, Shining, D&D je 55 DM, Thunderforce III 30 DM, Powerstick 40 DM, MD 150 DM, alles 300 DM, Tel. 05021/4220 (Karsten)

Tausche Toejam and Earl od. Shining in the Darkness gegen World of Illusion, PGA-Golf, Eco, Quackshot od. andere (nur dt. Version), Tel. 08331/2509 ab 18 h

Verkaufe Mega Drive! Neuwertig! Mit vier Spielen für 450 DM, wenn Interesse besteht, bitte bei Arian melden! Tel. 06131/228783

Suche Mega Drive + Spiele, auch große Modulsammlungen, suche Neo Geo, SNES, GB, GG SM, NES, suche (fast) alles, Tel. 04521/71497, ab 17 Uhr

Tausche Tazmania, Shinning, Warsong, SM62, Toki, Alien Storm, World O. I, suche Road 2, Street S2, EA '93, PGA 2, Mu. Ali, u.a., Tel. 04962/5655 Frank

Tausche Kid C, Shadow D, PH2, Toejam-E, EA H, Sonic 2, Quakshot, Madden 2, suche Alien 3, T. Force 4, Wonderboy 5, Tiny Toon, Rolo, Global Gladiators u.a., Tel. 04962/5675 Jürgen

Tausche MD-Games wie z.B. After Burner 2, Elemental Master, Phantasy Star 2, Alien Storm, World o. I., Rolo. gg. Lemmings, Turtles u. Tiny Toons, Tel. 0581/2345 Dai

Verk. für MD: Biete ca. 45 Stück, z.B. Sonic, Streets, Castle., Shad. Dancer, Chuck Rock, Phantas. II + III und viele andere! Tel. 08809/549 Andi

Sega-Mega-Club! Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg in ganz D.! Gratis-Info bei: SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Verk. Mega Drive mit 4 Spielen, 2 Joypads für 250 DM oder tausche gegen Super Nintendo. Tel. 0201/703883 von 20 h-23 h, Renee

Tausche MD, SNES, GB-Spiele wie: ST. of Rage 2, Mario Kart, Mario Land 2, NHLPA Hockey '93, S. Aleste, Castlevania, Devil Crush, Conners Tennis u.v.m., Tel. 05731/52926

Verk. Tiny Toon 55 DM, Streets of Rage 2 50 DM, John Madden '92 40 DM, World of Illusion 45 DM, Jordan U.S. Biro 40 DM, Toki (JP) 25 DM, S. Dancer (JP) 25 DM, Tel. 06782/7840, Jörg

Verk. MD mit 2 Pads, Scart-Kabel und Japan-Adapter, 9 Spiele (Musha, Sonic 2, Quackshot), alles zusammen VB 555 DM, Norbert, Tel. 06131/582179, ab 19 Uhr

Verk. MD + Pad + Power Stick + Scart-K. + Shining in t. Darkness + Sonic + Castle O. III. + Street of Rage + EA-Hockey + D. Tracey + Joe Montana für 400 DM, Tel. 08178/7239

Verk. MD 2 Pads + Olympic G., Mickey I Bulls vs L., R. of Shinobi, EA-Hockey, J. Madden Football '92! VHB 550 DM! Auch einzeln, Tel. 04149/1512 (Marc 19-21 Uhr)

Verk. für MD World of Illusion, Castle of Illusion, Quackshot, alle 80 DM, Shinobi, Sonic I + II, Golden Axe II, Streets of Rage, für je 75 DM, Space Harrier II f. 60 DM, Tel. 06429/7636

Achtung! Günstige Mega-Drive-Module! Sonic 1, Shining in t. D., beide dt. und Wonderboy 5, Amerik., tausche auch gegen EA-Hockey, Tel. 0431/79601 (Gert)

Stop! Suche Mega Drive mit oder ohne Spiel, ohne ca. 100, mit ca. 150 DM, Angebote an: Matthias Matthes, Ravenbusch 4, 4650 Gelsenkirchen, Tel. 0209/82136, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Konsole für Super Famicon, Tel. 0431/641670

Tausche folgende Spiele: Sonic 1 + 2, W. of Illusion, C. of Illusion, Shinobi 1, Streets of Rage 2, Tiny Toons, Rolo to the Rescue, NHLPA Hockey '93! Telefon: 07152/25542

Tausche MD-Spiele, habe z.Zt. Tazmania, Kid Chameleon, Speedball 2, Sonic 2, Desert Strike, Kings Bounty, Ishido, suche World of Illusion, Longraiser, Tel. 06131/470352

Verk., kaufe, tausche alles für Mega Drive, Super-NES, PC-Engine, Turbo-Duo, Game Boy, Neo Geo, Game Gear, Mak, usw., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche alles für Mega Drive, Super-NES, PC-Engine, Turbo-Duo, Game Boy, Neo Geo, Game Gear, Mak, usw., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe + kaufe MD + SNES-Spiele, große Auswahl, Spiele MD ab DM 25,-, SNES ab 45,- DM, kaufe auch Sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789, Rainer

Tausche, kaufe, verk. für Turbo Duo + Neo Geo (suche Super Sidekicks). Verkaufe für Super-NES u. Mega Drive Spiele ab 50 DM, Tel. 089/4701827

Mega Drive neuwertig, 2 Joypads, Sonic I, F22 usw., DM 350,-, K.-H. Schultze, Bollnäser Str. 3, 3000 Hannover 61, Tel. 0511/587493, ab 17 Uhr

Verkaufe super erhaltenes Sega Mega Drive mit 7 Superspielen, Preis: VHB. Melde Dich bei Jan Priess, Tel. 06151/52267. Melde Dich sofort!

Game Gear

Verkaufe: Game Gear mit TV-Modul und 2 Spiele (Joe Montana Football und Dragon Crystal) + Sega Adapter für 250,-, Tel. 069/39047708

Verkaufe neuwertigen Game Gear + Sonic + AC-Adapter für nur 245 DM. Biete außerdem noch ein unbenutztes Gear-To-Gear-Kabel für 10 DM, Tel. 04162/5302, ruft schnell an

Vk.: Game G. + Shinobi 2, Sonic 2, Batman R., TV Tuner VB: 420,-, SNES dt. + Tiny T., Starw., Fina F., Guy, Bart's N., Adapter VB 420,-, Master S. + 5 Topspiele VB 280,-, Tel. 0941/997301

Verkaufe für GG Columns, Sonic 2, Chuck Rock, AX B., SMGP, Factory P., Out R., Olympic Gold, D. D., Preis nach VB, alles original und neuwert., ruft einfach mal an unter Tel. 0351/4972138

Verk. 3 Wochen alten GG + Sonic 1, Shinobi Columns und Netzteil, alles 100 % o.k., VB 380,-, Tel. 05021/15502 (Thomas)

Verkaufe: Game Gear mit 7 Spielen (Shinobi, Donald, Mickey, Sonic, etc.) 500 DM, Lynx 2 mit 2 Spielen (Chips Challenge, Cal. Games), Tasche + Netzteil 200 DM, Tel. 06782/7840

Verkaufe GG + Netzteil Wonderboy + Shinobi + Columns + Axbattler für 250 DM, Stefan Huber, Am Kräuterberg 3, 8021 Hohenschäftlarn, Tel. 08178/7239

Verk. GG 150 DM, H. Wars 30 DM, Shi. 35 DM, N. Gaiden 30 DM, Chess. 30 DM, Netzteil 10 DM, zus. 250 DM, Tel. 09261/91356

NES

Verk. NES (dt.) 100 DM mit Super Mario 1, Zelda 1 45 DM, Zelda 2 45 DM, Super Mario 3 50 DM, alles zusammen für 220 DM, Tel. 08191/7733, Stefan, alles o.k.

Verk. S-NES(e) mit 14 Games + Action Replay + Adapter + 2 Pads für VHB 1000 DM, nur im Paket, oder tausche gegen einen Amiga mit Zubehör, Tel. 06132/58663, Dirk, NP: über 1900 DM

Verkaufe Nintendo mit 5 Spielen: Super Mario Bros 3, Ducktales, Knight Rider, Zelda II und Terminator 2, außerdem gibt's noch das Game Genie (Schummelmodul) und 2 Controller, alles zusammen für nur 300 DM, alles original verpackt und gut erhalten, Ihr könnt mich täglich ab 15.30 unter folgender Nummer erreichen: 06131/686396

Suche Super Nintendo, zahle 150 DM, mit Mario World auch andere Spiele, Tel. 05283/8697

Verk.: Super Mario Bros. 3, 100% Spielespaß nur 35 DM, Kung Fu, Super-Action nur 20 DM, ruf doch mal an, Tel. 09621/13359, Stefan

Tausche o. verk. SNES-Spiele: Joe & Mac, S. Gouls'n Ghost (je 70 DM). Suche z.B. Fatal Fury, Tiny Toons, NPHL Hockey, Court Tennis, Parodius, Act. (de.), Tel. 06196/84257

Verkaufe SF (AM) mit Mario, SF2 und Contra 3, Zub. 2 Pads, Adapter und Scart-Kabel, Preis 400 DM, Tel. 05207/7484

Achtung! Superpreis! Verk. zu 100 % vollständiges und intaktes NES mit den Superspielen Super Mario Bros + Kung Fu für 90 DM (NP 269 DM), Tel. 09371/5122

Super Famicom

Tausche Super Ghouls'n Ghosts gegen Lemmings, Andi Rager, Tel. 488818, 8902 Neusäß

Verkaufe Super Famicom + Super Magicom + 3 Spiele (Street II, SF Soccer), nur komplett, Tel. 0821/601766 ab 18.00 Uhr, verk. auch Baseball + Cyberlip (Neo Geo)

Verk. S. Famicom dt., 3 Mon. alt + 2 Joypad + S. Mario World + Streetfighter 2 + Super Probotector zu 400 DM, Tel. 02066/38161

Hi! Tausche, verk., kaufe Mod. für SNES (nur Jap. + US), MD, PC-E, Mas., NES, GB + GG, habe Batman Returns, Twinbee, Starfox, etc., suche Alien 3, Final Fight 2, Tel. 04627/1618

Suche neue US/Jap. Games: Pocky & Rocky, Cost Wikings, Alien 3, T2, Final Fight 2, Adams Family 1 + 2, Harley Hum., Shinobi 2 (MD), Thunderforce 4, B. Toad: Tel. 04627/1618

Tausche R-Type, Big Run, Probotector, Castlevania u. Star Wars sowie einige ältere Mega-Drive-Spiele. Suche Mario Kart (dt.), Tel. 07351/21242, 18-19 h

Verk. Super Soccer dt. 60 DM, für MD EA-Hockey 60 DM, Tel. 06484/1699, Martin

Verk. neuwertiges Super-NES mit Streetfighter II, Zelda III, Tiny Toons und Super Mario World für 450 DM, Telefon 2801171, Potsdam, Hebbel-Str. 35, melden bei Büsser

Suche SF u. MD G z.B. Flashback, King of Monster, Streets of Rage 2, Twinbee, Cool Spot, Ecco, T-2, Elnard, Orge Battle, Chuck Rock, Gods, Rolo, Ramna 2, Tel. 06473/1430

Verk. für SNES Wrestlemania (gebraucht) und Addams Family (orig. verpackt!) für 160. Beide sind US-Versionen, Tel. 08237/1927

Suche: King Arthurs World, Congoscaper, Lost Vikings, Battletoads, Mechwarrior, Turrican, Poppy & Rocky, Dungeon Master, Aerobik, Final Fight 2, Tel. 07195/75692 (14-22 h)

Tausche SNES mit 9 Spielen, Action Replay u. MG Drive gegen Neo Geo mit 2 Spielen, Tel. 0251/47236, ab 13 h

Suche Spiele für Mega Drive + SNES-Parodius, Castlevania, Magical Quest, S. Star Wars, Actraiser, Thunderforce IV usw., René Klapproth, Kirchstr. 13, O-3721 Stiege (Harz)

Verk. NES mit 5 Spielen (Mega Man 3, Dr. Mario) + Sony Discman mit Kopfhörer, Netzteil u. Boxen für 600 DM, alles in 100%igem Zustand, Tel. 06103/1783, ab 18 Uhr

Tausche (nur dt.) SNES-Module, habe z.B. Zelda, Street F. II, Sim City, S. Probotector, u.a., suche J. C. Tennis, K. A. World u.a., tausche auch MD Games, Tel. 05506/7143 Matthias

Suche gebr. Neo Geo (RGB) für 300-400 DM, mit oder ohne Spiele, kaufe, verkaufe, tausche Neo Geo, MD, SNES, GB und Mega-CD-Spiele, ruft unbedingt an, Tel. 089/3599258, ab 19 h

Verk., kaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Turbo-Duo, Game Gear, Neo Geo, Master System, NES, usw., kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Unbezahlbare Informationen für jeden Super-NES-Besitzer. Kostenlos anfordern bei: H. Gassner, PF 4369, 7520 Bruchsal 4, Stichwort: Nintendo

Kaufe, tausche, verkaufe neue und alte SNES-Spiele. Habe Twinbee, Super Strike Eagle, Addams II, Batmans Return, Sim City, Vikings, Starwars, Tiny Toon, Starfox, Super Conflict und viele andere, Tel. 07805/59328

Verkaufe + kaufe SNES-Spiele + Mega Drive, große Auswahl an Spielen ab DM 50,-, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verkaufe für dt. SNES: Zelda 50 DM, Axelay 60 DM, Super Soccer 40 DM, Tel. 07034/20119

Sofort Bargeld! Kaufe gebrauchte Neo-Geo-Module, zahle für Toptitel bis zu 50 % des aktuellen Ladenpreises! Tel. 07151/58072, Markus, 14-20 Uhr täglich

Verk. für Super-NES: Super Mario Paint/Super Mario World/Super Mario Kart/Sim City, alle dt., je DM 67,- DM, Tel. 02256/1319

Verk. Turtles in Time für 80 DM und Sim City für 70 DM, Tel. 09771/2083 Andreas Weickmann, Nelkenweg 8, 8740 Bad Neustadt

Verk. Super Famicom (dt.) + S. Mario World + Mario Paint + S. Probotector + Lemmings + Turtles + 2 x Pads, nur kpl. 666 DM, Tel. 02861/1544 Fr-So ab 16 Uhr

Tausche Axelay gegen Super Aleste oder Starfox. Tausche außerdem Mario World gegen Exhaust Heat 1 oder 2, Tel. 07151/34828

Verk.: Mag. Quest 75 DM, NHLKPA Hockey '93 90 DM, Mystickal Ninja 60 DM, Wrestle Mania 60 DM, SN Pro Pad 19,-, Universaladapter 25,- alles VB, alles o.k./vollständig, Tel. 09621/13359

Verk.: SNES (amerik.) + 2 Joypads + Mario Kart + Mario World + Streetfighter II + Scart-Kabel + Netzanschlußadapter, Spiele sind ohne Anl. u. Verp., Preis 250,- DM, Tel. 07731/67286

Tausche Streetfighter 2 gegen Super Probotector oder Harley Humongous Adventures, Tel. 04221/70533 (Joscha)

Super Famicom: Tausche Super Sumotori (Jap.) und Actraiser (Jap.) gegen Donjon Master (US). Habe auch zahlreiche Spiele auf Diskette für SFC zum Tauschen, Peyron Jerome, Brunner Str. 9, 8000 München 40

Verkaufe, kaufe, tausche ständig Module und Konsolen für SNES, MD, PC-Engine, Neo Geo, ständig Top-Module, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 07331/41671

Suche Konsolen und Module für Game Boy, Super Nintendo, Mega Drive und Neo Geo, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 02307/42454

Suche SNES-Spiele mit Anleitung und Verpackung, zahle bis 60 DM, Tel. 0911/266164

Verkaufe für SNES: Pro Tennis Toor (US), Castlevania 4 (D), S-Mario-Kart (D), Super Krusty Funh. (D), Wrestlemania (D), Österreich: Tel. 05523/4876 (Bernd)

Verkaufe Super-NES mit S-Mario-Kart, Streetfighter II, Super M-World, 1 Joypad, RGB-Kabel, Scart, noch 3 Mon. Garantie, kaum genutzt, ruft an bei Sascha, Tel. 06701/1097

Verk. oder tausche Magical-Quest, Tiny Toons, Kick off, NHLPA Hockey, auch Oldies Zelda usw.! Tel. 07443/7390, German Oest

Verk. Super-NES/US-Version + Adapter/JP + dt. + 4 Spiele, VB 600 DM; PC-Engine + 6 Spiele, VB 300 DM; Game Boy + 3 Spiele, VB 100 DM; alles in Super Zustand, Tel. 0941/71411

Verkaufe oder tausche dt. Protektor gegen Parodius, Mario Kart oder Mickey Mouse oder Verkauf gegen 70 DM: Schweitzer D., Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Kaufe, tausche, verkaufe Super-NES-Module, habe z.B. Hook, Streetfighter II, usw., suche Mickey Mouse, Tiny Toon, ab 17.00 Uhr, Tel. 02161/41327 (Daniel)

Suche Final Fantasy 2 und Super Aleste. Tausche gegen Axelay und Super Shinobi (MD) + 40 DM, Tel. 05453/7734 (Michael)

US-NES-Spiele zu verkaufen, z.B. Mega Man 4 usw. (keine SNES-Spiele), ca. 40 verschiedene Spiele, Tel. 04521/71497, ab 17 Uhr

Suche SNES + Spiele, auch große Modulsammlungen sowie vom Mega Drive Neo Geo, NES, GB, GG, SM. Kaufe (fast) alles. Tel. 04521/71497, ab 17 Uhr

Verk. dt. SNES + 2 Joypads; Adapter, Mario World, Mario Kart, Zelda 3, Contra, F-Zero u. Streetfighter 2 für 550 DM, verk. für MD Devilcrash, Tel. 05453/3735 Holger

Stop! SNES-Spiele zu verkaufen (alle PAL-Version), Castlevania 4 90 DM, Super Soccer 70 DM, Pilotwings 70 DM, Act Raiser 90 DM, Tel. Mo-Do 0511/5413458, Sa/So 05941/1817

Verk. SNES dt., T. Toons US + Starw. jp. + F. Fight + Guy jp. + Barts N. dt. + Adapter VB 420, SMS 2 + Asterix + Indi + Mic Ky 1 + D. Dragon + Alex 1 f. 220, Tel. 0941/997301

Kaufe Super Nintendo oder tausche gegen Mega Drive (+ 4 Spiele, 2 Joypads), Tel. 0201/703883 von 20 h-23 h, Renee

Verkaufe/tausche deutsche SNES-Module, z.B. Super Probotector, Axelay, Zelda, Streetfighter 2, Tel. 06431/45410 (n. 19 Uhr)

Tausche SNES-Games, verk. zum Teil auch,. Habe neueste und ältere Games, tausche Turbo Duo, komplett, extra Stick gegen MD und CD-ROM, Tel. 07354/2873, Stefan

Verk., tausche, kaufe SNES-Spiele, habe z.B. King of Monsters, Star Wars, Mario Kart, Kickboxen, Desert Strike, Populous, Tel. 07721/56071, ab 18.00 Timo

Verkaufe Sim City, Final Fantasy 2 und Lemmings (US-Versionen) für je 50,- sowie US-Adapter für alle Spiele für 35,-, Tel. 0221/437345 (19-21 Uhr)

Tausche Spiele für SNES, habe z.B. Zelda, Sim City, Super Mario Kart, Addams Familiy, Adventure Island. Suche: Parodius, Jimmy Conners Tennis, nur dt. Version, Tel. 06625/7273 (Oliver)

Tausche WWF, NBA-Allstar oder Desert Str. gegen Super Dunkshot, Tel. 0211/578183

Verkaufe SNES dt., 2 Controller, Streetf., Super Mario, Mario Kart, Probotector, Parodius, Turtles, Soccer Axeley für 850,- DM, Tel. 08033/2803, ab 18.00

Verk. o. tausche Shanghai, Desert Strike, F-15, Starfox, Starwars, Mario Kart, Super Swiv, Amazing Tennis, Blues Brothers, Tel. 08142/16411 oder 08142/17369

SNES, FAM-Module kauft, verkauft auch Mega Drive und Konsolen, Tel. 02122/208689

Verk. originalverpacktes, ungebrauchtes US-Super-NES (60 Hz) mit Super Mario und 2 Pads! Verk. außerdem Super-NES und NES-Games (US) u. (D) u. (US und d), Telefon: 02234/77732

Verkaufe Mario Kart 45 DM, Zelda 45 DM, Super Mario World 30 DM für das Super Nintendo, alles deutsche Versionen, Tel. 06103/36903, Raum Frankfurt

Verk. f. SNES Desert Strike US, Tel. 0551/45649

Hilfe! Suche alles über Streetfighter 2 Tests, Tips, Cheats, Poster, usw.! Bitte melden bei Michael, Tel. 06842/537320, ab 20.30 Uhr

Kaufe alle Spiele fürs Super Nintendo, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 02307/61532

Verkaufe gebr. SNES-Kopierer, Tel. 07153/74722 (Anrufb.)

Super Nintendo mit 2 Pads und 6 Spielen, z.B. Lemmings, Parodius, Axelay, Mario Paint und Mario Kart, VB 1000 DM, verk. nur komplett, Tel. 04192/4606

Stop! Suche Spiele für SNES, am besten deutsche Spiele, aber evtl. auch amerik. Matthias Matthes, Rauerbusch 4, 4650 Gelsenkirchen, Tel. ab 19 h, 0209/82136

Verkaufe + kaufe MD + SNES-Spiele, große Auswahl, Spiele, MD ab DM 25,-, SNES ab 45,- DM, kaufe auch Sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer

Tausche, kaufe, verk. für Turbo Duo + Neo Geo (suche Super Sidekicks), verkaufe für Super-NES u Mega Drive Spiele ab 50 DM, Tel. 089/4701827

Tausche dt. Spiele! Habe: Zelda, Streetf., Wing Comman. Suche: Prince of Persia, Populous, Mickey Mouse, Desert Strike, nur dt., Tel. 0209/203155 (Manuel)

Diverses

Kostenlos Komplettlösungen abzugeben! Schreib mit Lösungswunsch und rückfrank. Umschlag an: Sebastian Dost, Winkelstr. 57, 4600 Dortmund 18

Suche Neo Geo + Spiele, auch große Modulsammlungen. Suche: Mega Drive, SNES, GB, GG, SM, NES, Modulsammlungen, Tel. 04521/71497 o. ab 17 Uhr, Suche — Suche

Kaufe Super NES, Famicom Spiele aller Art, Mega Drive Spiele, Tel. 089/8502928

Verk. Shadow-Run (Cyberpunk-Kontrollenspiel) mit 3 Abenteuern für 45 DM, Philipp Uszhoreit, Hirsch-Geredthstr. 1 B, 8000 München 70, Tel. 089/781849

Suche geb. Neo-Geo-Spiele. Zahle bis zu 50% v. Neupreis. Verk. View Point gegen Gebot. Tel. 08669/2382, nach 19 Uhr "Thomas"

Ich suche Power-Play-Sonderhefte, die besten Spiele 1989 und 1992, zahle gut. Meldet Euch bei Dan Grewing, Buelsestr. 90, 4650 Ge-Buer, Tel. 0209/390162 von 15-17 Uhr

Verk. viele ST-Spiele von BAT II über Utopia bis zu Colossus Chess. Günstig bei Mehrabnahme, Tel. 04532/24324

Verk. Swatch-Uhren aller Art (alle ungetragen), gleich anrufen. Tel. 08020/1737

Verkaufe Sega Master System mit 11 Spielen für nur 400 DM. Suche Super NES und Mega Drive-Spiele schriftlich an Enrico Ness, Dorfstr. 39, O-2321 Elmenhorst

!!! Dringend !!! Gesucht werden Tips + Cheats zu Castlevania 3 (NES)! Zahle für Unsterblichkeits-Cheat 20 DM, Tel. 030/6374474 (Daniel) !!! Dringend !!!

Der 1. 100-Mega-Preisschock! Neo-Geo: Neue Spiele (ungebraucht) für 360,- (inkl. Porto), Tel. 0621/152289 (zw. 17 und 20 Uhr)

Verk. Akira Pack, engl. Original u. Soundtrack CD d., jap. Trickkultfilms, beide toperhalten, zus. 85 DM inkl. Porto + Verp. u. Fist of the North Star vorg. in Video Games, auch engl. Original für 60,- DM, Sven-Peter Key, Bergiusstr. 18, 3000 Hannover 51

Verk. Neo Geo (us 60 Hz) + Netzteil + Anschlußkabel + 2 Joyb. f. 580,- DM, verk. Art o. F. f. 280 DM u. Super Sidekicks f. 260 DM, beide Spiele US, alles nur 1 Monat alt, ganz neu u. 100 %ig i.O., Tel. 06103/373086 (Thorsten)

Verk. o. tausche orig. Games, Space-Quest 5, KQ4 und Mad-TV, sehr billig! Adresse: Martin Burch, Boden, CH-6062 Wilen

Tausche, kaufe, verk. für Turbo Duo + Neo Geo (suche Super Sidekicks). Verkaufe für Super NES und Mega Drive Spiele ab 50 DM, Tel. 089/4701827

Tausche Module für Mega Drive, Master System, NES, Game Boy und PC-Engine (auch CDs) gegen gute Neo-Geo-Module, habe viele Top-Games, Tel. 05205/70452

Suche Spiele für Sega Master + Mega Drive + Nintendo + Super Famicon + PC-Engine, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Das ist eine auffällige Anzeige! Suche Atari VCS mit Spielen, Tel. 09943/2483 Martin, das war eine auffällige Anzeige!

Verk. für Sega Masters System div. Spiele (Tennis Ace, Dynamite Dux, Enduro Racer, World Cup, Italia 90, Donald Duck, Hang on), Tel. 08633/7536, Alex

Verk. Swatch-Uhren aller Art (Chrono, Stop, Scuba usw.), große Auswahl für jeden, selbstverständlich alle ungetragen, Tel. 08020/1737 (Beni)

Verk., tausche Super NES, Mega Drive, PC-Engine-Module, Automatenplatinen + Gear sowie Atari Lynx II + 2 Modulen, Tel. 05650/450, ab 19 h

Kontakte

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen noch Mitglieder für unseren Club. Systeme: SNES, NES, GB. Kostenlose Infos gg. frank. Rückumschlag bei: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1

Österreich! Suche PC-Club und Tauschpartner für PC und Amiga, Angebote und Listen an Klaus Forsthofer, Flurstr. 13, A-5280 Braunau/Inn (kein Telefon)

Mitglieder für den BCC gesucht! Spieletausch oder Programmieranfragen sind erwünscht. MS-DOS-Spiele: 08274/6527 (Flo), Programmierer: 08272/4613 (Daniel), TP; ASM;

Amiga-Grafiker gesucht! Wir suchen für ein professionelles Rollenspiel noch 1-2 Grafiker mit viel Kreativität, Tel. 0751/21841

Ver(kaufe), tausche Spiele für MD, MS, GG u. GB, zur Zeit für GG Terminator, Batman, Returns, Columns, Bare Knocklev. Gr Gauntlet II, Mo-Do ab 19 h, Tel. Tobi 09131/993062

Hallo! Wir suchen noch Tauschpartner für Amiga. Schreibt mit Liste an: Timo Meyenborg, Heimstättenstr. 3, 2067 Reinfeld

Nintendo-Club! Suche Mitglieder, System GB + MD. Habe Spieleverleih, alles weitere erfahrt Ihr unter Tel. 0231/206767 o. 252459

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Listen an Matthias Schön, Heinrich-Zeuner-Str. 76, 8700 Würzburg

Computerspielturnier für Wirtschaftsspiele, nähere Informationen bei: Thomas Knab, Rheinstr. 4, 7892 Albbruck 1

Sega-Mega-Club! Wir verleihen Spielmodule auch auf dem Postweg in ganz D.! Gratisinfo bei: SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

The Chaos Engine



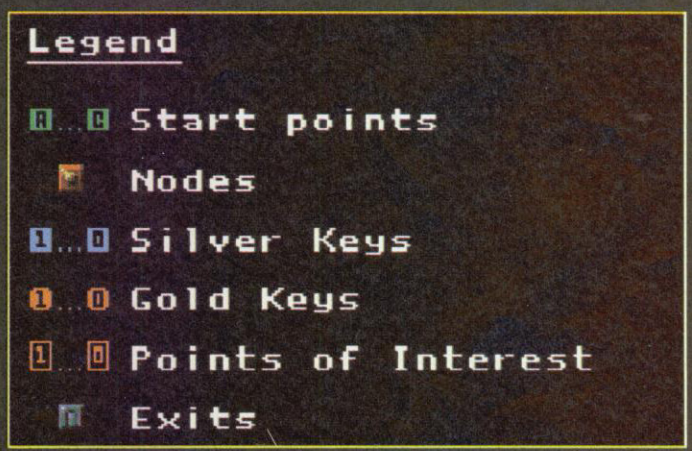
Schultert die Wumme und stürzt Euch ins Getümmel. Direkt aus den Renegade Labors kommt der erste Teil des Bitmap-Brothers Players-Guides.

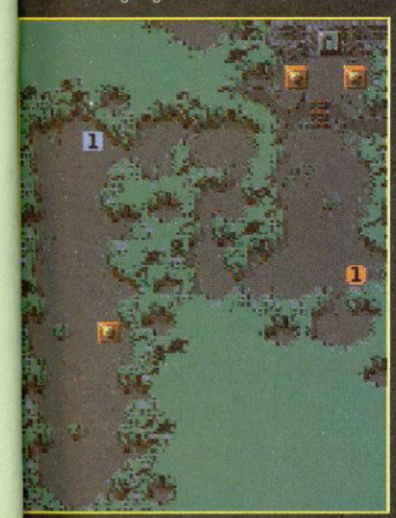
Welt 1 Level 1 – Der Anfang

Wie der Name schon andeutet, führt dieser erste Abschnitt relativ sanft in das Spiel ein. Schießt man auf den ersten "Node", erscheinen einige Silver Keys an Punkt 1. Wenn Ihr diese Schlüssel einsammelt, öffnet sich ein Durchgang zwischen den Bäumen in unmittelbarer Nähe im Osten. Die Gold Keys 1 öffnen den Zugang zu einem kleinen Geheimraum unter Euch.

Welt 1 Level 2 – Mud Rivers

Erschießt den ersten Node, der Euch in die Quere kommt, um den Satz Silver Keys (1) zum Vorschein zu bringen. Sammelt die Schlüssel ein, um eine Brücke über den Mud direkt unter Euch zu bauen. Wenn Ihr bei (1) die Gold Keys einsammelt, bildet sich eine Brücke zur kleinen Insel, die Gold Keys 2 beherbergt. Das Monster, das die Schlüssel bewacht, kann bereits vom Festland aus erschossen werden. Nehmt Ihr den Satz Gold Keys an Euch, kommen wie aus dem Nichts Gold Keys 3 und bereiten Euch einen Weg







nach Osten. Über die Brücke geht es ins Geheimreich. Die Silver Keys 2 bringen eine Brücke Richtung Westen zustande. Dieser Weg führt ins restliche Level. Dort müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr der schmalen Brücke folgen wollt, die zu Gold Keys 4 führt. Geht Ihr den Weg entlang, müßt Ihr danach auf Euren Spuren zurückkehren und in Richtung Norden gehen, die obere Route an der schmalen Landenge mit kleinen Inseln entlang. Es ist der gefährlichere Weg von beiden. Verschmäht Ihr die Gold Keys 4 und geht in Richtung Süden und Osten, trefft Ihr auf einen Node. Danach sind die Gold Keys 4 verschwunden und Ihr müßt die untere Route zur Final Island benutzen. Das Level könnt Ihr erst verlassen, wenn der letzte Node, der in der Grube sitzt, erledigt ist. Durch den gezielten Wurf einer Spezialwaffe (wie eine Bombe) kann der Node aktiviert werden. Ihr könnt auch die Gold Keys 5 sammeln, dadurch erweitert sich die Treppe und Ihr könnt den Node mit Schüssen erreichen.

Welt 1 Level 3 – Rings

Sobald Ihr die Treppe herunterschreitet, steht Ihr vor einer Entscheidung. Gen Osten geht Ihr in ziemlicher Sicherheit an Bäumen vorbei, Richtung Süden geht der Weg parallel zu den Felsen. Der zweite Weg führt Euch zu den Gold Keys 1. Sie bauen Stufen bei (3), die zur Spitze der Westseite des Central Rings führen. Während Ihr auf die Stange Dynamit (2) zugeht, umzingeln Euch Beetles. Nehmt das Dynamit, um sie alle zu vernichten, und ein Kreis Gold Rings erscheint. Sichert Euch die Gold Keys 3, auf der westlichen Seite des Central Ring, sie erschließen Euch Stufen zur östlichen Hälfte.

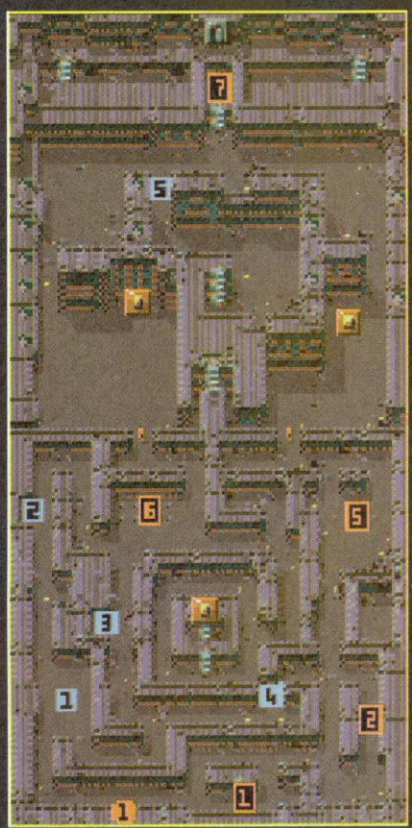
Schießt Ihr auf eine Felssäule mit "Gesicht", zerbricht sie und Silver Keys 1 kommen zum Vorschein. Sie öffnen Euch den Central Ring. Seid Ihr durch den Ring durch, helfen die Gold Keys 4, den Monster Generator zu besiegen. Das erspart Euch die Beseitigung etlicher Lizardmen und einen unnützen Aufenthalt. Um weiter zu kommen, sucht nach Silver Keys 3.





Sie helfen Euch in den Raum, wo Silver Keys 2 waren, nun jedoch verschwunden sind. Es ist unmöglich, an diesen Satz Schlüssel zu gelangen. Solltet Ihr den Node in diesem Raum zerstören, fallen Silver Keys 4 vom Himmel und landen im Steinring außerhalb der Tür. Mit diesen Schlüsseln könnt Ihr voranschreiten. Sie verbergen auch Silver Keys 5.

Mit den Gold Keys 5 gelangt Ihr in einen Geheimbereich im Westen. Geht bis ans Ende und sammelt Gold Keys 6 ein. Damit Ihr aus dieser Sektion wieder herauskommt, müssen Silver Keys 5 gefunden werden. Nehmt den Golden Ring nordwestlich an Euch. Daraufhin verschwinden sie von der Mauer und erscheinen wieder in Reichweite. Um Ausgang A zu erreichen, müßt Ihr erst den Node (6) aktivieren. Schräg hinter Euch liegt nun eine Münze. Nehmt sie auf und eine weiter Münze findet sich östlich ein. Folgt diesem Weg voller Münzen und Ihr findet den Weg zu Silver Keys 6. Die Stufen führen hinauf zum Rand und den Ausgängen.



Welt 1 Level 4 – The Rockies

Es gibt zwei Startpunkte zu diesem Level, je nachdem, welchen Ausgang Ihr aus dem letzten genommen habt.

Sammelt die Silver Keys 2 ein, um die Felssäule, die den Haupteingang (1) blockiert, fortzubewegen. Die Schlüssel erstellen die Stufen bei (3) und Ihr gelangt so zum Central Column. Stellt Ihr Euch auf die Spitze des Column, könnt Ihr den Node bei der Steinsäule östlich treffen. So erscheinen Silver Keys 5. Sie bilden die Treppe zu (4). Während Ihr an den Felsen vorbeigeht, greifen Beetles Euch an. Sucht nach der Bombe, um ihren Generator zu zerstören.

Sobald Ihr Silver Keys 6 aufhebt, liegen nördlich neue Schlüssel bereit. Nehmt sie auf und andere erscheinen usw. bis Ihr schließlich bei Silver Keys 7 landet. Die Stufen bilden sich im Norden.

Der Node in der Grube kann durch den gezielten Wurf einer Spezialwaffe entschärft werden. Seid Ihr nicht im Besitz einer solchen Waffe, könnt Ihr den Node aktivierenden Token (5) einsammeln. Dieser versetzt den Node in "bombastische" Stimmung und setzt eine Reihe von Thumbers frei, die alle sofort feuern. Nach der Niederlage des letzten Node, setzt Euch (um die Ecke) in östlicher Richtung in Bewegung. Dann gelangt Ihr zum Ausgang.

Kurz vor dem letzten Abschnitt ist der Weg durch zwei große Felsen versperrt. Zerschießt einen von beiden, jedoch nicht beide (es sei denn, Ihr seid mega-schnell). Unter dem östlichen Felsen befinden sich die Gold Keys 4. Die entstehenden Stufen führen in einen südlich gelegenen Geheimraum.

Welt 2 Level 1 – Maze

In diesem Irrgarten stoßt Ihr auf verschiedene versteckte Bonusse: Sammelt die Gold Keys 1 ein, um eine Treppe bei (1) entstehen zu lassen. Sie führt zu Gold Keys 2, die diverse Silbermünzen zum Vorschein bringen.

Ab Juli neue PLZ: 34032

Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel

SOFTDREAMS

IBM

1869	79,- DV
4D Sports Boxing	41,- DH
4D Sports Driving	41,- DH
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH
A-Train	91,- DV
-Consturction Set	42,- DV
AA - War i.t.skies	87,- DH
Abandoned Places 2	* 80,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH
- Mission Disk 1	47,- EV
Air Warrior	85,- DH
Airbus A 320	67,- DV
Airbus A 320 Amer.	* 85,- DH
Amberstar	78,- DH
A.McLeans Pool Bi	* 63,- DH
B.A.T. 2	81,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Chess 2	59,- DH
Battle Chess 4000	65,- DH
Battle Team	73,- DH
-Battleisle Data 2	41,- DH
Battletoads	* 51,- DH
Betrayal at Kondor	* 72,- DV
Bitmap Brothers 1	53,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Burning Steel	79,- DV
-Data 1 oder 2	39,- DV
Buzz Aldrin	87,- DH
Campaign	77,- DV
Captive 2 Liberat.	* 61,- DH
Car and Driver	75,- DH
Castles 2	66,- DH
Castles o.Dr.Brain	35,- DV
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chessma.Pro CD ROM	* 97,- DH
Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	92,- DV
Comanche	85,- DV
-Mission Disk 1	49,- DV
Command HQ	49,- EV
Compl.Chess System	77,- DV
Crazy Cars 2	15,- DH
Creatures	49,- DH
Crisis in Kremlin	83,- EV
Crusaders of Dark	83,- DV
Cyber Race	* 80,- DV
Dark Queen o. Krynn	80,- DV
Darkseed 1.5	73,- DV
DSA	80,- DV
Daughters of Serpe	74,- DV
-CD ROM	* 74,- DV
Der Patrizier	79,- DV
-CD ROM	85,- DV
Discovery	19,- DV
Dogfight	90,- DH
Dream Team Com.	66,- DH
Dune	48,- DV
Dune 2	61,- DV
Dyna Blaster	69,- DH
Dynatech	63,- DV
Eco Quest	48,- DH
ECO Quest CD ROM	* 77,- EV
Eishockey Manager	80,- DV
Elite Plus	80,- EV
Elvira 1	42,- DV
Elvira 2 Jaws of C	51,- DV
Elysium	63,- DV

Sonderangebote**

Elvira 2	21,- DV
Euro Soccer	25,- DH
Fairy Talees	39,- DH
Phunderhawk	39,- DH
Utopia	29,- DH
Waterloo	12,- DV
CD-ROM WC+Ultima 6	40,- EV

Empire Deluxe	78,- EV
Erben des Throns	73,- DV
Eric the unready	60,- EV
Eye of Beholder 2	79,- DV
Eye of Beh 3 Dtsch	* 80,- DV
F 15 Str. Eagle 3	91,- DH
F-19 Stealth Fight	49,- DH
Falcon 3.0	89,- DV
-Mission Disk 1	53,- DH
Fallen Empire	86,- DV
Fantastic Worlds	77,- DH
Fields of Glory	* 88,- DH
Fire And Ice	* 53,- DH
Flashback	66,- DV
Flies Att.on Earth	80,- DH
Football Manager 3	* 75,- DV
Formula One GP	91,- DH
Front P.S.Football	66,- EV
Games - Summer Cha	68,- DH
Games - Winter Cha	66,- DH
Go Simulator	79,- DH
Goblins 2	87,- DV
Greatest Comp.	61,- DV
Gunship 2000	93,- DH
Gunship 2000 Data	55,- DH
Hannibal	80,- DV
Hard Drivin	12,- DH
Harrier Jump Jet	96,- DH
Heart of China	68,- DV
Heimdall	29,- DV
Hired Guns	* 78,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Human Race Data	47,- DV
Human Race Standal	50,- DV
Humans	56,- DH
Imperium	27,- DH
Inca	92,- DV
Incredible Machine	66,- DV
Indiana Jones 3	79,- DV
Indiana Jones 4	85,- DV
Island of Dr.Brain	* 67,- DV
Jonathan	* 79,- DV
Jordan in Flight	75,- DH
Kaiser	87,- DV
Kings of Adventure	78,- DH
Kings Quest 5	79,- DV
Kings Q.5 CD ROM	77,- EV
Kings Quest 6	78,- DV
Kings Q.6 CD Rom	* 75,- EV
Laura Bow 2	68,- DV
Legend of Valour	79,- DV
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lemmings 2	79,- DH
Lethal Weapon	67,- DH
Links 386 Pro	93,- DH
-Bay Hill Club	36,- DH
-Bountifull	36,- DH
-Buff Springs(386)	41,- DH
-Firestone	36,- DH
-Hyatt	36,- DH
-Mauna Kea (386)	41,- EV
-Pinehurst (386)	41,- DH
-Troon North	36,- DH
Lord of The Ring 2	67,- DH
Lost Secr.of Rainf	* 63,- EV
Mad TV	78,- DV
Magic Candle 3	71,- EV
Mario Andrettis Ra	62,- DH
Maupiti Island	27,- DH
McDonald Land	* 51,- DH
Might and Magic 3	77,- DV
Might and Magic 4	77,- DV
Mixed Collection	* 68,- DH
Monkey Island 2	79,- DV
Monopoly	* 74,- DV
Nigel Mansells WC	59,- DH
Obitus	33,- DH
On The Road	59,- DV
Pacifik Island	67,- DV
Patriot	* 74,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	79,- DV
-Data Disk	42,- DH
Pinball Dreams	* 54,- DH
Pirates!	59,- DH
Police Quest 3	66,- DV
Populous 2	73,- DH
Power Tactics	70,- DH
Powermonger	67,- DH
Prince of Persia 2	* 68,- DH
Quest for Glory 3	67,- DV
Ragnarîk	* 75,- DV
Railroad Tycoon	87,- DH
Reach f.t.skies	61,- DH
Realms	18,- DH
Red Baron	68,- DV
-Mission Disk 1	49,- EV
Ringworld Revenge	* 68,- DH
Rise of The Dragon	68,- DH
Rocket Ranger	15,- EV
Rome AD 92	66,- DH
Rules o.Engagemant	29,- DH
Secret Monkey Isld	81,- DV
Secret Weap.of LW	80,- EV
SWOTL kompl.CD ROM	84,- EV
-DO 335,HE 162 je	37,- EV
-P 80,P 38 je	33,- EV
Sensi.Soccer 92/93	* 57,- DH
Shadow o.t. Comet	86,- DV
Shanghai 2	25,- DV
Sherlock Holmes	78,- DV
Silent Service 2	76,- DH
Sim Ant	78,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	83,- DH
Sim Farm	* 75,- DV
Sim Life	81,- DV
Skat 92	62,- DV
Sleepwalker	66,- DH
Space Crusade	60,- DH
Space Hulk	* 84,- DH
Space Quest 4	68,- DV
Space Q.4 CD ROM	78,- DH
Space Quest 5	68,- DV
Space Quest 5 EV	69,- EV
Spaceward Ho!	79,- DV
Spelljammer	65,- EV
Star Trek	79,- DV
Starbyte N.2 Coll.	78,- DH
Steigenbg. Hotelm.	56,- DV
Street Fighter 2	* 59,- DH
Strike Commander	90,- DH
-Speeach	43,- DH
Strip Poker Deluxe	15,- DH
Stunt Island	92,- DV
Super Tetris	76,- EV
Take a Break Pinb.	* 61,- EV
Task Force	90,- DH
The Legacy	92,- DH
Their Finest Hour	68,- DH
-Mission Disk	32,- DH
Toyota Celica	29,- DH
Transarctica	53,- DV
Triple Action 1	32,- DH
Triple Action 2	32,- DH
Trolls	50,- DH
TV Sports Football	15,- DH
UGH !	56,- DH
Ultima 7	81,- DV
-Data Forge of Vir	45,- DH
Ultima 7-2 Serp.Is	77,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	71,- DH
Ultima Underw. 2	73,- DH
Unlimited Adventu.	62,- EV
USS John Young	37,- DH
V for Victory	67,- EV
V for Victory 2	69,- EV
V for Victory 3	* 80,- DH
Veil of Darkness	80,- DV
Viking Fields	80,- DH

Top-Games**

Alone in The Dark	77,- DV
Aces over Europe D	* 72,- DV
Aces over Europe E	* 72,- DH
Freddy Pharkas	61,- EV
Freddy Pharkas	61,- DV
Incredible Mach. Deluxe	* 72,- DV
Str. Comm.+Speeach	115,- DH
War in the Gulf	66,- DH
X-Wing E	69,- EV

Waxworks	60,- DV
Wayne Gretzky 3	80,- EV
Whales Voyage	* 71,- DV
Wild West World	57,- DV
Willy Beamish	69,- DH
Wing Commander	43,- DH
Wing.Comm Edition	87,- DH
Wing Commander 2	77,- DV
WC 2 Zusatz je	43,- DH
WWF Wrestling 2	68,- DH
X-Wing DH	83,- DH
Xenobots	72,- DH
Zool	56,- DH

AMIGA

1869	67,- DV
4D Sports Boxing	35,- DH
4D Sports Driving	35,- DH
AA - War i.t.skies	* 69,- DH
Abandoned Places 2	* 62,- DV
Air Warrior	73,- DH
Airbus A 320	67,- DV
Airbus A 320 Amer.	* 85,- DH
Alien Breed SE 92	27,- EV
Ambermoon	* 71,- DH
Amberstar	69,- DH
Arabian Nights	54,- DV
A.McLeans Pool Bi	51,- DH
Armalyte	25,- DH
Armour Geddon 2	* 61,- DH
Assassin	51,- DH
Austerlitz	10,- EV
B 17 Flying Fortr.	65,- DH
B.A.T. 2	75,- DV
Back to Future 3	30,- DH
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Chess 2	56,- DH
Battle Team	67,- DH
-Battleisle Data 2	41,- DH
BC Kid	59,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Captive 2 Liberat.	* 55,- DH
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Cheat'Em Up 3	24,- DV
Chuck Rock 2	47,- DH
Civilization	77,- DV
Combat Air Patrol	* 61,- DH
Covert Action	75,- DH
Crazy Cars 3	51,- DH
Curse of Enchantia	59,- DH
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	57,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
DSA	72,- DV
Daughters of Serpe	* 74,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Der Patrizier	67,- DV
Discovery	19,- DV
Doodlebug	39,- DH
Double Dragon 3	49,- DH
Dream Team Com.	60,- DH
Dune 2	* 55,- DV
Dyna Blaster	63,- DH
Dynatech	52,- DV
Eishockey Manager	74,- DV
Elvira 1	42,- DV
Elvira 2 Jaws of C	18,- DV
Elysium	* 52,- DV
Emerald Mine 1 od. 3	24,- DH
Emerald Mine 2	29,- DH
Erben des Throns	67,- DV

Sonderangebote**

Deutros	19,- DV
Euro Soccer	25,- DH
Onsbough	9,- DH
Phunderhawk	39,- DH
Shadow of the Beast 3	29,- DH
Ultima 5	39,- DV
Wing Commander	27,- EV
WWF 1	33,- DH
Zool	29,- DH

Europ.Championship	60,- DH
Eye of Beholder 1	68,- DV
Eye of Beholder 2	79,- DV
F 15 Str.Eagle 2	74,- DH
F-19 Stealth Fight	74,- DH
Fallen Empire	83,- DV
Fantastic Worlds	71,- DH
Fire And Ice	47,- DH
Flies Att.on Earth	68,- DH
Fly Fighter	9,- DH
Fly Harder	* 62,- DH
Formula One GP	76,- DH
Galaxy Force	9,- DH
Goblins 2	69,- DV
Goldrunner 2	9,- DH
Gravity Force	27,- DH
Greatest Comp.	55,- DV
Gunship 2000	* 81,- DH
Hägar d.Schreckl.	18,- DV
Hannibal	* 68,- DH
Harlequin	29,- DV
Heart of China	* 68,- DH
Heimdall	29,- DV
Hired Guns	* 60,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Human Race Data	47,- DV
Human Race Standal	50,- DV
Humans	56,- DH
Imperium	27,- DH
Indiana Jones 3	67,- DV
Indiana Jones 4	79,- DV
Internation.Soccer	9,- DH
Jonathan	79,- DV
Jug	9,- DH
Kings of Adventure	66,- DH
Knights of the sky	76,- DH
Last Ninja 3	33,- DH
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lemmings Doub.Pack	59,- DH
Lemmings 2	61,- DH
Lion Heart	52,- DH
Lotus Compil.(1-3)	53,- DH
Mad TV	66,- DV
McDonald Land	51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Might and Magic 3	65,- DV
Mixed Collection	* 62,- DH
Monkey Island 2	79,- DV
Monopoly	* 68,- DV
More Lemmings Data	25,- DH
Nigel Mansells WC	53,- DH
Nitro	18,- DH
No Second Price	56,- DH
North + South	25,- DH

Top-Games**

A-Train	72,- DV
Body Blows	51,- DH
Desert Strike	62,- DH
Flashback	60,- DV
Goal!	51,- DH
Star Treck	70,- DV
War in the Gulf	61,- DH

Ork	22,- DH
P.P.Hammer	25,- DH
Pacifik Island	61,- DV
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	73,- DV
-Data Disk	42,- DH
Pinball Dreams	48,- DH
Pinball Fantasies	57,- DH
Pinball Wizard	18,- DH
Piracy of Highseas	65,- EV
Pirates!	59,- DH
Populous	26,- DH
Populous 2 Plus	67,- DH
Premiere	60,- DH
Project Terra	* 59,- DH
Prophecy of Shadow	* 68,- DV
Putty	50,- DH
Ragnarîk	* 70,- DV
Railroad Tycoon	78,- DH
Rampart	62,- DH
Reach f.t.skies	55,- DH
Red Zone	54,- DH
Rise of The Dragon	62,- DH
Risky Woods	56,- DH
Robocop 3	61,- DH
Robosports	67,- DH
Rome AD 92	60,- DH
Rules o.Engagemant	26,- DH
Scenario	* 59,- DV
Secret Monkey Isld	69,- DV
Sensi.Soccer 92/93	51,- DH
Shaolin Warriors	9,- DH
Shinobi	9,- DH
Shuttle	53,- DH
Silent Service 2	76,- DH
Silkworm	9,- DH
Sim Ant	78,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	77,- DH
Sleepwalker	60,- DH
Slip Stream	9,- DH
Space Crusade	60,- DH
Space Hulk	* 72,- DH
Space Quest 1	39,- DH
Space Quest 4 DV	* 62,- DV
Space Quest 4 DH	39,- DH
Special Forces	74,- DH
Sports Collection	59,- DH
Starbyte N.2 Coll.	66,- DH
Steigenbg. Hotelm.	50,- DV
Street Fighter 2	53,- DH
Strip Poker Deluxe	15,- DH
Super Hero	* 62,- DH
Super Tetris	70,- EV
Superfrog	47,- DH
Tanglewood	9,- DH
Team Yankee	29,- DH
Tearaway Thomas	51,- DH
Teen.Mut.Hero Turt	28,- DH
The Grail	9,- DH
The Oath	25,- DH
Their Finest Hour	68,- DH
-Mission Disk	32,- DH
Transarctica	53,- DV
Trolls	50,- DH
Trolls Amiga 1200	48,- DH
Turbo Trax	9,- DH
UGH !	50,- DH
Walker	* 60,- DH
Warhead	25,- DH
Waterloo	12,- DV
Waxworks	60,- DV
Whales Voyage	65,- DV
Whales Voy. A 1200	* 65,- DV
Willy Beamish	63,- DH
Wing Commander DV	77,- DV
Wolfpack	25,- DH
WWF Wrestling 2	62,- DH
Zak McCracken	63,- DV
Zero	* 61,- DH
Zool Amiga 1200	49,- DH

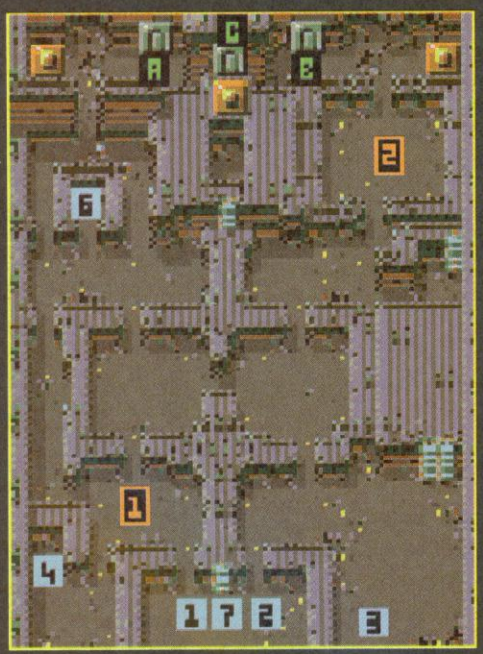
Versandkosten:
Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:
* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich
**Solange der Vorrat reicht
DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)
EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Wenn Ihr den Korridor entlang geht, wird ein Weapon-Power-Up freigesetzt. An Punkt (5) stehen drei Metallsäulen. Ihr könnt nur eine Säule zerstören und erhaltet daher entweder ein First-Aid-Kit, einen Weapon-Power-Up oder ein Extraleben. Trefft Ihr die Säulen alle im selben Moment, könnt Ihr auch zwei oder alle drei Schätze erhalten.

Gleich zwei Sätze Gold Keys befinden sich bei (6). Der linke Satz verbirgt Schätze und Lebensmittel, der rechte eine Handvoll häßlicher Monster. Ihr könnt nur einen der Golden Keys nehmen, also macht es beim ersten Mal gleich richtig. Solltet Ihr den Raum



westlich des Irrgartens durch einen der drei Eingänge betreten wollen, erschreckt nicht, wenn Ihr eingesperrt werdet. Die Säule im Mittelpunkt des Raumes fängt in dem Moment an sich zu verändern. Zerschießt sie, während die Oberfläche noch ganz glatt ist. Sie explodiert und gibt Silver Keys 1 frei, die Euch den Raum wieder aufsperren.

Der Irrgarten hat drei Ausgänge: - Silver Keys 2 ermöglichen den Zugang zum Zentrum des Irrgartens. Erschießt den Node im Zentrum und geht über die Mauern in der Mitte hinaus. Silver Keys 3 eröffnen den westlichen Ausgang, Silver Keys 4 den östlichen.

Habt Ihr den Maze über die Mauern in der Mitte verlassen, könnt Ihr Silver Keys 5 einsammeln und den Ausgang aus diesem Bereich benutzen. Alle drei Wege führen bei (7) zusammen. Geht Ihr nun nach Osten, könnt Ihr den Bereich westlich der schmalen Wände erobern. Das Herumstreunern beschert Euch Special-Power und einen Power-Up. Entscheidet Ihr Euch nach Westen zu gehen, findet Ihr entlang den östlichen Wänden Lebensmittel.

Welt 2 Level 2 – Traps

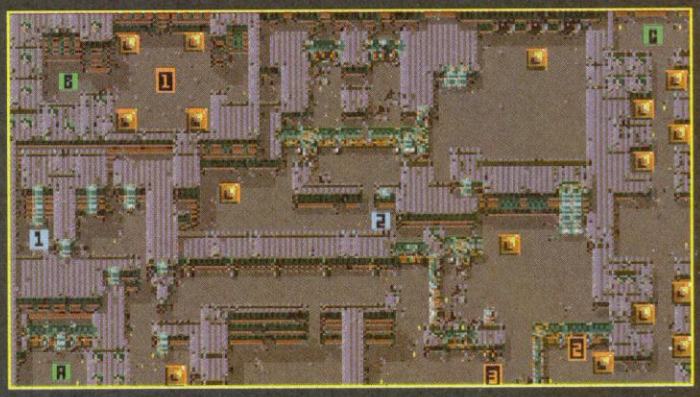
In diesem Level müßt Ihr Euch zwischen zwei Sätzen Silver Keys entscheiden, nur ein Weg ist möglich. Silver Keys 1 führen durch die Tür im Osten, Silver Keys 2 lassen Euch durch die westliche Tür treten.

Die westliche Route bringt Euch in einen verschlossenen Raum. Wieder muß die Metallsäule (1) zerstört werden. Es öffnet sich ein Spalt an der westlichen Wand. Schießt Ihr jedoch nochmals auf die Säule, verändert sie sich, und der Weg in den Raum im Süden wird freigegeben. Dort findet Ihr Silver Keys 4, die Euch Einlaß zu den Central Rings dieses Levels gewähren. Nun könnt Ihr auf die östliche Route wechseln. Bleibt Ihr auf dem westlichen Weg, nehmt Euch Silver Keys 5. Das Biest, das Silver Keys 6 bewacht, wird dadurch freigesetzt. Tötet es und Ihr dürft den Bereich verlassen und den Node aktivieren, der am Ende dieser Route sitzt. Ist es der erste Node, den Ihr in diesem Level aktiviert habt, öffnet sich ein Krater hinter Euch. Ihr habt keine Wahl, müßt in dessen Mitte treten und werdet teleportiert. Ist es schon der zweite Node, öffnet sich Tür A.

Wohin Ihr teleportiert werdet, hängt davon ab, ob Ihr den Node im Zentrum des Mazes im vorangegangenen Level beschossen habt. War es so, erscheint Ihr am Originalstartpunkt dieses Levels. Habt Ihr den Node nicht getroffen, findet Ihr Euch am Eingang zur östlichen Route wieder.

Die östliche Route beginnt in einem großen Raum, der voller Dust Devils ist. Sammelt Ihr Silver Keys 3 ein, gelangt Ihr zu den Central Rings und könnt auf die westliche Route wechseln. Geht Ihr weiter auf dem östlichen Weg entlang, besteht Eure Prüfung darin, bei (2) in einem verschlossenen Raum um Euer Leben kämpfen zu müssen. Ihr kommt erst wieder frei, wenn alle Guards getötet wurden. Andernfalls steht Eure sofortige Terminierung bevor. Am Ende des Weges sitzt ein Node, der aktiviert werden muß. Ist es der erste Node in diesem Level, erscheint auch hier ein Krater, ist es der zweite, öffnet sich Tür B. Müßt Ihr den Krater betreten, werdet Ihr entweder zum Eingang der westlichen Route geschickt oder zum Originalstartpunkt (je nachdem, ob Ihr den Node im letzten Level im Zentrum getroffen habt oder nicht).

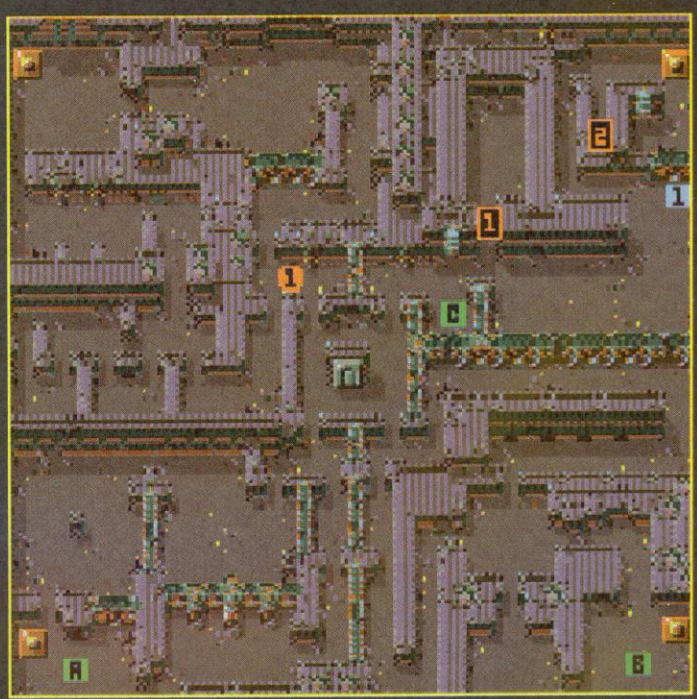
Seid Ihr von einem der Teleporter-Krater zum Originalstartpunkt zurückgeschickt worden, sind Silver Keys 7 freigesetzt wo den. Sie bauen die Treppe zu den zentralen Wänden des Levels. Aktiviert den ersten Node und Ihr könnt sicher durch Ausgang C das Level verlassen.



Welt 2 Level 3 – Steam

Es gibt drei Startpunkte (A, B & C). Wo Ihr anfangt, hängt davon ab, welchen Ausgang Ihr aus dem letzten Level genommen habt.

Beginnt Ihr bei B, sammelt die Gold Rings ein, erschießt die Firemen und aktiviert die Nodes, um einen ganzen Kreis von Zeichen bei (1) zu setzen. Sobald der Kreis komplett ist, erscheint bei (1) ein Krater, der Euch zum Anfangspunkt A teleportiert.



Seid Ihr zu Beginn bei C, schießt auf alle Nodes entlang des Korridors, um das Rohrgitter (2) zu öffnen. Betretet Ihr das Rohr, werdet Ihr zum Punkt A teleportiert.

Ausgangspunkt A: Sammelt die Silver Keys 1. Die Stufen werden ergänzt, und Ihr dürft weiter ins Level vordringen. Beachtet im Bereich der Steam-Jets, wie alle Steams-Jets stoppen, wenn das Steam-Rohr hochgeht. Es gibt Euch einen Hinweis, wie Ihr aus dem nächsten Bereich herausgelangen könnt. Der Steam-Jet (3) muß erst zerstört werden, bevor Ihr weiter kommt. Schießt auf das Hauptrohr im Norden. Aktiviert den Node, der um die Ecke im Westen sitzt. Das bringt eine Anzahl Monster ins Spiel. Ein Sewer-Monster rennt den Weg entlang zurück, den Ihr gerade gekommen seid. Lauft ihm nach, er hat die Silver-Keys 2.

Welt 2 Level 4 – Quarters

Wieder gibt es drei Startpunkte (A, B & C). Das Level ist in vier Viertel aufgeteilt. Jedes hat einen separaten Ein- und Ausgang.

Beginnt Ihr bei A, könnt Ihr nicht durch den Eingang des südwestlichen Viertels gehen. Es fehlt Euch ein Extra-Life-Token. Eine Metallsäule steht in der Tür des Geheimraumes (1). Daher verpaßt Ihr auch alle Schätze in diesem Raum.

Ist B Euer Startpunkt, könnt Ihr den Eingang südöstlich nicht betreten.

Solltet Ihr bei C starten, müßt Ihr das ganze Level auskundschaften. Silver Keys 1 öffnen den Eingang nordöstlich, hinter dem ein Node sitzt. Aktiviert ihn und geht weiter. Gold Keys 1 zerstören den Steam-Jet, so könnt Ihr gefahrlos den Eingang zum nordwestlichen Viertel passieren.

Mit dieser Heldentat habt Ihr die ersten zwei Welten der Chaos Engine sicher überwunden. Wer dabei auf den Geschmack gekommen ist, darf sich auf die Fortsetzung in der nächsten Ausgabe freuen.

SOUND GALAXY

ES IST ALS OB SIE DA DRINNEN WÄREN!

Vergessen Sie primitive Spielstunden, bei denen das Abknallen eines Kampfflugzeugs oder das Weglaufen vor feuerspeienden Drachen bloß noch abstumpft. Sie haben darauf reagiert, weil Sie es kommen sahen. Wenn nicht, heißt es für Sie "Game over".

Ton in CD-Qualität
Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze Sehen und Tun. Eine neue Generation in der Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit voller Stereofähigkeit gerecht wird.

Unterstützung von weiteren Normen
Toben Sie sich aus mit der vollen Tonunterstützung für AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing and Disney Sound Source. Damit werden Sie sich zurechtfinden im Dschungel der Spiele- und Unterhaltungssoftware, die sowohl für DOS als auch für Windows verfügbar ist.

Eine zusätzliche CD-Schnittstelle
Zusätzlich zu der eingebauten CD-ROM-Schnittstelle mit Unterstützung für Mitsumi- und Panasonic-Laufwerke, kann der NX PRO Extra den Sony-AT-Bus CD-ROM unterstützen - einfach durch Einstecken der SG-Anpassung in die Mitsumi-Schnittstelle. Weitere Upgrades für noch leistungsfähigere SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind möglich.

Leichte Installation
Alle Konfigurationseinstellungen werden von der Software erledigt, ohne ärgerliches Brückensetzen.

Des Geldes Wert
Die Software - z. B. Monologue für Windows, Voyetra Audio Station und Windat TM OLE, um nur einige zu nennen - wird mitgeliefert. Sie können also Audio editieren, animieren und erstaunliche Grafiken am Bildschirm erstellen. Und vergessen Sie nicht die kostenlos beigefügten Lautsprecher, die es Ihnen ermöglichen, sich in den Himmel zu schießen,wenn Sie sehen, wie Ihnen wachsende Punkte gutgeschrieben werden.



Also treten Sie ein in die Welt der Fantasie, mit Sound Galaxy NX PRO Extra.

SOUND GALAXY

AVS GROUP

U.S.A. Office : **AZTECH LABS, INC.** 46707 Fremont Boulevard, Fremont, CA 94538. U.S.A. Tel : (510) 623-8988 Fax : (510) 623-8989
Germany Office : **AZTECH SYSTEMS GmbH** Rm 4.71 - 4.74 Asia Pacific Centre, Birkenstrasse 15, 2800 Bremen 1, Federal Republic of Germany. Tel : (0421) 169 0843/4 Fax : (0421) 169 0845 Tlx : 245610 AZTEC-D.
Malaysia Office : **AZ-TECHNOLOGY SDN BHD** 22-1 Jalan 14/22 Right Angle, 46100 Petaling Jaya Selangor, Malaysia. Tel : (03) 756 3411 Fax : (03) 756 1163
Head Office : **AZTECH SYSTEMS PTE LTD** 31 Ubi Road 1, AVS Building, Singapore 1440. Tel : (65) 741-7211 Fax : (65) 741-8678/9 Tlx : RS36560 AZTECH

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

Schach Mall



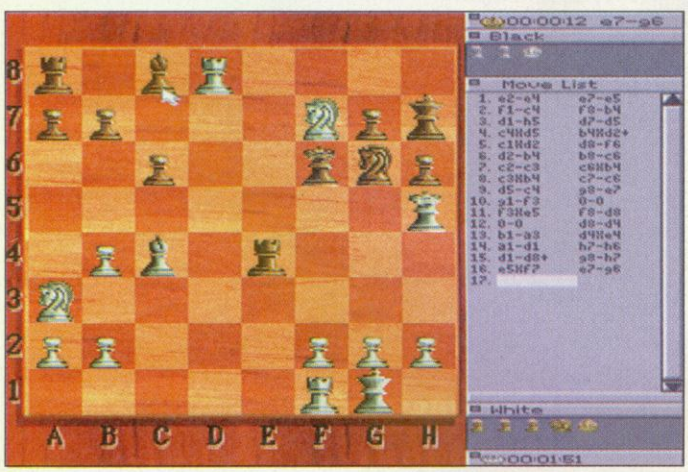
An den Figuren: Die Blödelelite der National Lampoons.

Chess Maniac

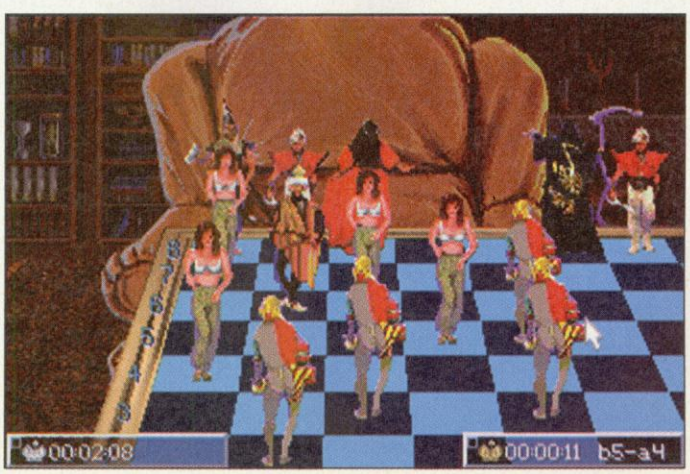
In ganzer Länge darf sich Spectrum Holobytes Schachprogramm *National Lampoons Chess Maniac 5 Billion and 1* nennen. Hinter der Buchstabenlawine verbirgt sich eine der gefürchtetsten amerikanischen Lachnummern – die National Lampoons. In Amerika hat die Blödeltruppe ungefähr den Status der bei uns beliebten Monthy Python Show. Ihr schwarzer Humor zerrt in Comics, Fernsehshows und Live-Auftritten am amerikanischen Nonsens-Nerv. Eben diese Gauditruppe stopfte Spectrum Holobyte in ein Schachspiel.

Nachdem Euer Diskettenlaufwerk etwas abgekühlt ist, schmackige zwölf Disketten wollen installiert werden, geht's ans Eingemachte. Bevor der erste Bauer ins Gras beißt, erwartet Euch eine kleine Personenabfrage: Schuhgröße (1 bis 14), Hautfarbe (weiß bis violett) und Geschlecht (weiblich bis weiß nicht genau) stimmen Euch auf die anstehende Humortortur ein. Für Spieler ernsteren Gemüts bleibt schließlich die Flucht in ein schlichtes Schachbrett in traditioneller 2-D-Darstellung, ansonsten erwarten Euch die National Lampoons. Auf einem isometrischen Schachbrett tobt sich die Komikertruppe aus. In orientalische Gewänder gehüllt, treten die National Lampoons als Narr, Sultan oder Königin auf. Schlagt Ihr eine gegnerische Figur, dürft Ihr mitansehen, wie der Verlierer geknechtet wird. Dazu drehte Spectrum Holobyte für jede mögliche Kombination einen kleinen Film, den Ihr in ganzer Digipracht bestaunen dürft. Braucht Ihr für einen Zug etwas länger, furchen Haiflossen das Schachbrett, düst ein Flieger über die Figuren oder rutscht Eurer Königin der Träger über die Schulter.

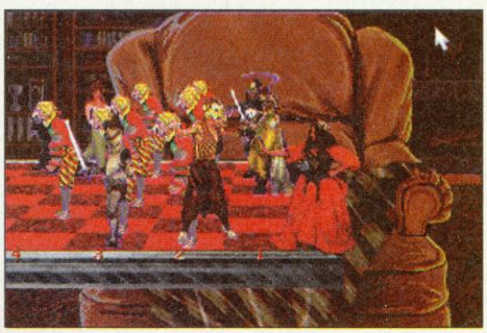
Die Schach-Grundeinstellungen gehören ebenfalls zur Chess-Maniac-Ausstattung, über ein Menü könnt Ihr Züge zurücknehmen, den Schwierigkeitsgrad tunen und ein individuelles Brett aufbauen. Als besonderer Gag sind neue Figurensets nachladbar und werden angeblich nachgereicht. *cd*



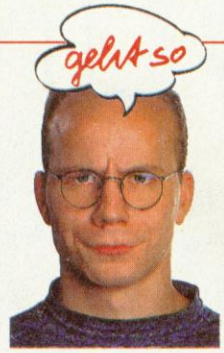
Für den echten Schachfreund steht auch ein normales Set zur Verfügung



Rosige Aussichten für abgefahrene Bretter: Neue 3D-Sets können im Programm nachgeladen werden.



Battlechess läßt grüßen: Einige Abgänge wirken sehr vertraut.



In *National Lampoons Chess Maniac 5 Billion and 1* treffen zwei Welten aufeinander: Sinnigerweise wurden Blödelatmosphäre und die mehr intellektuelle Schachwelt miteinander verknüpft. Nichts gegen eine witzige Schachpartie, à la *Battlechess 2000*, doch Chess Maniac ist aus anderem Holz geschnitzt – der eigenwillige Humor trifft nicht immer ins Schwarze. Dazu kommt, daß einige Gags frappierend an vergangene *Battlechess*-Partien erinnern. Bei frischen Sequenzen dagegen bleibt jedem amüsierwilligen Schachspieler das Lachen im Halse stecken. Auch ein gewisser Abnutzungseffekt läßt nicht auf sich warten. Hat man nach zwei Partien alle Animationen durchgesehen, macht sich eine gewisse Langeweile breit. Bleibt unter dem Strich ein spielstarkes Schachspiel mit unnützem Firlefanz, das Euch 27 MByte der Festplatte mopst. Ob die CD-Version der bereits erhältlichen *Battlechess Deluxe Edition* das Wasser reichen kann, werden wir bald genauer wissen. Durch häufige Witzklemmer und lange Ladezeiten können wir nur zur bewährten Alternative von Interplay raten.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Spectrum Holobyte

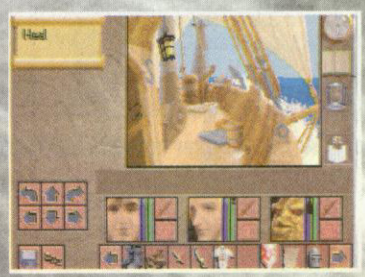
MS-DOS 54%

Grafik: 64% **Sound:** 71%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386sx/25 MHz, 2 MByte RAM, 27 MByte Festplatte, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Roland, Maus
Geplant für: –

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

In alten Legenden ist die Rede von einem Fantasy-Rollenspielabenteuer, das alle anderen übertreffen und allein durch seinen Umfang neue Maßstäbe setzen wird. Aber auch seine phantastischen Grafiken, Animationen, Sprachsequenzen und Spezialeffekte werden noch Jahre später in aller Munde sein.

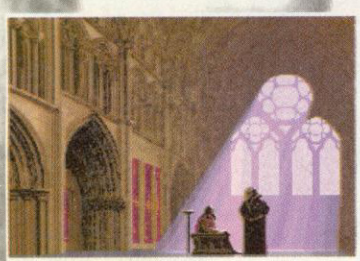


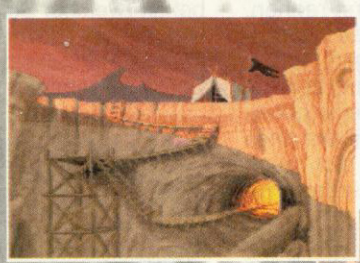


Jetzt ist die Legende Wirklichkeit geworden...

Lands of Lore: The Throne of Chaos von Westwood Studios, den Schöpfern von Eye of the Beholder I & II.

Erhältlich für IBM PC und kompatible Geräte











Westwood STUDIOS

Eye of the Beholder I and II sind Warenzeichen von TSR, Inc. Die Eye of the Beholder spiele, TSR Inc. und SSI stehen in keinerlei Beziehung oder Verbindung zu dem Spiel Lands of Lore, Virgin Games Ltd. oder Westwood Studios, Inc. Lands of Lore ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1993 Westwood Studios, Inc
℗ 1993 Virgin Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin GAMES

Prinzenrolle



Kaufrausch: Auf dem Basar herrscht Hektik wie beim Schlußverkauf

Prince of Persia 2

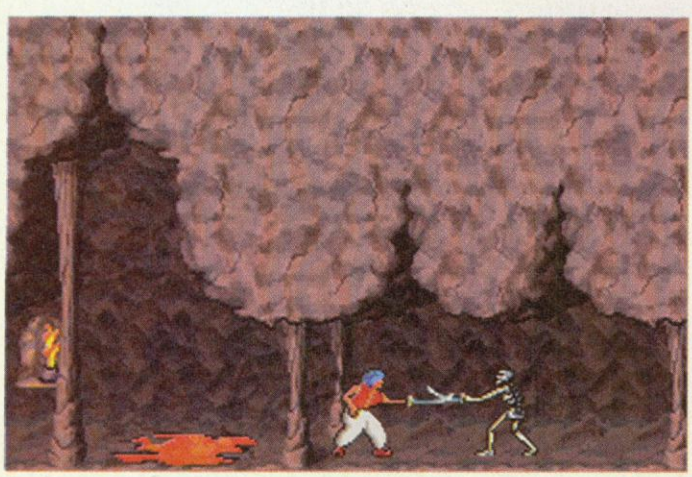
The Shadow and the Flame

Im Jahre 1989 schickte Broderbund Software das 1001-Nachtdrama *Prince of Persia* für den Apple II auf die Startrampe. – Das Werk von Jordan "Karateka" Mechner sollte den amerikanischen Spielekosmos erobern. Doch das Projekt hatte eine Fehlzündung: Die Verkaufskurve stieg nicht steil nach oben, sondern verharrte in niedrigen Sphären. Auch die MS-DOS-Version erlitt 1991 das gleiche Schicksal.

Erst die Markteinführung in Europa und Japan brachte die verdiente Wende: *Prince of Persia* avancierte dort zum Kultspiel und wurde auch für viele Videospielsysteme umgesetzt. Endlich erwachte auch Amerika: In ungewöhnlicher Verpackung setzte sich die neue Macintosh-Version an die Spitze der Verkaufscharts. Die späten Lorbeeren waren für Jordan Mechner Grund genug, sich an einen Nachfolger zu wagen: *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*.

Der bitterböse Nassar, bestens bekannt und berüchtigt als Erzschurke der ersten Episode, verwandelt sich auf wundersame Weise in den Prinzen und gesellt sich an die Seite der hübschen Prinzessin. – Für zwei Prinzen ist dort kein Platz, also wird der wahre Prinz kurzerhand vom imitierten Prinz als Dieb beschuldigt. Mit einem gewagten Hüpfer aus dem Palastfenster kann sich der verleumdete Prinz gerade noch vor den heranrückenden Wachen retten, das weitere Schicksal liegt in Eurer Hand. Mit Tastatur oder Joystick kontrolliert Ihr die Motorik des Prinzen. Er kann rennen, gehen, schrittweise voranschreiten und springen. Außerdem ist der Prinz nicht zimperlich: Zustechen ist seine geheime Leidenschaft. – Ganz ohne Gewalt könnte er sich auch kaum gegen die kriegerische Übermacht wehren.

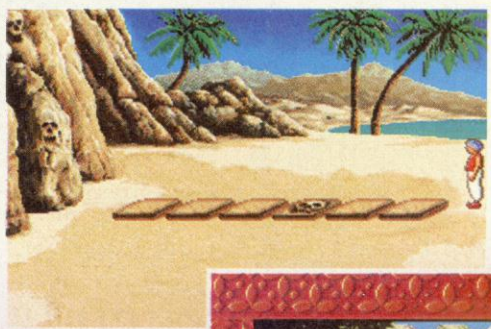
Von Bildschirm zu Bildschirm kämpft sich der Prinz über die Palastmauern und rettet sich mit einem artistischen Sprung auf ein Schiff. Nach der ereignislosen Schiffsfahrt und einem kurzen Intermezzo am treibsandverseuchten Strand, findet sich der Prinz in einem dunklen Höhlenkomplex wieder. Freunde des ersten Teils wissen, was ihn hier erwartet: Teuflische Fallen, rüstige Skelette und knackige Rätsel. Reaktionsschnelle Hobbyhektiker sind bei *Prince of Persia 2* falsch, weise Voraussicht und Geduld sind das A und O. Wer nicht behutsam den nächsten Schritt plant (bricht die Brücke?) und die Übersicht behält (welcher Schalter öffnet welche Tür?) wird kaum die kranke Prinzessin vor ihrem Schicksal retten. *js*



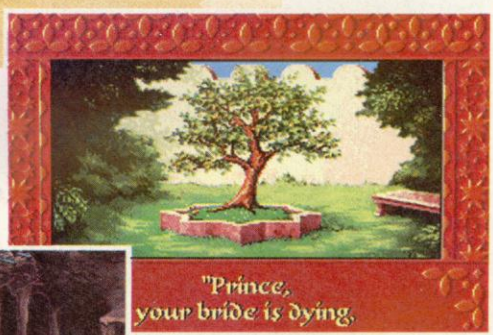
Dolch sei dank: Die Lebensenergie der Gegner schwindet dahin.



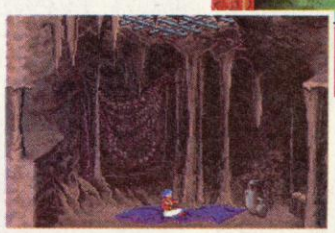
Ich gestehe: Schon das erste Abenteuer des persischen Prinzen zähle ich nicht zu den Meisterstücken der Softwaregeschichte. Die Spielatmosphäre war dicht und die Animationen des arabischen Helden detailliert. – Doch die "Try and error"-Aufgaben, die schweren Schwertkämpfe und die kargen Rücksetzpunkte strapazierten meine Geduld; das Wort Frust tanzte nachts vor meinen Augen. Atmosphärisch dagegen ist auch der zweite Streich gelungen: Die romantisch-abenteuerliche Geschichte wird durch animierte Zwischensequenzen bestens präsentiert. Ansonsten hat der Prinz nicht viel dazugelernt: Auf dem Animations- und Rätselsektor wurde er vom französischen *Flashback*-Helden Conrad überholt, Scrolling sucht man immer noch vergebens, und die unspektakuläre VGA-Grafik wirkt leicht antiquiert. Allerdings scheint ein persischer Zauber das Spiel zu umgeben: Man startet immer wieder einen Versuch, die Haut des Prinzen und der Prinzessin zu retten. Mangels passender Alternativen, ist *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* auf dem PC trotz aller Kritelei für Geschicklichkeitsfreunde empfehlenswert.



Treibsand: Ein Fehltritt und der Prinz ist weg.



Herbstlich: Der Baum repräsentiert den Zustand der Prinzessin.



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

MS-DOS 68%

Grafik: 62% **Sound:** 74%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA,8 MByte Platte
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick
Geplant für: Macintosh

CYBERSOFT Versand

Versand: Schönstr. 91, 8000 München 90
kein Ladenverkauf, 24h Bestellannahme
Tel. 089/66 45-30 Fax -62

Ladenverkauf: Theresienstr. 152
8000 München 2 · Telefon 089/52 27 87
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10 bis 20 Uhr

Jetzt auch: TURBOSOFT in Dresden
Reisewitzer Str. 46, O-8028 Dresden

IBM / PC

1869	DV	85.-	Kings Quest 6	DV	89.-
Aces over Europe	DV	89.-	Larry 5	DV	79.-
Alcatraz	DA	65.-	Legacy	DV	95.-
Alone in the Dark	EV	89.-	Legend of Kyrandia	DV	75.-
Amberstar	EV	69.-	Legend of Valour	DV	79.-
Atac	DA	89.-	Lemmings 1 Duel	DV	89.-
B-17 Flying Fortress	DA	89.-	Lemmings 2	DA	85.-
Battle Isle	DV	75.-	Links 386 Pro	DA	99.-
Battle of Destiny	EV	95.-	Lure of the Temptress	DV	39.-
Battle tech 2	EV	19.-	Mad TV	DV	75.-
Battle Chess 4000	DA	75.-	Maelstorm	EV	99.-
Black Jack	DV	55.-	Maniac Mansion	DA	29.-
Bundesliga Manager			Mantis	EV	95.-
Prof. 2.0	DV	79.-	Mario Teaches Typing	DV	65.-
Burning Steel	DV	89.-	Mario is Missing	EV	79.-
Campaign	DA	85.-	Mercenaries	EV	79.-
Captive	DA	75.-	Might and Magic 4	EV	75.-
Car and Driver	DV	79.-	Monkey Island	DV	85.-
Carl Lewis Challange	DA	75.-	Monkey Island 2	DV	89.-
Carriers at War	EV	75.-	Operation Stealth	DA	29.-
Castle of Dr. Brain	DV	79.-	Patrizier	DV	89.-
Chall. of the five Realms	EV	99.-	Penthouse	DV	45.-
Civilisation	DV	89.-	Perfect General	DV	89.-
Comanche Data	EV	75.-	Populous 2	DV	79.-
Comanche	DV	95.-	Powermonger	DA	75.-
Complete Chess	EV	85.-	Push Over	DA	65.-
Cover Girl Poker	DA	65.-	Quest for Glory 3	DV	79.-
Creepers	DA	89.-	Realms	EV	15.-
Curse Of Etchantia	EV	69.-	Rome AD 92	DV	65.-
Dagger of Amon Ra	DV	79.-	Shadow President	EV	99.-
Darkseed	DV	79.-	Sherlock Holmes	DV	89.-
Das schwarze Auge	DV	85.-	Sim Life	DV	89.-
Dogfight	DA	99.-	Sleepwalker	EV	85.-
Dune 1	DV	39.-	Space Quest IV	DV	85.-
Dune 2	DV	85.-	Space Quest V	DV	85.-
Dynatech	DV	75.-	Strike Commander		
Eco Quest 1	DV	79.-	Speech Pack	DA	39.-
Eco Quest 2	DV	85.-	Strike Commander	DA	89.-
Elysium	DV	75.-	Strip Poker 2 Delux	DA	65.-
Empire Deluxe	EV	89.-	Stunt Island	EV	95.-
Epic	DA	69.-	Taskforce	DA	85.-
Eric the Unready	EV	75.-	The Games	DA	69.-
Eye of the Beholder 3	EV	79.-	Tony Larussa Baseb. II	EV	75.-
F 15 Strike Eagle III	DA	99.-	Transarctica	DV	65.-
Falcon 3.0	DA	95.-	Tristan Pinball	EV	69.-
Flies Attack on Earth	DV	89.-	Trolls	DA	59.-
Freddy Pharkas	EV	69.-	Ultima 7	DV	85.-
Game of Live	DA	79.-	Ultima 7 Serpent I.	DV	89.-
Gateway	EV	75.-	Ult. 7 Forge of Virtue	DV	45.-
Goblins 2	EV	69.-	Ultima Underworld 1	DA	79.-
Grand Prix	DA	85.-	Ultima Underworld 2	DA	79.-
Gunship 2000	DA	89.-	Unlimited Adventures	EV	69.-
Hanniball	DV	89.-	Valhalla	DA	69.-
Hexuma	DV	85.-	Video Poker	DV	55.-
History Line	DV	85.-	Wax Works	DV	75.-
Hockey League Sim. II	EV	75.-	Ween	EV	75.-
Home Alone 2	EV	55.-	Willy Beamish	DA	75.-
Hook	DV	69.-	Willy Beamish	DV	85.-
Humans	EV	65.-	Wizardry 7	DV	95.-
Inca	DV	89.-	Wizardry 7	EV	90.-
Incredible Machine	DV	85.-	WWF European Ramp.	EV	45.-
Incredible Machine	DV	79.-	X-Wing	DV	89.-
Indian Jones 4	DV	95.-	Xeno Bots	DA	89.-
Island of Dr. Brain	EV	75.-			
Jordan in Flight	DA	89.-			
KGB	DV	59.-			
Kings Quest 5	DV	79.-			
Kings Quest 6	EV	75.-			

Achtung Blitzservice !!!
Bestellungen vor 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt !!!

Zubehör auf Anfrage!

Super NES

Act Racer	dt	114.-	Race Drivin	dt	119.-
Addams Family	dt	109.-	Rival Turf	dt	119.-
Adventure Island	dt	119.-	Road Riot 4WD	us/dt	99.-/109.-
Alien 3	dt	124.-	Road Runner	us/dt	109.-/115.-
Another World	dt	116.-	Roger Clements Baseb.	us	102.-
Axley	dt	119.-	Septentrion	jp	119.-
Batman Returns	jp/dt	129.-	Shanghai	dt	129.-
Best of the Best	dt	129.-	Sim City	dt	91.-
Blazeon	us	119.-	Simp. 2 Bart's Nightm.	dt	109.-
Bulls vs Blazer	dt	126.-	Space Megaforce	us	119.-
Cat Ripken Jr. Baseball	dt	135.-	Spanky's Quest	dt	109.-
Castlevania 4	dt	115.-	Spiderman/X-Man	dt	109.-
Chessmaster	dt	115.-	Spindizzy World	dt	119.-
Chuck Rock	us	109.-	Star Fox	jp/dt	119.-
Congos Caper	dt	119.-	Streetfighter 2	dt	91.-
Cosmo Gang	dt	129.-	Strike Gunner	us/dt	119.-
Cybernator	dt	119.-	Super Battle Tank	jp	119.-
Darius Twins	dt	105.-	Super Bomber Man	jp	125.-
Desert Strike	dt	105.-	Super Buster Bros	us	119.-
Dino City	dt	119.-	Super Conflict	us	115.-
Doomaday Warrior	us	109.-	Super Drivin Suzuki F-1	dt	114.-
Double Dragon	dt/us	129.-/119.-	Super Dunk Star	jp	119.-
Dragon's Lair	dt	102.-	Super EDF	dt/us	117.-/109.-
Euro Football Champ	dt	102.-	Super Ghouls'n Ghosts	dt	91.-
F-Zero	dt	91.-	Super Mario Kart	dt	91.-
F1 Exhaust Heat I	dt	119.-	Super Mario World	dt	109.-
F1 Exhaust Heat II	jp	139.-	Super Off Road	dt	118.-
Fatal Fury	dt	109.-	Super Probotector	dt	109.-
First Samurai	dt	119.-	Super R-Type	dt	91.-
Flying Warriors	jp	119.-	Super Slap Shot	jp	139.-
George Foreman's Box.	dt	103.-	Super Star Wars	us/dt	129.-
Gods	dt	119.-	Super Strike Eagle	us	119.-
Gradius III	us	59.-	Super Swiv	dt	129.-
Home Alone	dt	112.-	Terminator 1	dt	129.-
Home Alone 2	dt	116.-	Terminator 2	dt	116.-
Hunt for Red October	us	105.-	Termin. 2 (Arc. Game)	dt	116.-
Hunt for Red October	dt	109.-	Test Drive II	dt	91.-
Hyper Zone	dt	91.-	Tiny Toons	us/dt	109.-/115.-
James Bond jr.	dt	91.-	Tom & Jerry	us/dt	109.-/119.-
Jimmy Connors Tennis	dt	109.-	Turtles 4	us	109.-
John Madden Football	dt	102.-	Turtles 4	dt	109.-
Kick off	dt	115.-	WWF Royal Rumble	dt	129.-
King Arthur's World	dt	119.-	Wanyes World	us	129.-
King of the Monsters	dt	109.-	Wing Com.	dt/us	119.-/109.-
Krusty's Super Fun House	dt/us	109.-/105.-	Wing Com. Spec. Miss.	dt	116.-
Lemmings	dt	115.-	World Class Rugby	dt	119.-
Magical Quest	dt	105.-	World Cup Soccer	dt	119.-
Mario Paint mit Maus	dt	91.-	World League Basketball	dt	91.-
Mario is Missing	dt	129.-	Wrestlemania	dt	119.-
Match Play Golf	jp	139.-	Zelda 3	dt	91.-
Mechwarrior	dt	139.-			
Mortal Kombat	dt	129.-			
NBA Allstar Challenge	us	119.-			
NHLPA Hockey '93	us/dt	109.-			
Outlander	dt	115.-			
PGA Tour Golf	dt	109.-			
Paperboy 2	dt	105.-			
Parodius	dt	115.-			
Phalanx	dt	119.-			
Pierre le Chef	dt	125.-			
Pilot Wings	dt	91.-			
Pit Fighter	dt	119.-			
Player Manager	dt	119.-			
Powermonger	dt	119.-			
Prince of Persia	dt	109.-			
Push Over	us/dt	99.-/105.-			

Neuheiten-service !!!

Auskunft über Neuheiten per Telefon.

Vorbestellungen möglich !!!

Zubehör auf Anfrage!

Mega Drive

Afterburner II	dt	105.-	LHX Attack Chopper	dt	99.-
Alien III	us	89.-	Lemmings	dt	99.-
Aquatic Games	us	49.-	Marble Madness	dt	99.-
Ariel	dt	95.-	Muhamed Ali	us	99.-
Atomic Runner	dt	89.-	NBA Allstar Challange	us	85.-
Batman	dt	89.-	NBA II Jordan vs Bird	us	49.-
Batman Returns	dt	89.-	NHLPA Hockey 93	us/dt	89.-/99.-
Block out	jp	29.-	Out Run	dt	109.-
Bulls vs Lakers	dt	119.-	Pigskin Football	us	95.-
California Games	dt	109.-	Predator 2	us	79.-
Captain Planet	jp	85.-	Pro-Quaterback	us	89.-
Castle of Illusion	us	89.-	Risky Woods	dt	99.-
Chakan	us	89.-	Road Rash 2	dt	99.-
Chiki Chiki Boys	jp	49.-	Side Pocket	dt	89.-
Chuck Rock	dt	109.-	Simsons Krustys Fun House	dt	99.-
Crüe Ball	dt	109.-	Slime World	us	79.-
Cyberball	dt	109.-	Sonic 1	jp	49.-
Cyborg Justic	jp	85.-	Sonic 2	dt/jp	89.-/69.-
Darius II	jp	29.-	Spiderman	dt	89.-
EA Hockey	dt	109.-	Splatter House 3	jp	99.-
Ecco the Dolphin	dt	99.-	Steel Empire	us	79.-
Echo of Dolphin	jp	89.-	Streets of Rage 2	dt	89.-
Elefant Rescurer	jp	119.-	Super League Baseball	dt	99.-
Fantasia	jp	39.-	Sword of Sodan	jp	29.-
Fatal Fury	jp	99.-	Tazmania	dt	99.-
G-Loc	us/dt	79.-/99.-	Terminator 2	dt	99.-
Gadget Twin	us	99.-	Tiny Toon	dt	95.-
Gaiares	us	79.-	Toxic Crusader	us	69.-
Grandslam Tennis	dt	89.-	Turtles Hyperstone Heist	dt	99.-
Green Dog	us	69.-	Twisted Flipper	us	69.-
Hardball III	dt	119.-	Two Crude Dudes	dt/us	99.-/79.-
Indiana Jones 3	dt	99.-	Wonderboy 3	jp	39.-
James Bond 007	us	89.-	World Cup Italia '90	dt	89.-
James Bond II	us	39.-	World of Illusion	us/dt	85.-/95.-
Jewel Master	jp	29.-	Zany Golf	us	69.-
John Madden Football II	us	49.-	Zero Wing	dt	109.-

Zubehör auf Anfrage!

Amiga

1869 Handelssimulation	DV	69.-	Jonathan	DV	85.-
Abandoned Places II	EV	69.-	Kings Quest V	DV	69.-
Arabian Night's	EV	55.-	Legend of Valour	DV	85.-
Assasin	DA	55.-	Lemmings 2	DV	65.-
B-17 Flying Fortress	DV	75.-	Lion Heart	DA	55.-
B.C. Kid	DA	55.-	Loom	DV	69.-
Battle Isle Datadisk 2	DV	45.-	Lotus 2	DA	45.-
Beavers	DA	55.-	Lotus 3	DA	55.-
Body Blows	DA	55.-	McDonalds	DA	55.-
Bundesliga Manager			Mega Sports	DA	59.-
Prof. 2.0	DV	75.-	Nicky Boom	EV	55.-
Carl Levis Challange	DA	59.-	Nigel Mansell	DA	59.-
Chaos Engine	DA	55.-	Pinball Fantasies	DA	59.-
Chuck Rock 2	DA	55.-	Populous 2	DA	69.-
Cool World	DA	55.-	Railroad Tycoon	DV	79.-
Creatures	DA	55.-	Reach for the Skies	DV	59.-
Cytron	DA	69.-	Red Zone	DA	59.-
Darkseed	DV	69.-	Sensible Soccer 92/93	DA	45.-
Das schwarze Auge	DV	79.-	Shadow of the Beast 3	DV	69.-
Dragon's Lair 3	DA	69.-	Sim Earth	EV	69.-
Eishockey Manager	DV	79.-	Special Forces	DA	85.-
Euro Soccer	DA	49.-	Sports Collection	DV	59.-
Fire and Ice	DA	55.-	Streetfighter 2	DA	55.-
Flies attack on Earth	DV	75.-	Strip Poker 2 Deluxe	DA	49.-
G-Loc	DA	49.-	Super Frog	DA	55.-
Gobliins 2	EV	65.-	Super Tetris	DA	39.-
History Line (1914-1918)	DV	85.-	Terminator 2	EV	25.-
Hook	DV	55.-	Transarctica	DV	59.-
Humans	EV	59.-	Trolls	DA	55.-
Humans Data Disk	EV	45.-	Whales Voyage	DV	65.-
Indiana Jones 4	EV	69.-	Wing Commander	DV	99.-
Indiana Jones 4	DV	85.-	Zool	DA	49.-

Zubehör auf Anfrage!

Händleranfragen erwünscht. Auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten DM 7.– zzgl. Nachnahme, ab 250.– Versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Liste des gesamten Angebots gegen frankierten Rückumschlag. Bitte System angeben. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Seemann, Tod und Teufel



Onkel Dittmeier würde sich einen pressen – Früchte bringen Energie.

Traps and Treasures

Passend zu unserem Piratenspecial liefert Starbyte das passende Jump'n'Run. In *Traps and Treasures* hat der böse Captain Redbeard eine ganze Piratencrew eingelocht. Alle bis auf einen – Jeff Flint, den springenden Seemann. Nun liegt es ganz bei Euch die Mannschaft zu befreien und Captain Redbeard ordentlich eins auf die Mütze zu geben. Vier lange Level müssen durchsprungen und durchschwommen werden, ungefähr ein Drittel des Spiels plätschert Jeff unter Wasser. Natürlich versucht Redbears Meute Euch bei der Befreiung Eurer Freunde zu behindern. Außer den Redbear-Schurken müßt Ihr Euch auch vor Seesternen, herumsäuselnden Fischen, untoten Mumien und ähnlichem Spritegewusel in Acht nehmen. Euer Leben hängt nicht an einem Balken, sondern an Lebenspunkten. Ist der letzte Punkt verbraucht, ist Eure Piratenkarriere prompt vorbei. Dem entgeht Ihr, indem Ihr achtlos herumliegende Früchte aufklaubt. Mit jedem Früchtchen wächst Euer Vitaminbalken an, ist der Balken gefüllt, erstrahlt ein Punkt in neuem Glanz. Nicht umsonst stromert Flint durch *Traps and Treasures*, denn außer tonnenweise Ärger findet der Piratenretter pfundweise Gold und Silberlinge. In einem Shop werden dann Energiepillen, gebrauchsfertige Extrawaffen und nützliche Hilfsmittel gegen bare Münze gehandelt. Seid Ihr knapp bei Kasse könnt Ihr gegen den Ladeninhaber würfeln. Mit etwas Glück läßt sich so ein kleines Vermögen ergaunern. Im zweiten Level säumen arbeitsintensive Rätsel Flints Landgang: Selbst um Kisten schieben, Stricke knüpfen und passende Schlüssel suchen kommt Flint nicht herum. Einige kleine Hilfsmittel erleichtern Euch das Piratenleben: eine Karte verschafft Euch die nötige Übersicht, eine Petroleumlampe bringt Licht in dunkle Räume und Bomben sprengen deplazierte Steine aus dem Weg. Habt Ihr alle Piraten eines Levels befreit, zeigt Euch ein Kompaß den Weg zum Ausgang, der von Phil Shave bewacht wird. Werdet Ihr aus dem Rennen geworfen, erleichtert Euch ein Paßwortsystem das Comeback. *cd*



Das braucht der Pirat: Speckschwarte und Seekarte



Böden, Steine, Erden: Wie schichtet ein Pirat eine Steinleiter auf?



Man nehme ein wenig *Fire and Ice* und vermische das Ganze mit einer Prise *Rick Dangerous*: In *Traps and Treasures* findet das geschulte Auge gleich mehrere Klassiker verewigt. Nicht zu Ungunsten des verlassenen Seebären, denn *Traps and Treasures* ist eine nette Mixtur aus Jump'n'Run und knackigen Rätseln. Gerade die kniffligen Versteckspiele, "das ist doch nicht etwa der Schlüssel?", machen *Traps and Treasures* interessant und frustrierend. Die kniffligen Rätsel machen die Schatzjagd zu keinem Spiel das man am Nachmittag mal so wegzockt. Technisch läßt Flint nichts auf seine Piratenehre kommen, das 32-Farben-Smoothscrolling läßt sich zu keinem Flackerer hinreißen. Passend zum Seefahrerambiente müßte eigentlich ein Shantychor dröhnen, doch musikalisch zieht es Flint in konventionelle Gefilde. Buntflockige Levelmusiken und anhörenswerte Samples zieren den Weg des Seemanns. Nur die Unterwassermusik ist baden gegangen, nach einigen Abtauchern hat man sich an den wiederkehrenden Klängen gründlich satt gehört. Viele hübsche Gags säumen den Weg von Jeff: Wartet der Hobbypirat auf eine Eingabe klopft er schon mal am Monitor oder erledigt Ihn ein Seestern unter Wasser, segelt er wie ein Blatt dem Seeboden entgegen. Einziger Kritikpunkt ist die Steuerung, auf einem schnellen Amiga erleidet Flint des öfteren hysterische Anfälle. Trotzdem sollten sich rätselstarke Jump-´n´Run-Freunde *Traps and Treasures* zur Brust nehmen.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Starbyte

AMIGA 71%

Grafik: 65% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte RAM
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"	Amiga
7th Guest (CD-ROM)	114,-H	
Abandoned Places 2	* 78,-D	* 60,-D
Alone in The Dark	84,-D	
Ambermoon		* 69,-H
Amberstar	78,-H	69,-H
American Tail	54,-E	
Arabian Nights		60,-D
B.A.T. 2	78,-D	72,-D
Bane of Cosmic	78,-D	66,-DL
Bards Tale 3	24,-H	24,-H
-Trilogy (BT 1-3)	72,-H	
Betrayal at Kondor	* 69,-D	
Black Crypt		57,-H
Buck Rogers 2	78,-D	
Captive	28,-H	
Castles o.Dr.Brain	39,-D	
Contraptions	39,-H	* 39,-H
Cruise f.a.Corpse	60,-D	60,-D
Crusaders of Dark	84,-D	
Curse of Enchantia	60,-H	60,-H
Dark Queen o.Krynn		78,-D
Darkseed 1.5	72,-D	72,-D
DSA	78,-D	72,-D
Daughters of Serpe	75,-D	* 75,-D
Death Knig.o.Krynn	78,-D	66,-D
Dune 2	60,-D	* 54,-D
Dungeon Master	66,-D	
Dungeon M./Chaos S		60,-H

	PC 3,5"	Amiga
Eco Quest	48,-H	
ECO Quest CD ROM	* 78,-E	
Elvira 1	42,-D	
Elvira 2 Jaws of C	48,-D	
Eric the unready	60,-E	
Eye of Beholder 1		66,-D
Eye of Beholder 2	78,-D	78,-D
Eye of Beh 3 Dtsch	* 78,-D	
Eye of Beh.3 Engl.	78,-E	
Fairy Tales	29,-H	
Flashback	**66,-D**	**60,-D**
Freddy Pharkas DV	*** 66,-D**	
Freddy Pharkas EV	*** 66,-E**	
Gateway t.saf.Fron	78,-D	66,-D
Gobliins 2	84,-D	66,-D
Heart of China	66,-D	* 66,-H
Heimdall	34,-D	34,-D
Hook	78,-D	60,-D
Inca	90,-D	
Indiana Jones 3	78,-D	66,-DL
Indiana Jones 4	84,-D	78,-DL
Ishar	66,-D	66,-H
Island of Dr.Brain	* 66,-D	
Jonathan	* 78,-D	78,-D
KGB	60,-H	57,-H
Kings Quest 5	78,-D	L
Kings Q.5 CD ROM	78,-E	

	PC 3,5"	Amiga
Kings Quest 6	78,-D	
Kings Q.6 CD Rom	* 78,-E	
Last Ninja 3		33,-H
Laura Bow 2	66,-D	
Legend		57,-H
Legend of Valour	78,-D	78,-D
Legends o.Kyrandia	66,-D	66,-D
Leisure S. Larry 5	66,-D	* 66,-DL
Lord of The Rings	66,-H	60,-H
Lord of The Ring 2	66,-H	
Lost Secr.of Rainf	* 60,-E	
Magic Candle 3	72,-E	
Might and Magic 3	78,-D	66,-D
Might and Magic 4	78,-D	
Monkey Island 2	78,-D	78,-DL
Police Quest 3	66,-D	L
Pools of Darkness	78,-D	66,-D
Prophecy of Shadow	78,-D	* 66,-D
Quest for Glory 3	66,-D	
Ringworld Revenge	* 66,-H	
Rise of The Dragon	66,-H	60,-H
Rome AD 92	66,-H	60,-H
Secret Monkey Isld	78,-D	66,-DL
Shadow o.t. Comet	84,-D	
Sherlock Holmes	78,-D	
Space Hulk	* 84,-H	* 72,-H
Space Quest 1		39,-H
Space Quest 3	78,-D	

	PC 3,5"	Amiga
Space Quest 4	66,-D	* 60,-DL
Space Q.4 CD ROM	78,-H	
Space Quest 4 DH		39,-H
Space Quest 5	66,-D	L
Spellcraft	* 75,-D	
Spelljammer	66,-E	
Star Trek	**78,-D**	**69,-D**
The Kristal	27,-H	27,-H
The Legacy	90,-H	
Traps n Treasures		* 60,-H
Treas.of Sav.Front	78,-D	
Ultima 5		39,-D
Ultima 7	78,-D	
-Data Forge of Vir	42,-H	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,-H	
Ultima Trilogy 2	72,-H	
Ultima Underworld	72,-H	
Ultima Underw. 2	72,-H	
Unlimited Adventu.	60,-E	
Veil of Darkness	78,-D	
Waxworks	60,-D	60,-DL
Ween	84,-D	66,-D
Whales Voyage	* 72,-D	66,-D
Whales Voy. A 1200		* 60,-D
Willy Beamish	66,-H	60,-H
Zak McCracken	60,-D	60,-D

L = Lösungshefte für 20,- DM vorhanden

ACTION / ARCADE

Addams Family		60,-H
Alien Breed SE 92		24,-E
Aquatic Games		57,-H
Armalyte		24,-H
Assassin		48,-H
Back to Future 3		27,-H
Balance	36,-D	
Battletoads	* 48,-H	
BC Kid		60,-H
Blues Brothers	27,-H	27,-H
Body Blows		**48,-H**
Bug Bomber	60,-H	54,-H
Chaos Engine		51,-H
Chuck Rock 2		48,-H
Cool World	72,-H	66,-H
Creatures	48,-H	
Creepers	78,-H	* 60,-H
Double Dragon 3	60,-H	48,-H
Dyna Blaster	66,-H	60,-H
Elf	66,-H	60,-H
Emerald Mine		24,-H

Emerald Mine 2		30,-H
Emerald Mine 3 Pro		24,-H
Excalibur		24,-H
Fire And Ice	* 54,-H	48,-H
First Samurai	60,-H	
Fly Fighter		9,-H
Fly Härder		* 60,-H
Galaxy 89		18,-H
Goldrunner 2		9,-H
Gravity Force		24,-H
HNgar d.Schreckl.		54,-D
Harlequin		30,-D
Human Race Data	49,-D	49,-D
Human Race Standal	54,-D	54,-D
Humans	54,-H	54,-H
Incredible Deluxe	* 69,-D	
Jug		9,-H
Lemmings 2	78,-H	60,-H
Lion Heart		54,-H
Locomotion	60,-H	54,-H
Maniax	24,-H	24,-H
McDonald Land	* 48,-H	48,-H
More Lemmings Data		27,-H

Nitro		25,-H
Obitus	31,-H	
Onslought		17,-H
Ork		25,-H
P.P.Hammer		25,-H
Parasol Stars		60,-H
Pinball Dreams	* 54,-H	48,-H
Pinball Fantasies		54,-H
Pinball Wizard		18,-H
Populous		24,-H
Prince of Persia 2	* 66,-H	
Putty		48,-H
Race Drivin		60,-H
Risky Woods	60,-H	54,-H
Robocop 3		60,-H
Rocket Ranger	21,-E	
Shadow o.t.Beast 3		54,-H
Shaolin Warriors		9,-H
Silkworm		17,-H
Sleepwalker	66,-H	60,-H
Slip Stream		9,-H
Space Pilot 89		24,-H
Steel Empire	66,-H	60,-H

Street Fighter 2	* 60,-H	54,-H
Super Hero		* 60,-H
Super Tetris	75,-E	69,-E
Superfrog		48,-H
Take a Break Pinb.	* 66,-E	
Tanglewood		9,-H
Tank Buster		24,-H
Tearaway Thomas		48,-H
Teen.Mut.Hero Turt		27,-H
Terminator 2	66,-H	60,-H
The Grail		9,-H
The Oath		25,-H
Trolls	48,-H	48,-H
Trolls Amiga 1200		48,-H
Turbo Trax		9,-H
UGH !	54,-H	48,-H
Walker		* 60,-H
Wizards Castles		21,-H
WWF Wrestling 2	66,-H	60,-H
Xenobots	72,-H	
Zone Warrior		57,-H
Zool	54,-H	48,-H
Zool Amiga 1200		48,-H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42,-H	36,-H
4D Sports Driving	42,-H	36,-H
A.McLeans Pool Bi	* 60,-H	48,-H
Big Box 2		54,-H
Bills Tomato Game		60,-H
Bitmap Brothers 1	54,-H	
Bund.Man.Prof 2.0	66,-D	66,-D
Car and Driver	72,-H	
Cheat'Em Up 3		24,-D
(Komplettlösung für über 500 Amiga Games)		
Joysticks Competition Pro		
-Mini schw		27,-H
-Mini transparent		33,-H
-Mini Special Edit		33,-H
-Star Mini tr/blau		36,-H
-Standard schwarz		24,-H
-Standard transpar		27,-H
-Special Edition		27,-H
-Star transp/blau	66,-H	36,-H
Crazy Cars 2	22,-H	
Crazy Cars 3		48,-H
Cytron		60,-H
Daily Cov.Girl Pok	60,-H	54,-H
Deluxe P.4.5 AGA		186,-D

Doodlebug		48,-H
Dream Team Com.	66,-H	60,-H
Eishockey Manager	78,-D	72,-D
Espana 92	60,-H	54,-H
Euro Soccer	48,-H	48,-H
Fantastic Worlds	78,-H	72,-H
Football Manager 3	* 78,-D	
Formula One GP	90,-H	75,-H
Front P.S.Football	66,-E	
Games - Summer Cha	66,-H	
Games - Winter Cha	66,-H	
Goal !		*** 49,-H**
Graham Taylor Socc		60,-H
Grand Prix unlimit	66,-H	
Greatest Comp.	60,-D	54,-D
Hard Drivin	19,-H	
Hardball 3	66,-E	
Hyperspeed	30,-D	
Internation.Soccer		9,-H
Jimmy White Snook.	66,-H	
John Barnes Soccer		60,-H
John Madden Footb.		57,-H
Jordan in Flight	75,-H	

Kings of Adventure	78,-H	66,-H
Links		66,-H
Links 386 Pro	90,-H	
-Bay Hill Club	36,-H	
-Bountiful	36,-H	
-Buff Springs(386)	42,-H	
-Firestone	36,-H	
-Hyatt	36,-H	
-Mauna Kea (386)	42,-E	
-Pinehurst (386)	42,-H	
-Troon North	36,-H	
Lotus 3		48,-H
Lotus Compil.(1-3)		54,-H
Manchester United		60,-H
Mega Collection	48,-H	48,-H
Megalomania/Samur.		60,-H
Megamix		60,-H
Mixed Collection	* 66,-H	* 60,-H
Nick Faldo Golf		60,-E
Nigel Mansells WC	60,-H	54,-H
No Second Price		54,-H
Penthouse Hot Numb	36,-D	36,-D
PGA Tour Golf Plus	66,-H	60,-H
-Courses	30,-H	30,-H
Power Pack 2	60,-H	

Power Tactics	66,-H	
Quiwi	18,-D	18,-D
Racing Master Com.	36,-H	30,-H
Rainbow Collection		25,-H
Raving Mad		54,-H
Road Rash		54,-H
Sensi.Soccer 92/93	* 54,-H	48,-H
Shanghai 2	33,-D	
Skat 92	60,-D	
Snoopys Game Club	36,-E	
Spellcasting 301	66,-E	
Sports Collection	66,-H	60,-H
Starbyte N.2 Coll.	78,-H	66,-H
Strip Poker Deluxe	22,-H	22,-H
Toyota Celica	31,-H	
Trivial Pursuit	66,-D	
Troddlers		48,-H
TV Sports Football	22,-H	
Vroom		60,-H
-Data Disk		39,-H
Wayne Gretzky 3	78,-E	
Wizkid	66,-H	60,-H
WWF Wrestling		42,-H
Zero		* 60,-H
Zyconix	48,-H	39,-H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78,-D	66,-D
A-Train	**90,-D**	**72,-D**
-Consturction Set	42,-D	
A.T.A.C.	90,-H	* 78,-H
AA - War i.t.skies	84,-H	* 60,-H
Aces of Great War	42,-H	36,-H
Aces of T. Pacific	66,-H	
- Mission Disk 1	48,-E	
Aces over Europe	*** 69,-D**	
Aces over Europe	*** 69,-E**	
Air Land Sea	72,-H	66,-H
Air Support		54,-H
Air Warrior	90,-H	78,-H
Airbus A 320	66,-D	66,-D
Airbus A 320 Amer.	* 84,-H	* 84,-H
Armour Geddon	78,-H	
Armour Geddon 2		* 60,-H
Astatin	24,-H	24,-H
Austerlitz		18,-E
AV 8 B Harrier Ass	* 66,-H	
B 17 Flying Fortr.	90,-H	78,-H
Battle Chess	24,-H	24,-H
Battle Chess 2	60,-H	57,-H
Battle Chess 4000	66,-H	
Battle Team	72,-H	66,-H
-Battleisle Data 2	48,-H	48,-H
Birds of Prey	72,-H	66,-H
Burning Steel	78,-D	
-Data 1 America	36,-D	
-Data 2 Superschl.	36,-D	
Buzz Aldrin	84,-H	
Campaign	78,-D	72,-D
Castles	66,-H	60,-H
-Data Disk	30,-H	30,-H
Castles 2	66,-H	
Centurion Def.Rome	24,-H	24,-H
Chessma.Pro CD ROM	* 96,-H	
Chuck Y.Aft.2.0	24,-H	24,-H
Chuck Y.Air Combat	66,-D	
Civilization	90,-D	75,-D
Comanche	84,-D	
-Mission Disk 1	48,-D	
Combat Air Patrol		*60,-H
Command HQ	54,-E	
Compl.Chess System	78,-D	
Conquestador	66,-D	66,-D

-Data	36,-D	36,-D
Covert Action		48,-H
Crisis in Kremlin	84,-E	
Cyber Race	* 78,-D	
Das Boot	42,-H	36,-H
Der Patrizier	78,-D	66,-D
-CD ROM	84,-D	
Desert Strike		**60,-H**
Deutros		22,-D
Discovery	25,-D	25,-D
Dogfight	90,-H	
Dynatech	66,-D	54,-D
Elite Plus	78,-E	
Elysium	66,-D	* 54,-D
Empire Deluxe	78,-E	
Epic	66,-H	60,-H
Erben des Throns	72,-D	66,-D
Exodus 3010		54,-D
F 117A Nighthawk	90,-H	
F 15 Str.Eagle 2	75,-H	75,-H
F 15 Str. Eagle 3	90,-H	
F-19 Stealth Fight	49,-H	75,-H
Falcon 3.0	90,-D	
-Mission Disk 1	54,-H	
Fallen Empire	84,-D	81,-D
Fields of Glory	* 90,-H	
Flames of Freedom	30,-H	
Flies Att.on Earth	78,-H	66,-H
Galaxy Force		18,-H
Global Conquest	90,-H	
Global Effect	66,-H	60,-H
Go Simulator	78,-H	
Gunship 2000	90,-H	* 78,-H
Gunship 2000 Data	54,-H	
Hannibal	78,-D	* 66,-D
Harpoon Designer 2		* 48,-E
Harrier Jump Jet	93,-H	
Heroes of the 357	66,-H	
Hired Guns	* 78,-H	* 60,-H
History Line 14-18	78,-D	78,-D
Imperium	24,-H	24,-H
Incredible Machine	66,-D	
Kaiser	84,-D	
Knights of the sky		75,-H
Lethal Weapon	66,-H	
Mad TV	78,-D	66,-D
Mantis	102,-H	

Maupiti Island	25,-H	
Mega-Lo-Mania	72,-D	
Mercenaries	72,-E	
Monopoly	* 75,-D	* 69,-D
North + South		25,-H
On The Road	60,-D	
Pacific Island	66,-D	60,-D
Patriot	* 78,-H	
Perfect General	78,-D	72,-D
-Data Disk	42,-H	42,-H
Piracy of Highseas		66,-E
Pirates!	57,-H	57,-H
Planets Edge	78,-D	
Populous 2	72,-H	60,-H
-Data Disk		30,-H
Populous 2 Plus		66,-H
Powermonger	66,-H	60,-H
-Data Disk		30,-H
Project Terra		* 60,-H
Railroad Tycoon	84,-H	75,-H
Rampart	60,-H	60,-H
Reach f.t.skies	60,-H	54,-H
Realms	18,-H	
Red Baron	66,-D	60,-H
-Mission Disk 1	48,-E	
Red Zone		51,-H
Robosports		66,-H
Rules o.Engagemant	29,-H	26,-H
Scenario	66,-D	* 60,-D
Secret Weap.of LW	78,-E	
-DO 335	36,-E	
-He 162	36,-E	
-P 80	30,-E	
-P 38	30,-E	
Shinobi		17,-H
Shuttle		54,-H
Siege	60,-E	
-Data Dogs of War	42,-E	
Silent Service 2	75,-H	75,-H
Sim Ant	78,-D	78,-D
Sim City Archit.1	36,-H	36,-H
Sim City Archit.2	36,-H	36,-H
Sim City Deluxe	78,-D	78,-D
Sim City Terr.Edit	36,-H	36,-H
Sim City/Populous	66,-H	66,-H
Sim Earth	84,-H	78,-H
Sim Farm	* 78,-D	
Sim Life	78,-D	

Space Crusade	60,-H	60,-H
Spaceward Ho!	78,-D	
Special Forces	84,-H	75,-H
St.Thomas	* 78,-D	* 66,-D
Star Control 2	66,-H	
Star Legions	69,-E	
Steigenbg. Hotelm.	54,-D	48,-D
Strategy Master	72,-H	66,-H
Strike Commander	87,-H	
Str.Comm.incl.Speeach	**112,-H**	
-Speeach	42,-H	
Stunt Island	90,-D	
SWOTL kompl.CD ROM	84,-E	
Syndicate	* 78,-H	* 60,-H
Task Force	90,-H	
Team Yankee		31,-H
Theatre of War	66,-H	
Their Finest Hour	66,-H	66,-H
-Mission Disk	30,-H	30,-H
Transarctica	54,-D	54,-D
Triple Action 1	36,-H	
Triple Action 2	36,-H	
USS John Young	36,-H	
Utopia	31,-H	
V for Victory	66,-E	
V for Victory 2	66,-E	
V for Victory 3	* 78,-H	
Viking Fields	78,-H	60,-H
War in the Gulf	*** 69,-H**	*** 65,-H**
Warhead		25,-H
Waterloo		19,-D
Wild West World	54,-D	
CD-ROM WC+Ultima 6	42,-E	
Wing Commander	42,-H	36,-E
Wing Commander DV		78,-D
Wing.Comm Edition	84,-H	
Wing Commander 2	78,-D	
WC 2 Special Op.1	42,-H	
WC 2 Special Op 2	42,-H	
WC 2 Speech Acc.	42,-H	
Wolfpack		28,-H
Wordtris	66,-D	
X-Wing	**66,-E**	
X-Wing DH	84,-H	

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr • **Kein Ladenverkauf- Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453: Ab 1.7.93 neue Postleitzahl: 34121 Kassel

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

Joysoft

FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG
10 JAHRE
SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT
HINGEHEN UND STAUNEN !
SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN.

Day of Tentacle
**/*
IBM
99.90

Freddy Pharka
engl.
IBM
79.90

SONDERANGEBOT

3.5"	
5 Strategie Games	34.90
488 Attak Sub	34.90
Air Commander **	49.90
Aband. Places dt.	29.90
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Battlehawk 1942	29.90
Chessmaster 2100	44.90
Dune dt.	29.90
F 19 **	39.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
Lure o.Temptress dt.	29.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Megalomania dt.	54.90
Might&Magic 4 engl.	29.90
Operation Stealth **	34.90
Pirates **	29.90
Plan 9	34.90
Prince o.Persia	29.90
Prophacy o.Shadow	29.90
Questron 2 **	19.90
Realms	19.90
Strategie Master **	49.90
Shuttle **	29.90
Testdrive 2 Coll.	29.90
Ultima 6	34.90
Wing Commander	49.90
5.25"	
B 17 **	59.90
B.A.T. dt.	59.90
Curse o.Entchan. dt.	49.90
Darklands	59.90
Harrier Jump Jet **	69.90
Hexuma dt.	64.90
Megalomania dt.	54.90
Microprose Golf **	54.90
Prophacy o.Shadow	29.90
Storm Master dt.	29.90
Wizardry 7 dt.	49.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT 1
069 280170

AB SOMMER IN AACHEN

AB SOMMER IN ESSEN

AB SOMMER IN SIEGBURG

SONDERANGEBOT

AMIGA	
Aband. Places dt.	29.90
Alien Breed 92 Ed.	24.90
Apidya **	19.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Battlehawks 1942	29.90
Captive **	34.90
Caveman Ninja **	34.90
Celtic Legends dt.	19.90
D/Generation **	39.90
Demons Winter **	19.90
Deuteros dt.	19.90
Dragonsstrike **	19.90
Fate-Gates o.D. dt.	29.90
Fire&Ice **	34.90
Great Courts 2 **	39.90
Humans	39.90
Indy 3 dt.	39.90
Ishar dt.	29.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Liverpool Football **	19.90
Maniac Mans.engl.	29.90
Might&Magic 2	29.90
Nigel Mansell G.P. **	39.90
Operation Stealth **	34.90
Pirates **	29.90
Sensible S. 92/93 **	39.90
Shadow o.Beast 3	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Striker Manager **	29.90
Striker Soccer **	19.90
Super Cars 2	24.90
Tennis Cup 2 **	34.90
Turtels 2	29.90
Trolls **	29.90
Ultima 4	39.90
Ultima 5	39.90
Wing Com. dt.	49.90
Wing Com. engl.	29.90
Worl C.Leaderb.	29.90
Zak Mc Kraken **	39.90

Mehr Angebote findet ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

Metar morphosis
**/*
AMIGA
69.90

7. Guest
CDROM
149.90

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog
KOSTENLOS

*DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH? DU WOHNST IN KÖLN, BONN, D'DORF ODER F'FURT ? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN.

WAS...DU WILLST DEIN PROGRAMM IN 1 Std.?*

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR EIN KURIERDIENST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH, BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:
Dürener Str. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : kostenlos-UPS + 4 DM-EILPOST + 7 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postber
Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung ** dt. Anleitung Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns Vorbehalt



Ancient Art of War in the Skies

Respekt vor der gelungenen Umsetzung. Die Amiga-Version gleicht dem MS-DOS Vorbild und darf sich deshalb ebenfalls in die Riege der Oberliga-Strategiespiele einreihen. Doch trotz der Euphorie alles schön der Reihe nach. Die *Ancient Art of War*-Reihe dürfte zumindest der Apple-Gemeinde noch gut in den Ohren klingeln, gab es doch für diese Rechnerfamilie schon vor Jahren zwei Strategiespiele selbigen Namens. Im jüngsten Teil, der fragwürdigen Kunst des Krieges in den Lüften, tuckert Ihr mit Doppeldeckern über den europäischen Himmel.

Wenn Ihr gerade keine Luftduelle austragt oder Bodenziele in Schutt und Asche legt, ist der Stratege in Euch gefragt. Auf einer Übersichtskarte des Kampfgebietes legt Ihr mit der Maus Wegpunkte und Ziele für Eure fliegenden Verbände fest. Ihr habt gewonnen, wenn die Luftflotte des Gegners am Boden liegt, die feindliche Hauptstadt vernichtet ist oder der Computer in auswegloser Lage selber aufgibt. *vw*



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

AMIGA 75%

Grafik: 59% Sound: 68%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte 3 MByte
Bereits erschienen: MS-DOS



Eco Quest 1 Search for Cetus

Mit schöner Regelmäßigkeit setzt Sierra-Online ihre Adventures nach kurzer Disketten-Karenzzeit auch auf CD-ROM um. Neuster Sproß der stetig wachsenden Silberling-Familie ist Sierras niedliches Öko-Abenteuer *Eco Quest 1: The Search for Cetus*. Spielerisch und grafisch hat sich gegenüber der "herkömmlichen" Fassung nichts geändert.

Ihr steuert den kleinen Forschersohn Adam durch eine mehr oder minder verschmutzte Unterwasser-Umwelt und sammelt den Wohlstandsdreck unserer Zivilisation punkteträchtig wieder ein.

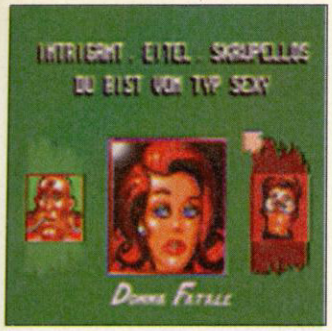
Die CD-ROM-Variante wurde, wie die meisten Sierra-Online-CD-Abenteuer, nur um eine solide Sprachausgabe, nebst passender Option erweitert. Im Spielmenü kann nun nicht nur die Geschwindigkeit Adam's eingestellt werden, sondern auch ob Ihr Spiel-Dialoge lieber als Sprache oder als Text haben möchtet. An Sprache pur sollten sich jedoch nur ausgeschlafene Anglizisten wenden – Spieler, die mit dem Englischen nicht ganz so vertraut sind, greifen auf die "Untertitel"-Variante zurück, bei der parallel zur Sprache auch die Texte eingeblendet werden. Der Nutzen der akustischen Aufbohrung ist deshalb für den wahren Adventurebegeisterten recht zweifelhaft.

Eine positive Nachricht für *Windows*-Benutzer: Sierras *Eco Quest 1* bietet eine spezielle Installationsroutine für Microsofts beliebte Benutzeroberfläche und läßt sich unter *Windows* auch in einem Fenster spielen. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Sierra

CD-ROM 72%

Grafik: 69% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286 mit 12 MHz, VGA, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Windows
Bereits erschienen: MS-DOS



Nippon Safes Inc.

Japan hier, Japan da – das Land der aufgehenden Sonne schlägt sowohl Computerspieler als auch die Videospielkollegen immer wieder in seinen Bann. Dynabytes *Nippon Safes Inc.* beschäftigt sich mit dem Land aus dem die Videospielträume sind.

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für eine von drei Spielfiguren, die jeweils ein etwas anderes Abenteuer in Tyoko, einer fiktiven Mischung aus Tokio und Kyoto, zu bestehen haben. Um das jeweilige Ziel zu erreichen (Lady Fatale hat z.B. den Kaiser zu becircen), müssen allerlei Rätsel gelöst und Passanten ausgequetscht werden. Gesteuert wird das Spiel dabei komplett mit der Maus.

Ohne Frage ist die Idee nicht schlecht, drei Adventures in einem unterzubringen – die Umsetzung derselben läßt allerdings zu wünschen übrig. So läßt das Spiel grafisch nur Solides und musikalisch gar Unterdurchschnittliches verlautbaren. Die Rätsel sind zudem selten logisch. Es bleibt ein kleines Abenteuer, das man gelangweilt durchsucht und in dem sich selten Spielspaß finden läßt. *kn*



Genre: Adventure
Hersteller: Dynabyte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: DMI

AMIGA 46%

Grafik: 53% **Sound:** 23%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte 5 MByte
Geplant für: MS-DOS



Tom Landry Strategy Football

Merits America-Football-Simulation hält nun auch auf heimischen Amigas Einzug. Wie schon im Original steht Hall-of-Fame-Star-Coach Tom Landry Pate, der bis in die Mitte der 80iger Jahre die Dallas Cowboys trainierte.

Wie in der PC-Fassung übernehmt Ihr ausnahmsweise den harten Job eines Trainers und sorgt während der Spiele (Liga oder Playoffs) lediglich für die Auswahl der Playcalls und Formationen oder wechselt bei Bedarf in Auszeiten ermüdete Spieler aus. Ins direkte Spielgeschehen greift Ihr dabei nicht ein – die Spielzüge Eurer Mannschaft, die Ihr vorher übrigens frei wählen dürft, lassen sich jedoch von der Seite betrachten und glänzen mit einer Replay-Funktion. Habt Ihr einen verdrahteten Kumpel an der Leitung, darf auch via Modem um die Wette getackled werden.

Die Amiga-Umsetzung gleicht dem mittelmäßigen PC-Original wie ein Ei dem anderen. Grafisch und soundtechnisch hat sich nichts getan. Selbst das ruckelnde Scrolling während des eigentlichen Spielgeschehens wurde konvertiert, was bei dem Amiga schon einiges an Unerfahrenheit voraussetzt. Glücklicherweise blieb wenigstens die nützliche Modem-Option erhalten. Am Ende bleibt eine Football-Simulation, die dank mangelnder Detailtreue und zu wenigen Optionen den American-Football-Freak und dank fehlendem Mannschaftsmanagement den Sportspieltaktiker enttäuscht. *kn*

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

AMIGA 48%

Grafik: 50% **Sound:** 26%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte 2,2 MByte
Geplant für: Mac

ad games, die Erfinder von Vision heben ab, im Kampf um eine bessere Spiele-Zukunft. Das Ziel sind hochwertige Top-Spiele, die Dich nur wenige Mark kosten, weil die aufwendigen Entwicklungen von Sponsoren bezahlt werden und nicht von Dir.

Dabei spielen Innovation und Spielspaß die erste Geige und nicht etwa der nervende Dauerbeschuß mit irgendwelchen Logos. In Zukunft gibt es also viel zu erleben, und es liegt an Dir, dabei kräftig mitzumischen...

... wir wollen Deine elektronische Visitenkarte, die zeigt, was Du auf dem Kasten hast: eine Disk mit Grafiken, Animationen, Musiken, Sounds, Routinen oder komplette Demos sind Deine Eintrittskarte in eine bessere Zukunft.

Denn neben satten Preisen winken auch lukrative Verträge, vielleicht bist Du dann schon bei der nächsten Produktion dabei... Mitmachen lohnt sich in jedem Fall, immerhin gibt's einen hochgerüsteten 486'er mit CD-ROM und Soundkarte oder ad games Spiele-Abo's (mind. 3 Top-Spiele jedes Jahr) und schließlich noch jede Menge Trostware.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 31. 8. 1993, also worauf wartest Du noch...

AD GAMES · POSTFACH 13 01 27 · 4000 (AB 1.7.: 40551) DÜSSELDORF 13 · DEUTSCHLAND · ERDE · MILCHSTRAßE

ad games.
ADVERTISING GAMES



KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

99

Versand 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler.

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

AMIGA

Bard's Tale Construction Set	A	59,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	**A**	**49,99**
BC Kid	A	46,99
Body Blows	A	48,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Civilization	V	74,99
Contraptions	A	36,99*
Creatures	**A**	**46,99**
Creepers	A	59,99*
Darkseed	V	66,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	72,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Der Patrizier	V	64,99
Desert Strike	**A**	**52,99**
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99*
Eishockey Manager	**V**	**72,99**
Exodus 3010	**V**	**52,99**
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Fallen Empire	**V**	**79,99**
Fire and Ice	A	46,99
Flashback	**V**	**59,99**
Flies - Attack on Earth	**A**	**64,99**
Fly Harder	**A**	**59,99**
Formula One Grand Prix	A	74,99
Gateway to Savage Front.V	**V**	**64,99**
Goal!	A	52,99*
Gunship 2000 (Juli 1993)	A	66,99*
Hannibal	**V**	**64,99**
Hired Guns	A	59,99*
History Line 1914 - 1918	V	79,99
Humans Race	V	64,99
Humans Datadisk	**V**	**48,99***
Indiana Jones IV	A	79,99
Jonathan	V	79,99
Kings of Adventure	**A**	**64,99**
Legend of Kyrandia	V	72,99
Lemmings 2	**A**	**59,99**
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	V	52,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mega Collection (5er-Samml)	A	48,99
Mixed Collection	A	59,99*
Monkey Island 2	V	79,99
No. 2 Collection	V	64,99
Pinball Fantasies	A	52,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Plus	A	66,99
Projekt Terra	A	59,99*
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Reach for the Skies	**A**	**52,99**
Sankt Thomas	V	64,99*
Scenario	V	59,99*
Sensible Soccer	A	46,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Space Hulk	A	59,99*
Superfrog	A	48,99
Super Hero	A	59,99*
Street Fighter 2	A	52,99
Syndicate	A	59,99*
The Greatest	V	54,99
Transarctica	V	52,99
Traps `n`Treasures	A	59,99*
Waxworks	V	59,99
Walker	A	59,99*
Whale´s Voyage	V	59,99
Zero	A	59,99*
Zool	A	46,99

AMIGA 1200 / 4000

1869	V	64,99
Ishar	**V**	**59,99**
Transarctica	**A**	**52,99**
Trolls	**A**	**46,99**
Whales´s Voyage	**V**	**59,99**
Zool	A	46,99

IBM/PC

1869	V	79,99
Airbus A 320 America	A	86,99*
Airbus A 320 Europa	A	64,99
Abandoned Places 2	V	79,99*
Aces of the Pacific	A	64,99
Aces Miss. Disk	**A**	**49,99**
Aces over Europe	V	79,99*
Archer McLean Pool Billard	A	59,99*
A-Train	V	92,99
A Train Construction Set	**V**	**39,99**
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	72,99
Battle Isle Datadisk 2	**A**	**49,99**
Betrayal at Kondor	V	79,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Burning Steel Datadisk1 AiA	**V**	**34,99**
Burning Steel Datadisk2 SiA	**V**	**34,99**
Buzz Aldrins Race intoSpace	**A**	**86,99**
Civilization	V	92,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	92,99*
Comanche	V	86,99
Comanche Datadisk 1	**V**	**48,99**
Cyber Race	V	79,99*
Dark Queen of Krynn	**V**	**79,99**
Der Patrizier	V	79,99
Dogfight	**A**	**92,99**
Dune 2	**V**	**59,99**
Eishockey Manager	**V**	**79,99**
Empire Deluxe	**E**	**79,99**
Eye of the Beholder 3	V	79,99*
F-15 Strike Eagle 3	A	92,99
Fields of Glory	A	92,99*
Fire and Ice	A	54,99*
Flashback	V	72,99*
Flies - Attack on Earth	**V**	**79,99**
Formula One Grand Prix	A	92,99
Freddy Pharkas	**E**	**64,99**
Hired Guns	A	79,99*
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans Race	**V**	**64,99**
Island of Dr. Brain	E	59,99*
Indiana Jones 4	V	86,99
Inca	A	92,99
Jonathan	V	79,99*
Kings of Adventures	A	79,99
Kings Quest 6	V	79,99
Lemmings 2	A	79,99
Liberation - Captive 2	A	59,99*
Links 386 Pro	A	92,99
Links 386 Data Banff Springs	E	42,99
Links 386 Data Mauna Key	E	42,99
Links 386 Data Pinehurst 2	E	42,99
Lost Secret of the Rainforest	E	59,99*
Patriot	A	79,99*
Pinball Dreams	A	54,99*
Populous 2	A	72,99
Prince of Persia 2	A	64,99*
Reach for the Skies	A	59,99
Ringworld-Revenge o.Patriarch	A	64,99*
Sensible Soccer 92/93	A	54,99*
Space Hulk	A	86,99*
Space Quest 5	V	64,99
Spellcraft-Aspects of Valour	V	72,99*
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	**A**	**86,99**
Strike Com. Speech Pack	**A**	**36,99**
Stunt Island	V	92,99
Syndicate	A	79,99*
Take a Break-Pinball, Windows	E	64,99*
The 7th Guest CD ROM	**A**	**139,99**
The Complete Chess System	V	79,99
The Greatest (Sammlung)	V	59,99
The Incredible Machine	V	64,99
The Lagacy	**A**	**92,99**
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Unlimeted Adventures	E	59,99
Veil of Darkness	**V**	**79,99**
V for Victory 3	A	79,99*
Whale´sVoyage	V	74,99*
Wizardry 7	V	86,99
X - Wing	A	86,99

Neu im Programm :
MACINTOSH-Software
Preisliste anfordern !

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte. V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch" **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,–). Ab DM 250,– ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,–. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,– auf den o.a. Spielepreis auf Konto Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1217884. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99 GmbH, Jülicherstr. 53-55, 52249 Eschweiler

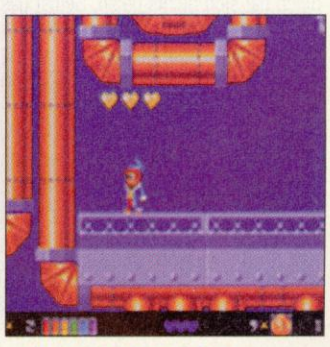


Woodys World

Die australischen Shareware-Profis Vision wagen mit *Woody's World* einen ersten Einstieg ins Profilager. Ungünstigerweise gehört schon die banale Story in Omas Nachtschrank: Böse Mächte haben den magischen Kristall des Königreichs mitsamt Burg geklaut und Woody darf nach beidem suchen.

Auf dem Weg durch die 60 kaum abwechslungsreichen Levels hat der kleine Wicht eine spannende Aufgabe: Er muß bestimmte Kisten finden, die ihm die Tür zur nächsten Welt öffnen. Neben allerlei Extras, laden vor allem Bonusräume und versteckte Warps zum gemütlichen Versteckspiel ein. Eventuelle Feinde werden übrigens Mario-like niedergehüpft.

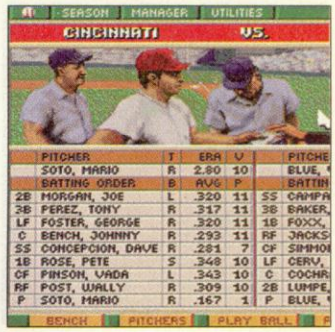
Technisch gibts an *Woodys World* nicht viel auszusetzen: grafisch und musikalisch bewegt sich der Jump'n'Runner auf soliden Bahnen. Spielerisch geht's jedoch erheblich trostloser zu. Trotz vieler versteckter Extras und einer Paßwortfunktion fehlt der Kristallhatz der nötige Pfiff. Ein durchschnittliches Spiel ohne jegliche Innovationen. *kn*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Vision
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: DMI

AMIGA 49%

Grafik: 56% **Sound: 58%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: –
Geplant für: –

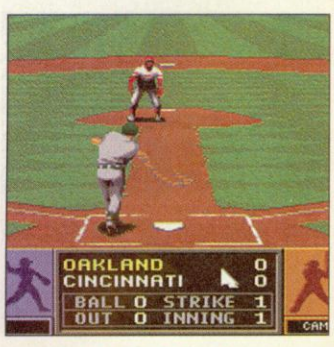


Tony Larussa Baseball 2

Bereits seit Accolades *Hardball 3* sitzen Baseball-Fans genauso gern vor dem Computer wie im Stadion.

SSI's *Tony Larussa Baseball 2* bietet dem Baseballfanatiker, wie der Accolade-Vorgänger, Unmengen Optionen und Spielmodi. An Stadien stehen Euch die Klassiker der letzten hundert Jahre zur Verfügung: Neben dem alten Comiskey-Park dürft Ihr auch ins längst abgerissene Brooklyn-Dodgers-Stadion, den Polo-Grounds, einlaufen. Das Regelwerk wurde komplett übernommen – sogar die "Infield Fly"-Regel ist mit von der Partie.

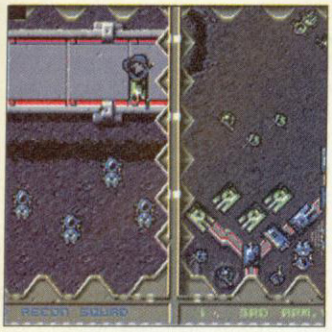
Dank der Fülle an Optionen schlägt auch bei SSI's Simulation das Baseballherz höher: Ein wirklich komplettes Regelwerk, der passende Manager- und Statistikteil sowie die Präsentation begeistern schnell. Wie *Hardball 3* krankt der Action-Part jedoch an Fehlern: Die Outfield-Steuerung ist ungenau und die gegnerischen Pitches sind schwer einzuschätzen - trotzdem eine empfehlenswerte Anschaffung. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 70%

Grafik: 69% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 Mhz, 2 MByte, Festplatte 15 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib/Gold, Roland
Geplant für: –



Battle Isle Data Disk 2

Mit einer zweiten Datendiskette verkürzt Blue Byte den Fans des Strategieepos die Zeit bis zum Erscheinen von *Battle Isle 2. Battle Isle - Der Mond von Chromos* heißt die Fortsetzung des erfolgreichen Strategieknallers. Um auch Neueinsteiger das berüchtigte Hexagon System nahezubringen kann die Datendiskette auch als eigenständiges Spiel durchgezockt werden. In der Benutzerführung blieb alles beim alten: Per Maus oder Tastatur werden Einheiten über einen mit hexagonen gerasterten Bildschirm bewegt. Die unterschiedlichen Einheiten gewinnen im Kampf Erfahrungspunkte. Je größer die Mannschaftsstärke und die Erfahrungspunkte desto höher sind die Aussichten auf den Sieg. Unabhängig davon ist die Stärke der einzelnen Waffensysteme: Ein schwerkalibrieger Panzer wirft schneller eine ungedeckte Infantrieeinheit aus dem Rennen als umgekehrt. Im Kampfgeschehen sind außerdem Bodeneigenschaften und Nachschub interessant. Angeschlagene Enheiten könne in Depots und Fabriken repariert werden. In späteren Spielstufen kommt der Bau von neuen Einheiten dazu. Jede Reperatur kostet Euch wertvolle Punkte. Für Langzeitmotivierte können mehrere Spielstände abgesavt werden. *Battle Isle - Der Mond of Chromos* ist eine Herausforderung an alle *Battle Isle*-Fans der ersten Stunde. Ansonsten sollten Hexagoneinsteigern zu *History Line 1914-1918* greifen, daß nicht nur mehr Substanz hat, sondern auch technisch ausgereifter ist. *cd*

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Blue Byte

MS-DOS 71%

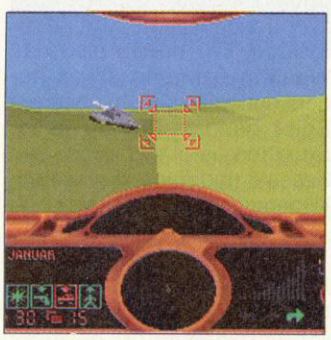
Grafik: 58% **Sound: 47%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte, VGA, Festplatte 1 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus, Joystick
Geplant für: Amiga



Fallen Empire

Hinter dem Namen *Fallen Empire* verbirgt sich der dritte Teil der bekannten *Midwinter*-Strategiespielreihe aus der Feder des berühmten britischen Programmierers Mike Singleton. Rund ein Jahr nach der Amiga und der ST-Version dürfen sich nun auch PC-Besitzer an die Lösung der gestellten Taktikaufgabe zuwenden. Das Hauptziel ist es fünf Nachbarländern, die sich miteinander im Bürgerkrieg befinden, den Frieden zu bringen. Jedes dieser Länder ist in kleinere Provinzen unterteilt, in denen speperate Aufgaben unter Zeitdruck zu erfüllen sind. Wenn eine bestimmte Anzahl Provinzen "befriedet" ist, kehrt auch im restlichen Land die Ruhe wieder ein.

Technisch unterscheidet sich die PC-Version von den älteren Fassungen nur kaum. Die 3-D-Grafik ist allerdings auf schnellen PCs einen Hauch zu flott, weniger Rechenpower ist hier mehr. Dummerweise ist die deutsche Übersetzung nicht gerade glücklich. Dafür liegt dem Spiel eine Videokassette bei, die bei den ersten Spielschritte hilfreiche Hinweise gibt. *mh*



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

MS-DOS 81%

Grafik: 76% **Sound: 69%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 Mhz, Festplatte 5 MByte, 1 MByte, VGA,
Unterstützt: Adlib, Roland
Bereits erschienen: Amiga, ST



Vikings: Fields of Conquest

In den Anfangstagen des Commodore-Amigas sorgte eines der ersten Spiele für die "Freundin", für gehöriges Aufsehen: *Defender of the Crown* setzte für damalige Verhältnisse Maßstäbe in Sachen Grafik und Sound. Das sich unter all dem optischen Ballast ein eher mageres Spielprinzip verbarg, verschgrekte die Gemüter überhaupt nicht. Unzählige Softwarehäuser nahmen sich der Originalvorlage an, und veröffentlichten "ihre" Version des Klassikers. Letzte Zugabe ist Krisalis' *Vikings: Fields of Conquest.*

Wie es gherade so Mode ist, versucht Ihr mit bis zu sechs Kumpels, das in 180 Provinzen zerfallene britannische Inselreich wieder zu vereinen. Ihr sucht Euch vor dem Start eine eigene Provinz aus, oder laßt den Rechner die Verteilung der Startländereien übernehmen. Wie im Vorbild verschiebt Ihr auf einer Landkarte Truppen in benachbarte Provinzen. Im Gegensatz zum Oldie ist's damit jedoch nicht getan. Neue Truppen werden rekrutiert werden und Eure Bauern für eine gute Ernte sorgen, Burgen sollen gebaut und die Steuereinnahmen müssen überwacht werden. Die Treuhand läßt grüßen.

So schön die PC-Umsetzung von *Fields of Conquest* auch ist, die Spannung sinkt mit schwindender Spieleranzahl. Je mehr Kumpels sich vorm Schirm versammeln, desto besser wird die Stimmung. Alleine mit dem Computer wirds trotz interessanter Spieloptionen auf Dauer ein langweilig. *mh*

Genre: ?????
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Krisalis

MS-DOS 73%

Grafik: 51% **Sound: 48%**
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 20 Mhz, VGA, Festplatte 1,5 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Bereits erschienen: Amiga, ST

PC & AMIGA
Okay Soft
Am Graben 2 W-8471 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	67.90
Aces of Pacific	DA	74.90	--.--
- Mission WW2 1946		47.90	--.--
Aces over Europe		76.90	--.--
Airbus A 320	DA	69.90	69.90
B17 Flying Fortress	DA	86.90	65.90
Battle Team	DV	73.90	68.90
Battle Isle II	DV	46.90	46.90
Betrayal at Kondor		76.90	--.--
Body Blows	DA	--.--	49.90
Bundesliga Man. II	DV	69.90	69.90
Buzz Aldrin Race into..	DA	87.90	--.--
Chaos Engine	DA	--.--	53.90
Chuck Rock II	DA	--.--	47.90
Creepers	DA	64.90	62.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	72.90
Der Patrizier	DV	81.90	67.90
Desert Strike	DA	--.--	55.90
Dogfight	DA	85.90	--.--
Eco Quest II		83.90	--.--
Eishockey Manager	DV	79.90	72.90
Eye of Beholder III		69.90	a.A.
Freddy Pharkas		69.90	--.--
Grand Prix	DA	83.90	73.90
Gunship 2000	DA	86.90	69.90
- Mission Disk	DA	56.90	a.A.
Indiana Jones IV	DV	86.90	81.90
KGB	DV	62.90	55.90
Legend of Kyrandia	DV	66.90	62.90
Lemmings II	DA	79.90	65.90
Links 386	DA	86.90	--.--
- Course 1/2/3	je	46.90	--.--
Lionheart	DA	--.--	57.90
No. 2 Collection	DV	89.90	77.90
Reach for the Sky	DV	61.90	53.90
Sensible Soccer 92/93	DA	--.--	52.90
Sleepwalker		72.90	57.90
Space Quest V	DV	69.90	--.--
Streetfighter 2	DA	66.90	59.90
Strike Commander	DA	86.90	--.--
- Speech Pack	DA	41.90	--.--
The 7th Guest - CD	DA	125.90	--.--
Tornado		68.90	a.A.
Transarctica	DA	53.90	52.90
Trolls	DA	49.90	49.90
Ultima Underworld II	DA	75.90	--.--
Ultima 7/Teil II	DA	76.90	--.--
Whales Voyage	DA	a.A.	63.90
X-Wing	DA	87.90	--.--
Xenobotes	DA	75.90	--.--

Soundblaster 16 ASP 475.-
GRAVIS Ultra Sound 359.-
Audio Blaster PRO 4.0 299.-
Audio Blaster 2.5 179.-
Wave Blaster 399.-
AdLib GOLD 359.-
GRAVIS Pro 85.-
Thrustmaster Pro 275.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

HF SOFT

Art.		PC	AMIGA
A320 Airbus America	DV	85,90	85,90
Aces over Europe	DV	79,90	—
Battle Isle DatDisk 2	DA	44,90	—
Bill's Tomato Game	DA	—	64,90
Body Blows	DA	—	52,90
Bundesliga Man. Pro.	DV	69,90	69,90
Car and Driver	DA	79,90	—
Civilization	DV	92,90	76,90
Comanche	DV	85,90	—
Cyber Race	DV	79,90	—
Dessert Strike	DA	—	64,90
Dogfight	DA	92,90	—
Eishockey Manager	DV	79,90	74,90
Eye of the Beholder 3	DV	79,90	—
F-15 Strike Eagle 3	DA	94,90	—
Falcon 3.0	DA	92,90	—
Falcon Camp. Disk 1	DA	59,90	—
Fallen Emp (Ashes Of Emp)	DV	85,90	—
Formular One GP	DA	92,90	76,90
Freddy Pharkas	DV	69,90	—
Harrier Jump Jet	DA	92,90	—
History Line 1914-18	DV	79,90	79,90
Indiana Jones 4	DV	85,90	79,90
Jonathan	DV	79,90	—
Jordan in Flight	DA	74,90	—
Lemmings 2 The Trib.	DA	81,90	—
Links 386 Pro	DA	92,90	—
Links Banff Springs	EA	44,90	—
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90	—
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	—	59,50
Monkey Island 2	DV	79,90	79,90
Populous 2	DA	76,90	66,90
Sherlock Holmes	DV	81,90	—
Space Hulk	DA	79,90	64,90
Strike Commander	DA	85,90	—
Str. Com. SpeechPack	DA	39,90	—
St. Thomas	DA	79,90	?
Stunt Island	DV	92,90	—
Super Frog	DA	—	52,90
Syndicate	DA	79,90	64,90
The 7th Guest	CD	134,90	—
Task Force 1942	DA	92,90	—
Ultima 7 - Teil 2	DA	79,90	—
Whale's Voyage	DV	74,90	—
Wing Commander 2	DV	79,90	—
Wizardry 7	DV	85,90	—
Xenobots	DA	74,90	—
X-Wing	DA	85,90	—
Soundblaster 16 ASP	dt.	499,00	—

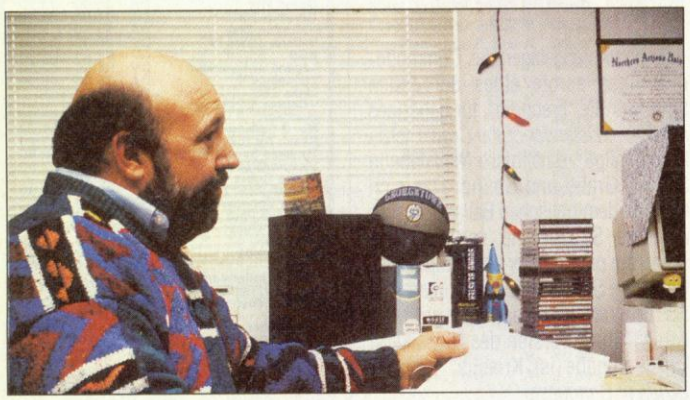
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Kostenlose Preisliste • 24-Std.-Bestellservice.
Bis 33% Preisnachlaß vom Listenpreis.
Ca. 50 CD Rom-Art., auch Macintosh-Spiele.
Post VK 6,-, NN 9,- (+ Zust.geb.), UPS VK 8,-, NN 13,-
(k. zus.Kosten), US-Army-Shop/Versandhandel
(auch orig. limit. NFL Art.) Preisliste anfordern!

HF-Soft, Helmut Flieger
Vorstadt 8, 8353 Osterhofen
Tel. + Fax 0 99 32/49 11

Larrys Daddy

Audienz bei Al Lowe. In einer Arbeitspause des vielbeschäftigten Programmierers nutzten wir die Gelegenheit zu einem Gespräch.



Al, Du bist ein alter Hase im Unterhaltungsgeschäft. Vielleicht kannst Du uns noch mal die Spiele nennen, die Du entworfen oder programmiert hast...

Al Lowe: Also, da wären *Dragon's Keep*, *Trolls Tale*, *Winnie the Pooh*, *Donald Duck's Playground*, *Black Cauldron*, *King's Quest 3* (nicht als Designer, aber als Programmierer), *King's Quest 6*, *Police Quest I*, *Larry 1 – 5*, die *Laffer Utilities*, *Freddy Pharkas* und jetzt arbeiten wir an *Larry 6*.

Dein erstes Spiel für IBM-Kompatible war *Black Cauldron*. Habt Ihr eigentlich nie über eine neue Version dieses Spiels nachgedacht?

Da Disney die Rechte an Black Cauldron hat, wäre das zu teuer gewesen und hätte für uns zu wenig gebracht. Aber es war ein gutes Spiel, mir hat es jedenfalls sehr gut gefallen, da es sechs verschiedene Lösungen hat.

Damals, das heißt 1984, haben wir über das geeignete Interface für das Programm nachgedacht und haben uns schließlich für die Optionen "looking, doing, using" etc. entschieden, die über die Funktionstasten aufgerufen werden konnten. Damals war das neu, heute erscheinen fast alle Spiele mit Icon-Interface und einem halbwegs intelligentem Mauszeiger.

Larry V war nach Black Cauldron Dein erstes Spiel, das mit Icons operiert.

Das war für mich etwas Neues, da ich bisher nur mit Texteingabe gearbeitet hatte. *Larry 5* ist uns daher etwas zu leicht geraten; ich hatte keine Ahnung, wie sehr sich der Schwierigkeitsgrad des Spieles dadurch herabsetzt.

Die "Quest for Glory"-Reihe könnte da vielleicht neue Wege aufzeigen; man kann z.B. mit einer Person sprechen, bzw. mit einem Gegenstand interagieren.

Bei Freddy Pharkas ist das ähnlich, das Spiel ist sehr an den Gegenständen orientiert, die man finden und tauschen muß – man kann eine Menge verrückter Sachen damit anstellen.

Wie ist die Idee zu Freddy Pharkas entstanden?

Im November '91 haben wir uns überlegt, wie der Stoff für ein neues Spiel aussehen könnte. Wir haben uns für einen komödienhaften Stoff entschieden, da das Publikum darauf immer positiv reagiert; die Leute mögen das einfach. Irgendjemand schlug eine Westernkomödie vor und ich dachte: Wenigstens etwas anderes als immer nur Larry. Eine Westernkömödie gab es bisher noch nicht.

In der Entwicklungsphase habe ich mir eine Menge Western angesehen und mir meine Gedanken gemacht. Wir haben uns überlegt, was unser Held für ein Typ sein sollte, welche Geschichte er haben soll. In einer Diskussion kam plötzlich das Stichwort "frontier" auf und fast gleichzeitig fiel mir dazu "pharmacist" ein.

Das war also der "Keim" der Geschichte: ein Held im Wilden Westen, der Apotheker ist. Dazu mußte ich jetzt eine Story entwickeln – wie kommt es dazu, daß ein Apotheker ein Held ist?

Also, der Apotheker ist natürlich Freddies zweite Karriere – früher war er einmal Revolverheld.

Ich wollte, daß Freddy ein "Guter" ist, der einen Posten als Hilfssheriff hat, usw...

Und wie entwickelte sich die Geschichte weiter?

Ich ließ mir verschiedene Katastrophen einfallen, die die Stadt heimsuchen und immer komplizierter zu lösen sind. Freddy versucht zunächst, die Probleme mit den ihm zur Verfügung stehenden – legalen – Mitteln zu lösen; bis er an den Punkt gelangt, seine alte Karriere als Revolverheld wieder aufnehmen zu müssen.

Natürlich dauert es eine Weile, bis er seine frühere Ausrüstung zusammen hat – seine Pistolen, die Munition etc.

Ich hatte eigentlich einen klassischen Showdown am Ende des Spiels geplant; aber Josh Mandel hatte eine andere Idee. Wir haben also das Western-Szenario etwas anders enden lassen: In unserem Spiel benutzt Freddy seine Situation, um sich von den Fesseln und auch von seinem Widersacher zu befreien.

Trotzdem haben wir es mit den Institutionen zu tun, die uns aus dem "klassischen Western" bekannt sind: es gibt den "Guten", es gibt den "Bösen", es gibt das "Schulhaus"...

Aber es gibt eine neue "Schullehrerin". Freddy ist ein bißchen verliebt in sie, das ist das romantische Element...

Wir führen die Leute natürlich auf die falsche Fährte: Sie denken, der Banker oder Sheriff ist es, aber in Wirklichkeit arbeiten sie alle nur für einen anderen Spitzbuben.

Apropos Schule: Stimmt es, daß Du früher mal als Lehrer gearbeitet hast?

Stimmt, ich habe als Musiker angefangen, war dann als Musikpädagoge tätig und habe ein High-School Orchester geleitet. Auch heute sehe ich mich eigentlich noch als Jazzmusiker, spiele immer noch Saxophon, Klarinette, Flöte und Klavier.

Wie bist Du dann eigentlich an den Computer geraten?

Meine damalige Schulleitung war leichtsinnig genug, mir ein Paßwort für den schuleigenen Computer zu geben. Ich habe schon ziemlich frühzeitig – 1977 – erkannt, daß "word processing" ein Geschenk des Himmels ist; zu einem Zeitpunkt als die Leute immer noch fragten: Was um Himmels Willen machst Du da und warum?

Ich habe auch Datenbanken benutzt – leider hatte unsere Schule nicht allzuviele Programme in ihrem Computer; keine Textverarbeitung und kein Kalkulationsprogramm (oder war das überhaupt noch nicht erfunden?).

Aus dieser Not mußte ich eine Tugend machen, also habe ich Basic gelernt, um mir meine Arbeit ein bißchen zu erleichtern. Ich habe vielleicht zwanzig verschiedene Programme entwickelt, um Daten über Schulorchester (wer hat wann wo was gewonnen!?) zu speichern und zu bearbeiten – alles in Basic.

Irgendwann war ich dann auf einem Musikertreffen, wo ein Typ mit einem Apple II Lernprogramme für Musik verkaufte. Ich erzählte ihm von meinen Programmen und er sagte: O.K., wenn Du die auch für den Apple programmieren kannst, verlege ich sie.

Ich lieh mir einen Apple und probierte aus, ob er auch das tat, was ich von ihm wollte.

Irgendwann, 1982 war das, habe ich mir dann selber einen gekauft, habe aber ein Jahr gebraucht, um fertig zu werden, weil ich ja nur abends arbeiten konnte. Zu dem Zeitpunkt war mein potentieller Arbeitgeber schon aus dem Job raus – aber ich hatte gelernt, auf dem Apple zu programmieren.

Der nächste Schritt war, daß ich auf einer Messe für Lernsoftware war und mir dachte: Das kannst Du genausogut, wenn nicht besser! Ich fing an und programmierte Sachen, die auch meinem Sohn, der damals fünf Jahre alt war, gefielen (*Winnie the Pooh* ist so entstanden).

Und wie bist Du zu Sierra gekommen?

Das erste Programm – immer noch Lernsoftware – habe ich noch selbst verlegt und auf einer großen Apple-Messe in Brookshall/San Francisco vorgestellt. Ken und Roberta Williams kamen auf mich zu und meinten: Hey, das sieht ja aus als wäre es von uns!

Wir wurden uns schnell einig und ich arbeitete zunächst für ein Jahr als Designer bei Sierra (in der Zeit war ich für ein "Spellchecker"-Programm und ein "Filing"-Programm zuständig).

Dann bekam Ken einen Auftrag für Disney und ich arbeitete mit daran.

Irgendwann kam die Krise mit den Atari-Cartridges – es lief einfach nicht mehr. Ich erinnere mich an einen Tag, an dem fast alle Mitarbeiter gefeuert wurden. Wir waren damals 120 Leute bei Sierra – danach waren es gerade noch 40.

Ich gehörte nicht zu den "glücklichen Vierzig". Vorher hatte man aber alle Programmierer zusammengerufen und uns erzählt: Ihr bekommt Vorschuß und Tantiemen, aber übernehmt bitte die und die Aufgaben selbständig.

Viele von meinen Kollegen gingen nach Hause, betranken sich erstmal oder sahen Fernsehen oder was weiß ich, aber ich habe losgelegt und war weit eher fertig als geplant. Das war das Beste, was mir passieren konnte und zahlte sich auch in barer Münze aus.

Aber jetzt bist Du wieder angestellt?

Nein, ich bin unabhängiger Autor unter Vertrag bei Sierra. Das heißt, ich bin verantwortlich für das Design; Sierra programmiert und stellt die Musik, die ich aber vorher "absegne".

Wie kommst Du also an Dein Einkommen?

Durch Gewinnbeteiligung. Ich habe an Freddy ein Jahr lang gearbeitet und es kann noch ein Weilchen dauern, bis ich etwas dafür sehe...

Also ist das etwa so, als würde man ein Buch schreiben und dann auf die Verkaufszahlen warten. Wieviel Prozent bekommst Du denn?

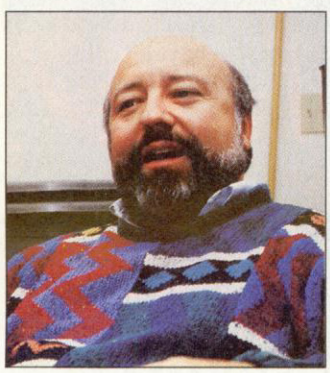
Ich tu's natürlich nur aus Interesse an der Sache (lacht)... Genaueres kann ich dazu wirklich nicht sagen – jedenfalls weniger als 100%.

Ist diese Tantiemen-Basis eigentlich üblich?

Unterschiedlich. Auf jeden Fall ganz schön motivierend – je mehr man arbeitet, desto mehr verdient man auch. Das ist der Unterschied zum Angestelltenverhältnis.

Nun zu Deinen neuen Projekten. Was ist mit *Larry 6*? *Larry 1* kann man ja als Spiel "für Erwachsene" bezeichnen; Die Fortsetzungen waren dagegen etwas spannungslos, eher für Kinder gemacht. Woran lag das?

Die Weisung für diesen Richtungswechsel kam von Ken, der etwas gemischte Gefühle gegenüber der "Jugendfreiheit" der Spiele hatte. Einerseits ist er durchaus für das Provozierende, andererseits wollte er natürlich keine Käufer vergraulen. Er wollte einfach eine breitere Käuferschicht ansprechen – vor allem, da Sierra zu der Zeit mit Nintendo und Sega über Rechte an CD-Spielen verhandelte. Nintendo lehnte Larry von vornherein mit der Bemerkung "zu zweideutig" ab, Sega war unschlüssig.



Also mußten wir Larry ein wenig zensieren. Bei *Larry 1* konnte ich so ziemlich tun, was ich wollte – mit der Konsequenz, daß das Spiel von vielen Vertreibern boykottiert wurde – sie wollten es nicht verkaufen.

Larry 2 war also etwas moralischer orientiert; der Titel "Looking for Love" deutet das ja bereits an. Trotzdem verkaufte es sich nicht so gut wie erwartet. Teil 3 war noch prüder; bei Teil 5 machte sich dann der Nintendo/Sega-Einfluß bemerkbar. In Teil 6 hatte ich dann wieder mehr Freiheiten.

Larry ist also wieder für die "Großen"; Freddy für die Kinder. Wird es auch eine Fortsetzung von Freddy Pharkas geben?

Natürlich machen wir gern Fortsetzungen – komischerweise verkaufen die sich – gerade in Europa – besser als die "Pilotspiele". *cd*

Hey, PC-Freaks

MS-DOS Spiele

Burning Steel Data	39.90
Buzz Aldrin	99.90
Comanche Data	59.90
Dog Fight	99.90
Eishockey Manager	89.90
Eye of Beholder 3	79.90
Freddy Pharkas	79.90
Strike Commander	99.90
Sound Blaster SB 16	469.90
The Legacy	99.90
7th Guest CD	139.90

Game ZONE

LADENVERKAUF

Orleansstr. 63 · Tel.089-489 11 75

8000 München 80 · nh. Ostbahnhof

communication GmbH I.G.

mirox

Kattenberg 68
W - 5024 Pulheim 3
Fax (02238) 2354

Tel. (02238) 15179

! STOP !

Vergleichen Sie unsere Preise ! Wir dürfen es nicht. Kostenlose Preisliste anfordern !

Titel		IBM	Amiga
ARABIAN NIGHTS	DV		60
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85	
DARK QUEEN OF KRYNN	DV	75	
EISHOCKEY MANAGER	DV	75	71
EYE OF THE BEHOLDER 3	EA	66	
FLASHBACK	DV	66	60
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA	75	60
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	75	
STRIKE COMMANDER & SPEECH PACK		119	
ABANDONED PLACES 2	DV	75	60
ACES OVER EUROPE	DV	75	
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85	85
ALONE IN THE DARK	DV	85	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DA	85	60
ARMOUR GEDDON 2	DA		60
ATAC	DA	85	66
BALANCE	DV	36	
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	42	42
BATTLETOADS	DA	48	
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75	
BODY BLOWS	DA		48
CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA		48
COMANCHE - OP. WHITE L.	DV	85	
COMANCHE MISSION DISK 1	DV	48	
COMBAT AIR PATROL	DA		60
CONTRAPTIONS	DA	40	40
CREEPERS	DA	75	60
CYBER RACE	DV	75	
DAS SCHWARZE AUGE	DV	75	71
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71	71
DER PATRIZIER	DV	75	66
DESERT STIKE	DA		52
DOGFIGHT	DA	90	
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV	60	52
EMPIRE DELUXE	EA	75	
F- 15 STRIKE EAGLE 3	DA	90	
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	85	75
FIELDS OF GLORY	DA	90	
FLIES - ATTACK ON EARTH	DA	75	66
FLY HARDER	DA		60
FREDDY PHARKAS	EA	66	
GOAL! (DINO "KICK OFF" DINI)	DA		52
HANNIBAL	DV	75	66
HIRED GUNS	DA	75	60
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75	75
HUMAN RACE	DV	66	66
INCA	DV	90	
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85	75
ISLAND OF DR. BRAIN	EA	60	
JONATHAN	DV	75	75
JORDAN IN FLIGHT	DA	71	
KING'S QUEST 6	DV	75	
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60	52
LINKS 386 PRO	DA	90	
LINKS PINEHURST SVGA	EA	42	
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42	
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60	
MCDONALD LAND	DA	48	48
MONKEY ISLAND II	DV	75	75
PATRIOT	DA	71	
PINBALL DREAMS	DA	52	48
REACH FOR THE SKIES	DA	60	52
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	66	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	52	48
SPACE HULK	DA	85	71
SPACE QUEST 5	DV	66	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71	
STREET FIGHTER 2	DA	60	52
STRIKE COMMANDER	DA	85	
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	36	
ST. THOMAS	DV	75	66
SUPER HERO	DA		60
SUPERFROG	DA		48
SYNDICATE	DA	75	60
THE LEGACY	DA	90	
TRANSARCTICA	DV	52	52
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75	
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60	
VEIL OF DARKNESS	DV	75	
WHALE'S VOYAGE	DV	71	60
WING COMMANDER 2	DV	75	
WING COMMANDER SP. OPER. 1	DA	42	
WING COMMANDER SP. OPER. 2	DA	42	
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK...	DV	85	
WORDTRIS	DV	66	
XENOBOTS	DA	71	
X-WING	DA	85	
ZOOL	DA	52	48

Händleranfragen erwünscht !

Kostenlos

legen wir jeder Bestellung über DM 80,- (Mindestbestellwert) eine Diskette mit einem Demo- oder Sharewareprogramm bei.

!! Gesamtpreisliste anfordern !!

CD-ROM GAMES

7TH GUEST	EA	135
CHESSMASTER PRO	DA	101
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	80
DER PATRIZIER	DV	88
DUNE 1	EA	82
ECO QUEST	EA	82
INCA	DV	118
KING'S QUEST 5	DV	83
KING'S QUEST 6	EA	88
LOOM	DA	83
SECRET OF MONKEY ISL.	DA	108
SHERLOCK HOLMES III	DA	131
WING COMMANDER 2 DELUXE	EA	116

CD-ROM-DRIVE

MITSUMI CRMC LU005S	429
SONY CDU31A + Soundmedia-Karte	745

CD-ROM Laufw. + Adlib / Soundblaster kompatible Soundkarte

Soundkarten

SoundBlaster 2.0 dt	185
SoundBlaster Pro Basic	318
SoundBlaster 16ASP	522
SoundMedia, kompatibel SB Pro Basic	310

MODEM

FORMEL 14.4Rfax POSTZUGELASSEN !	888
extern, 300-14400bps, FAX (Senden / Empfangen, G3)	
AXS 14.4 VE extern **	579
14400bps, Fax (G3) Senden / Empfangen	

Alle Preise in DM incl. Mwst. Versandkosten : 7,-- DM Nachnahme plus 4,-- DM Vorkasse (EC-Scheck) plus 5,-- DM. Ab 220,-- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI ! Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. ** Betrieb und Anschluß am Netz der Telekom strafbar ! DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf ! Es gelten unsere "Allgemeinen Geschäftsbedingungen".

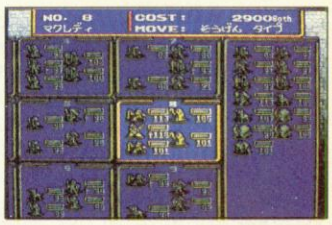


Edel: Die Kämpfe sehen verdammt gut aus.

CORNER NIPPON CORNER

Ogre Battle





Welche Leute sind in der eigenen Einheit?

Herzhafte Strategiespiele für Super Nintendo und Mega Drive sind hierzulande Mangelware. Fans greifen deshalb, trotz der Sprachbarriere, gerne auf knackige, japanische Importmodule zurück. Unsere Redaktionstaktiker buddelten aus dem Wust der japanophilen Neuerscheinungen wieder



Kämpfe finden in Echtzeit statt

einen vielversprechenden Kandidaten heraus. *Ogre Battle: The March of the Black Queen* heißt das Nippon-Modul für das Super Nintendo. *Ogre Battle* ist der fünfte Teil einer Strategiesaga (aber der erste für Nintendos 16-Bitter), die im Land der aufgehenden Sonne besonders beliebt ist. Als Szenario dient keine Hardcore-Historie, sondern eine schmackhafte Fantasystory.

Die finstere Herrscherin Endora überfällt mit ihren Truppen das friedliche Königreich Zenobia. Nur eine Handvoll Zenobia-Ritter können sich an die Landesgrenzen retten und planen nun eine Gegeninvasion. Ihr übernehmt nun die Führung über die letzten zenobischen Heerscharen. Vor dem Spielstart wählt Ihr aus, ob der künftige Feldherr ein Mann oder (die Gleichberechtigung läßt grüßen) eine Frau ist. Ihr verpaßt Eurer Figur einen Namen – es werden sogar normale Buchstaben angeboten. Verschiedene Charaktereigenschaften wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit werden durch Tarotkarten bestimmt. Es werden Euch verschiedene Karten, nebst drei (japanischen) Fragen präsentiert. Je nachdem, wie Ihr die Fragen beantwortet, ändern sich die Eigenschaften des Helden – natürlich bleibt das Geheimnis der Tarotkarten dem normalen Europäer verborgen.

Sind alle Angaben gemacht, wird eine Landkarte Zenobias eingeblendet. Verschiedene Icons dienen dazu, den Spielstand zu speichern, Truppen zu untersuchen sowie verschiedene Spieleinstellungen



Zapp: Ein Zauberspruch hilft

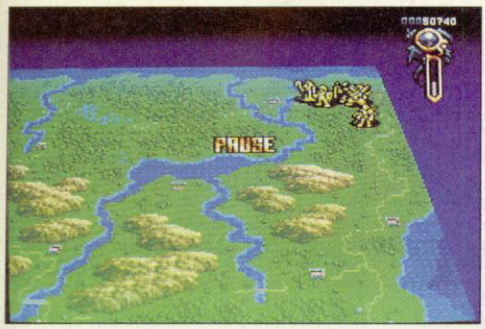
(z.B. Musik an oder aus) zu verändern. Zu Beginn habt Ihr nur eine Einheit, die aus fünf verschiedenen Figuren besteht, später gibt's mehr Einheiten und unterschiedliche Figuren dazu. Auf der Übersichtslandkarte werden die aktuellen Schlachtfelder durch zwei gekreuzte Schwerter markiert. Am Anfang steht immer nur ein Szenario zur Wahl, später dürft Ihr aus verschiedenen Kampfplätzen wählen. Habt Ihr Euch für ein Szenario entschieden, wird der Kartenausschnitt vergrößert angezeigt. Auf der Karte befinden sich meistens verschiedene Städte und ein Hauptquartier der feindlichen Armee. Via Icons steuert Ihr nun Eure



Unverständlich: Eine Menge Text erschwert das Spiel



Zauberkarten sind besonders hilfreich

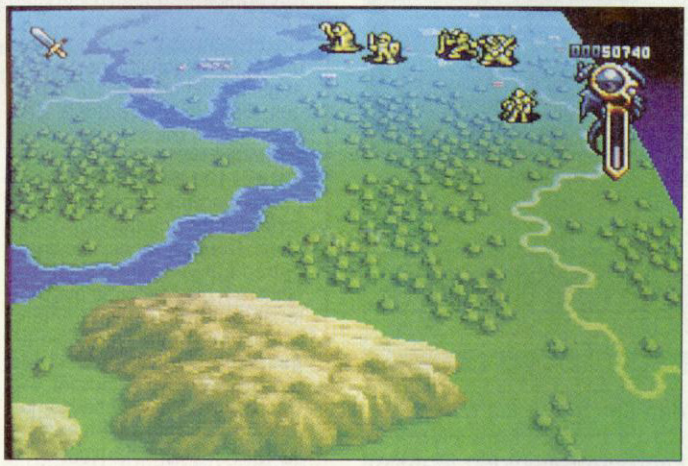


Die Karte läßt sich bei Bedarf...

Truppe über die Landkarte. Trefft Ihr unterwegs auf gegnerische Einheiten, kommt es zum Kampf. Der Kampfbildschirm ist wiederum ein vergrößerter Ausschnitt der Minilandkarte. Hier seht Ihr Eure Mannen und Frauen auf der einen, die Gegner auf der anderen Seite. Die Kämpfe laufen in aller Regel automatisch ab, Ihr habt nur Einfluß auf die Positionierung der einzelnen Figuren innerhalb der Truppe. Zwei Anzeigen geben Auskunft über die Gesundheit der eigenen Helden sowie der Angreifer. Sacken die "Hit"-Points aller Figuren auf Null, ist die komplette Einheit futsch. Glücklicherweise könnt Ihr in den Städten Heiltränke und neue Gegenstände kaufen, um die eigenen Armeen wieder aufzurüsten. Zudem lassen sich neue Soldaten anheuern. Ein Szenario ist dann gewonnen, wenn Ihr den Oberbefehlshaber der gegnerischen Armeen – er sitzt im Hauptquartier – erledigt habt. Wie in einem Rollenspiel, gibt es für jeden gewonnenen Kampf Erfahrungspunkte und Beförderungen. Die Folge: Die Einheiten hauen besser zu und stecken mehr Treffer ein. Die



Per Icons werden die Spielparameter variiert



...auf einen größeren Bildausschnitt vergrößern

Japanfassung von *Ogre Battle* konnte schon jetzt begeistern. Das fette 12-MBit-Modul ist mit Edelgrafiken und feinen Musikstücken förmlich vollgepfropft. Zudem versüßen versteckte Feinheiten das Taktikleben. Ob verborgene Städte oder verschollene Schätze: *Ogre Battle* steckt voller Überraschungen und bietet auch Einsteigern eine willkommene Abwechslung im herben Strategiealltag. Vorsichtige Naturen sollten sich jedoch ein wenig gedulden. Gerüchten zufolge plant "Hudson Soft Europe" das Modul noch in diesem Jahr offiziell in Europa herauszubringen. *mh*

WIR SORGEN FÜR SICHERHEIT

Gnadenlos Vertriebs-GmbH

Tel.:089 / 480 29 13



wir haben die optimale Auswahl an Backup - Systemen für Super Nintendo und Megadrive

Nur Gnadenlos hat die 4 Backup Systeme, die Euch Geld sparen helfen. (Nie mehr Probleme durch defekte Module)

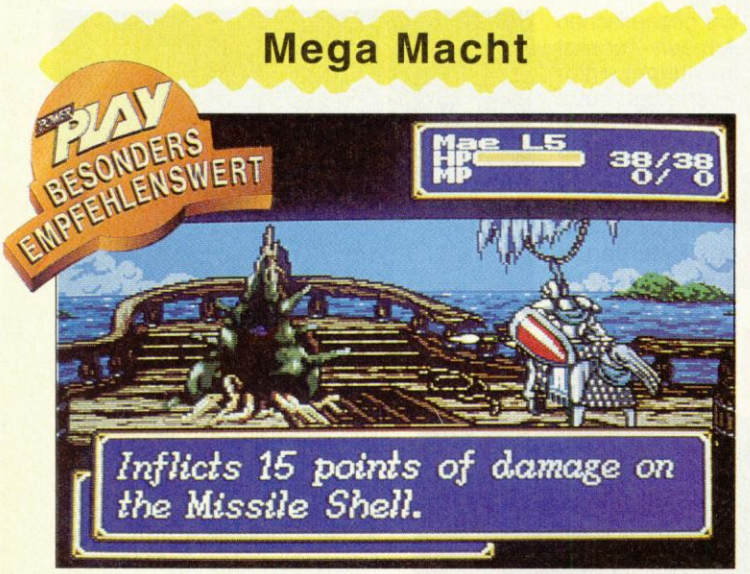
Super Drive Pro 6 - das leistungsfähigste Gerät für SNES
18 MBit Ram, Game Replay, 3,5" Laufwerk für HD & DD Disketten eingebaut, Slow Motion, Instant Save, Batterie Back-up, Menüfenster ***DM 699,90***

M G H Magic Game Hunter - das universelle Gerät für Mega Drive **und** SNES. Einfaches umstecken des Interfaces erlaubt die Benutzung am jeweiligen Grundgerät.
16 MBit Ram, Expansion Port, Software -Upgrade Disketten, 3,5" Laufwerk f. HD Disketten eingebaut, Pull Down Menüs
DM 699,90

Super Magicom - das langbewährte für Megadrive oder Super Nintendo, 16 MBit, externes 3,5" Laufwerk, erweiterbar,
DM 799,90

Alle Backup - Syteme werden komplett mit deutscher Anleitung, Netzteil und Zubehör geliefert. Es können derzeit von einigen wenigen Modulen noch keine Sicherheitskopien angefertigt werden. Beachten Sie bitte die rechtliche Vorschriften. Verstösse gegen geltende Vorschriften und Gesetzen können strafrechtlich verfolgt werden.

Mega Macht



Kämpfe sind in *Shining Force* aus dieser Sicht zu sehen

Shining Force

The Legacy of Great Intention

Japanophilen Spielefanatikern, die jedes Importmodul, ungeachtet verwirrender Schriftzeichen und unverständlicher Anleitungen, bis zum letzten Level oder dem finalen Obermotz durchzocken, ist *Shining Force* schon seit einem Jahr bekannt. Das Nachfolgemodul zum Einsteigerrollenspiel *Shining and the Darkness*, bei uns bereits in der Nippon-Corner vorgestellt, erscheint nun endlich in englischer Sprache. Gegenüber dem Vorgänger haben die Designer einiges verändert. Statt der 3-D-Ansicht wird das Spielgeschehen nun aus der Vogelperspektive gezeigt, außerdem wurden die reinen Rollenspielelemente mit einem tüchtigen Schuß Strategie verquirlt. Kaum etwas geändert hat sich an der Benutzerführung. Alle Aktionen in *Shining Force* werden per Symbolen ausgelöst. Ob Ihr in Läden neue Waffen kauft, im Kampf ein Monster verdrescht, einen Zauberspruch loslaßt oder mit anderen Figuren ein Gespräch anfangen wollt: Für jede Aktion gibt es ein passendes Icon.

Auch das Spielfeld ist erweitert worden. Galt es im *Shining and the Darkness*-Modul nur ein einziges Dungeon von der Tyrannei eines Finsterlings zu befreien, muß in *Shining Force* ein kompletter Kontinent befriedet werden. Der Kontinent ist in acht kleine Landstriche unterteilt, das Spiel gleichfalls in acht Abschnitte. In jedem dieser Abschnitte müssen die Monsterarmeen, die der obligatorische Obermiesling dort postiert hat, geschlagen werden. Im Regelfall sind vier Schlachten pro Kapitel zu bestehen, bevor es im nächsten Land weitergeht.

Am Anfang des Abenteuers stehen Euch nur eine Handvoll Mitstreiter zur Verfügung, im weiteren Spielverlauf schließen sich weitere Kämpfer Eurer



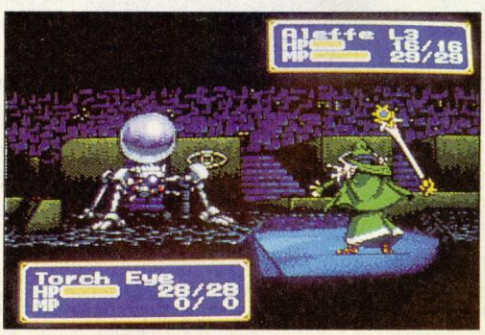
Die Truppe ist zum Abmarsch bereit



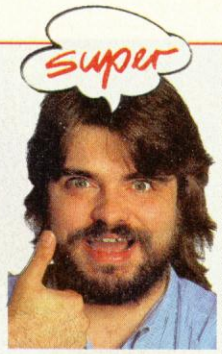
Der Charakterbildschirm gibt wichtige informationen



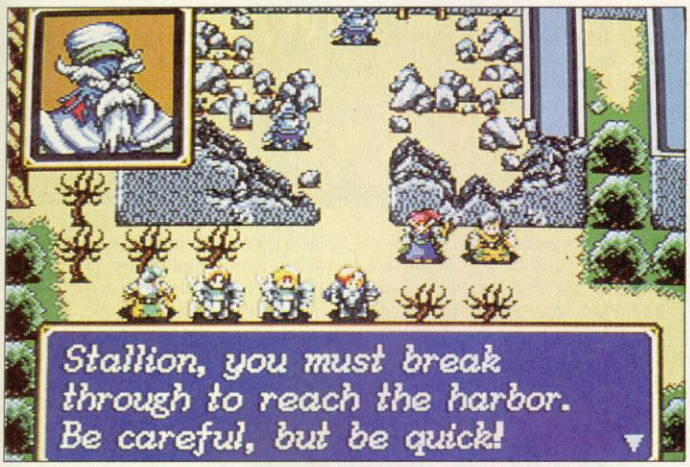
Kauf mich: In Shops werden feine Waffen feilgeboten



Hau drauf: Ein Roboter steht uns im Weg



Schon die Japan-Version von *Shining Force* fesselte mich für Tage ans Mega Drive-Pad. Leider sorgte die Sprachbarriere für ein ungelöstes Puzzle und bedeutete das vorzeitige Aus für meine Truppen, das kostbare Modul wanderte fürs erste in den Schrank. Dank der frisch eingetrudelten Anglo-Version loderte die Begeisterung wieder auf. Fieberhaft wurden alle Termine abgeblasen, meine Freundin nach Hause geschickt, lebenswichtige Vorräte an Chips und Cola aufgefüllt, das Telefon abgestöpselt und die Tür verriegelt. Das selbstverordnete Eremitendasein (plus Krach mit der Freundin) hat sich gelohnt: Die ICs des 12-MBit-Moduls *Shining Force* sind bis zur letzten Lötbrücke mit Spielspaß vollgestopft. Die japanischen Designer haben mit viel Feingefühl und Geschick die Mischung aus Rollenspiel und Taktikfummelei abgestimmt und schmackhaft gemacht. Dungeontüftler sind hier ebenso willkommen, wie Hobbygeneräle – diese Kombination ist absolut suchtverdächtig. Die vielfältigen Kampfgebiete, beispielsweise Dungeons, Städte, Gebirge und Wälder, sowie die umfangreiche Feindesschar läßt keine Langeweile aufkommen: Abwechslung wird hier groß geschrieben. Auch für Wiederholungstäter ist *Shining Force* bestens geeignet. Wer das Modul einmal durch hat, fängt gerne nochmal von vorne an, um eine andere Heldenkombination auszuprobieren. Neben der taktischen Herausforderung und einer spritzigen und verblüffend spannenden Story, die sich wie ein roter Faden durch das Schlachtengetümmel zieht, sorgt zudem die pompöse Grafikpracht für Aufregung. Für jedes Gefechtsfeld wird ein passender (und anderer) Hintergrund geboten, Zauberspruchefekte die so manches Computerspiel vor Neid erblassen lassen, und peppige Spielfiguren die einem Comic-Strip entsprungen zu sein scheinen, machen *Shining Force* auch zu einem optischen Genuß. Bedauerlicherweise happerts mit der Akustik diesmal ein wenig: Viele der – guten – Musikstücke und Soundeffekte gab's schon in *Shining and the Darkness* zu hören, dafür ein "Pfui!" an die Programmierer.



Für jeden Kampf gibt´s einen kleinen Auftrag

Truppe an. Insgesamt harren 30 verschiedene Charaktere – darunter ein Drache, eine Maus in einer Maschinenrüstung, ein Roboter, ein kranker Hamster (!), ein Adlerpaar und ein Werwolf – darauf, mitgenommen zu werden. Aber nur 12 Figuren passen in die aktuelle Gruppe hinein. Dies ist insofern wichtig, da nur eingesetzte Helden in Kämpfen Erfahrungspunkte sammeln und befördert werden. Ist die Erfahrungsstufe 10 erreicht, lassen sich die entsprechenden Helden in verbesserte "Super"-Charaktere umwandeln, die dann allerdings wieder bei Stufe eins beginnen. Aus einem Bogenschützen wird so beispielsweise ein Bogenmeister, aus einem Magier ein Wizard. Gekämpft wird rundenweise: Per Steuerkreuz werden die Figuren je nach Reichweite über die Landschaft gezogen. Attackiert Ihr einen Gegner, wird der aktuelle Kampf in einer Actionsequenz von der Seite gezeigt. Sind alle Feinde erledigt, ist die Schlacht gewonnen. Ab und zu schickt der Obermotz mit Namen Darksol ein paar spezielle Schergen ins Getümmel.



Eine Übersichtskarte des Kampfgebiets hilft bei der Orientierung



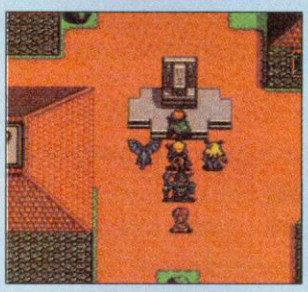
Kurz vor Schluß: Der Obermotz ist stinkesauer

Diese Extra-Monster dienen quasi als besonders kräftige Zwischengegner.

Zwischen den strategischen Einlagen, dürft Ihr in den Städten des Landes einkaufen gehen, gefallene Kumpels beim lokalen Priester wieder zum Leben erwecken, mit Landesbewohnern parlieren und den Spielstand speichern. Wie gewohnt kommt auch hier das Iconsystem zum Zuge. Offiziell soll Shining Force Ende August erscheinen. *mh*

Plaudertaschen

Wir wollten's genau wissen: Wer verbirgt sich hinter dem Namen *Climax Entertainment*. Wer sind die *Shining*-Macher. Kurzerhand wurde ein Fax mit einer Handvoll Fragen an Sega geschickt. Leider sind japanische Entwickler ziemlich öffentlichkeitsscheu. Immerhin gehören Abwerbungen im Land der aufgehenden Sonne zum Berufsalltag. Je berühmter eine Programmiercrew, desto ärger werden die Designer von der Konkurrenz belagert. Aus diesem Grund verschweigen die Firmen gerne die Namen der Programmierer, im Abspann der Spiele leuchten im Regelfall nur Pseudonyme, Fotos sind (normalerweise) tabu. Eines ist jedoch gewiß: Ein Teil der *Climax*-Crew wechselte erst vor kurzem das Modul-Lager. Werkelten doch einige der Herren für Nintendo an der berühmten Rollenspielserie *Dragon Quest*..



In Arbeit: *Shining Force 2*

POWER PLAY: Wie wir gehört haben, arbeiteten einige von Euch an der *Dragon Quest*-Serie. Wird's sowas auch mal für das Mega Drive geben?

Shining Force: Wir haben keine Pläne jemals so ein Spiel wie *Dragon Quest* für das Mega Drive zu machen.

POWER PLAY: Was plant Ihr als nächstes?

Shining Force: Unser nächstes Spiel wird wieder ein *Shining*-Modul werden. Wahrscheinlich wird's ein Nachfolger zu *Shining Force* und wird *Shining Rogue* heißen.

POWER PLAY: Werdet Ihr wieder die Perspektive verändern?

Shining Force: Welche Blickrichtung wir im nächsten Spiel verwenden, ob 3-D, isometrisch, oder Vogelperspektive, ist nicht entschieden.

POWER PLAY: Bislang war Euer größtes Modul *Landstalker* mit 16 MBit. Geht's noch größer?

Shining Force: Klar, es ist möglich noch größere Cartridges zu machen.

POWER PLAY: Wie sieht's denn mit dem Mega CD aus? Wollt Ihr mal eines Eurer Spiele auf CD umsetzen.

Shining Force: Momentan haben wir noch keine konkreten Pläne, aber wir denken gerade über ein zukünftiges Projekt nach.

POWER PLAY: Designt Ihr eigentlich nur Spiele für Sega, oder könntet Ihr Euch vorstellen, *Shining*-Spiele auch für SNES zu entwickeln?

Shining Force: Wir werden ausschließlich Spiele für Sega entwickeln.



Erwischt: Der Chefdesigner von Shining Force stellt sich zum Gespräch.



Charakterköpfe

30 Helden dürft Ihr in *Shining Force* in die Schlacht führen. Wir haben uns die interessantesten herausgepickt und stellen Sie hier vor.

Genre: Rollenspiel/Strategie
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 89%

Grafik: 77% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie

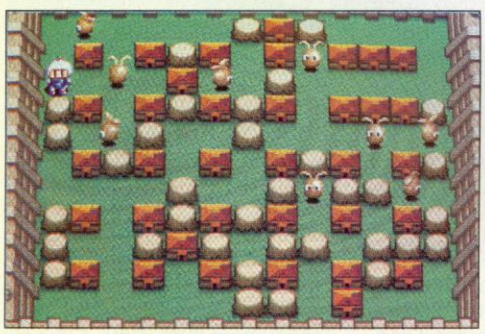
Days of Thunder



Bei zuviel TNT fehlt einem schnell der Zeh: Super Bomberman

Super Bomberman

Eine Spielidee bombt sich durch: Nachdem die Lederkombiwinzlinge mit der Funkantenne schon seit drei Jahren auf der PC Engine wüteten, steht der Zeitzünder für die Super Nintendo-Version kurz vor der Detonation. An der zugrundeliegenden Spielidee der Urversion wurde nur verhalten gekratzt. – Alle Gegner aus dem Weg zu räumen, ist schnurgeraden Gänge. Zeitzünder, Explosionsvergrößerer und andere Gemeinheiten geben Euch den Rest. In zwei Spielmodi fliegen die Fetzen: Im Einzelkämpfermodus zieht Ihr einen festen Weg über eine Karte, klärt Level mit steigender Schwierigkeitsstufe von kleinen Monstern. Paßwörter erleichtern Euch den Wiedereinstieg ins bombige Paradies.



Angriff der Killerbunnies im Solomodus

Im Mehrspielermodus treten bis zu vier Bombermänner gegeneinander an. Auch hier könnt Ihr unterschiedliche Level anwählen, wobei jedes Level mit anderen Ausgangssituationen und Bomberman-Handicaps angereichert ist. *cd*

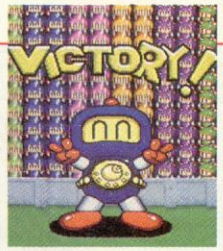
und bleibt oberstes Bomberman-Gebot. Zu diesem Zweck hat jeder Bomberman einige taufrische Bömbchen in der Lümmeltüte.

Per Knopfdruck in das Labyrinth gesetzt, werden nach einigen Sekunden Steine und Konkurrenten zu Mus gesprengt. Doch nicht von irgendwoher tragen die explosiven Wichte ein "Super" im Namen. Die Zeiten als Bomben still auf ihre Explosion harrten, sind vorbei, der furchtlose *Super Bomberman* kickt und kegelt Bomben durch die

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Hudson Soft

SUPER NES 85%

Grafik: 46% **Sound: 45%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Vier-Spieler-Modus, Japan-Import



Was ist der Sinn des Lebens? Die Elite der Philosophen ist an dieser Frage gescheitert. - Ich habe die Antwort gefunden: *Bomberman*. Wenn es die Möglichkeit der Reinkarnation geben sollte, dann bitte als blauer *Bomberman*. In seiner klassisch marineblauen Montur spurtet dieser fesche Wunderknabe gewandt über das Spielfeld und zerbombt gnadenlos die verduzten Mitstreiter: Der weiße *Bomberman* wurde von einer kalkulierten Wurfattacke hingestreckt und der rote fiel der Anatol'schen Suizidsucht zum Opfer. – Nur der schwarze Ninja-*Bomberman* hielt sich wacker. Aber nach einer einzigartigen Links-rechts-Kombination des blauen *Bomberman* hörte man nur noch ein verzweifeltes "Oh, verdammt!" und einen lauten Knall. Kauft Euch dieses Spiel, den Adapter und drei Mitspieler. – Ihr werdet es nicht bereuen. *js*



Endlich gibt's etwas glücklicheres als die lila Milkakuh – den schwarzen Bomberman. Zufrieden, froh und glücklich über aufgedonnerte Extras und den durchgestylten Spielwitz dreht er seine Runde und genießt den Duft von frischen Dynamit. Nicht einmal seine hysterischen Nachbarn bringen ihn aus der Ruhe, weder der desorientierte weiße Albino-Bomberman, noch der von der panischer Angst geschüttelte Blau-Mann. Doch einmal beleidigt, wird er zum schwarzen Rächer und sprengt seine Kollegen ohne Rücksicht auf Stand und Helmfarbe. Haben sich vier Spieler in *Super Bomberman* festgebissen, hilft eigentlich nur noch Dynamit, um die Gruppe aufzulösen. *Super Bomberman* und der Vierspieleradapter gehören zu jedem Super NES. *cd*



Die Bombe als solches gehört schon seit mehr als tausend Jahren zu den eher üblen Dingen dieser Welt. Die Erfinder dieser Waffe ahnten nicht was sie anrichteten. Doch man sollte es nicht glauben, dieser zerfetzenden Waffe ist auch Spaß abzuringen. Wenn sich vier gute Kollegen martialisch grinsend mit Bomben bewerfen und vor Freude jauchzen, wenn es den besten Freund zerfetzt, kann von Spaß keine Rede mehr sein – wäre da nicht der kleine Unterschied. *Super Bomberman* entführt bis zu vier Kumpels in eine rechteckige Monitorrealität, aus der sie garantiert nicht mehr auftauchen wollen. Sucht nach Extras und dem Ende des Gegenübers verzehrt den Spaßfaktor genauso wie die Geduld der Eltern: Hudsons *Super Bomberman* muß man haben. *kn*



Ich hasse sie alle, meine sogenannten Kollegen und Freunde. Kaum haben sie eine Bombe in der Tasche, verwandeln sie sich in kleinliche, hinterhältige, gerissene Saukerle, die mir friedlichem Menschen ans Leder wollen. Christian legt mir, ohne die Mine zu verziehen einen Zeitzünder in den Weg, Knut faselt von Freundschaft und sprengt mich schnurstracks in die Luft und Sönke hängt meinem roten Lieblingsbomber eine ansteckende Krankheit an. Nein, nein, auf solches Geschmeiß kann ich in Zukunft verzichten. Ganz im Gegensatz zu *Super Bomberman* – das muß man unbedingt haben. Zumal die Super NES-Version allen anderen Bomber-Ausgaben um eine Explosionswolke voraus ist. Den witzigen Zusatzelementen gebührt ein Ehren-Molotov-Cocktail. *vw*

STATT FRUST LUST

0 8 9 2 4 7 1 1 1 0 4

Ewig nur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation – das hält keiner aus. Holen Sie sich den Spaß in Ihren PC und bringen Sie Farbe ins Spiel. Mit Grafiksoftware, die es in sich hat. Bringen Sie Ihre Kreativität auf den Schirm und malen Sie, was die Farbtöne hergeben. Verpassen Sie Ihren Photos den letzten Schliff. Oder machen Sie ganz einfach, was Sie wollen – denn der EDV-Alltag ist grau genug. Für weitere Infos rufen Sie uns an.

Die Fun-Line von Micrografx. Für den kreativen Spaß mit Ihrem PC.

MICROGRAFX WINDOWS DRAW

winner

Bekennen Sie Farbe! Mit Windows Draw, dem unglaublichen Mal- und Zeichenprogramm machen Sie sogar Picasso Konkurrenz. Und das nicht nur zuhause.

PC Praxis EMPFEHLUNG MÄRZ '93

MICROGRAFX PHOTOMAGIC

Setzen Sie Ihren Bildern die Krone auf! Das magische Photostudio macht auch aus Ihren Photos ein echtes Ereignis.

MICROGRAFX WORKS

winner

Haben Sie Lust auf mehr? Works ist das universelle Grafik-Multitalent von Micrografx: Diagramme und Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts in einem Programm.



MICROGRAFX

Studiosoftware für Kreativität und Karriere

Gerbert & Mayer, München

Bienchen summ herum



Es geht bergauf: Die Twin-Bee sorgt für geröllfreie Flugbahn

Pop´n Twin Bee

Die vier fliegenden Musketiere aus Konamis Actionknallerei *Parodius* sind bekannt wie bunte Hunde. Man erinnere sich: Mit von der *Parodius*-Partie waren der rosahäutige Edeltintenfisch Octopus, das stahlharte Gradius-Raumschiff Vic-Viper, der WWF-behütete Pinguin und die Faustbiene Twin Bee. Eben dieses flotte Bienchen startet nun nochmals zu einem Ballerflug durch. Zusammen mit dem Korbbrüderchen Honey Bee wetzen die beiden in *PopUn Twin Bee* die Stachel. Nicht Super-NES-Vorgänger *Parodius,* sondern Konamis Automat *Bells & Whistles* stand für *Pop'n Twin Bee* Pate. Deshalb geht es nicht horizontal sondern vertikal auf die Abschußwiese. Blumenreich und voller neckischer Gegner summt das Pärchen fröhlich jauchzend durch pastellfarbene Schlaraffenländer und himmelblaue Luftschloßgegenden. Natürlich stößt das Bienenvolk während ihrer Luftreise auf gemeine Insektenkiller. Böse Überraschungen sind dabei auf der Flugordnung: So verwandelt sich eine magisch duftende Südfrucht schnurstracks in eine schußsichere Ananas, durch die Luft treibende Weinreben stellen sich als schwer verdaulich heraus und rote Paprikaschoten beginnen unverschämt zu grinsen und eröffnen das Feuer. Selbst der geliebte Namco-Klassiker *Pac Man* kommt nicht ungeschoren davon: Trübsinnig klappt er mit seinem Mäulchen, bevor ihm die Bienen den Garaus machen. Um sich den garstigen Angreifern zu widersetzen schleppen Honey und Twinny eine ganze Stange von Waffen mit sich herum. Für die Standardausrüstung, den Twin- Laser und zielsichere Erdbomben, würde jede afrikanische Killerbiene einen Looping drehen. Doch das reicht den beiden noch längst nicht: In Obermotzen oder Wolken verstecken sich Glocken. Unbehandelt eingesammelt, erhöhen sie den Punktestand – ergiebiger ist der Laserbeschuß. Dann nämlich wechseln die Glocken die Farbe, wobei jede Farbe für eine Extrawaffe steht. Zwischen den Leveln versüßen Animationen mit liebkosenden Schleckerbienen das Weiterspielen. *cd*



Die Wiedergeburt des Pacmans.



Weihnachten beim WWF: Kuschlige Pandabären fallen vom Himmel



Nach einem *Pop'n Twin-Bee* Flug möchte man sich am liebsten in eine Honigbadewanne stürzen. Denn atmosphärisch zieht der zuckersüße Schlagerhit jedem Actionfan die Schuhe aus, ohne Erbarmen schwimmen Twin Bee und Honey Bee auf der japanischen Kindergartenwelle. Optisch erinnert die Stacheljagd an eine Tortenschlacht in Kranzelers Konditorladen. Auch musikalisch verläßt *Pop'n Twin Bee* nicht das Nachwuchsklischee, Bienenfreuden im hochfrequenten Bereich und japanische Kleinkindergesänge, die bei uns im "Ein Plumssack geht herum"-Niveau liegen dürften. Auch die geliebte *Parodius*-Abwechslung blieb bei *Pop'n Twin Bee* auf der Strecke. Hat man das *Parodius*-Faible abgestreift und sich an das japanische Süßholzraspeln gewöhnt, bleibt ein technisch hervorragendes und spielerisch braves Actionmodul. Videotechnisch versierte Imker mit einem Hang zum deutschen Schlager der 50er müssen sofort zuschlagen, knochentrockene Actionfans sollten den pastellfarbenen Bienenflug vor dem Kauf anstechen.



Wer keine rosa Gardinen vor den Fenstern hat und seinen Toilettendeckel nicht mit Plüschenten ausstaffiert, erlebt unabwendbar einen Niedlichkeits-Overkill: *Pop'n Twin Bee* bringt alles auf den Bildschirm, was kitschverliebten Japanern lieb und recht ist. Die Twin Bee fliegt über einen Untergrund in Pastelltönen und ballert auf bonbonfarbene Pandas mit Kulleraugen – Ist das nicht schön? Das wäre nicht weiter tragisch, wenn *Pop'n Twin Bee* an die spielerische Brillanz von *Parodius* anknüpfen könnte. Doch die Flugabenteuer der Zwillingsbiene sind eher monoton als innovativ. Schon nach wenigen Spielminuten sehnt man sich nach Abwechslung, einem besseren Extrawaffensystem und ausgefallenen Obergegnern. Die Programmierer haben allerdings technisch fehlerfrei gearbeitet: Auch im Zweispielermodus gibt's kein Ruckeln und kein Flackern. Ein solides Modul für Freunde der Twin Bee – Aber keine ernsthafte Konkurrenz für *Parodius*.

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Traumfabrik

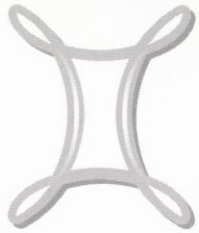
SUPER NES 69%

Grafik: 74% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: -

Die Sterne der Spieler

lich ist die Tatsache, daß 60% der Power Play-Redakteure diesem Sternzeichen angehören. Sind Zwillinge unfähig, einen seriösen und vernünftigen Beruf auszuüben? Zumindest sind Zwillinge leidenschaftliche und talentierte Spieler.

Der Zwilling auf einen Blick



Spielertyp:	Der Neugierige
Element:	Luft
Planet:	Merkur
Lieblingsfarbe:	Silber
Positive Eigenschaften:	Charmant, gewitzt, diplomatisch
Negative Eigenschaften:	Zerstreut, launisch, selbstgerecht
Berühmte Zwillinge	Christian von Duisburg, Günther Strack, Michael Hengst, Stefanie Graf, Knut Gollert
Typischer Zwilling-Spruch:	Denk' ich an Power Play in der Nacht, bin ich um den Schlaf gebracht

Wir beobachten nächtens die Sterne, werten komplizierte Tabellen aus, wälzen dicke Schmöker und konsultieren einschlägige Fachpresse. Das Ergebnis findet Ihr jeden Monat an dieser Stelle: Die *Power Play Astrokarte*. Dieses Mal dreht sich alles um die Zwillinge. Bedenk-

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 (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Die neue Dimension für Games + Zubehör aus Berlin...

Spiele	PC	Amiga
10 Warthog *	a.A.	69,95
bandoned Places 2	a.A.	84,95
ces Of The Pacific	95,95	79,95
ces Over Europe *	79,95	
irbus A320	79,95	
lone In The Dark	89,95	
T.A.C.	99,95	
abian Nights	59,95	
-17 Flying Fortress	99,95	79,95
attle Isle Data Disk 2	49,95	49,95
etrayal Of Krondor *	89,95	
ndesliga Manager Prof. 2	79,95	
rming Steel	39,95	
rming Steel Data Disk	39,95	
rming Steel Schiffe Disk	39,95	
zz Aldrin	99,95	
haos Engine		55,95
huck Rock 2	a.A.	55,95
omanche	89,95	
omanche Data Disk	55,95	
as Schwarze Auge	99,95	
ark Sun *	a.A.	
aughter Of Serpents	89,95	
er Patrizier	99,95	
ogfight	89,95	
une 2	59,95	a.A.
o Quest 2	75,95	a.A.
shockey Manager	79,95	79,95
npire Deluxe	79,95	a.A.
e Of The Beholder 3 *	84,95	a.A.
15 Strike Eagle 3	89,95	a.A.
ashback	a.A.	69,95
les	89,95	
rmula 1 Grand Prix	89,95	75,95
eddie Pharkas	79,95	
unship 2000	99,95	99,95
arrier Jump Jet	89,95	
story Line	89,95	79,95
me Alone 2	99,95	
umans 2	a.A.	59,95
diana Jones 4	99,95	89,95
ngs Quest 6	89,95	a.A.
G.B.	69,95	65,95
gacy	99,95	
gend Of Kyrandia 2	89,95	
mmings 2	89,95	69,95
nheart	85,95	75,95
rd Of The Rings 2	79,95	
gic Candle 3	89,95	
ichael Jordan In Flight	89,95	89,95
nkey Island 2 dt.	89,95	79,95
ght & Magic 4, Teil 1	89,95	
ght & Magic 4, Teil 2 *	a.A.	
gel Mansell	75,95	
perboy 2	19,95	
acy On The High Sea	55,95	
ates Gold *	85,95	
pulous 2	75,95	
wer Politics *	79,95	
sh Over	79,95	69,95
ach For The Skies	69,95	
me A.D.	59,95	
nsible Soccer 92/93	a.A.	
m Earth	99,95	
m Life	79,95	
m Farm *	a.A.	
erlock Holmes	89,95	
ceivers Get All The Girls	39,95	
ace Quest 5	89,95	
ar Control 2	89,95	
eet Fighter 2	69,95	55,95
ike Commander	95,95	
ike Com. Speech Pack	39,95	
sk Force 1942	89,95	
mado *	89,95	
nsarchica	69,95	
ima 7, Teil 2	89,95	
ima Underworld 2	79,95	
nimited Adventure	89,95	
il Of Darkness	89,95	
axworks	a.A.	
hales Voyage		
ing Commander	79,95	
ing Commander 2	49,95	
Wing		
enobots	79,95	
ool	79,95	

Soundkarten	
ame Blaster	139,95
undblaster 2.0	199,95
undblaster Pro	299,95
undblaster Pro Midi	399,95
undblaster 16 Bit	499,95
ereo-Lautsprecher	49,95

Festplatten intern	
130 MB, AT-Bus	399,–
130 MB, SCSI	489,–
250 MB, AT-Bus	649,–
220 MB, SCSI	699,–

CD-ROM Laufwerke für PC	
CD-ROM intern	559,–
CD-ROM extern, Photo CD-kompat. auch als Audio CD-Player nutzbar	799,–

Amiga Hardware	
Amiga 1200	809,–
Die neue 32 Bit-Generation	
Aufpreis für 40 MB HDD intern	299,–
Aufpreis für 85 MB HDD intern	499,–

Amiga Zubehör	
Commodore 1942 Multiscan-Monitor incl. Adapter für AI200	799,–
3,5" Diskdrive extern	129,–
512 KB RAM-Card mit Uhr für A500	59,95
HF-Modulator für A500	59,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks	
Adv. Gravis Joystick (AM+ST)	59,95
Adv. Gravis Joystick (PC analog)	79,95
Quickjoy I (AM+ST)	7,95
Quickjoy Supercharger (AM+ST)	19,95
Quickjoy Superboard (AM+ST)	29,95
Quickjoy MS – Jetfighter (PC)	29,95
Quickjoy M6 (PC analog)	19,95
Gamecard PC	29,95

Disketten	
3,5" MF2DD	7,99
3,5" MF2HD	12,99

Atari ST	
B-17 Flying Fortress	89,95
B.A.T. 2	89,95
Civilization	95,95
Fantastic Worlds	89,95
Lemmings 2 *	75,95
Sensible Soccer 92/93	59,95
Streetfighter 2	59,95
Viele Titel bereits ab 9,95! Bitte Liste erfragen!	

Apple Macintosh	
Indiana Jones 4	109,95
Monkey Island 2	109,95
Sim City Deluxe	109,95
Sim Life	99,95
V For Victory 2	79,95
Willy Beamish	69,95

Spielkonsolen	
Ständig alle aktuellen Games auf Lager!	
Atari Lynx	149,95
Game Boy	149,95
Game Gear mit 4 Spielen	249,95
Mega Drive ab	199,95
Super NES ab	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Katalog an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,– bei Ausland (nur Vorkasse). ab 250,– versandkostenfrei

Verkauf Verleih Tausch Ankauf

Media Point

Sa 10–14 Uhr
Mo–Fr 10–18 Uhr

Konasstr. 28
10000 Berlin 44
Tel. 030 – 621 60 21
Fax 030 – 622 90 15
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: 030 – 622 85 28

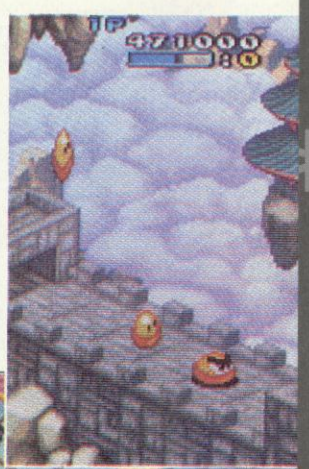
Bienchen summ herum



Es geht bergauf: Die Twin-Bee sorgt für geröllfreie Flugbahn

Pop´n Twin Bee

Die vier fliegenden Musketiere aus Konamis Actionknallerei *Parodius* sind bekannt wie bunte Hunde. Man erinnere sich: Mit von der *Parodius*-Partie waren der rosahäutige Edeltintenfisch Octopus, das stahlharte Gradius-Raumschiff Vic-Viper, der WWF-behütete Pinguin und die Faustbiene Twin Bee. Eben dieses flotte Bienchen startet nun nochmals zu einem Ballerflug durch. Zusammen mit dem Korbbrüderchen Honey Bee wetzen die beiden in *PopUn Twin Bee* die Stachel. Nicht Super-NES-Vorgänger *Parodius,* sondern Konamis Automat *Bells & Whistles* stand für *Pop'n Twin Bee* Pate. Deshalb geht es nicht horizontal sondern vertikal auf die Abschußwiese. Blumenreich und voller neckischer Gegner summt das Pärchen fröhlich jauchzend durch pastellfarbene Schlaraffenländer und himmelblaue Luftschlo gegenden. Natürlich stößt d Bienenvolk während ih Luftreise auf gemeine Inse tenkiller. Böse Über schungen sind dabei auf d Flugordnung: So verwand sich eine magisch duften Südfrucht schnurstracks in ne schußsichere Ananas, du die Luft treibende Weinreb stellen sich als schwer v daulich heraus und rote Pap kaschoten beginnen unv





Weihnachten beim WWF: Kuschlige Pandabären fallen vom Himme

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:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Zwilling 21. Mai bis 21. Juni

Der Zwilling ist voller Neugier – Er ist ruhelos, will alles wissen und hat eine chronische Phobie, irgendetwas Interessantes zu verpassen. Infolgedessen hat jeder Zwilling mindestens vier verschiedene Computer- und Videospielsysteme, die er auch gleichzeitig bedient. Mit der linken Hand düst er mit Koopa Trooper über den Super Mario Kart-Parcours, in der rechten hält er einen Game Boy und mit dem Fuß verschiebt er eine Maus und plättet Trolls in Ultima Underworlds. Ganz nebenbei kann der Zwilling auch noch die Einnahme von Grundnahrungsmitteln erledigen und sich die Zähne putzen. Seinen Wissensdurst stillt der Zwilling neben der obligatorischen Power Play mit zahlreichen amerikanischen Fachmagazinen, wie zum Beispiel Electronic Gaming Monthly und GamePro. – Keine noch so kleine Nachricht darf versäumt werden. Zwillinge haben außerdem ein ausgeprägtes Mitteilungsbedürfnis. – Damit ist auch das Geheimnis um den krassen Zwillings-Überschuß in der Power Play-Redaktion geklärt.

Was spielt der Zwilling?

Amiga:	F-16 Falcon
Game Boy:	Dynablasters
Mega Drive:	Advanced MC
MS-DOS:	Underworld 2
Super Nintendo:	Super Mario Kart



Der Redaktionsliebling: Mario

HAMO



HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösges - Großes Ladenlokal
Diergardtplatz 6/7 - 41747 Viersen

HAMO

Wir halten in unseren Geschäftsräumen ständig mehr als 2000 Softwaretitel vorrätig Die aktuellsten Neuheiten,die absoluten Renner, die Klassiker, und die Geheimtips. Aber vor allem sicher auch das richtige für Sie
Für MS-Dos und AMIGA

CH **HAMO** Schweiz

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
HAMO Servive - HAMO Auswahl - HAMO Tempo
jetzt auch in der Schweiz. Und zwar bei :
BÄRENSTARK - Alles für Computer
Unterdorfstr. 19
CH-8602 Wangen
Tel: 01 834 09 17

THRUSTMASTER

Flight Control	189.50
Weapon Control	189.50
Rudder Control	279,50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND SCC-1	989.-
Soundblaster 2.0	199.-
Soundblaster Pro das Original	299.-
Die Neuen von Creative Labs	
Portblaster für Laptops etc..	349.-
Midiblaster Waaahnsinn	499,-
WaveBlaster das Original	479,-
Soundblaster Pro 16 ASP	495.-
VideoBlaster das Original	749,-
CD-ROM zum Soundblaster intern	649.-
CD-ROM zum Soundblaster extern	849.-

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.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO#
> Händleranfragen erwünscht <
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker" ist ihr Slogan.



Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

Die neue Dimension für Games + Zubehör aus Berlin...

Spiele	PC	Amiga
AIO Warthog *	a.A.	
Abandoned Places 2	a.A.	69,95
Aces Of The Pacific	84,95	79,95
Aces Over Europe *	95,95	
Airbus A320	79,95	79,95
Alone In The Dark	89,95	79,95
A.T.A.C.	99,95	89,95
Arabian Nights		59,95
B-17 Flying Fortress	99,95	79,95
Battle Isle Data Disk 2	49,95	49,95
Betrayal Of Krondor *	89,95	
Bundesliga Manager Prof. 2	79,95	79,95
Burning Steel	89,95	74,95
Burning Steel Data Disk	39,95	
Burning Steel Schiffe Disk	39,95	
Buzz Aldrin	99,95	
Chaos Engine		55,95
Chuck Rock 2	a.A.	55,95
Comanche	89,95	
Comanche Data Disk	55,95	
Das Schwarze Auge	99,95	75,95
Dark Sun *	a.A.	a.A.
Daughter Of Serpents	89,95	
Der Patrizier	99,95	59,95
Dogfight	89,95	a.A.
Dune 2	59,95	a.A.
Eco Quest 2	75,95	a.A.
Eishockey Manager	79,95	79,95
Empire Deluxe	79,95	a.A.
Eye Of The Beholder 3 *	84,95	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	89,95	a.A.
Flashback	a.A.	69,95
Flies	89,95	
Formula 1 Grand Prix	89,95	75,95
Freddie Pharkas	79,95	
Gunship 2000	99,95	99,95
Harrier Jump Jet	89,95	
History Line	89,95	79,95
Home Alone 2	99,95	
Humans 2	a.A.	59,95
Indiana Jones 4	99,95	89,95
Kings Quest 6	89,95	a.A.
K.G.B.	69,95	65,95
Legacy	99,95	
Legend Of Kyrandia 2	89,95	
Lemmings 2	89,95	69,95
Lionheart	85,95	59,95
Lord Of The Rings 2	79,95	75,95
Magic Candle 3	89,95	
Michael Jordan In Flight	89,95	
Monkey Island 2 dt.	89,95	89,95
Might & Magic 4, Teil 1	89,95	79,95
Might & Magic 4, Teil 2 *	a.A.	
Nigel Mansell	75,95	
Paperboy 2	19,95	19,95
Piracy On The High Sea		55,95
Pirates Gold *	85,95	85,95
Populous 2	75,95	69,95
Power Politics *	79,95	
Push Over	79,95	69,95
Reach For The Skies	69,95	69,95
Rome A.D.		59,95
Sensible Soccer 92/93	a.A.	59,95
Sim Earth	99,95	99,95
Sim Life	79,95	
Sim Farm *	a.A.	a.A.
Sherlock Holmes	89,95	
Sorcerers Get All The Girls	39,95	
Space Quest 5	89,95	a.A.
Star Conrtol 2	89,95	75,95
Street Fighter 2	69,95	55,95
Strike Commander	95,95	
Strike Com. Speech Pack	39,95	
Task Force 1942	89,95	a.A.
Tornado *	89,95	89,95
Transarctica	69,95	69,95
Ultima 7, Teil 2	89,95	
Ultima Underworld 2	79,95	
Unlimited Adventure	79,95	
Veil Of Darkness	89,95	
Waxworks	89,95	79,95
Whales Voyage	a.A.	79,95
Wing Commander		49,95
Wing Commander 2	89,95	
X-Wing	89,95	
Xenobots	79,95	
Zool	79,95	69,95

Soundkarten

Game Blaster	139,95
Soundblaster 2.0	199,95
Soundblaster Pro	299,95
Soundblaster Pro Midi	399,95
Soundblaster 16 Bit	499,95
Stereo-Lautsprecher	49,95

CD-ROM für PC

7th Guest	149,95
Chessmaster 3000	109,95
Der Patrizier	109,95
Gunship & Midwinter	119,95
K.G.B.	119,95
Kings Quest 5	89,95
Loom (Talkie)	99,95
M1 Tank Platoon	99,95
Night Owl 8.0	79,95
Revell European Racers	89,95
S.W.O.T.L. & alle Sceneries	99,95
Sherlock Holmes 2	99,95
Space Quest 4	89,95
Spirit Of Excalibur	89,95
Supremacy	89,95
Ultima 1-6	89,95
Ultima Underworld & WC 2	109,95
Wing Commander & Ultima 6	59,95
Wing Commander 2 Deluxe	99,95
Wonderland	89,95

CD-ROM Laufwerke für PC

CD-ROM intern	559,--
CD-ROM extern, Photo CD-kompat. auch als Audio CD-Player nutzbar	799,--

Festplatten intern

130 MB, AT-Bus	399,--
130 MB, SCSI	489,--
250 MB, AT-Bus	649,--
220 MB, SCSI	699,--

Amiga Hardware

Amiga 1200	899,--
Die neue 32 Bit-Generation	
Aufpreis für 40 MB HDD intern	299,--
Aufpreis für 85 MB HDD intern	499,--

Amiga Zubehör

Commodore 1942 Multiscan-Monitor incl. Adapter für A1200	799,--
3,5" Diskdrive extern	129,--
512 KB RAM-Card mit Uhr für A500	59,95
HF-Modulator für A500	59,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Adv. Gravis Joystick (AM+ST)	59,95
Adv. Gravis Joystick (PC analog)	79,95
Quickjoy I (AM+ST)	7,95
Quickjoy Supercharger (AM+ST)	19,95
Quickjoy Superboard (AM+ST)	29,95
Quickjoy M5 - Jetfighter (PC)	29,95
Quickjoy M6 (PC analog)	19,95
Gamecard PC	29,95

Disketten

3,5" MF2DD	7,99
3,5" MF2HD	12,99

Atari ST

B-17 Flying Fortress	89,95
B.A.T. 2	89,95
Civilization	95,95
Fantastic Worlds	89,95
Lemmings 2 *	75,95
Sensible Soccer 92/93	59,95
Streetfighter 2	59,95

Viele Titel bereits ab 9,95! Bitte Liste erfragen!

Apple Macintosh

Indiana Jones 4	109,95
Monkey Island 2	109,95
Sim City Deluxe	109,95
Sim Life	99,95
V For Victory 2	79,95
Willy Beamish	69,95

Spielkonsolen

Ständig alle aktuellen Games auf Lager!

Atari Lynx	149,95
Game Boy	149,95
Game Gear mit 4 Spielen	249,95
Mega Drive ab	199,95
Super NES ab	199,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!

Fordern Sie unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Katalog an!

Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!), ab 250,- versandkostenfrei

Verkauf Verleih Ankauf Tausch

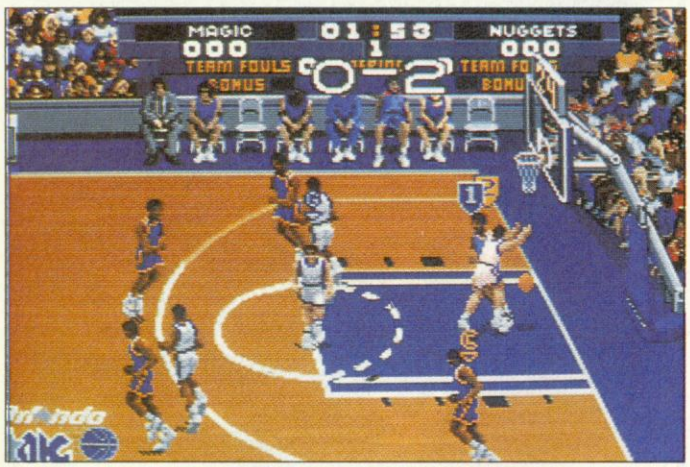
Media Point

Jonasstr. 28
1000 Berlin 44
Tel. 030 - 621 60 21

Sa 10-14 Uhr
Mo-Fr 10-18 Uhr
Fax 030 - 622 90 15

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: 030 - 622 85 28

Vielen Dunk



Das Spielfeld bietet nicht immer optimale Übersicht



Tecmo's *Super NBA Basketball* läßt das grafisch grandiose *Super Dunkshot* hinsichtlich des taktischen Tiefgangs und der zahlreichen Spieloptionen klar hinter sich. Ausführliche Statistiken und zahlreiche Spielmodi bieten sowohl dem Baketballfreund als auch dem Gelegenheitsspieler genügend Abwechslung. Auf dem Spielfeld sieht die Sache jedoch schon etwas kniffliger aus: Die relativ schnöde Grafik haut keinen Super-NES-Besitzer vom Hocker und schaut auch in Sachen Zweckmäßigkeit eher prüde aus der Wäsche. Die Sprites drängeln sich auf dem kleinen Spielfeld regelrecht um den Ball und lassen durchdachte Spielzüge nur selten zu. Dennoch werden die Übersichtsprobleme durch die korrekte Steuerung und den athmosphärischen Sound knapp aufgewogen und stören nach einer Eingewöhnungsphase nur noch unbeträchtlich. Taktik-Freaks, die auf fetzige Grafik verzichten können, müssen unbedingt zuschlagen – Gelegenheitsspieler greifen besser zum leichtgängigen *Super Dunk Shot*.

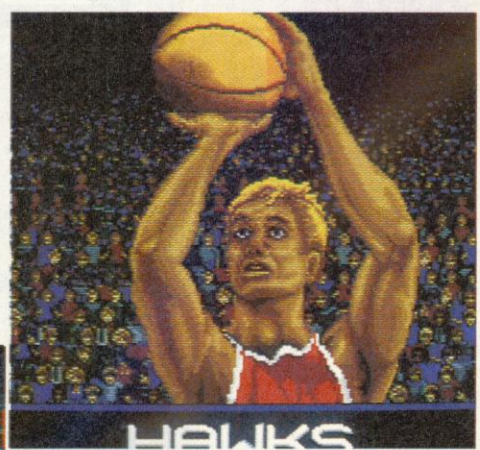
Super NBA Basketball



Die sieben Teams der Atlantic Division werben um Euch

Basketballsimulationen fühlen sich auf dem Super Nintendo schon seit einiger Zeit pudelwohl. Bisher haperte es allerdings an spielerischem Tiefgang: Sowohl *Super Dunkshot* als auch *NBA Allstar Challenge* umschmeichelten vor allem die Augen und Ohren der Spieler, schreckten den NBA-Fan allerdings mit mangelndem Tiefgang von der Trainerbank.

Tecmo versucht mit *Super NBA Basketball* die Lücke zu schließen und fährt schon im anfänglichen Options-Menü dicke Geschütze auf: Drei Schwierigkeitsgrade, Zweispieler-Option, zwei verschiedene Ligen (Vorsaison und All-Star-Matches) oder eine komplette Saison über 82 Spieltage inklusive Play-Offs, 27 US-Vereinen und den Originalstatistiken der 91/92er Saison erfreuen des Spielers Augäpfel. Jede Mannschaft besteht dabei aus zwölf Spielern, die alle mit unterschiedlichen Eigenschaften (Kondition, Dribbling, Angriff, Verteidigung) und Paßbildern aufwarten. Nachdem Ihr Euch für einen Spielmodus und die Dauer des Matches entschieden habt, geht's aufs Parkett, das von einem imaginären Zuschauerplatz auf dem Seitenrang gezeigt wird. Ihr steuert mittels Pad den jeweils ballführenden Spieler und gebt auf Knopfdruck ab oder korbt ein. Während der Defensive darf geblockt oder hinter dem Rücken des Schiris sogar gefoult werden. Wer strategischen Entscheidungen den Vorrang gibt, darf sich als Trainer auf die Bank setzen und seiner Mannschaft in Auszeiten neue Taktiken eintrichtern und Spieler auswechseln. Da eine Saison nicht an einem Tag durchgezockt wird, wartet eine Batterie Spielstände. *kn*



Freiwurf! Hoffentlich klappt's.



Feinarbeit: Jeder Spieler hat seine typischen Eigenschaften.

Genre: Sport
Hersteller: Tecmo
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Tecmo

SUPER NES 76%

Grafik: 58% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Batterie, Zwei-Spieler-Modus

GAMES, GAMES, GAMES

Der Allzweck Koffer
AMIGA
Mad TV by Rainbow Arts
Death Knight of Krynn by SSI
Xenomorph by Rainbow Arts
DM 69,95 *

Der Lucasfilm Koffer
PC 3,5" HD
Indiana Jones by Lucasfilm
Zak McKracken by Lucasfilm
Maniac Mansion by Lucasfilm
DM 99,95 *

Der Hit Koffer
AMIGA
Indiana Jones III (deutsch) by Lucasfilm
Eye of the Beholder by SSI
Grand Monster Slam by Rainbow Arts
DM 99,95 *



Der Evergreen Koffer
PC 3,5" HD
Rock'n Roll by Rainbow Arts
Zak McKracken (deutsch) by Lucasfilm
Masterblazer by Rainbow Arts
DM 49,95 *

Der Fun Koffer
AMIGA
Rock'n Roll by Rainbow Arts
Maniac Mansion (deutsch) by Lucasfilm
Circus Attractions by Rainbow Arts
DM 49,95 *

Der Allround Koffer
C64 Disk
European Soccer by Rainbow Arts
Zak McKracken by Lucasfilm
Oil Imperium by Rainbow Arts
DM 49,95 *

* unverbindliche Preisempfehlung
Händleranfragen erwünscht!

everybody needs games, games, games...

RUSHWARE
Online with the trend

Published by SOFTGOLD ● Infohotline: 02131/660238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, (ab 1.7. 41564) 4044 Kaarst 2;
Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG

Gegen Einsendung von 5,- DM in Briefmarken erhalten Sie unseren neuesten Farbkatalog.

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH

VERSAND 030/6946043
10 - 18.30 h
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive		Mega Drive		Mega Drive		Game Gear	
Mega Drive dt. mit		Ecco the Dolphin	119,95	Outrun 2019	119,95*	Grungerät dt. inc.	
4 Spielen 1 Jahr Gar.	369,-	E Holyfield Boxing	119,95	PGA Golf 2	119,95	Sonic+Netzteil	324,-
Mega CD-ROM us	799,-	Ex Mutants	129,95	Phantasy Star 2	149,95	TV-Tuner	189,95
Japan-Adapter	49,95	Euro Club Soccer	119,95	Phantasy Star 3	129,95	Alien 3	84,95
Joypad	49,95	F-15 Strike Eagle 2	129,95*	Pirates Gold	129,95*	Batman Returns	84,95
Action Replay Pro	149,95	F-22 Interceptor	119,95	Polterguy	129,95*	Chuck Rock	79,95
688 Sub Attack	139,95	Faceball 2000	119,95*	Powermonger	109,95	E. Holyfield Box.	89,95
Abrams Battle Tank	119,95	Fatal Fury 1	139,95	Predator 2	129,95	Lemmings	69,95
A-Train	129,95	Flashback	119,95	Quakshot	109,95	Lucky Dime C.	79,95
Aerobiz	149,95*	Flintstones	119,95	RBI Baseball 4	119,95	Mickey Mouse 2	89,95
Alien 3	119,95	Games Winter Ch	119,95	Rampart	109,95	Monacco GP 2	79,95
Andre Agassi Tennis	109,95	Games Summer Ch	119,95*	Risky Woods	119,95	Olympic Gold	79,95
Another World	129,95	Gemfire	139,95	Road Rash 2	99,95	Prince of Persia	69,95
Aquatic Games	119,95	Global Gladiators	129,95	Rolo to the Rescue	119,95	Rampart	79,95
Batman Returns	119,95	Gods	119,95*	R. of 3 Kingdoms 2	149,95	Shinobi 2	89,95
Battletoads	119,95	Grandslam	109,95	Shining in Darkness	139,95	Sonic 2	79,95
Bubsy the Bobcat	119,95*	Greendog	109,95	Shining Force	149,95*	Streets of Rage	84,95
Buck Rogers	129,95	Hardball 3	129,95	Shinobi 2	99,95*	Wonderboy 2	84,95
Bulls vs Blazers	129,95	Humans	129,95	Side Pocket	119,95	LYNX	
CD Batman Return	139,95	J. Madden 93	119,95	Sonic 2	99,95		
CD Chuck Rock	139,95	J. Montana 3	129,95	Sorcerers Kingdom	129,95*	Lynx 2 dt.	
CD Cobra Comm.	139,95	Jungle Strike	139,95*	Speedball 2	109,95	1 Jahr Garantie	199,-
CD Dracula	139,95	King of Monsters	119,95	Sports Talk Baseball	139,95	Awesome Golf	79,95
CD Final Fight	134,95	King Salmon	119,95	Starflight 1	139,95	Baseball Heroes	79,95
CD Hook	134,95	Landstalker	139,95	Steel Talons	119,95	Checkered Flag	69,95
CD Montana Footh.	139,95*	Lemmings 1	119,95	Streets of Rage 2	99,95	Dinolympics	89,95
CD Night Trap	139,95	LHX Attack Ch.	139,95	Super Battletank	129,95	Dracula	79,95
CD Rise of Dragon	139,95*	Lost Vikings	119,95*	Terminator 2	119,95	Eye of Beholder	89,95*
CD Road Avenger	134,95	Lotus Turbo Chall.	119,95	Thunderforce 4	119,95	Hockey	79,95
CD Sewer Shark	139,95	Master of Monsters	149,95	Tiny Toons dt	119,95	Joust	79,95
CD Willy Beamish	139,95	Mega lo Mania	129,95	Turtles dt	109,95	Lemmings	79,95*
CD Wonderdog	129,95	Mickey M. Castle..	119,95	Uncharted Waters	149,95	Pinball Jam	79,95
Ch.-ship Pro Am	109,95	Mickey M. World...	99,95	Warriors of Bt. Sun	139,95	Rampart	79,95
Chiki Chiki Boys	119,95	Monacco GP 2	119,95	Warriors of Rome 2	139,95	Shadow of Beast	79,95
Chuck Rock	119,95	Muhammed Ali Box	129,95	Warsong	129,95	Shanghai	79,95
D. Cr. Amaz. Tennis	129,95	Mushya Aleste	119,95	Wonderboy 5	139,95	Steel Talons	79,95
Desert Strike	149,95	Mutant L. Football	119,95*	W. Cl. Leaderboard	109,95	Super Off Road	79,95*
Dracula	129,95*	NHLPA Hockey 93	119,95	WWF Wrestling 1	119,95	Toki	79,95
Dragons Fury	99,95	Olympic Gold	119,95	Young Indy Jones	119,95*	Warbirds	69,95

!!! Himmlische Läden !!! — Über 5000 lieferbare Spiele

CD-ROM PC Amiga Atari ST MAC

LADEN 030/6944862
040/4908394
10 - 18.30 h

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TRAUMFABRIK
******** DER HIMMLISCHE LADEN ********

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61
Ab 1.7.93 : 10961 Berlin , 100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße , Mo-Fr 10-18.30 , Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20
Ab 1.7.93 : 20259 Hamburg , 300 m vom U-Bahnhof Osterstraße , Mo-Fr 10-18.30 , Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust , in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

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

Super NES		Super NES		Game Boy		Game Boy	
SUPER NES Dt. inc.		Mickey Mouse dt	129,95	Game Boy	149,95	Populous us	79,95*
Mario 1/2 Jahr Gar.	299,95	NCAA Basketball dt	109,95	Adams Family 1 us	69,95	Pyramids of Ra us	69,95*
SUPER NES 60 Hz inc. 2		NHLPA Hockey dt	139,95	Adv. Island 2 us	69,95	Prince of Persia us	69,95
Joyp.,Mario,Uahr G.	449,-	Parodius dt	129,95	Alien 3 us	69,95	Rampart us	79,95*
Joypad	49,95	PGA Golf dt	139,95	Amazing Tator dt	69,95	Rolans Curse 2 us	69,95
Str.Fighter2 Joyboard	179,95	Pilot Wings dt	109,95	Asteroids us	69,95	Shanghai us	69,95
Act Raiser dt	129,95	Pocky & Rocky us	139,95*	Batman 2 dt	69,95	Speedball 2 us	69,95
Addams Family 2 us	139,95	Populous 1 dt	149,95	Battletoads dt	69,95	Star Hawk	69,95
Aerobiz us	149,95	Populous 2 jp	159,95*	Blues Brothers us	69,95	Star Wars us	69,95
Alien 3 dt	139,95*	Prince of Persia dt	139,95	Bonks Adventure us	69,95	Super Mario 1 dt	59,95
Another World dt	139,95	Railroad Tycoon us	149,95*	Boxxle 2 us	69,95	Super Mario 2 dt	69,95
Axelay dt	129,95	Road Runner dt	149,95	Centipede us	69,95	Sword of Hope 1 us	79,95
Battletoads jp	149,95*	Roger Cl. Baseb. us	139,95	Castlevania 2 dt	69,95	Sword of Hope 2 us	79,95*
Best of the Best dt	139,95	Shadowrun us	149,95*	Duck Tales dt	69,95	Tiny Toons 1 dt	69,95
Bio Metal jp	199,95	Sim City dt	109,95	Dynablasters us	59,95	Trackmeet us	69,95
Bomberman jp	159,95	Sim Earth us	149,95	Empire Strikes Back	69,95	Track & Field dt	69,95
Bubsy the Bobcat us	139,95*	Soul Blazer us	139,95	F-15 Str. Eagle us	69,95	Turrican dt	69,95
Castlevania 4 dt	129,95	Starfox(wing) dt	139,95*	Faceball 2000 us	69,95	Ultima - Runes.. us	84,95
Congos Caper us	139,95*	Super Aleste us	179,95	Fighting Simul. us	69,95	Wizardry 2 us	84,95*
Cybernator dt	139,95*	Super Conflict	149,95	Final Fantasy Lgd 1	84,95	WWF Wrestl. 2 dt	69,95
Desert Strike us	139,95	Super Mario Kart dt	109,95	Final Fantasy Lgd 2	84,95	Xenon 2 us	69,95
Dragons Fury jp	159,95	Super Ninja Boy us	139,95*	Final Fantasy Adv.	84,95	Zelda us	89,95*
Dungeonmaster us	149,95*	Super Probotector	129,95	Flintstones us	69,95		
Evo us	139,95*	Super Shanghai us	139,95	Hook dt	59,95	NEO GEO	
F-15 Str. Eagle us	149,95	Super Star Wars dt	149,95	Humans us	69,95	Neo Geo RGB/PAL	749,-
Fatal Fury 1 us	139,95	Super Turrican us	139,95*	Jack Nicklaus Golf	69,95	3 Count Bout	429,95
Final Fantasy 2 us	149,95	Terminator dt	139,95	Kick Off dt	69,95	Androz Dunos	349,95
F.F Mystic Quest us	109,95	Tecmo Basketball us	149,95	Kingdom Crusade u	79,95*	Art of Fighting	429,95
Humans us	139,95*	Tom & Jerry us	139,95	Lemmings us	69,95	Baseballstars 2	349,95
Inindo us	149,95	Tiny Toons dt	139,95	Looney Tunes us	69,95	Fatal Fury 2	429,95
J. Conors Tennis dt	139,95	Turtles 4 dt	129,95	Marble Madness dt	69,95	Football Frenzy	249,95
J. Madden Footh. 93	129,95	Twin B dt	179,95*	Mega Man 2 us	69,95	King of Monster2	349,95
King Ath. World dt	149,95	Ultima 6 us	149,95*	Mega Man 3 us	69,95	Last Resort	349,95
King of Monsters dt	149,95	Unch. Waters us	149,95	Mickey Mouse dt	69,95	Mutation Nation	329,95
Lemmings 1 dt	139,95	Wing Comm. dt	149,95	Mickeys D. Chase	79,95	Robo Army	299,95
Lost Vikings us	139,95*	Wings 2 us	139,95	Monopoly us	79,95	Sen Go Ku 2	349,95
MVP Football us	149,95*	Wizardry 5 jp	179,95*	Nemesis 2 dt	69,95	Super Side Kick	399,95
Mechwarrior us	149,95	WWF Wrestling dt	149,95	Nobunagas Ambit.	84,95	View Point	599,95
Might & Magic 2 us	149,95*	Zelda 3 dt	99,95	Pinball R. of Gator	69,95	World Heroes	399,95

UPS-Versand zum Post-Preis !!! — Heute bestellt Gestern geliefert ?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren! Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 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 8,00 DM mehr. Sicherheitskarton + 3 DM. Diskettentest + 3 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes 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 u. am Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (15.04.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausprobieren + abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik



Robin Hood Prince of Thieves

Hausfrauenschwarm Kevin Costner piekst nun auch auf heimischen Game Boys als Robin von Locksley den barbarischen Sheriff von Nottingham. Mindscapes Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel hält sich dabei penibel an die Filmvorlage. Während des Spiels führt Ihr Eure kleine Party durch die von oben gezeigten Landschaften. Gekämpft wird durchgehend in Echtzeit.

Natürlich erntet Ihr für bestandene Schlägereien Erfahrungspunkte, die Euch bei entsprechender Menge ein Level höher katapultieren.

Robin Hood dürfte, dank korrekter Steuerung und abwechslungsreicher Story, getrost zu den besten Action-Adventures auf dem Game Boy gezählt werden, wäre da nicht ein entscheidendes Manko. Das Spiel ist recht umfangreich, nicht gerade leicht und schreit regelrecht nach Paßwörtern oder einer Batterie.

Mindscape hat jedoch weder Batterie noch Paßwortsystem integriert, so daß die Motivation bald in den Keller sackt. Die drei Continues retten den Spaß nur noch ansatzweise. *kn*



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Mindscape

GAME BOY 61%

Grafik: 42% Sound: 59%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –



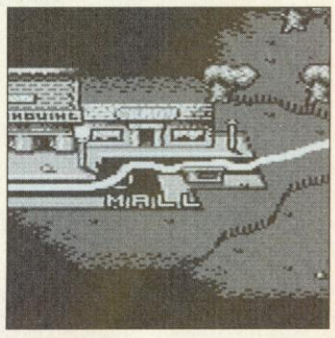
Lethal Weapon

Oceans Game-Boy-Ausschlachtung der teuren und prestigeträchtigen Filmlizenz unterbietet spielend die mäßigen Auftritte der asymmetrischen "Brennpunkt L.A."-Cops Riggs und Murtaugh auf dem Super Nintendo und diversen Computersystemen.

Mit einer länglichen Gestalt, die eher einem deformierten Streichholz mit Beinchen als dem australischen Frauenschwarm Mel Gibson ähnelt, marschiert Ihr nach Art von *Double Dragon* tapfer durch die gefährlichen und dreckigen Straßen der kalifornischen Metropole Los Angeles.

Natürlich scrollt der Bildschirmausschnitt, natürlich kommen Euch nur schlechtgelaunte Gesellen entgegen, natürlich könnt ihr kräftig zutreten und zuschlagen. Nebenbei darf man Waffen einsammeln und Handgranaten ausweichen. Der obligatorische Obermotz darf natürlich auch nicht fehlen.

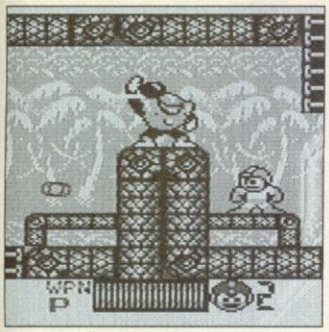
Nichts gegen originelle und interssante Prügelspiele, aber *Lethal Weapon* ist ein einziges Manko in Modulform: Es ist phantasielos, spannungslos und geschmacklos. – Die Polizei sollte jeden wehrlosen Game Boy vor diesem verunglückten Modul beschützen. *js*



Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Bomico

GAME BOY 25%

Grafik: 33% Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

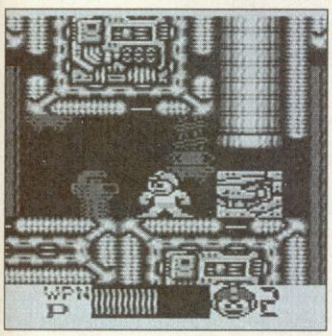


Mega Man 3

Dies ist der dritte Akt von *Mega Man* auf dem LCD-Winzling Game Boy, *Mega Man 5* für die 8-Bit-Konsole NES steht auf der Startrampe und *Super Mega Man* für das Super Nintendo ist nur eine Frage der Zeit. – Der kleine Roboter mit dem Kulleräuglein ist der ungeschlagene Folgenkönig der Videospiele.

Der japanische Spielegigant Capcom scheint die Episoden allerdings mit einem "Construction Kit" zu basteln, denn die Abenteuer von *Mega Man* ähneln sich frappierend. – Es gibt immer neue Robotergegner und Levelgrafiken, doch das Spielprinzip und das Handling des niedlichen Weltretters *Mega Man* bleiben vollkommen gleich. Warum auch nicht?

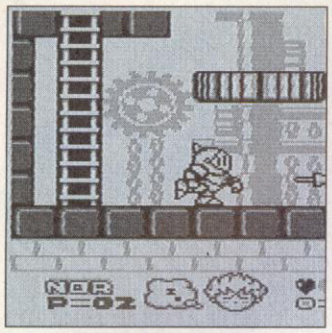
Mega Man 3 ist zwar nicht besser als in seinen vorigen Game-Boy-Auftritten, bietet aber knochenharte Geschicklichkeitsprüfungen für alle, die pixelgenaue Sprünge lieben und die Welt zum siebten Mal vor dem geisteskranken Wissenschaftler Dr. Wily retten wollen. Die spärlichen Rücksetzpunkte sorgen zwar zeitweise für Frust, doch das Paßwortsystem relativiert diesen Kritikpunkt. Kann man kaufen. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: HU-Soft

GAME-BOY 68%

Grafik: 69% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –



Kid Dracula

Ein lückenhaftes Gedächtnis und ein längst ausgesaugter Widersacher machen *Kid Dracula* üble Zahnschmerzen. Durch mehrere in alle Richtungen scrollenden Jump'n'Run-Level versucht der Jungvampir den blutleeren Exrivalen den Garaus zu machen. Anstürmenden Monstern werden nicht stilecht die Zähne in den Hals geschlagen, sondern sie werden nur schnöde abgeschossen. Levelabschließende Obermotze werden auf die gleiche Art und Weise eingesargt, bei den größeren Kollegen steht Euch ein Powerschuß zur Seite. Seid Ihr mit den mechanischen Mitteln am Ende Eures Geschickes, hilft nur Magie weiter. Als gerade eingestiegener Vampir-Kid könnt Ihr Euch für kurze Zeit in eine flugfähige Fledermaus verwandeln. Abgründe oder stachlige Ecken werden so gefahrenlos umschifft. Im langen Leben eines Vampiers kommen weitere magische Extras dazu. So erleichtert Euch ein tollkühnes Fledermauskommando und ein Smartschuß das Leben. Ein ausgeklügeltes Paßwortsystem erleichtert das weiterspielen. Abwechslungsreiche Level und eine durchgestyltes Steuerung machen den Minivamp zum steilen Zahn. *cd*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Konami

GAME BOY 71%

Grafik: 71% **Sound: 67%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: –

Fandango Videogames

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper
Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US,
PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting,
Game Boy: Star Wars
TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749.-
Game Gear: Streets of Rage, Alien III
und vieles mehr...

Inh. Josef Rösch
Neugablonzer Straße 62
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127



Versand und Laden

Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

GALAXY

CD Rom (amerik.)
CDX Modul
Miracle Adaptor
Final Fight CDj
Golden Axe 3 CDj
Jaguar XJ e/j
Night Striker j
Splatterhouse 3 e/j
Snow Brothers j

MEGA DRIVE
Amazing Tennis
Another World
Ccd Spot e
Fatal Fury e
Flashback e
Shining Force e
Streetfighter 2 j/e

Batman Returns e/d
Bubsy e
Desert Strike e/d
Jimmy Connors e/d
King Arthurs W e/d
Lost Vikings e/d
Super Turrican e
Tecmo Basketball e
Tiny Toons d

SUPFAMICOM
Bomberman j/e
Cybernator e/d
Final Fight 2j
Mechwarrior e
Star Fox e/d
Star Wars e/d
Super Family Tennis j

Evander Holyfield e
Mickey Mouse 2 e
Prince o.Persia e/d
Shinobi 2 e/d

GAME GEAR
Global Gladiators d
Def of Oasis e/d
Streets o Rage e/d

Flintstone d
Mario Land 2 e/d
Mystic Quest d
Top Rank Tennis e

GAMEBOY
B.C.Kid d
Kirbys Dreamland d
Parasol Stars d

Turbo Duo e
Bomberman 93 e
Rainbow Island SCj
Vasteel

PC ENGINE
PC Kid 3 e/Juni
Streetfighter 2/Juni
Lords of Thunder e

Bund.man.Pro 2
Civilisation
Eishockeymanager
Gunship 2000
History Line
Lion Heart
Streetfighter 2

ATARI/AMIGA
Body Blows
Chaos Engine
Flashback
Lemmings 2
Reach for t Skies

Battle Isle Data 2
Eishockeymanager
Eye of Beholder 3
Lemmings 2
Soundblaster 16asp
Waveblaster
V for Victory 3

IBM
The 7th Guest CD
Aces over Europe/Juni
Freddy Pharkas
Strike Commander
Tornado/Juni

089/7605151
089/7470689

BTX:*Galaxy#
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch
e:Englisch d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

GAMES

Martin-Luther-Str. 33
7140 Ludwigsburg
Tel.: 07141/903404
Fax: 07141/903409

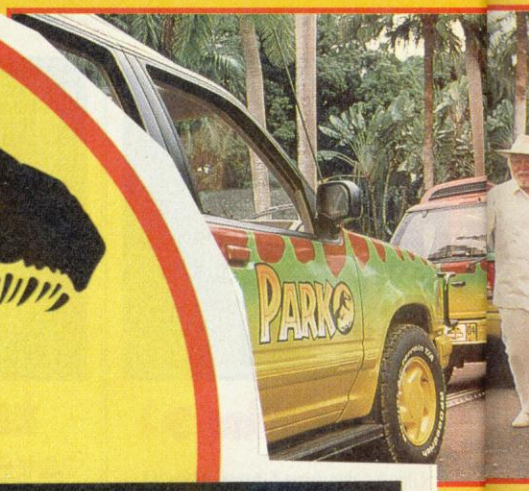
NEO GEO
GAME BOY
GAME GEAR

AUF ANFRAGE

MEGA DRIVE	
Sonic 2	94,90
Streets of Rage 2	94,90
Thunderforce 4	109,90
Tiny Toons	99,90
Another World	109,90
Fatal Fury	129,90
Splatterhouse 3	109,90
Flashback	119,90
SUPER NES	
Powermonger	129,00
Starfox	139,00
Mechwarrior	119,00
Super Star Wars	139,00
NHLPA Hockey	119,00
Fatal Fury	129,00

Titel	PC	AMIGA
X-Wing	106,90	
Ultima 7 II	84,90	
Strike Com.	99,90	
Lemmings 2	91,90	69,90
Chaos Engine	a.A.	54,90
Jonathan	a.A.	91,90
Streetfighter 2	61,90	61,90
Desert Strike		64,90
Freddy Pharkas	84,90	
Flashback	76,90	69,90

STÄNDIG NEUHEITEN
PREISLISTE ANFORDERN



JURASSIC PARK™

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Michael Crichton gehört zu den bekanntesten amerikanischen Schriftstellern. Sein Buch *Dinopark* wird jetzt von Starregisseur Steven Spielberg verfilmt und von Ocean auf Computermonitore gebannt.

Ja Jungs, das war's dann wohl", hauchte er, der letzte Dino, den Kadavern seiner Kollegen entgegen und sank, unsagbar müde, in Mutter Erdes Schoß. Er war sich wohl bewußt, daß er der letzte (noch) lebende Dinosaurier war, konnte sich jedoch nicht einmal ansatzweise vorstellen, warum er und seine Freunde gerade jetzt aussterben sollten. Immerhin hatte ihm seine Großmutter erzählt, Saurier lebten schon seit 150 Millionen Jahren auf der Erde und diese habe sich inzwischen mit ihnen abgefunden – warum sollte sie sich nun anders entschieden haben?

80 Millionen Jahre später weiß man immer noch nicht wesentlich mehr. Der Homo sapiens, gerade mal schlappe 40000 Jährchen auf der Erde, zerbricht sich den Kopf über die Todesursache der Ausgestorbenen: Am einleuchtendsten klingt die Meteoriten-Hypothese. Ein extraterrestrischer Brocken von erheblicher Größe traf unsere jungfräuliche Erde und schlug, ähnlich wie im sibirischen Tunguska 1908, einen mächtigen Krater. Die Erde aus dem Krater mußte nun irgendwo geblieben sein und die Saurier waren sich anfangs nicht ganz sicher, wohin es die fehlenden Steinchen nun verschlagen habe. Nach einiger Zeit gingen die Sonnenbrillenverkäufe jedoch der-

Odyssee durch den *Jurassic Park*: Alan versucht sich mit den Kindern zur Zentrale durchzuschlagen







Noch ist im Dinopark alles in Ordnung: Hammond und Ellie besichtigen die Jeeps.



Der Unterschied: Der vom Tyrannosaurus Rex umgestürzte Jeep sieht im Film um einiges schicker aus, als in Oceans Computerspiel (rechts)

maßen in den Keller, daß die Sache klar war: Der Dreck flog durch die Atmosphäre und verdunkelte die gute Sonne. Gezwungenermaßen spielte das Klima nicht mehr mit und die Erde ward alsbald schockgefrostet.

Natürlich gestalteten sich die Temperaturunterschiede nicht so beträchtlich wie anfangs erhofft, reichten den Dinos jedoch für ein genüßliches Aussterben.

Diese Theorie ist nur allzu einleuchtend, wenn man die Saurier als wechselwarme Tiere definiert – der gute alte, damals noch recht frische Säuger hat schließlich überlebt. Stecken hinter den Sauriern jedoch gut getarnte Warmblüter, war die Mühe der Meteoritenfans umsonst und die Dinos lachen sich eins ins Fäustchen. Doch nun ist die Zeit gekommen, dem Versteckspiel ein Ende zu bereiten: Michael Crichton, Steven Spielberg und nicht zuletzt Softwarehersteller Ocean begeben sich auf die Suche nach der absoluten Wahrheit. Und diese kam zuerst als…



Das Buch

1990 hielt die Paläontologen-Welt den Atem an – ein Schriftsteller macht aus ihrer ernsthaften Wissenschaft einen Schmöker. Innerhalb von Wochen zum weltweiten Bestseller avanciert, liest sich Michael Crichtons *Dinopark* (Originaltitel: *Jurassic Park*) dementsprechend flüssig.

Crichton entführt uns auf eine abgelegene Insel vor der Küste von Costa Rica. Man schreibt das Jahr 1986. Die amerikanische Gentechnik-Gesellschaft InGen hat die Insel erworben und plant auf Ihr einen riesigen Freizeitpark, der zugleich als überdimensionaler Zoo agiert.

Anziehungspunkt dieses Tierparks ist dabei eine bestimmte Gruppe von Tieren: Dinosaurier. Die Tiere wurden von den Wissenschaftlern der InGen Inc. aus jahrmillionenalter DNS geklont. Doch woher nahmen sie die DNS? Alle früheren Versuche den Erbinformationsträger aus gefundenen Fossilien zu extrahieren, schlugen fehl, da sich die organischen Bestandteile der Saurier-DNS schon wenige Jahre nach dem Tod des Tieres auflösten. InGen fand jedoch einen beeindruckend einfachen Weg: Die zahlreichen, in Bernstein mumifizierten Insekten der Urzeit enthielten nach wie vor organisches Gewebe. Einige von ihnen waren Blutsauger und trugen Saurierblut mit sich herum. Aus diesen Insekten konnte Saurier-DNS extrahiert und nachbehandelt werden.Kurz vor Eröffnung des Parks will InGen-Boß Hammond der Fachwelt und einigen Freunden die riesige Anlage vorführen. Neben den beiden Paläontologen Dr. Alan Grant und Dr. Ellie Sattler, lädt Hammond den Mathematiker Ian Malcolm und seine Enkel Tim und Lex ein. Auf der ersten Besichtigungsfahrt durch den Park gerät Hammonds Experiment jedoch außer Kontrolle. Zum einen vermehren sich die angeblich sterilen Dinos wie die Fliegen, zum anderen legt Computerfachmann Dennis Nedry den Computer lahm und ermöglicht den Dinos aus ihren Gehegen auszubrechen. Die gesamte Stromversorgung und damit auch die Elektrozäune sind auf den Zentralcomputer angewiesen. Vor allem der Stolz von InGen, ein sechs Meter großer Tyrannosaurus Rex, und die zahlreichen Velociraptoren, die am liebsten im Rudel jagen und mindestens so intelligent wie Schimpansen sind, nutzen die Gunst der Stunde um sich mit hilflosen Menschen den leeren Magen



POWER PLAY LESER SERVICE





10 92 *Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchanthia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.*



2 92 *Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91*



7 92 *"Rampart"- der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"*



6 92 *Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4 . Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.*



11 92 *Raser im Test: Mariokart, Car & Driver, Lotus 3, Red Zone , Im Visier: High-End-Amiga , Erste Infos zum Star Wars-Simulator , Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe*



3 92 *Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2*



8 92 *Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion´s Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm*



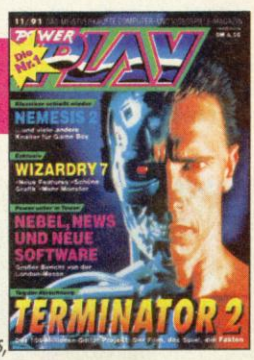
10 91 *Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test*



4 92 *Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test*



9 92 *Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher. High-End-Spiele. Bard´s Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand*



11 91 *Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2*



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ *Ausgaben POWER PLAY Nr.* _____

_____ *Ausgaben POWER PLAY Nr.* _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.



Umzingelt: Die Stromzäune erfüllen ihren Zweck nicht mehr.



Mathematiker Malcolm (Jeff Goldblum) ist mit seinem Latein am Ende – da hilft auch keine Chaos-Theorie

zu stopfen. Für die kleine Menschengruppe auf der Insel beginnt ein Kampf ums nackte Überleben.

Crichtons rasanter Wissenschafts-Thriller begeisterte auf Anhieb Millionen Leser und schrie geradezu nach einer Verfilmung. Zudem ist die Geschichte schon fast wie ein Drehbuch aufgebaut. Nichts leichter als das, denn nun kommt…

Der Film

Multitalent Michael Crichton verdiente sich als Regisseur in der Vergangenheit schon mit einigen Filmen zusätzliche Lorbeeren und es hätte eigentlich nichts gegen eine *Jurassic-Park*-Verfilmung vom Meister selbst gesprochen, wäre da nicht Hollywood. Erfolgsfilmer Steven Spielberg tut bekanntlich nichts lieber, als sich Kindheitsträume zu erfüllen und mit *Jurassic Park* scheint sich sein nächster anzubahnen. Die Filmhandlung folgt dabei natürlich der Originalstory. Neben dem obligatorischen Staraufgebot spielt der Meister mal wieder mit allerlei übernatürlichen Effekten, die, wie immer, neue Maßstäbe setzen sollen.

So wurde neben der, wieder mal obligatorischen, Lucasfilm-Devision ILM, Fachmann Stan Winston engagiert, der sich bereits mit zwei Oscars für seine visuellen Täuschungen in "Terminator 2" und "Aliens" schmücken durfte. Die Effekte werden sich in *Jurassic Park* gänzlich auf die Dinos beschränken und sind so geheim, daß niemand weiß, wie sie im Endeffekt aussehen sollen.

Von einer Neuerung wird jedoch schon gemunkelt: Angeblich werden die uralten Krabbeltiere nicht als Modell gebaut, sondern mit Computern berechnet. Die Filmszenen sind dann nichts anderes als 16,7-Millionen-Farb-Animationen mit übergeblendetem Filmmaterial. Was an den Gerüchten dran ist, erfahren wir spätestens nach unserem Kinobesuch. Ganz ausgeschlafene Gemüter behaupten gar, daß ILM und Wilson die Dinos nach der Buchvorlage geklont haben und keine Informationen rausgeben konnten, da die Tiere außer Kontrolle gerieten und alle Pressesprecher gefressen haben. Der Rest der Effektmannschaft verschanzt sich demnach gerade auf einer karibischen Insel.

Zurück auf dem Festland: Dank eines bombastischen Budgets griff sich Spielberg eine ganze Garde schaupielerischer Berühmtheiten. Schon das Paläontologenpaar läßt die Herzen aller Filmfans höher schlagen. Dr. Alan Grant wird von Sam Neill verkörpert, der Fans aus "Jagd auf Roter Oktober" bekannt sein dürfte. Grants Kollegin Dr. Ellie Sattler spielt Laura Dern, die dem männlichen Geschlecht schon in David Lunchs Kultschockern "Blue Velvet" und "Wild at Heart" den Schweiß auf die Stirn trieb. Jeff "Die Fliege" Goldblum schlüpft in die Rolle des Chaos-Mathematikers Dr. Ian Malcolm und die Rolle des InGen-Chefs Hammond übernimmt Schauspieler- und Regisseur-Idol Sir Richard Attenborough, der in sage und schreibe 59 Filmen geschauspielert hat. Als Regisseur und Produzent sorgte er zum Beispiel mit dem Monumentalwerk "Gandhi" für Furore.

Jurassic Park wird am 11. Juni in amerikanischen Kinos anlaufen und Ende Juli auf deutschen Leinwänden in Schwung kommen. Wie es sich für ein solch gigantisches Filmprojekt gehört, werden auch Computer- und Videospieler auf Dino-Jagd gehen. Wie nicht anders erwartet, übernimmt Ocean die ehrenvolle Entwicklungsaufgabe für…

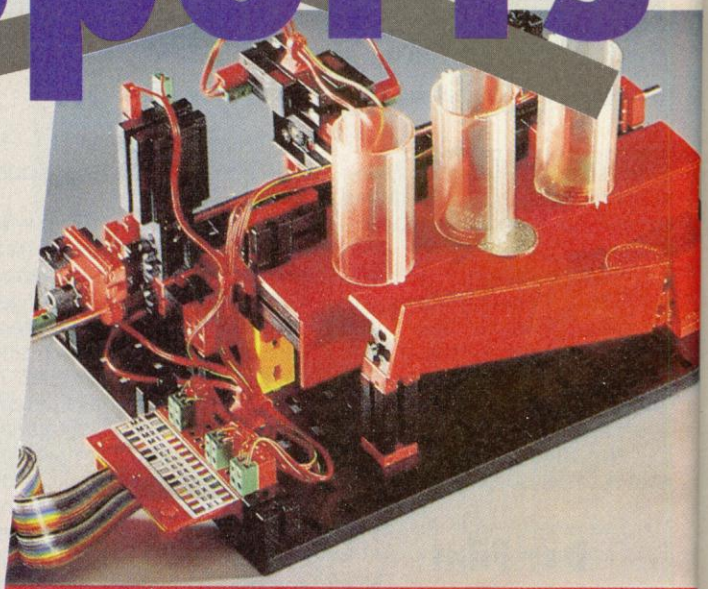
Das Spiel

Der mittelenglische Softwaregigant Ocean ist für Filmumsetzungen scheinbar prädestiniert und macht aus den schönsten Vorlagen in penibler Regelmäßigkeit anspruchsfrei Spiele, die ihren Leinwandvorbildern nur selten das Wasser reichen können. Ab *Jurassic Park* soll sich das natürlich ändern. Selbst Regisseur Spielberg wurde um Rat gebeten, wie eine ordentliche Filmumsetzung auszusehen hat. Zugleich in Amerika und Europa entwickelt, erinnern erste Bilder des Spiels an die *Chaos Engine*. Ihr lauft von schräg oben gesehen durch den *Jurassic Park* und kämpft via Kanone gegen wildgewordene Dinos. Technisch läßt Ocean kräftig die Muskeln spielen und integriert sowohl den Original-Film-Soundtrack, als auch einige digitalisierte Filmszenen in die *Jurassic-Park*-CD-Version. Natürlich erscheint die Dinohatz auch für diskettenunterstützte Amigas und PCs. Wenn Ocean nicht gerade von einem T-Rex gefressen wird, erscheint *Jurassic Park* zeitgleich mit dem Kinofilm in Europa. *kn*



robo sports

Terminatoren, Ultrabots und Battlemechs gehört die Zukunft – wie Ihr zu Eurem eigenen Roboter kommt, soll nicht länger ein Geheimnis bleiben.



Computergesteuerte Roboter sind uns aus zahlreichen Büchern, Filmen und Spielen bestens vertraut. Mehr oder weniger intelligent säumen sie den Weg der Sciencefiction, die vertrauten Piepstöne von R2D2 aus Star Wars oder Terminator Arni – die computergesteuerten Blechkerle der Zukunft sind uns allemal ans Herz gewachsen. Gerade der zweite Kinoaufguß von Terminator eröffnete eine ganz neue Beziehungskiste zwischen Mensch und Maschine. Nicht wenige Gegenwartskinogänger beneideten den Portfolio-Freak John Conner um seinen eisernen Beschützer.

Stets auf der Höhe der Zeit, machte sich auch die *POWER PLAY*-Redaktion Gedanken über einen eigenen Terminator; Sönke und Christian wurden mit dem Bau eines computergesteuerten Roboters beauftragt.

Doch dies war leichter gedacht als getan, selbst eine Anfrage beim Stuttgarter Fraunhofer-Institut brachte die verzweifelten Redakteure nicht weiter. Der Traum von einem starken Beschützer war damit schrottreif. Doch so schnell wollten die erfolgsverwöhnten *POWER PLAY*-Redakteure nicht kapitulieren. Wenn schon keinen Beschützer, dann sollte wenigstens eine Arbeitserleichterung her. Man dachte an einen automatischen Kaffeeumrührer oder einen programmierbaren Joystickrüttler. Doch auch diese sehr bescheidenen Gerätschaften ließen sich nicht so einfach organisieren. Die rettende Idee kam bei einem Besuch im deutschen Museum. Man könnte doch einen Roboter aus High-Tech-Spielzeug auf die Beine stellen. Die im schwäbischen Tumlingen ansässige Firma **Fischertechnik** bietet das benötigte Equipment an. Die Voraussetzungen schienen sich mit den unseren zu decken: Etwas Zeit, nicht nur zwei linke Hände, ein gewisses dreidimensionales Vorstellungsvermögen und die Altersbegrenzung von 12 bis 99 stellte kein ernsthaftes Hindernis dar. Auch der richtige Baukasten war schnell gefunden, obwohl Sönke ständig vom Discovery-System redete, in dem die Teile für einen X-Wing-Glider stecken sollten, mußte der **Profi Computing Plus**-Kasten in die Redaktion. Mit ihm sollte es möglich sein, den gewünschten Roboter zu verwirklichen. Also machten sich die Redaktionsschrauber mit viel Geduld und Spucke an die Arbeit: Es mußten zahlose Steine zusammengesteckt werden, Kabel verbunden und der Steuercomputer initialisiert werden.



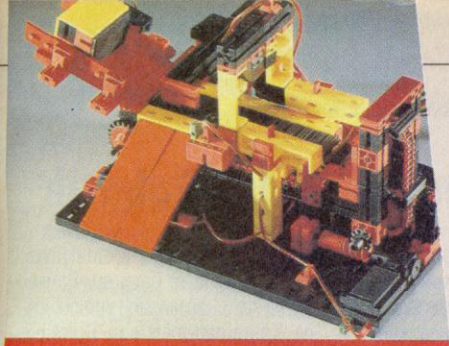
Nichts ist vor dem Fischertechnik-System sicher: CD-Player, Drucksystem, Plotter oder Kurvenschreiber, den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt.



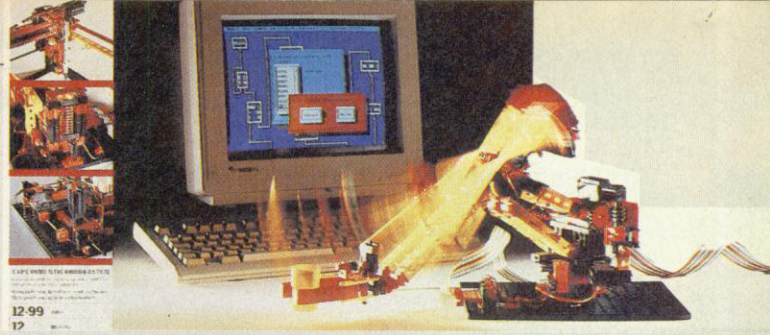
-Player

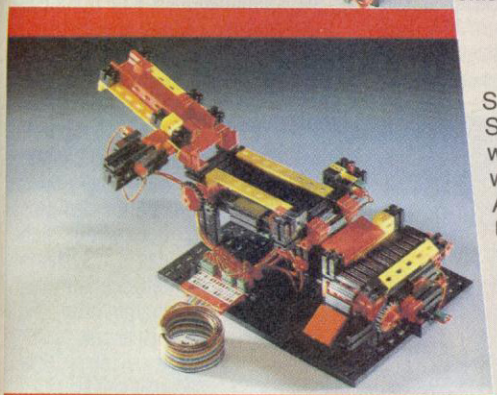
Planung und Organisation

Im **Profi Computing Plus**-Bausatz wird Euch alles geboten, was Ihr zum Bau eines Roboters benötigt: Satte 900 Bausteine und Zubehörteilchen, das Interface zum Computer und die entsprechende

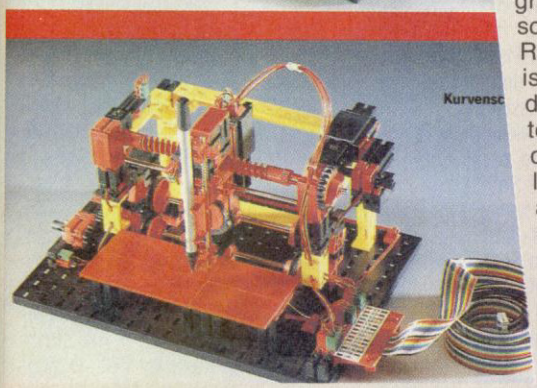


Steht Euer Modell, könnt Ihr Euch getrost als Kybernetikstudent einschreiben.





Software, um Euer System auch wunschgerecht bewegen zu können. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wechselten die Bausteinfarbe vom traditionellen Maus- oder besser Fischgrau in patriotisches Schwarz, Rot, Gelb. Dies ist zum Glück der einzige Unterschied zu den traditionellen Steinen, ansonsten sind die Plastesteine absolut kompatibel zu den älteren Baukästen.





Stein auf Stein - bald wird der *POWER*-Robot fertig sein.

Das beigelegte Handbuch stimmt Euch auf sanfte Weise auf das bevorstehende Werk ein: Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen der Elektrotechnik, ein paar Tricks und Kniffen zum Aufbau der Modelle und einem schmächtigen Abriß über das *Profi Computing* System, werdet Ihr auf den Bau Eures Roboters losgelassen. Die vorgeschlagenen Modellvarianten reichen vom Reaktionstester bis zum universellen Kurvenschreiber. Leider fand sich auf Anhieb kein brauchbarer Joystickrüttler, also blieb nur die Variante des Universalroboters, der nach Wunsch wahlweise Joysticks rüttelt, Kaffee rührt und vielleicht Artikel schreibt. Der individuelle Aufbau eines eigenen Modells sollte Fischertechnik-Experten vorbehalten bleiben. Unkundigen Steinesetzern weist das Handbuch einen ganz eigenen Weg: Um ein funktionstüchtiges Modell auf die Beine zu stellen, wurde der Zusammenbau in mehrere Teilabschnitte zerlegt. Zu jedem Teilabschnitt stellt das

ERROR 2001

Der Softwarehandel für Computerspiele.

Fordern Sie die kostenlose Preisliste an. Sie erhalten eine Gesamtliste für Amiga 500, Atari ST, MS-DOS und C 64. Sie erhalten für zwei Spiele 3%, für drei Spiele 4% und für vier Spiele 5% Rabatt. Bei einem Bestellwert von 200,- DM erhalten Sie ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 - P. Calo -
Postfach 1156 · Alte PLZ: 7778 Markdorf 1
Neue PLZ: 88677 Markdorf · Tel.: 0 75 44/7 32 64
Fax: 0 75 44/7 36 70 *Bitte System angeben*

COMPUTER
GOLF
MEISTERSCHAFT

1. Preis 486 DX/2 66

Termin 27. und 28. 11. 93
Clubmitgliedschaft erforderlich !
-Regelmäßige Meisterschaften
-Scorecard, Training, Zulassungen etc
-Software bei uns erhältlich
ANMELDUNG und INFOTELEFON
07 21 / 68 23 25
C & P Computer Karlsruherstr.75
7500 Karlsruhe (ab 1.7.93 76139)

FUNWARE
kommt nach Wien!

Lindengasse 28
(parallel Maria-Hilferstr.)
A-1070 Wien
AUSTRIA
Tel. 0222 - 52 22 366

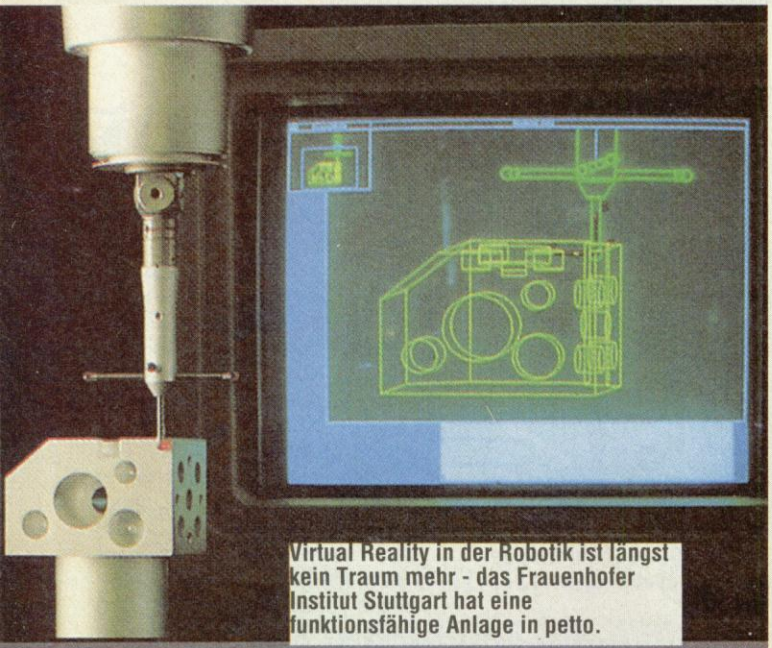


ACHTUNG! Eröffnungsaktionen!!!
Sonderangebote und Super Preise für alle Systeme!
Bitte telefonisch erfragen!

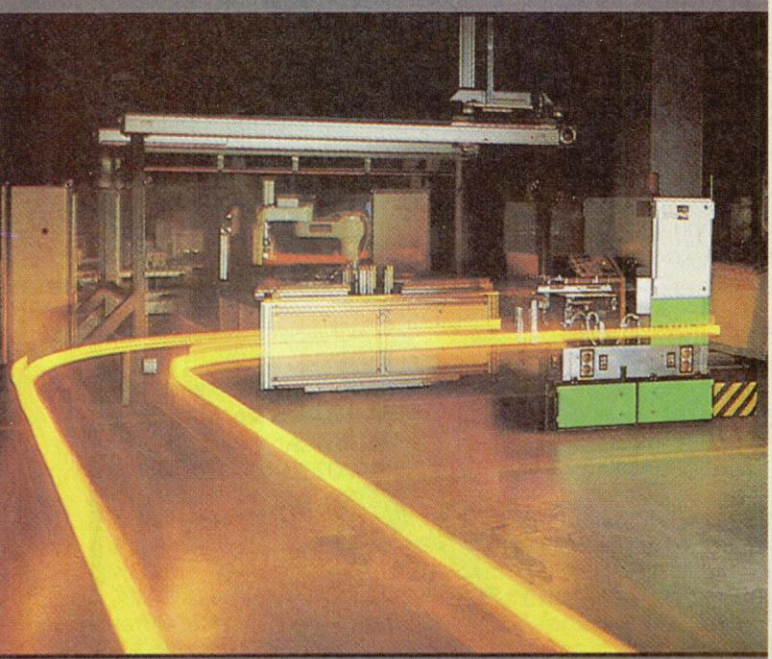
Österreichs größte Auswahl an Computer- und Videospielen!
Immer die neuesten Spiele durch Importe aus USA, England und Japan!
"Spezialitäten" wie z.B. CD Rom Software, Thrustmaster Joysticks,...
Wir führen eine riesige Auswahl an Spielen und Hardware für

MS-DOS
Amiga
Apple Macintosh
Super NES
Sega Mega
Game Boy
Game Gear
Neo Geo
Turbo Grafx
PC Engine

Zentrale & Versand
Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
AUSTRIA
Tel. (Shop) 0512-492626
Tel. (Versand) 0512-361441
Fax: 0512-361442



Virtual Reality in der Robotik ist längst kein Traum mehr - das Frauenhofer Institut Stuttgart hat eine funktionsfähige Anlage in petto.





Virtual Reality in der Robotik

Unser erster Hilferuf ging an das Robotikinstitut der Fraunhofer Gesellschaft, das Robotertechnik, Industrieroboter und Automatisierung einschließt, kurz IPA. Seit geraumer Zeit beschäftigt sich eine spezielle Abteilung des Instituts mit der Verbindung zwischen Virtual Reality und moderner Robotik. Der grundsätzliche Ansatzpunkt des IPA ist die Erprobung neuer Steuerungs- und Bedienkonzepte für Industrieroboter und Automatisierungsanlagen. Im Speziellen wurde ein am IPA-Institut entwickeltes System mit den neuen Forschungserkenntnissen der virtuellen Realität weiterentwickelt. Der Prototyp darf bereits bei der IPA bewundert werden: Der Roboterbediener agiert in einer virtuellen Welt. Dazu werden die Kopf- und Handbewegungen über ein Sensorensystem erfaßt und in Echtzeit in die Simulation integriert. Über Bewegungen mit dem Datenhandschuh und einer 6D-Steuerkugel kann sich der Bediener in der virtuellen Welt bewegen und den virtuellen Roboter in Echtzeit direkt steuern. Dadurch ist es möglich, in der Simulation beliebige, kontinuierliche Roboterbewegungen vorzugeben und simultan am echten Roboter zu erzeugen. Das vereinfacht die Planung von zukünftigen Produktionsabläufen. Wie in unserem Baukastensystem, lassen sich verschiedene Kombinationen von Robotern und anderen Fertigungseinrichtungen zusammenstellen und sofort auf Funktionsfähigkeit prüfen. Zweitens entfällt die langwierige Programmierarbeit, denn durch virtuelles Führen des Roboters läßt sich das Systems blitzschnell programmieren. Die Betriebswirtschaftler reiben sich die Hände: Durch die schnelle und sichere Entwicklungsphase der Industrieanlage lassen sich jede Menge Kosten sparen und Entwicklungszeiten drastisch senken. Dies ist ein Beispiel für virtuelle Robotik, eine nicht weniger abstrakte Möglichkeit ist die virtuelle Chirurgie. Mit Datenhandschuh und Cyberspacebrille ausgerüstet, wandert der Chirurg durch den virtuellen Körper des Patienten. Der Arzt lokalisiert den Tumor und entfernt den Fremdkörper mit einem ultrafein gesteuerten Roboterskalpell. Die realisierten Möglichkeiten der virtuellen Robotik sind noch in den Kinderschuhen, um die nötige Phantasie und Anregungen für die Entwicklung eines virtuellen Roboters im Kopf zu haben, ist das vorgestellte Fischertechniksystem sicher ein gutes Training. cd



Handbuch eine Stückliste der verwendeten Teile und einen Überblick des bearbeiteten Bauabschnittes vor. Beide sind in einer isometrischen Ansicht, also aus einer Art schräger Draufblick, in Szene gesetzt. Mit weiteren Baufortschritten werden die bereits eingebauten Teile als farblose Schatten dargestellt.

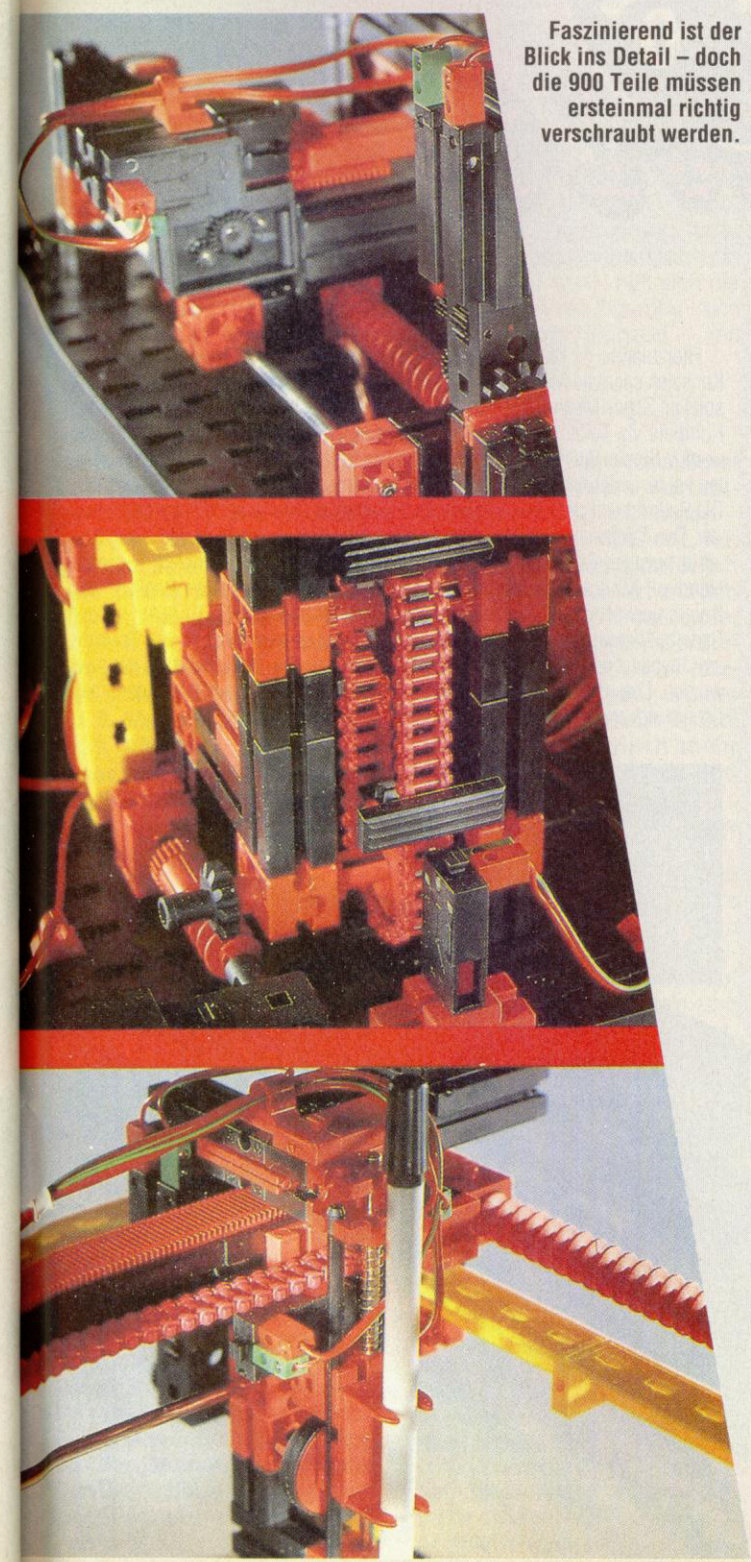
Produktion

Ihr fischt also zur Bewältigung des anstehenden Abschnittes die benötigten Teile aus dem Kasten. Ist Euch dies gelungen, steht dem Bauglück praktisch nichts mehr im Weg. Die einzelnen Teile werden wie im Handbuch vorgestellt zusammengesetzt und anschließend der nächste Schritt in Angriff genommen. Habt Ihr den handwerklichen Teil überstanden, erwarten Euch weitere spitzfindige Aufgaben. Mindestens genausoviel Zeit wie der mechanische Aufbau, erfordert die präzise Bewegungsprogrammierung des Roboters. Mittels eines Lucky-Logic-Programms, das wie eine Art Programmablaufplan funktioniert, stellt Ihr die verschiedenen

Fischertechnik Computing Combi plus

Inhalt:	3 Motoren, 6 Taster, 4 Lampen, 2 Fototransistoren, 20-polige Steckerbuchse, Experimentierplatte, 12 Modelle, 888 Bauteile, Experimentierhandbuch
Software:	Lucky-Logic für PC (3 1/2 und 5 1/4 Zoll), Amiga und Atari ST
Hardware:	Interface für 8 Digital-, 2 Analogeingänge, 4 Motorausgänge
Zubehör:	Netzteil
Preis:	ca. 550 Mark
Fazit:	Bis auf kleinere Mankos ist der Fischertechnik Computing Combi plus Kasten eine optimale Entwicklerumgebung zum Bau eines eigenen Roboters.

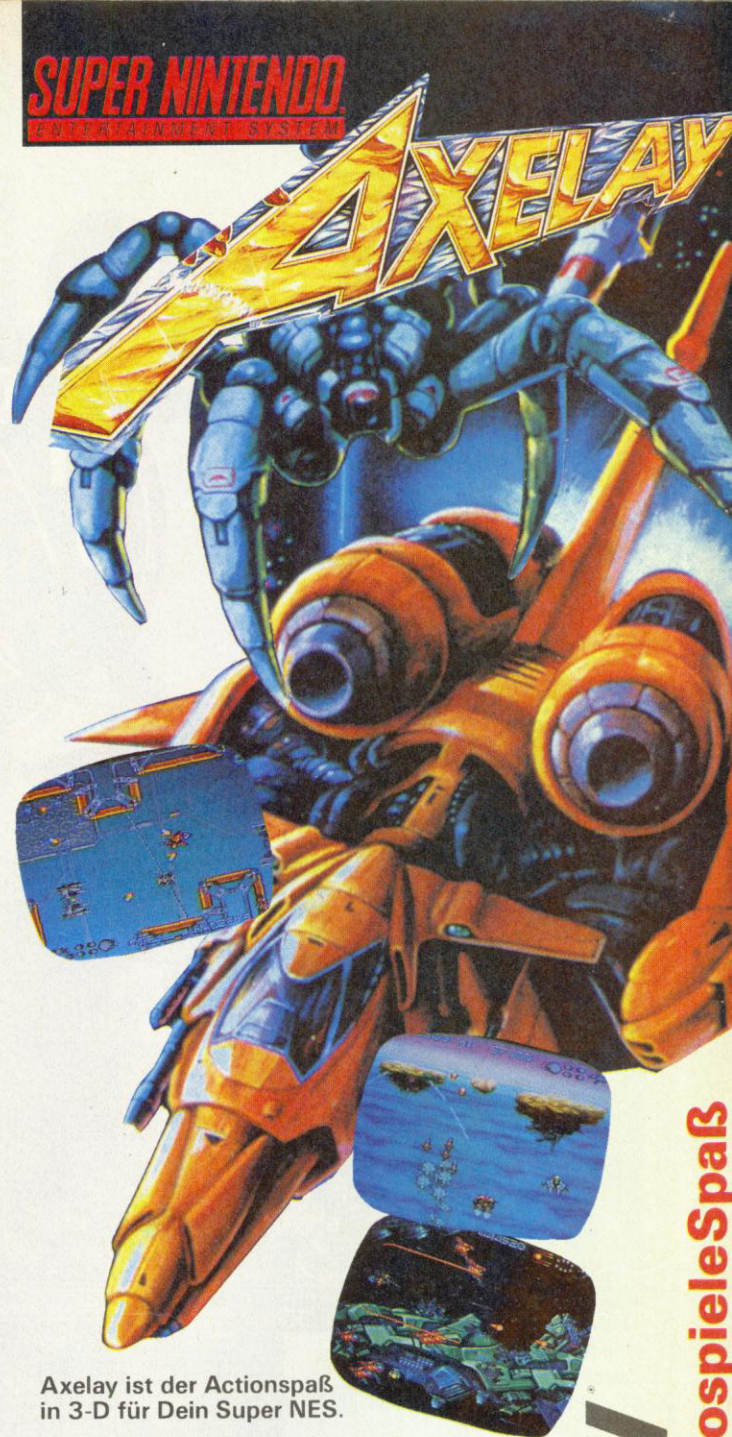
Abläufe zusammen. Dabei gibt es systembedingte Unterschiede zwischen den Computersystemen. Die optimale Software wurde für den PC entwickelt, hier könnt Ihr selbst in Basic und Pascal Strukturcodes programmieren. Spezielle Anforderungen stellt das Zusammenschrauben von Stecker und Interface. Sind Eure Hände Joystick-gegerbt, solltet Ihr Eure kleine Schwester bemühen. Die millimetergroßen Schräubchen verlangen ein Maximum an Fingerspitzengefühl, selbst eine *Falcon 3.0*-Landung ist dagegen ein Kinderspiel. Die Zukunftsaussichten für ein durchgestyltes Robotersystem sehen gut aus: Die Fischertechnik Entwicklungsabteilung arbeitet an einer Windowskonvertierung der Steuersoftware. Das heißt, in Zusammenarbeit mit dem Fischertechnik Sensoric System und einer Soundkarte mit Spracherkennung rückt der sprachgesteuerte Roboter in greifbare Nähe. *cd*



Faszinierend ist der Blick ins Detail – doch die 900 Teile müssen ersteinmal richtig verschraubt werden.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AXELAY



Axelay ist der Actionspaß in 3-D für Dein Super NES.

Ein furioses Weltraum-Spektakel mit Super-SciFi-Sound und genialer Grafik. Die 3-D-Orgie für Dein Super Nintendo Entertainment System. Ein gigantischer Kampf tobt um die Vorherrschaft in der Galaxie. Und Du bist mittendrin. Als Commander des Raumschiffs Axelay. Dein Ziel: Rette die Erde; bezwinge die galaktische Gefahr. Jetzt im Handel!

POWER PLAY 11/92
"...verdammt furiose 3-D-Levels, High-End-Knallerei" und "tolle Extras" mit "gigantischer Grafikpracht"
POWER PLAY

8-Megabit-Spiel
6 Level
1 Spieler



KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

PALCOM SOFTWARE

F&P 92/471 P2

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Nintendo®, SNES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

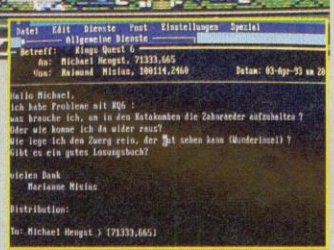
POWER Line

Derweil Computerspieler nur unter großen Mühen im Verbund spielen können, haben es Konsolenfreaks in der Regel etwas einfacher. Statt ein halbes Dutzend Computer zu vernetzen, meterweise Kabel zu verlegen und das Defizit der Telekom auszugleichen, greifen Modul-Maniacs auf ein extrasimples Stück Hardware zurück, um mit bis zu fünf Kollegen gleichzeitig zu zocken. Mehrspieler-Adapter heißt das Zauberwort. Mit einem solchen Konsolenzusatz bolzen auf dem NES bis zu vier Kumpels das digitale Leder in Pixeltore, auf dem Super Nintendo sorgt *Bomberman '93* im Fünfspielerduell für Laune, Dungeon-Fetischisten kloppen zu fünft auf der PC-Engine in *Dungeon Explorer 2* Monster platt. Aber auch auf eine "echte" Modemoption müssen Videospielfans nicht verzichten. Zumindest in Fernost bietet Sega für das Mega Drive ein Modem an.



Eine Rarität: *Advanced Military Commander* ist nicht nur genial gut, sondern bietet auch eine Modem-Option.

Wer Fragen oder Anregungen hat und eingetragener *CompuServe*-Benutzer ist, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an unseren Telefonfreund Michael Hengst wenden. Hier die E-Mail-Adresse:71333,665. *mh*



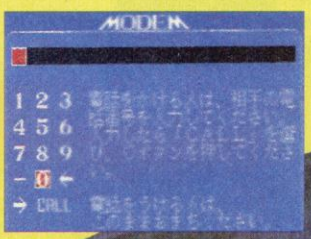
So sieht ein Nachrichtenblatt bei CompuServe aus

In eigener Sache

Für alle Verzweifelten, die mit dem Wort "E-Mail" auf Kriegsfuß stehen, erklären wir hier nochmal, was sich hinter der ominösen E-Mail-Adresse von Michael mit der Bezeichnung 71333,665 verbirgt. Die 71333,665 ist nicht etwa eine Telefonnummer, sondern die CompuServe-Nummer unseres "Briefkastens". Jedes Mitglied im CompuServe-Netzwerk erhält eine solche Nummer. Wollt Ihr nun eine Nachricht an eine Person verschicken, muß diese Nummer als Adresse angegeben werden, damit der CompuServe-Computer weiß, für wen die Nachricht bestimmt ist. Um aber überhaupt eine Nachricht zu verschicken, müßt Ihr Zugang zu CompuServe haben. Entweder seid Ihr selbst Mitglied oder Ihr seid einem anderen Netzwerk angeschlossen, das das verschicken von Post an CompuServe erlaubt (wie z.B. das Fido-Netz). Um Mitglied zu werden, müßt Ihr einen sogenannten "Account" bei CompuServe beantragen. Die Grundgebühr für Compuserve kostet im Monat rund 9 Dollar, hinzu kommen Gebühren für die Verweildauer im Netz. Je nach Anschlußgeschwindigkeit (9600 Baud sind am teuersten!) kostet eine Anschlußstunde im CompuServe bis zu 24 Dollar. Wer mehr über CompuServe erfahren möchte, wendet sich am besten an die deutsche **CompuServe**-Vertretung in Poing bei München.

Mega-Modem

Hierzulande ist kaum bekannt, daß es im fernen Osten sogar für knackige Konsolen spezielle Modems zu kaufen gibt. Japanische Spieler können zum Beispiel an Segas Mega Drive ein solch praktisches Instrument anstöpseln und mit Kumpels via Telefondraht in Verbindung treten. Leider gibt's nur sehr, sehr wenige Spiele, die das Modem unterstützen. Eine dieser Telefon-Option-Raritäten hat es in den letzen zwei Jahren auch per Import nach Deutschland geschaft. Die Rede ist von dem Mega-Drive-Strategieknaller *Advanced Military Commander*. Das Taktikschmuckstück genießt nicht nur bei Kennern Kultstatus, sondern ist in hiesigen Gefilden auch zum seltenen Sammlerstück avanciert. Nur eine Handvoll Module gelangte nach Deutschland, und die stolzen Besitzer des Spiels verwahren das Mega-Modul im heimischen Tresor. Ungeachtet der Rarität: *Advanced Military Commander* kann wahlweise mit bis zu vier Spielern am Joypad oder via besagter Modemoption über die Telefonleitung gespielt werden. Dies dürfte auf Dauer jedoch nicht billig sein, denn erfahrungsgemäß dauern *Advanced*-Partien ein paar Stunden.



Wie bitte? Das Modemmenü von *Advanced Military Commander*

In Deutschland nahezu unbekannt: Das Mega-Modem für's Megadrive



Manga-Freak

Vielen Dank für den Bericht "Japanophile Edelmovies" in der *POWER PLAY*. Endlich stellt mal jemand fest, was für Zeichentrickperlen wir uns da eigentlich durch die Lappen gehen lassen. Eine empfehlenswerte Bezugsquelle für Animes auf Laserdisc und Video ist die amerikanische Firma "Dickens Videos by Mail" in Sacramento. Die Firma bietet neben einem "Video Search Service" für die Suche nach bestimmten Titeln auch eine professionelle Formatumwandlung nach PAL an, mit 80 Dollar pro Titel ist das jedoch nicht ganz billig. Riesenauswahl und problemlose Bestellung per Fax und Kreditkarte runden das Angebot ab. Englischkundige Anime-Fans sollten sich die Sache mal ansehen. Weitere Adressen kann man über die Firma "U.S. Manga Corps" in New York erhalten.

Christof Weber, Ottobrunn

Schwere Geburt

Das Rollenspiel "Amberstar II" sollte eigentlich schon Weihnachten anno 1992 auf dem Spielemarkt erscheinen (selten so gelacht!). Ich, stolzer Besitzer von "Amberstar I" habe es mir natürlich im Januar 1993 sofort bestellt. Jetzt warte ich allerdings schon an die drei Monate auf das Spiel, ohne daß es erscheint. Könntet Ihr Euch nicht einmal bei Thalion umhören, wie nun der neue Erscheinungstermin lautet?

Ingo Heinen, Bremen

Gut Ding will bekanntlich Weile haben. Die Thalionmannschaft arbeitet fieberhaft an *Ambermoon* (so der Titel des *Amberstar-Nachfolgers*. Der Streß ist sogar so kräftezehrend, daß einige der Entwickler maßlos an Gewicht verloren haben...

Aber Spaß beiseite: *Ambermoon* soll rechtzeitig im Herbst diesen Jahres fertiggestellt werden. Habt bitte ein wenig Geduld mit den Programmierern. Immerhin werkelt "nur" eine Handvoll Leute an dem Mammutprojekt, und wenn man bedenkt, daß eine Riesenfirma wie Origin mit *Strike Commander* zwei Jahre Verspätung hatte (trotz Programmiererstab von ca. 50 Leutchen!), hält sich die *Ambermoon*-Verzögerung noch in akzeptablen Grenzen *mh*

Fortsetzung folgt

Warum muß fast jedes Spiel eine oder mehrere Fortsetzungen haben? 10 Folgen – ein Ende nicht in Sicht. Ich muß zugeben, daß natürlich alte Fehler verbessert werden können und/oder das Spiel grafisch aufgepeppt werden kann. Leider gibt es in letzter Zeit immer mehr Spiele mit dem geheimen Untertitel "Auf der Suche nach mehr Geld". Besonders arg sind meistens die 2. Folgen.

Gunnar Fischer, Nordwalde

Du hast die Sache auf den Punkt gebracht. Natürlich geht's ums liebe Geld. Die Firmen gehen ein geringeres finanzielles Risiko ein, wenn sie auf einen bereits bekannten und etablierten Titel eine Fortsetzung setzen. Dagegen ist auch in einigen Fällen nichts einzuwenden. Welcher *Ultima-Underworld*-Fan hätte sich z.B. nicht über den zweiten Teil gefreut. Problematisch wird es dagegen, wenn man uns einfach ein paar Level, die im Mutterprogramm keinen Platz mehr gefunden haben, als neues Spiel verkaufen will oder nur eine neue Story bastelt und sonst alles beim alten läßt. Diese "Gold", "Plus", "Super VGA" und Sonstwie-Packungen sind oft nur eine Tüte heißer Luft. Wir versuchen diesen Etikettenschwindel in unseren Wertungen so weit wie möglich zu berücksichtigen. *vw*

Das Fußball-Ereignis `93

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation



Fußballaction und Traumtore mit Lothar Matthäus, dem Weltmeister '90 und zweifachen Weltfußballer des Jahres

Erhältlich ab August

(pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison)

Für PC und Amiga

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
06107-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Zweierlei Maß

Ich sehe mich dazu verpflichtet, Ihnen den Widerspruch noch einmal vor Augen zu führen, in den Sie sich in der Ausgabe 5/93 verstrickt haben. Dort wird nämlich auf Seite 48 im grauen Kästchen behauptet, daß sich alle Bewertungen von Spielen auf einen Test mit durchschnittlicher Hardware beziehen. Hier wird als Durchschnitts-PC ein 386 SX 25 vorgestellt, das heißt, daß sich alle Bewertungen im PC-Bereich auf diese Hardware beziehen. Blättert man nun aber nach, findet man im Heft 7/92 den schon angesprochenen Widerspruch. Wie man sich schon denken kann, beziehe ich mich auf den Test von Ultima 7 auf den Seiten 50 und 51. Dort steht, daß "The Black Gate" erst auf einem 486 DX-2 50 ruckelfrei laufe, auf einem 486 DX 33 gerade noch erträglich und unterhalb von einem 386 SX 25 gar unspielbar sei. Nun frage ich mich: Ist die Bewertung mit 84% auf das Ultima 7 zu beziehen, das auf dem 386er SX 25 vor sich hinruckelt oder auf das, das auf dem DX 2 davonflitzt? Laut *POWER PLAY* 5/93 ist diese Bewertung auf den 386 SX 25 bezogen, einer Hardware, die nach dem Ultima 7-Artikel an der Grenze der Unspielbarkeit liegt! Ihre Wertung von satten 84 von 100 Punkten bezieht sich garantiert nicht auf ein auf einem durchschnittlichen Rechner gespieltem Ultima 7. Dabei geht nämlich die ganze Atmosphäre flöten und die an sich gute Story kann dann auch nichts mehr retten – keine Berechtigung also für das beinahe "Besonders empfehlenswert"-Prädikat. Auf meinem 486 DX 33 läuft selbst das "High-End"-Rollenspiel nur unter rebellischem Flackern, zum Abspeichern braucht man Jahre, selbst bei einem Western Digital 121 MB, 12-ms-Festplatte. Solcher Hardware-Randalismus von Seiten Origins muß bestraft werden und ich will "literweise Pixelblut" sehen. Ich denke, Sie sollten Ihre Bewertungsmaßstäbe noch einmal überdenken oder für verschiedene Hardware verschiedene Noten verteilen. Das Argument, daß Wing Commander auf dem Amiga so schlechte Noten erhalten hat, weil es auf durchschnittlicher Hardware gespielt wurde, zieht hier also nicht, anscheinend wird bei Ihnen mit zweierlei Maß getestet; oder wollen Sie allen Ernstes behaupten, daß sich der Ultima7-Test auch auf "durchschnittliche" Hardware bezieht? Jörg Hennies, Stolberg

Danke für deine beherzte Kritik, aber uns war dieser Fehler auch bewußt (was nicht heißen soll, daß er bewußt verbrochen wurde). Wir haben uns nun endlich entschlossen, unsere Bewertungsmaßstäbe anzugleichen (siehe "Wir Amiga-Besitzer") und sind bereits seit *POWER PLAY* 5/93 vom 386/25-Bewertungsmaßstab abgegangen (von einem SX war nie die Rede). Angaben zu dem jeweiligen System und eventuellen Geschwindigkeitsproblemen wirst Du dann in den Meinungskästen finden. *kn*

Aufrüstung erwünscht

Es freut mich, zu lesen, daß der A1200 – vermutlich nach Eurer nächsten Volkszählung – auch berücksichtigt werden soll. Da ich erst meinen A500 gegen einen A1200 HD eingetauscht habe, bin ich allerdings an einer Spielezeitschrift interessiert, die mich schon jetzt über Spiele informiert, die auch auf dem A1200 laufen (was nicht jedes Amiga-Spiel tut) oder die speziell für den A1200/4000 zugeschnitten sind (einige gibt es bereits).
Etwas anderes: Eine sehr wichtige Information in Eurem Wertungskasten wäre der Distributor. Ältere Spiele sowie Ersatz bei defekten Disketten bekommt man nämlich nicht mehr im Handel, sondern nur noch beim Distributor. Ralf Wilgalis, Gilching

Schon passiert. Wie Du vielleicht schon in der letzten Ausgabe der *POWER PLAY* gesehen hast, testen wir auch Spiele die ausschließlich für den Amiga 1200 erscheinen, oder in aufgepeppter Fassung umgesetzt wurden. Die Sache mit der Änderung des Wertungskastens lassen wir uns mal durch den Kopf gehen. *mh*

PC/IBM

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA *	79,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	**39,90**
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	**39,90**
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA *	**89,90**
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL.LOOM/MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS /TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 -LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EZ KOSMOS -ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FATTY BEAR VGA	**65,90**
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA *	**89,90**
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF -MICROSOFT- FÜR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT DT. ANL. VGA*	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA*	59,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
PUTT PUTT FUN PACK VGA	65,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA *	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACEWARD HO ! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER /BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL . DT. VGA	89,90

PC/IBM

SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA *	**85,90**
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS /DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	**65,90**
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	**85,90**
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA *	**79,90**
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	**34,90**
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25 *	**29,90**
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT. ANL. 5,25"	**34,90**
CRAZY CARS 2 NUR 3,5 *	24,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES -ACCOLADE-	19,90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5"	**29,90**
DEADLINE - INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	34,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLERS- 3,5"	**29,90**
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDINA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR -INFOCOM-	9,90
KRISIS IN THE KRELIM VGA	**34,90**
LES MANLEY: LOST IN L.A. 3,5"	**29,90**
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF- ACCESS VGA	49,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MAUPITI ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	**24,90**
MEGA FORTRESS VGA 3,5"	**34,90**
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MINDGAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	**29,90**
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
PROPHECY -INFOCOM-	9,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	**34,90**
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	**29,90**
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	**39,90**
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST NUR 3,5"	**29,90**
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY NUR 3,5"	**29,90**
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS NUR 5,25"	**34,90**
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
UTOPIA NUR 3,5"	**29,90**
WATERLOO 5,25"	**9,90**
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5"	**34,90**
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	**34,90**
WILLY BEAMISH NUR 5,25" VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- ACCOLADE 3,5"	**29,90**
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE-	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

NEUE POSTLEITZAHL AB 01.07.93 :

82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

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

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	**1.099,90**
CD CADDYS	19,90
CHESS MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	**79,90**
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL. *	**85,90**
GIF IT NEWS *	**45,90**
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6 *	**79,90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	**75,90**
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA *	**75,90**
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	**75,90**
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	**69,90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
KICK OFF	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MIGHTY BOMBJACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
RBI 2 BASEBALL	9,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	**89,90**
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	**79,90**
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	**89,90**
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	**79,90**
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	**69,90**
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB *	**69,90**
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	**79,90**
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	**59,90**
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK- DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	**89,90**
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB *	**59,90**
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	**65,90**
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FANTASTIC WORLDS INCL.PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT.ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB *	**59,90**
GOBLIIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	69,90
HERO QUEST 2 -LEGACY OF SOR.- DT. ANL. 1 MB *	**55,90**
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL.	45,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT: ANL:	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90

Amiga

ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	**39,90**
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	**65,90**
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB *	**65,90**
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB	75,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
U G H ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	**75,90**
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
4D SPORTS DRIVIN DT. ANL.	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
688 ATTACK SUBMARINE	**29,90**
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN DT. ANL.	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	24,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
CONTINENTAL CIRCUS DT. ANL.	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
DOODLEBUG DT. ANL.	29,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST -BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEGEND	**35,90**
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	**29,90**
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MANIAC MANSION	29,90

Preishits Amiga

MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	**29,90**
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	29,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	**34,90**
SIMPSONS DT. ANL.	24,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	**29,90**
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	**29,90**
THE PLAGUE DT. ANL.	24,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2 DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UTOPIA	29,90
VIDEO KID	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB	**34,90**
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL.	39,90
WWF WRESTLING TEIL 1	24,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
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 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
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 MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	69,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

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

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00



Meine Meinung...

Zum Leserbrief "The Looser is..." in *POWER PLAY* 5/93, in dem zwei IBM-getreue Recken gegen fernöstliche No-Name-Computer zu Felde ziehen, da diese umweltschädlicher und im Endeffekt auch teurer als Markenartikel seien. Der wichtigste Grund, sich solch ein "geklontes Billigprodukt" anzuschaffen, ist meist etwas, was sich Preis-Leistungs-Verhältnis nennt. Mit Sicherheit bietet IBM weitaus bessere Serviceleistungen als andere, preiswertere Anbieter. Nur, wer nimmt denn solche Garantieleistungen wirklich in Anspruch? Doch wohl nicht der "normale" PC-Besitzer, sondern eher Firmen, die auf langjährigen Support angewiesen sind. Im übrigen bietet die IBM-Tochter Ambra ebenfalls erschwingliche Geräte mit ähnlichem Service wie z.B. Vobis an, um mal einen Namen zu nennen. Der Vorwurf, daß der gesamte Billig-PC auf den Müll wandert, sobald auch nur ein Teil defekt ist, kann kaum gehalten werden. Schließlich landet kein PC für 4000 Mark und mehr auf dem Schrotthaufen, nur weil die F1-Taste nicht funktioniert.

Peter Szarafinski, Trauchgau

Raser-Realität

Mir lastet etwas auf dem Herzen, was mich ständig wieder ärgert: Eure Rennspieltests! Bevor ich die *POWER PLAY*4/93 aufschlug und die Crème de la crème gelesen hatte, war die Welt noch in Ordnung. Doch was sehe ich da? Super Mario Kart ist vor Lotus 3 und F-Zero das Euer Meinung nach beste Rennspiel? Formula One GP liegt auf dem 4. Rang? Ich will Euch jetzt nicht unterstellen, daß Ihr die Mario-Programme, die Lotus-Reihe oder das SNES bevorzugt, aber ich glaube, Ihr seid nicht objektiv genug, sowohl in der Bewertung als auch in der Genrezugehörigkeit. Ich besitze ein SNES und einen 486er PC, mein Freund hat einen Amiga und Lotus-Challenge 3. Ich fahre sehr oft Super Mario Kart, auch F-Zero und solch ein F1-Grand Prix auf dem MS-DOS-Rechner stellen

Wir Amiga-Besitzer

Leider kann ich mit Euren Erklärungen (Leserbriefe "Ignoranten", 5/93) als Amiga-Besitzer nicht zufrieden sein. Ich verstehe schon, daß Ihr Eure Testspiele auf einem A-500 testet, da dieser immer noch der meistverkaufte ist. Allerdings finde ich Euren Kommentar zu der Aufrüstung des Amigas einfach nur lächerlich. Wenn ich solche Zeilen lese, wie "schrankgroße Zusatzblätter" oder "Paula-6000-Custom"-Chips lese, dann wird mir einfach nur schlecht. Davon, daß z.B. ein A1200 vom Preis-Leistungs-Verhältnis jedem anderen Computer (zum Spielen) weit überlegen ist, davon habe ich bei Euch noch nie was gelesen. Wir Amiga-Besitzer brauchen keinen Soundblaster oder aber Super VGA-Karten, um mit unserem Computer vernünftig spielen zu können. Auch der Vergleich 486er und 68040 hinkt ein wenig. Den 486er gibt es, soviel ich weiß, seit nun schon 3 Jahren. Der A-4000 mit dem passenden 68040 gibt es seit ca. 6 Monaten. Die ersten reinen 32-Bit-Spiele für den 486er gibt es auch erst seit Mitte '92. Das heißt, dieser Sprung hat auch knappe 2,5 Jahre gedauert. Also die einzigen, die hier rumträumen, das seid Ihr!

Marcus Bubser, Bad Homburg

Sollten die in Ausgabe 5/93 S. 48 von Knut dargelegten Ansichten tatsächlich denen der Redaktion entsprechen, so würde ich Euch doch bitten, künftig auf Amiga-Spieletests ganz zu verzichten, da unter solchen Umständen sowieso kein Amiga-Besitzer mehr die *POWER PLAY* lesen sollte. Denn: Ihr sollt ja die Qualität eines Spieles, also was ein Spiel im bestmöglichen Fall bringt, (was Ihr ja beim PC auch anders macht) testen und nicht, wie gut es auf dem ein oder anderen Modell eines Rechners läuft (das gehört ja nur in den Meinungskasten). Diese Qualität vergleicht Ihr ja schließlich in Euren "Crème de la crème"-Charts auch direkt, ohne zu erwähnen, daß hier ein "nackter" Amiga 500 gegen einen 386/25 HD antritt. Zur Erinnerung: Ihr habt anno dazumal Wing Commander auf einem 386er getestet (in einer Zeit, als ein 286er mit 12 bzw. 16 MHz Standard war, und von Euch im "Test zum Fest" mit "Spielezukunft – sehr gut – " empfohlen wurde) und im Kästchen am Rand dezent auf die Abstriche beim 286er und XT hingewiesen: So sollte es auch beim Amiga heutzutage sein. Was meint Ihr, wo der PC heute wäre, wenn Ihr die ganzen Jahre über nur auf 286ern getestet und Spiele wie Wing Commander verrissen hättet, weil sie auf dem Standard-PC zu langsam waren?

Thomas Lampart, Deizisau

In Ausgabe 5/93 haben Sie geschrieben, daß Amiga 4000-only-Games wohl nur der Traum von Commodore und den "wenigen" (obwohl der A 4000 überraschend gut verkauft wird) Besitzern ist. Nun, dem ist nicht ganz so, denn zum Beispiel das Schachprogramm "Unchess" (aus der Fish-Serie) läuft in der entsprechenden Version nur mit dem 68 040er und 10 MByte RAM! Ebenso wird auch das neue AGA-Chipset unterstützt (dieses Programm gewann 9 von 10 Partien gegen den Chessmaster). Wie wäre es z.B. mal mit einem Special über die neuen Amigas? Diese Sache wäre doch eine ideale Gelegenheit, Euch mit einigen unnötig verärgerten Amiga-Benutzern zu versöhnen. Jürgen Kahlert, CH-Arau

Gleich zu Beginn die erfreuliche Nachricht: Wir haben uns endlich entschlossen, "größere" Spiele, die Turbokarten unterstützen oder gar benötigen, auch für schnellere Amigas zu bewerten. So würde *Wing Commander* zum Beispiel um einige Pünktchen nach oben rutschen. In den Meinungskästen findet sich dann jeweils ein Hinweis für die A 500-pur-Besitzer (Rukkeln, Flackern, etc.).

Amiga-1200-Spiele werden bereits seit *POWER PLAY* 6/93 getestet. Die Sache mit dem A 4000 ist schon etwas kniffliger. Soweit uns bekannt ist, arbeitet kein professioneller Spielehersteller an Spielen für den Amiga 4000 oder plant derartiges. Hier greift die A-1200-Produktpalette. Wer sich zudem einen A 4000 als Spielemaschine zulegt, wird etwas enttäuscht sein, daß 90% der älteren Software aus den Jahren 1988-1991 nicht auf Commodores High-End-Maschine läuft. Der 1200er hat zwar ähnliche Probleme, kostet allerdings erheblich weniger und ist demnach als Spielcomputer empfehlenswerter. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt beim A 4000 in Sachen Spielen gegenüber dem 1200er nicht. Grafik-Fans und Anwender sind mit dem 4000er natürlich bestens bedient.

Kommen wir nun zu leidigen Thema "486 versus A 4000" oder besser "Amiga versus PC". Was gibt es PC- oder Amiga-Besitzern sich gegenseitig zu zerfleischen? Werfen wir einen kleinen Blick in die Vergangenheit:

Vor 4 Jahren saß auch ich an meinem Amiga und bastelte, wie viele meiner Freunde an diversen Demos. Mit einem nicht zu unterschätzenden Potential an Arroganz zerfleischte man (auch ich) damals das Atari-ST-Lager. Die andere Seite schlug mit feinster Regelmäßigkeit zurück. Warum es nicht zu einem Bürgerkrieg kam, ist mir bis heute ein Rätsel. Im Nachhinein betrachtet (Der Amiga hat den Krieg gewonnen – Tataa!) wird einem die Sinnlosigkeit solcher Auseinandersetzungen klar; man sollte sich der eigenen Ignoranz, Arroganz und mangelnden Akzeptanz schämen. Nehmen wir uns nun ein Beispiel an "führenden" Demo-Groups, wird eines klar. Auch diese Leute haben gelernt, die Vorteile der jeweiligen Rechner zu nutzen und "coden" ihr 1001stes Mega-Ultra-Cool-Demo sowohl auf dem Amiga als auch auf PCs. *kn*
(Stolzer PC- und Amiga-Besitzer)

W-1000 Berlin 21
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchen-gladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/ 491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 399,--/ *28,-- mtl.
zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,
Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als
Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 798,--/ *32,-- mtl.
Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:
***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	**499,--/ *29,-- mtl.**
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	**699,--/ *31,-- mtl.**
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	**799,--/ *32,-- mtl.**
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	**999,--/ *34,-- mtl.**
Speichererweiterung auf 2,5MB	**179,--**
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	**189,--**
Festplatten für Amiga 500:	
130MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	**799,--/*32,-- mtl.**
210MB 0MB RAM (bis 8MB optional)	**999,--/*34,-- mtl.**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	**nur 555,--/*29,--mtl.**
AdLib-compatible Soundkarte	**nur 39,90**
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	**nur 149,90**
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als	
Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	**nur 179,90**
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	**nur 349,00**
10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox	**nur 17,90**

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-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenberger Str.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.:06232/49107
Fax:06232/49108,
Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/
Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
Lange Zeile 82
Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versand-kostenfrei!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen



diese zwei Programme in Sachen Rennspiel völlig in den Schatten. Lotus 3 kann sich ebenfalls nicht mit Microproses Produkt messen. All diesen drei Programmen fehlt eines: Der Realismus! Wenn man seinen Rennboliden nicht auf die jeweilige Strecke abstimmen kann, die Konkurrenten von der Strecke schießen (Super Mario Kart) oder überspringen darf (SMK, F-Zero), und an der Strecke Laserschranken postiert sind (Lotus 3), so halte ich dies für alles andere als rennspielmäßig. Schon vor einem Jahr als Ihr Lotus 2 eine höhere Wertung als Indianapolis 500 gegeben habt, war ich etwas erstaunt, doch daß Ihr jetzt drei Geschicklichkeits- oder Aktionsspiele einem reinrassigen, bei weitem länger motivierenden Rennprogramm vorzieht, finde ich mehr als unfair. Ihr steckt Wing Commander doch auch ins Action-Genre und es hatte mindestens soviel von einer Simulation wie SMK von einem Rennspiel hat. Ich fände es deshalb toll, wenn Ihr demnächst etwas mehr darauf achten würdet, ob ein Rennspiel auch wirklich ein Rennprogramm oder nicht eher ein Action-Spiel ist. Eine Alternative wäre, daß Ihr zukünftig zwischen Rennspiel (SMK) und Rennsimulation (F1 GP) unterscheidet.

Kamil Rajec, Schönberg

Auch wir sind mit der Unterteilung in verschiedene Genre nicht recht glücklich, da sich die Grenzen immer mehr vermischen. Wo hört z.B. bei einem Rennspiel die Action auf und wo beginnt die ernsthafte Simulation? Wenn wir jetzt auch noch anfangen, die einzelnen Genre weiter zu unterteilen, blickt bald keiner mehr durch und die Verwirrung ist komplett. Natürlich stehen wir zu unseren Wertungen. Die einhellige Meinung: *F1 Grand Prix* ist das beste Rennspiel für PCs und das Nonplusultra für Simulations-Fans, dund gern Auto fahren, macht jedoch längst nicht so viel Spaß (im eigentlichen Sinne von Frohsinn und Freude), wie Nintendos *Super Mario Kart*. Vor allem zu zweit fesselt *SMK* beide Spieler für Stunden ans Pad. In Sachen Motivation schlägt unserer Meinung nach *SMK* den Microprose-Konkurrenten ebenfalls. Spaß und Motivation sind zugleich auch die Hauptkriterien der Gesamtwertung. Der Realitätsfaktor spielt dabei eine eher untergeordnete Rolle und wird nur bei Simulationen hinzugezogen. Natürlich sind die Geschmäcker unterschiedlich: Dem Simulationsfan gefällt die (Renn-)Simulation besser, dem Action-Freund das (Renn-)Action-Spiel. *kn*

Präventiver Kommentar

Ich beziehe mich auf die wahrscheinlichen Lobberichte zu "Strike Commander", die die gesamte Computerfachpresse über diese "Simulation" schreiben wird. Ich höre schon "Super" 93%, etc., etc.. Dazu nun ein kleiner Meinungsbericht von meiner Position aus. Wir streichen vielleicht erst eimal das Wort Simulation, denn für diesen müden Wing Commander-Aufguß mit Adventure-Elementen lohnt dieser Begriff nicht. Vielleicht hätte Mr. Roberts besser einmal intensiv Falcon 3.0 gespielt und die diversen Fachbücher zu dieser Simulation gelesen, anstatt nur einen Miniabschnitt des "Sudden Death"-Handbuches der Steuerung und Ähnliches einer F-16 zu widmen. Doch nun zum eigentlichen Spiel: Der Ärger fängt bei der optionalen Thrustmaster-Unterstützung an. Das WCS läßt sich mit der im Readme-File angegebenen Schalterstellung nicht aktivieren, und bevor es jetzt heißt "Tja, Alter, da hast du wohl einen Fehler in deiner Hardware..." – wir (meine Freunde und ich) haben es an drei verschiedenen Rechnern mit unterschiedlichen Konfigurationen (Hard- und softwareseitig) ausprobiert. Ergebnis: Nix!



Wir drehen nun den Ärger-Schalter noch ein wenig höher, indem wir die nur 7 MByte große Speech-Disk installieren und feststellen, daß kein Deut mehr an Sprache kommt (ich wiederhole ab jetzt nicht mehr, da dies alles mit verschiedenen Soundkarten, Harddisks, CPUs usw. geschah). Wo wir gerade beim Sound sind: Der stellt sich auch nicht von seiner Schokoladenseite dar. Ein einschläferndes "Pull up", ein furzender Jeep sind nicht gerade die Krönung, die uns Chris Roberts & Crew da hat angedeihen lassen. Jetzt läuft die Ärger-Maschine erst wirklich warm. Denn dies könnte man alles (vielleicht) noch verzeihen, wenn sonst das meiste am Spiel stimmen würde. Aber das trifft keineswegs zu. Okay, daß die Softwareentwicklung nicht auf XT- oder 286er Standard stehenbleiben kann, ist klar. Da wir dieses Spiel noch nicht einmal auf einem 486/33 mit 8 Megs und 1 MByte-Grafikkarte ohne heftiges Ruckeln zum Laufen bringen konnten (ob mit oder ohne Disc-Cache, Veränderung der Konfiguration usw., alles egal), möchte ich nicht die (vor Ärger) schwarzen Gesichter der 386er/33 oder 40 Besitzer sehen, die sich zwischen den einzelnen Frames wahrscheinlich einen Kaffee holen können. Es läuft momentan sowieso das Gerücht herum, daß Chris Roberts SC nur in 25.000 Fuß fliegt und sich nicht in Reichweite der Stadt wagt, wo dem Ruckeln noch eins draufgesetzt wird.
Resümee: Ich meine, daß dieses Spiel auf Grund von finanziellem Druck (mein Gott, ich glaube, die sitzen seit der Unabhängigkeitserklärung an diesem Spiel) nun hopplahopp gepusht wurde, um die SC-Crew bis zur Landung der ersten bemannten Fähre auf dem Mars zur Fertigstellung von Privateer oder Wing Commander 3 zu bringen (dann wahrscheinlich lauffähig auf 986-Computern). Alles in allem eine Unverschämtheit, ein solch unfertiges Produkt auf den Markt zu bringen und ich danke dem lieben Gott, daß ich nicht in der Reklamationsabteilung von Origin sitze.

Norbert Gürich, Neuss

Nobert, mit einigen Deiner doch recht harschen Vorwürfe hast Du sicherlich recht – z.B. die Sache mit dem WCS (der Thrustmaster selbst funktioniert!). Hier hat Origin schlichtweg gemurkst. Von einem unfertigen Produkt aber kann kaum die Rede sein. Sicherlich ist *Strike Commander* nicht die Supersimulation, die vor Realitätstreue nur so strotzt – dies steht übrigens auch in unserem Test – aber mal ganz ehrlich: Für einen "normalen" Spieler, der keine Lust hat, 300 Seiten Handbuch zu wälzen, 50 Tastenkombinationen auswendig zu lernen und einen Aerodynamik-Kurs mitzumachen, um ein simuliertes Flugzeug zu steuern, bietet *Strike Commander* eine echte Herausforderung. Für mich ist *Falcon 3.0* immer noch die Referenzsimulation, die Realitätstreue wird bisher von keinem anderen Programm erreicht, aber dies heißt nicht, daß *Strike Commander* etwa keinen Spaß macht. Im Gegenteil: Da wo's vielleicht an Simulationselementeen hapert, machen es die Originleute mit dem wett, was sie am besten können – der Story.

Die Sache mit dem *Speech Pack* muß jeder für sich selbst entscheiden: Eins steht aber fest, Deine Behauptung, es würde mit dem *Speech Pack* kein Deut Sprache mehr geben, ist schlichtweg falsch. Mit dem *Speech pack* gibt es jede Menge Sprache mehr. Dann wäre noch das Geschwindigkeitsproblem. Zugegeben, *Strike Commander* ist sicherlich nicht das rasanteste Spiel, aber was erwarten wir denn von einer Firma, die seit Jahren die technischen Grenzen überschreiten will? Wir alle jammern heute, das wir vielleicht nicht das richtige System haben, um dieses oder jenes Programm zu spielen, aber im Grunde sind wir es doch, die von den Softwarefirmen immer größere, buntere und lautere Programme haben wollen. Wir erwarten von den Firmen, daß das nächste Spiel noch umfangreicher, noch komplexer und noch spannender ist – und wenn dann das ersehnte Super-Spiel endlich da ist, müssen wir entsetzt feststellen, daß die neue Software nur noch mit Abstrichen auf dem heimischen PC läuft. *mh*

WIR WOLLEN'S WISSEN

Es ist wieder Umfragezeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Eurem Geschmack zu gestalten, müssen wir Eure Meinung wissen. Eure Mühe ist uns auch etwas wert: Der Gewinner erhält ein Superpaket mit 10 Spielen (nur PC oder Amiga) für seinen Computertyp. Nichts wie ran an die Griffel und die Fragen ausgefüllt. Sobald Ihr fertig seid, schickt ihn an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Umfrage '93
Postfach 13 04
8013 (ab 1.7.93 neue PLZ 85531) Haar

Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der **24.Juli 1993**, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Welchen Computer oder welches Videospielsystem besitzt Du und welchen/welches willst Du Dir kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Amiga 500	❒ 1	❒
Amiga 1200	❒ 2	❒
Amiga 600/2000/3000/4000	❒ 3	❒
Atari ST/STE/TT	❒ 4	❒
C 64/128	❒ 5	❒
Macintosh	❒ 6	❒
MS-DOS 286er	❒ 7	❒
MS-DOS 386er	❒ 8	❒
MS-DOS 486er	❒ 9	❒
CD-ROM	❒ 10	❒
Sonstiges,und zwar:	❒ 11	❒
Videospiele:		
Atari VCS	❒ 12	❒
Atari 7800	❒ 13	❒
Atari Lynx	❒ 14	❒
Game Gear	❒ 15	❒
Neo Geo	❒ 16	❒
Game Boy	❒ 17	❒
NES	❒ 18	❒
Super Nintendo	❒ 19	❒
PC-Engine	❒ 20	❒
Turbo Duo	❒ 21	❒
Sega MasterSytem	❒ 22	❒
Mega Drive/ Genesis	❒ 23	❒
Mega CD	❒ 24	❒
Sonstige, und zwar:	❒ 25	❒

2b. Welche Soundkarte hast Du installiert?

❒ 1 Keine
❒ 2 Adlib oder Kompatible
❒ 3 Soundblaster oder Kompatible
❒ 4 Roland

3. Welche Peripheriegeräte besitzt Du oder willst Du kaufen?

	besitze ich	möchte ich kaufen
Joystick	❒	❒
Drucker	❒	❒
Modem	❒	❒
Sonstiges, und zwar:		

4. Wenn Du einen Amiga besitzt: Welche Zusatzkarten hast Du installiert?

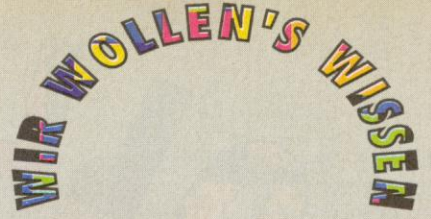
❒ 1 Turbokarte
❒ 2 Festplatte
❒ 3 Sonstiges, und zwar:

5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Dir die Anzeigen in der *POWER PLAY*, Dich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

❒ 1 immer
❒ 2 meistens
❒ 3 selten
❒ 4 nie

5. Welche Themen sollen in Zukunft mehr (+)gleich viel (o) weniger (-) in *POWER PLAY* behandelt werden?

	(+)	(o)	(-)
Aktuelle Meldungen	❒	❒	❒ 1
Messeberichte	❒	❒	❒ 2
Previews/Vorabberichte	❒	❒	❒ 3
Computerspieletests	❒	❒	❒ 4
Videospieletests	❒	❒	❒ 5
Interviews	❒	❒	❒ 6
Firmenportraits	❒	❒	❒ 7
Berichte über Spieleprogrammierer	❒	❒	❒ 8
Hitparaden	❒	❒	❒ 9
Compilation Corner	❒	❒	❒ 10
Nippon Corner	❒	❒	❒ 11
Schwerpunkte zu Themen	❒	❒	❒ 12
Marktübersichten	❒	❒	❒ 13
Modem Allerei	❒	❒	❒ 14
Umsetzungen	❒	❒	❒ 15
Power Tips Computerspiele	❒	❒	❒ 16
Power Tips Videospiele	❒	❒	❒ 17
Power Tips Clue Book	❒	❒	❒ 18
Doc Düse	❒	❒	❒ 19
Scenery Corner	❒	❒	❒ 20
Wettbewerbe	❒	❒	❒ 21
Hardwaretests	❒	❒	❒ 22
Leserbriefe	❒	❒	❒ 23
Liste der Besten Computerspiele	❒	❒	❒ 24
Berichte über Musik	❒	❒	❒ 25
Berichte über Kino- oder Videofilme	❒	❒	❒ 26
Berichte über Bücher	❒	❒	❒ 27
Berichte über die Comic Szene	❒	❒	❒ 28
News aus der Redaktion	❒	❒	❒ 29
Kleinanzeigen	❒	❒	❒ 30
Andere Themen, und zwar:			❒ 31



6. Wie ist Deine Meinung zu *POWER PLAY*?
Meiner Meinung nach ist die *POWER PLAY*: (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip)

aktuell	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
hilfreich	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
informativ	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
kompetent	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
kritisch	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
preiswert	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
sachlich	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
übersichtlich	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
unterhaltsam	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
unverzichtbar	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6
verständlich	❒ 1	❒ 2	❒ 3	❒ 4	❒ 5	❒ 6

2a. Wenn Du einen MS-DOS-PC besitzt: Welche Grafikkarte hast Du installiert?

Herkules	❒ 1
EGA	❒ 2
VGA	❒ 3
SVGA	❒ 4

7. Was fehlt Dir in *POWER PLAY*?

.....

.....

.....

8. Welches Spiele-Genres interessiert Dich?
sehr (+) ein wenig (x) überhaupt nicht (-)?

	(+)	(x)	(-)
Action- und Ballerspiele	❒	❒	❒ 1
Action-Adventures	❒	❒	❒ 2
Geschicklichkeitsspiele	❒	❒	❒ 3
Sportspiele	❒	❒	❒ 4
Adventures/ Abenteuerspiele	❒	❒	❒ 5
Rollenspiele	❒	❒	❒ 6
Denk- und Logikspiele	❒	❒	❒ 7
Strategiespiele	❒	❒	❒ 8
Simulationen	❒	❒	❒ 9
Schach	❒	❒	❒10

9 a. Wie viele Personen, Dich eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Dein Exemplar der *POWER PLAY*?
Personen:
b. Was machst Du mit Deinem Exemplar von *POWER PLAY*, wenn Du es ausgelesen hast?

Sammle alle Hefte	❒
Sammle einzelne Ausgaben	❒
Sammle Power-Tips	❒
Sammle einzelne Beiträge	❒
Gebe es an interessierte Bekannte weiter	❒
Sonstiges, und zwar:	❒

10. Wieviel Mark gibst Du im Monat für Computerzeitschriften aus?

❒ 1	informiere mich kostenlos
❒ 2	unter 10
❒ 3	10 bis 20
❒ 4	21 bis 40
❒ 5	über 40

11. Wieviel Mark gibst Du im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

❒ 1	0 bis 15
❒ 2	16 bis 30
❒ 3	31 bis 40
❒ 4	41 bis 60
❒ 5	61 bis 80
❒ 6	81 bis 100
❒ 7	101 bis 130
❒ 8	131 bis 150
❒ 9	über 151

12. Wodurch bist Du erstmals auf das neue *POWER PLAY* aufmerksam geworden?

❒ 1	Auslage am Kiosk
❒ 2	Werbung in einer anderen Zeitschrift
❒ 3	Empfehlung durch Freunde/ Bekannte
❒ 4	Sonstiges, und zwar:

13. Welche Computerzeitschriften kennst Du, kaufst Du selbst beziehungsweise liest Du außer *POWER PLAY*?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	❒	❒	❒ 1
Amiga (Markt & Technik)	❒	❒	❒ 2
Amiga Joker	❒	❒	❒ 4
Amiga-Games	❒	❒	❒ 9
ASM	❒	❒	❒ 5
Chip	❒	❒	❒ 6
Computer persönlich	❒	❒	❒ 10
DOS	❒	❒	❒ 11
Game On	❒	❒	❒ 12
Gamers	❒	❒	❒ 13
Magic Disk	❒	❒	❒ 14
PC-Games	❒	❒	❒ 8
PC-Joker	❒	❒	❒ 16
PC-Player	❒	❒	❒ 7
PC-Review	❒	❒	❒ 3
Play Time	❒	❒	❒ 15
ST-Computer	❒	❒	❒ 17
ST-Magazin	❒	❒	❒ 18
The One	❒	❒	❒ 21
TOS	❒	❒	❒ 19
Video Games	❒	❒	❒ 20
Sonstige, und zwar	❒	❒	❒ 22

14. Welche Hobbies hast Du außer Computer- und Videospielen?

❒ 1	Programmieren
❒ 2	Brettspiele
❒ 3	Postspiele (PBM)
❒ 4	Spieleautomaten
❒ 5	DFÜ/Modem-Spiele
❒ 6	Comics
❒ 7	Musik
❒ 8	Lesen
❒ 9	Kino
❒ 10	Science-Fiction/Fantasy
❒ 11	Video
❒ 12	Sport
❒ 13	Sonstiges, und zwar:

15. Wie kommst Du an *POWER PLAY*?

Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel	❒ 1
Ich lasse sie mir mitbringen	❒ 2
Ich leihe sie mir von Freunden	❒ 3
Ich bin stolzer Abonnent	❒ 4
Sonstiges, und zwar:	❒ 5

16. Fragen zur Person
Geschlecht: 1 ❒ männlich 2 ❒ weiblich
Alter:

Welche Schule besuchst Du oder hast Du besucht?

Volksschule, Hauptschule	❒ 1
Weiterführende Schule	❒ 2
Hochschulreife, Abitur	❒ 3
Studium	❒ 4

Was machst Du beruflich?

Ich bin berufstätig	❒ 1
Ich bin Lehrling	❒ 2

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Du an der Preisverlosung teilnehmen willst):

Name: **Vorname:**
Straße:
PLZ: **PLZ ab 1.7.93:**
Ort: **Telefon:**

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift:

030 694 60 43

10 - 18.30 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

030 694 48 62
040 490 83 94
069 ??? ?? ??

10 - 18.30 h Ladentelefon kein Versand

	PC	Ami	CD
1869 ++	89,95	74,95	-
7th Guest	-	-	149,95
Abandoned Places 2	89,95*	74,95	i.V.
Aces of the Pacific ++	99,95*	-	-
Aces o. t. P. Missions +	69,95	-	-
Aces over Europe	89,95*	-	-
Airbus 320 +	99,95	99,95	-
Alien 3 +	-	69,95*	-
Alone in the Dark ++	99,95	i.V.	i.V.
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	-
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	-
Ambush at Sorinor	89,95*	i.V.	-
Ancient Art of War in Skies +	89,95	89,95*	-
Armored Fist	94,95*	-	-
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	-

Ultima 7-2 Serpent Isle

The Guardian is Back (böser als jemals zuvor. Nehmt ab 22.3. (EA hat sich an diesem Tag so einiges vorgenommen) an der finalen Rettungsschlacht um Britania teil...

PC 99,95

A-Train ++	99,95	99,95	-
A-Train Construction-Set ++	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95	-
B. Aldrins Race into Space +	94,95	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	i.V.
Bards Tale 4/1	?????	-	?????
Bards Tale Trilogie 1-3 +	99,95	89,95*	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95	-
Battlechess 4000 +	89,95	-	i.V.
Battlecruiser 3000	99,95*	-	-
Battle Isle 1 + Data Disk 1 ++	89,95	89,95	-
Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95	49,95	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	-
Betrayal at Krondor	89,95*	-	i.V.
Black Sect ++	89,95*	84,95*	i.V.

	PC	Ami	CD
Blue Force	89,95*	-	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Manager Prof 2 ++	74,95	74,95	-
Burning Steel ++	89,95	84,95*	-
Burning Steel Data Disks ++	59,95	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/+/+/+	84,95	74,95	-
Castles 2 +	89,95	74,95*	i.V.
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95	-
Chessmaster 5 Billion ++	99,95*	-	129,95
Chuck Rock 2 +	i.V.	69,95	-
Civilization ++	104,95	89,95	119,95
Comanche +	99,95	-	-
Comanche Data Disk +	69,95	-	-
Command HQ	69,95	-	-
Conquest of Ig Bow: R. Hood++	99,95	-	i.V.
Curse of Enchantia 1 ++	99,95	84,95	-
Cyberrace	99,95*	i.V.	i.V.
Dark Mere +	89,95*	74,95*	-
Dark Queen of Krynn ++	89,95	79,95*	-
Dark Sun I: Shattered Lands	74,95*	i.V.	i.V.
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Desert Strike +	89,95*	69,95	-
Die Siedler ++	?????	?????	-
Dogfight +	99,95	i.V.	-
Dominus +	89,95*	74,95*	-
Doom	99,95*	-	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	84,95	-
Dune 1 ++/+/+/+	89,95	84,95	129,95*
Dune 2 ++	89,95	84,95*	i.V.
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	-
Eco Quest 1 ++	99,95	-	119,95
Eco Quest 2 ++	99,95*	-	i.V.
Eishockey Manager ++	89,95	89,95	-
Elite 2 +	i.V.	i.V.	-
Elvira 2 ++	89,95	74,95	-

	PC	Ami	CD
Empire Deluxe SVGA ++	99,95*	i.V.	-
Eric the Unready	89,95	-	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95	-
Eye of the Beholder 3	89,95	i.V.	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fallen Empire ++	99,95	89,95*	-
Fields of Glory +	99,95*	i.V.	-
Flashback +	89,95*	69,95	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	89,95	-
Freddy Pharkas	89,95	-	i.V.
Front Page Sports: Football	89,95	-	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Global Conquest +	99,95	-	-
Goblins 2 ++	89,95	74,95	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	-
Gravis PC Gamepad	69,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	-
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	-
Hannibal ++	89,95	74,95*	-
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harrier Jump Jet +	99,95	i.V.	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	-
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Humans 2 ++	79,95	74,95	-
Incredible Machine ++	89,95	-	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	-
Indiana Jones 4 ++	94,95	89,95	i.V.
Inka ++	99,95	-	129,95
Iron Helix	-	-	i.V.
Jonathan ++	89,95*	89,95	-
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 1 VGA	89,95*	-	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	109,95
Kings Quest 6 +/+/+	99,95	-	109,95*
Lands of Lore 1	89,95*	-	i.V.

	PC	Ami	CD
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	109,95*
Laura Bow 2 ++/+	99,95	-	109,95*
Legend 2 +	89,95*	74,95*	-
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	89,95	119,95*
Legend of Kyrandia 2	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 +	89,95	69,95	-
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95	-
Litil Divil +	74,95*	69,95*	-
Loom ++/+/+/+	79,95	74,95	119,95
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	129,95*
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	i.V.

› Lands of Lore 1 ‹

Westwood-Geniestreiche ohne Ende. Diesmal: Throne of Chaos, wieder ein "3D Rolli". Mehr als 20 MB hoch sind die gigantischen Grafiken und Soundeffekte.

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

Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	129,95
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	?????	-
Lost Vikings ++	89,95*	69,95*	-
Lure of the Temptress ++	89,95	69,95	-
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Maniac Mansion 2	89,95*	-	i.V.
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	-
Michael Jordan in Flight +	89,95	-	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5	79,95*	-	-
Monkey Island 1 ++	89,95	74,95	119,95
Monkey Island 2 ++	89,95	89,95	i.V.
Patrizier ++	89,95	79,95	109,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-

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

Über 5000 lieferbare Spiele

Bei uns gibt's keinen kalten Kaffee, aber dafür jede Menge heißer Spiele !!!

Berlins allergrößtes Lager

Atari ST Lynx Super Nintendo Sega CD Mega Drive Game Gear Apple Macintosh Game Boy

Ab 1.7.93 : 10961 Berlin

1000 Berlin 61

Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

Ab 1.7.93 : 20259 Hamburg

2000 Hamburg 20

Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

6000 Frankfurt

Adresse bitte telefonisch in der Berliner Zentrale oder Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

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

Händleranfragen erwünscht

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

	PC	Ami	CD
Perfect General Data Disks ++	69,95	69,95	-
Pinball Dreams 1 +	89,95*	69,95	-
Pinball Fantasies +	i.V.	69,95	-
Pirates Gold +	99,95*	-	i.V.
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA	89,95	-	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	i.V.
Populous 2 +	89,95	69,95	-
Powermonger +	84,95	74,95	-
Premier League +	-	69,95*	-
Prince of Persia 2	84,95*	74,95*	-
Protostar	99,95*	-	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	-	-

»»»» Tornado ««««

Die Macher des Falcon 3.0 schlagen wieder zu. Diesmal werden angeblich auch die Nicht-PC-Besitzer beglückt. Mehr Boden-Details und Flugrealismus sind angesagt.

PC 99,95* Mac i.V. Amiga i.V. ST i.V.

Quest for Glory 3 ++	99,95	-	i.V.
Rags to Riches +	94,95*	-	-
Railroad Tycoon +/+/+/+	99,95	89,95	99,95
Rebel Assault (X-Wing 3D)	-	-	i.V.
Red Baron ++	99,95	89,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	-	-
Return of the Phantom +	99,95*	i.V.	-
Seal Team +	94,95*	-	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95	-	129,95
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	s.o.
Sensible Soccer 93 ++	74,95*	69,95	-
Shanghai 2 ++	89,95	-	-
Shadow of the Comet ++	94,95	84,95*	129,95*
Shadow President	69,95	-	-
Sherlock Holmes 1 ++	99,95	-	119,95*

	PC	Ami	CD
Siege	84,95	74,95*	-
Siege Data Disk	49,95	i.V.	-
Silent Service 2 +	94,95	89,95	-
Sim Ant ++	99,95	99,95	-
Sim City Deluxe +	89,95	89,95	i.V.
Sim Earth ++	99,95	89,95	-
Sim Farm +	99,95*	i.V.	-
Sim Life ++	99,95	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 16 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	-	-	699,-
Space Crusade ++	84,95	69,95	-
Space Hulk +	94,95*	84,95*	i.V.
Space Quest 1 VGA +	94,95	84,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	109,95
Space Quest 5 ++	99,95	-	i.V.
Spaceship Warlock	-	-	139,95*
Spaceward Hol ++	99,95	i.V.	-
Special Forces +	94,95	89,95	-
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3)	89,95	74,95*	-
Star Treck 25th Anniversary ++	94,95	84,95*	129,95*
Streetfighter 2 +	79,95*	74,95	-
Strike Commander +	99,95	-	i.V.
Strike Commander Speech Disk	44,95	-	s.o.
Stunt Island ++	99,95	-	-
Sub Trade +	i.V.	74,95*	-
Super Cauldron +	-	69,95*	-
Syndicate +	94,95*	84,95*	-
T. Larussa Baseball 2	89,95	-	-
Task Force 1942 +	99,95	i.V.	-
Terminator 2029	99,95	-	-
The Games Winter Ch. +	84,95	?????	-
The Games Summer Ch. +	84,95	-	-
The Legacy +	99,95	i.V.	i.V.
Their Finest Hour +	74,95	74,95	-
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-

	PC	Ami	CD
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	-
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Train It ++	89,95*	89,95*	-
Transarctica ++	79,95	69,95	-
Trolls +	74,95*	69,95*	-
Turrican 3 +	-	69,95*	-
Ultima Trilogie 1-3 (1-6)	99,95	-	119,95
Ultima Trilogie 4-6	99,95	-	s.o.
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	s.o.
Ultima 6/Wing Commander 1	-	-	99,95
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	i.V.
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	49,95	-	s.o.
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95	-	i.V.
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima UI/Wing Commander 2	-	-	119,95
Ultima U2 Labyrinth o Worlds+	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
Unlimited Adventures	89,95	i.V.	-
V for Victory 2	99,95	-	-
V for Victory 3	99,95	-	-
Veil of Darkness ++	89,95	i.V.	-
Waxworks ++	79,95	74,95	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95*	74,95	-
When 2 Worlds War	99,95*	i.V.	-
Wing Commander 1 +/+/+	69,95	89,95	-
Wing Commander 1 Deluxe	94,95	-	109,95
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe	i.V.	-	119,95
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	49,95	-	s.o.
Wizardry 6 ++	49,95	69,95	-
Wizardry 7 ++	99,95	89,95*	-
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Mission Disks	44,95*	-	-
Xenobots (Ultrabots) +	89,95	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95
Zork 6	99,95*	-	-

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilization Strategy Guide (376 Seiten)	-	59,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Empire	-	59,95*
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	59,95
Indiana Jones 4	14,95	24,95
Lucasfilm Air Combat	-	59,95
Might & Magic 4	29,95	49,95
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 4-6 & More	-	79,95
Ultima Underworld 2	29,95*	49,95
Wizardry 7	39,95	59,95

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

»»»» Syndicate ««««

Die Weltherrschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 20xx erwarten kann. Bis zu 8 menschliche Konzerne fighten via Netzwerk mit den Kriegern der Zukunft.

PC 94,95* Amiga 84,95*

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE

AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Buck Rogers +	79,95
Civilization ++	69,95
Civilization Exp. ++	44,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
Empire ++	74,95
Heroquest ++	99,95
Red Berrets ++	64,95
Shogun +	109,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: CoSim's , Cthulhu , Runequest , Shadowrun , Starwars , Warhammer u.v.m

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

UPS-Versand zum Postpreis !!!

Himmmmlische Preise

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis . Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 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. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Die Lieferung erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum selben Preis !!! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO- und NEO GEO - Produkte sogar 1 JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für Kombatibilität der Cartridges Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Mit Sternchen gekennzeichnete Computergames waren bei Anzeigenschluß (13.05.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich !!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
- Irrtum vorbehalten-Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertype angeben.
Versandkosten : Nachnahme plus 9,00 DM
Vorkasse plus 8,00 DM
Ausland nur Vorkasse gegen Euroscheck
+ 20,00 DM Versandkosten. Auch bei Vorkasse
Inland nur Euroscheck !!!. Software ab
200,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei.

Middelicherstr. 305
4650 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PC - CD ROM

360 Compilation	159,50
Air Warrior	139,50
Britannica Family P.	299,00
Carmen World De Luxe	179,50
CD Game Pack 2	299,00
Gunship/Midwinter	129,50
Chessmaster 3000	99,95
Daughter of Serpents	89,90
Eco Quest	94,50
Der Patrizier	99,95
Graphmagic Vol 1 oder 2	69,95
Pacific Island	99,50
Prince of Persia/Nam	129,50
Psycho Killer	99,50
Sherlock Holmes	99,50
Sherlock Holmes 2	169,00
Space Quest 4	99,90
Top Shots on CD	129,00
Ultima 1-6	169,50
Wing C.1/Miss. 1+2	199,00
Wing C.1/Ultima 6	199,00
Wing C.2 De./Spe.Acc	168,00

PC - ZUBEHÖR

Trackball	89,50
Quickshot QS 113	24,95
Quickshot QS 140	67,50
120 MB AT Bus Festplatte 3,5"	478,50
170 MB AT Bus Festplatte 3,5"	548,00
240 MB AT Bus Festplatte 3,5"	698,00
250 MB AT Bus Festplatte 3,5"	748,00
weitere größen auf Anfrage	

CD ROM Laufwerke auf Anfrage

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" Laufwerk extern Metall	148,00
3,5" Einbau Laufwerk A 500	128,00
3,5" Einbau Laufwerk A 2000	138,00
512 KB Ram Karte/Uhr/Akku/Absch.	59,00
1 MB Ram Karte A 500+	88,00
1,8 MB Ram Kart A 500	209,00
1 MB Ram Karte A 600	128,00
8 MB Ram Karte mit 2 MB bestück A 2000	298,00
Maus Joystick Umschalter elktr.	39,00
Kickstart Umschaltplatine, per Maus Umschaltbar	49,00
mit Kickrom 1.3	79,90
mit Kickrom 2.0X	119,00
Kickstart Umschaltplatine für Amiga 600 mit Kickrom 1.3	89,50
Trackball Standart	68,00
Trackball Crystall	78,00
Alfa Scan Plus	348,00
Amiga Maus	39,50
Optical Maus	78,00
Infra Rot Maus	110,00
Maus Pad	6,00
Competition Pro 5000	24,50
Quickshot I QS 101	7,98
Turbo Cockpit	59,90
Turbo Pro	17,50
Turbo Profi 8 Mikroschalter	24,95
Turbo Mega Jet	49,90
Diskettenbox mit Rollverschluß 100	24,95
40 MB Festplatte A500/A500+ schnelle AT-Bus Technologie	
8MB Ram Option,0MB bestückt	548,00
80 MB Festplatte, sonst w.oben	698,00
120 MB Festplatte, sonst w.oben	798,00
Festplatten für Amiga 600 / 1200	auf Anfrage

WEITERE PRODUKTE AUF ANFRAGE

NEU!! 7th Guest CD ROM ← **179,-**

FÜR ALLE PCs GEEIGNET
JOYSTICK ADAPTER
ZUM ANSCHLUSS
VON DIGITAL JOYSTICKS

29,50 DM

Eigene Serviceabteilung im Haus
Reparatur von PC und AMIGA
Installation Ihrer Rechner
ALSO WENN SIE PROBLEME HABEN
WIR HELFEN

BESTELLANNAHME: MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
- Irrtum vorbehalten-Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertype angeben.
Versandkosten : Nachnahme plus 9,00 DM
Vorkasse plus 8,00 DM
Ausland nur Vorkasse gegen Euroscheck
+ 20,00 DM Versandkosten. Auch bei Vorkasse
Inland nur Euroscheck !!!. Software ab
200,00 DM Bestellwert Versandkostenfrei.

Middelicherstr. 305
4650 Gelsenkirchen
Tel. 0209/ 73093
ANRUFEN !!!!

PRO Computer GmbH

PROGRAMM		AMIGA	PC
1869	DV	69,95	83,95
4 D Sports Boxing	DA	32,00	38,50
4 D Sports Driving	DA	32,00	38,50
Aces Mission Disk WW2 1946	EA	---	48,95
Aces of The Great War	DA	31,50	38,50
Aces of The Pacific	DA	---	69,95
Aces of The Europe *	DV	---	89,98
AIR Commander	DA	---	69,95
AIR Warrior SVGA	DA	---	97,95
AIR Land, Sea	DA	69,95	76,95
AIRBUS A320	DA	90,95	90,95
AIRBUS A320 AMERICA *	DV	97,48	89,98
Alone in the Dark	DA	---	97,48
Amazon	EA	---	83,95
American Tail	EA	---	56,00
Ancient Art of War in The Sk.	DA	71,96	90,95
Archer Mac Leans Pool Billard	DA	---	67,48
Arabian Nights	DA	67,47	---
Armour-Geddon 2	DA	67,47	83,95
Astatin	DA	21,00	21,00
Atac	DA	74,97	90,95
Atomix	DA	21,00	21,00
A-Train	DV	95,96	99,99
A-Train Construction Set	DV	---	49,95
Adventure Collection (3er-Sammlung)	DA	67,50	74,95
Abandone Pacs 2 *	DV	71,95	95,95
Archer MacLean's Pool Billard*	DA	---	67,50
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DA	74,95	74,95
B-17 Flying Fortes	DA	79,95	97,97
Bane of The Cosmic Forge	DV	69,97	83,97
Bards's Tale 3	DA	20,97	20,97
Bards's Tale Construction Set	DA	62,97	62,97
Bards's Tale Trilogy	DA	---	74,96
Bat 2	DV	76,96	83,97
Battle Chess 1	DA	20,97	20,97
Battle Chess 2	DA	55,97	62,97
Battle Isle	DA	67,95	67,95
Battle Isle Data Disk	DA	41,97	41,97
Battle Isle Data Disk 2	DA	49,95	49,95
Bitmap Brothers Vol. 2 (3er Sammlung)*	DA	59,95	59,95
Battletoads	DA	---	59,95
Barooka Sue *	DV	95,98	---
Betrayal at Kondor *	DV	---	89,98
Birds Of Prey	DA	69,97	76,96
Bitmap Brothers Vol.1	DA	---	55,97
Bitmap Brothers Vol 2	DA	59,98	59,98
Buck Rogers 2	DV	---	83,97
Budokan	DA	20,97	20,97
Bug Bomber	DA	55,97	62,97
Bundesliga Manager Profes.	DV	69,97	69,97
Burning Steel	DV	---	83,97
Burnung Steel Datadisk 1	DV	---	39,95
Burning Steel Datadisk 2	DV	---	39,95
Buzz Aldrins Race into Space	DA	---	97,48
Balance *	DV		39,00
Body Blows	DA	52,95	---
Captive	DA	---	62,97
Carl Lewis Challenge	DA	55,97	83,97
Car Fand Driver	DA	---	76,96
Castles 1	DA	62,97	62,97
Castles 1 Data Disk	DA	---	27,97
Castles 2	DA	---	69,97
Catchm	DA	48,97	55,97
Centurion-Defender of Rome	DA	20,97	20,97
Chuck Yeager's Aft 2.0	DA	20,97	20,97
Chuck Yeager's Air Combat	DV	---	69,97
Chuck Rock 2 Son of Chuck	DA	52,48	---
Civilization	DV	80,47	97,97
Comanche-Operation White L.	DV	---	90,97
Comanche Mission Disk 1	DV	---	59,95
Combat Air Patrol	DA	67,48	---
Contraptions	DA	41,25	---
Creepers	DA	---	74,95
Creatures	DA	52,48	---
Crisis In The Kremlin	Da	---	90,97
Cruise For A Corpse	DV	62,97	62,97
Cyber Race*	DV	---	99,50
Combat Air Patrol *	DA	73,90	---
Contraption *	DA	49,50	---
Creepers *	DA	74,95	---
Dune 2 --Battle for Arrakis	DV	74,95*	74,95
D/Generation	DA	38,47	41,97
Daily Sports Cover Girl Poker	DA	48,97	55,97
Dark Half	EA	---	55,97
Dark Queen of Krynn	DV	---	89,98
Darklands	DA	---	111,97
Das Boot	DA	31,47	38,47
Das Schwarze Auge	DV	69,37	83,97
Daughter Of Serpents	DV	---	76,96
David Leadbetter's Golf	EA	---	83,97
Demolition Construction Set	DA	---	20,97
Der Patrizier	DV	67,95	83,97
Do-335	EA	---	34,97
Dogs Of War	EA	---	41,97
Double Dragon 3	DA	48,97	55,97
Dune 1	DV	55,97	62,75
Dungeon Master	DV		69,97
Dyna Blaster	DA	62,97	69,74
Dynatech	DV	55,87	69,97
Daughter Of Serpents *	DV	89,50	---
Desert Strike	DA	69,95	---
Dogfight *	DA	---	79,98
Empire Deluxe	EA	---	89,95
Eric the Unready	EA	---	67,95
Elvira 2: Jaws Of Cerberus	DV	48,97	48,97
Elysium	DV	55,97	69,97
Euro Soccer	DA	---	48,97
Eye Of The Beholder 2	DV	83,97	83,97
Eishockey Manager	DV	79,95	79,95
Exodus 3010	DV	59,98	---
Fallen Empire	DV	89,98	---
Fire and Ice *	DA	---	64,90
Flashback *	DV	67,48	74,98
Flies Attack on Earth	DA	74,98	---
Fly Harder *	DA	69,95	---
Freddy Pharkas *	DV	---	74,98
F-117 A Nighthawk	DA	---	97,97
F-15 Strike Eagle 2	DA	80,47	80,47
F-15 Strike Eagle 3	DA	---	97,97
F-19 Stealth Figther	DA	80,47	90,97
Falcon 3.0	DA	---	97,97
Falcon Campaign Disk 1	DA	---	55,97
Fantastic Worlds	DA	76,96	83,97
First Samurai	DA	---	62,97
Forge Of Virtue	DA	---	41,97
Formula One Grand Prix	DA	80,47	97,97
Games-Summer Challenge	DA	---	62,97
Games-Winter Challenge	DA	---	62,97
Gateway	DV	74,98	82,97
Global Conquest	DA	---	97,97
Global Effect	DA	62,97	69,97
Grand Prix Unlimited	DA	---	97,97
Gunship 2000 *	DA	74,98	97,97
Gunship 2000 Scenario Disk	DA	---	55,97
Gateway to the Savage Front.*	DV	79,95	---
GOAL *	DA	59,98	---
Hardball 3	EA	---	62,97
Harpoon 1.3.1	DA	69,67	76,96
Harpoon Battleset #4	DA	27,97	27,97
Harrier Jump Jet	DA	---	97,97
He-162	EA	---	34,97
Heart Of China	DV	83,97	83,97
Heroes Of The 357TH	DA	---	69,97
Hexuma	DV	83,97	83,97
History Line 1914-1918	DV	83,97	83,97
Humans	DA	55,97	55,97
Humans Race	DA	59,98	59,98
Humans Race	DV	74,98	74,98
Hannibal	DV	79,95	99,95
Hired Guns *	DA	74,95	99,95
Imperium	DA	20,97	20,97
Indiana Jones 3 Adventure	DV	69,97	69,97
Indiana Jones 4	DV	83,97	90,97
Ishar-Legend Of The F.	DV	---	69,97
Island of Dr. Brain	EA	---	67,48
Jimmy White Snooker	DA	55,97	62,97
Jonathan *	DV	---	99,95
Jonathan	DV	99,95	---
Jordan in Flight *	DA	---	89,95
Kaiser	DV	---	90,97
King's Quest 5	DV	55,97	83,97
King's Quest 6	DV	---	83,97
KGB	DV	59,95	62,97
Links Datadisk Pinhurst SVGA	EA	---	44,95
Legend Of Kyrandia	DV	76,96	76,96
Legends Of Valour	DA	---	83,97
Leisure Suit Larry 5	DV	62,97	69,97
Links 386 PRO	EA	---	97,97
Links Bayhill	EA	---	34,97
Links Bountiful	EA	---	34,97
Links Firestone	EA	---	34,97
Links Hyatt Dorado	EA	---	34,97
Links Mauna KEA	EA	---	41,97
Links Pinehurst	EA	---	34,97
Links Troon North	EA	---	34,97
Links Banff Springs	EA	---	49,95
Liberation-Captive 2	DA	59,98	67,48
Locomotion	DV	55,97	62,97
Lord Of The Rings 1	DA	62,97	69,97
Lost Secret of the Rainforest	EA	---	67,48
Lure Of The Rings 2	DA	---	69,97
Lure Of The Temptress	DV	55,97	62,97
Lemmings 2 - The Trible	DA	69,95	98,50
Lionheart	DA	59,95	---
Lotus Compilation (1,2,3)	DA	59,95	---
Liberation - Captive 2 *	DA	64,50	71,50
Links Datadisk Banff Springs	EA	---	49,50
Mega Collection (5er-Sammlung)	DA	52,45	52,45
Marcenaries	EA	---	82,50
MC Donald Land	DA	49,95	49,95
M1 Tank Plantoon	DA	80,47	90,97
Mad TV	DV	69,97	83,97
Magic Candle 2	DA	---	69,97
Maniax	DA	20,97	20,97
Mantis XF 5700	DA	---	99,97
Mario Andretti's Racing Chall	DA	---	62,97
Mega-Lo-Mania	DA	---	76,96
Might & Magic 3	DV	69,97	83,97
Might & Magic 4	DV	---	83,97
Monky Island 1	DV	68,00	79,00
Monky Island 2	DV	83,95	83,95
NO. 2 Collection	DV	69,95	83,97
Nigel Mansell World Cham.	DA	---	59,90
P - 38	EA	---	29,00
P - 80	EA	---	29,00
PGA Tour Golf Courses	DA	---	29,00
PGA Tour Golf Plus	DA	62,90	69,90
Pirates	DA	59,50	59,50
Planets Edge	DV	---	83,90
Police Quest 3	DV	62,50	69,95
Populous 1	DA	21,00	21,00
Populous 2	DA	62,97	76,96
Powermonger	DA	62,97	69,95
Prophecy Of The Shadow *	DV	74,98	83,97
Project Terra *	DA	67,48	---
Patriot	DA	---	82,50
Pinball Dreams	DA	---	63,95
Prophecy of the Shadow *	DV	79,95	---
Quest For Glory	DV	---	69,97
Quiwi	DV	15,00	15,00
Racing Masters	DV	29,00	34,95
Railroad Tycoon	DA	80,50	90,95
Rampart	DA	---	62,95
Reach for the Skies	DA	59,98	---
Red Baron	DV	---	69,97
Red Baron Mission Disk 1	EA	---	49,00
Rex Nebular	DA	---	90,97
Risky Woods	DA	---	62,95
Rome AD 92	DA	62,95	69,97
Reach for the Skies *	DA	63,95	69,95
Ringworld-Revenge of the Pat.*	DA	---	79,95
Scenario	DV	62,95	69,97
Secret Weapons Of The Luftw.	EA	---	83,97
Sherlock Holmes	DV	83,95	---
Skat 92	DA	---	71,96
Siege	EA	---	62,95
Silent Service 2	DA	79,90	79,90
Space Quest 4	DV	62,90	69,95
Space Quest 5	DV	---	74,98
Special Forces	DA	79,90	89,95
Spelljammer-Pirates Of Realmsp	EA	---	69,95
Sports Collection	DA	62,95	69,95
Star Control 2	DA	---	69,95
Star Legions	EA	---	73,50
Star Treck	DV	---	83,95
Starflight 2	--	---	62,97
Steel Empire	DA	62,95	69,97
Stormovik	DA	---	22,00
Strategy Masters	DA	62,97	76,96
Strikefleet	--	---	22,00
Super Tetris	DA	73,50	79,95
Superfrog	DA	52,48	---
Shadow of the Comet	DV	---	99,95
Snoopy Game Club	EA	---	39,95
Stund Island	DV	---	95,95
Sensible Soccer 92/93 *	DA	---	59,95
Serpent Isle (Ultima 7 teil2)*	DA	---	99,95
Sim Life *	DV	---	94,95
Space Hulk *	DA	89,50	99,50
Space Quest 5 *	DV	---	89,50
Spellcraft - Aspects of Valor*	DV	---	89,50
St. Thomas *	DV	79,90	99,90
Street Fihter 2 *	DA	---	79,50
Strike Commander	DA	---	99,50
Strike Commander Speech Pack	DA	---	49,50
Scenario *	DV	69,90	---
Super Hero *	DA	69,90	---
Syndicate *	DA	67,48	---
Taske Force 1942	DA	---	97,95
The Dagger Of Amon Ra	DV	---	69,95
The Incredible Machine	DA	---	69,95
The Perfect General	DV	76,95	83,95
Theatre Of War	DA	---	69,95
Their Finest Hour	DA	69,95	69,95
Their Finest Hour MissionDisk	DA	29,90	29,90
Turn It	DV	14,90	20,95
Two To One	DA	19,95	19,95
The Complete Chess System	DV	---	96,00
Transartico	DV	59,50	69,50
The Chaos Engine	DA	59,50	---
The Greatest (3er Sammlung)	DV	69,50	79,50
The Legacy	DA	---	99,95
The Game Winter Challenger	DA	79,50	---
Tace a Break - Pinball *	EA	---	89,95
Traps n Treasures *	DA	67,48	---
UGH!	DA	49,50	55,95
Ultima 6 The False Prophet	DA	---	39,95
Ultima 7 Die Schwarze Pforte	DV	---	83,95
Ultima 7 The Black Gate	DA	---	69,95
Ultima Trilogy 2	DA	---	76,95
Ultima Underworld 1	DA	---	76,95
Unlimited Adventures	EA	---	67,48
V For Victory-Utah Beach	EA	---	69,95
Wayne Gretzky Icehockey 3	EA	---	89,98
Waxworks	DV	62,95	62,95
Willy Beamish	DV	62,95	69,95
Wing Commander 1	DA	79,50	39,50
Wing Commander 1 De Luxe	DA	---	89,95
Wing Commander 2	DV	---	83,95
Wing Com.2 Speech Accessory D.	DA	---	39,95
Wing Com.2 Special Operation 1	DA	---	39,95
Wing Com.2 Special Operation 2	DA	---	39,95
Wizardry 7: Crusaders Of..	DV	---	97,50
Whale Voyage	DV	67,90	89,50
Walker *	DA	79,50	---
X-Wing	EA	---	89,50
X-Wing	DA	---	99,50
Xenobots *	DA	---	89,90
Zool	DA	---	59,95
Zaro *	DA	67,48	---
Zak Mc Kracken	DV	62,95	62,95
Zyconix	DA	38,50	48,95

BESTELLANNAHME: MONTAG - FREITAG v 9 - 18 UHR

STRATEGIE PAPIER

Wer die letzten Rätsel der Spielewelt lösen möchte, braucht professionelle Hilfe und umfassende Betreuung. Wir wurden auf dem amerikanischen Buchmarkt fündig.

Es gibt Spiele, die würde man am liebsten mit ins Bett nehmen. Programme, in denen auch nach der fünfzigsten Weltumkreisung, der zehnten Krönung zum Kaiser aller Reussen und dem zigsten Sieg über die Römer, noch etwas Neues zu entdecken ist. Kurz und gut, wir sprechen von Eurem persönlichen Lieblingsprogramm, dem Besten aller Spiele, dem Nonplusultra.

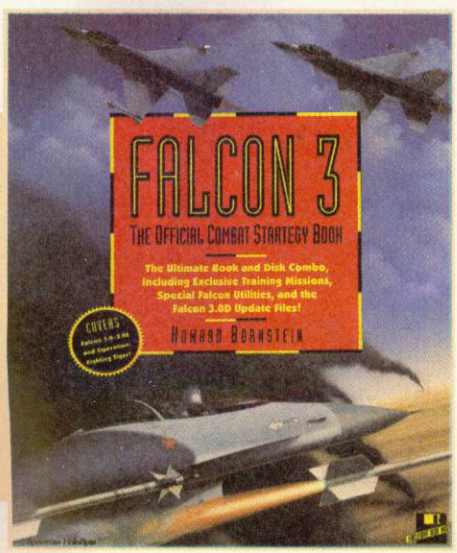
Hat man sich erst einmal einen Kandidaten auserkoren, will man mehr wissen. Wie war noch gleich die Gipfelhöhe der AH-1W SuperCobra? Bei welcher Geschwindigkeit kippt die ME 262 in den "Stall" ab, welche technischen Errungenschaften sind nötig zur Entwicklung der Atomenergie? Wer diese Fragen beantworten will und das Letzte aus seinem Programm herausholen möchte, braucht einen "Strategy Guide". Diese prallvollen Nachschlagewerke versorgen Euch, die nötigen Englischkenntnisse vorausgesetzt, mit allem was Ihr zum vollkommenen Glück mit Eurem Spiel braucht.

Der einzige Nachteil: Wer keinen Onkel in Amerika hat, muß leider auf die relativ teuren Importversionen zurückgreifen. Um Euch kostspielige Enttäuschungen zu ersparen, haben wir uns genauer im Angebot umgesehen und das Beste herausgesucht. *vw*

Falcon 3

Die Bibel des Jetpiloten. Auf über 350 Seiten findet Ihr neben einem ausführlichen technischen Teil jede Menge Tricks und Kniffe, wie aus einem durchschnittlichen Piloten ein absolutes Flieger-As wird. Der Autor führt Schritt für Schritt in die komplizierte Welt der Jetpiloten und ihrer heißen Maschinen ein. Wir werden mit allen bekannten und versteckten Funktionen der Simulation vertraut gemacht, lernen die verschiedenen Instrumentierungen kennen und erhalten einen Überblick über die in Falcon angebotenen Missionen.

Auf der mitgelieferten Diskette findet Ihr neben diversen Patches und Editor-Programmen, drei neue "Red-Flag"-Missionen, die ausführlich im Buch besprochen werden.



Titel: Falcon 3 - The Official Combat Strategy Book
Autor: Howard Bornstein
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-160-3
Preis: 27.95 Dollar

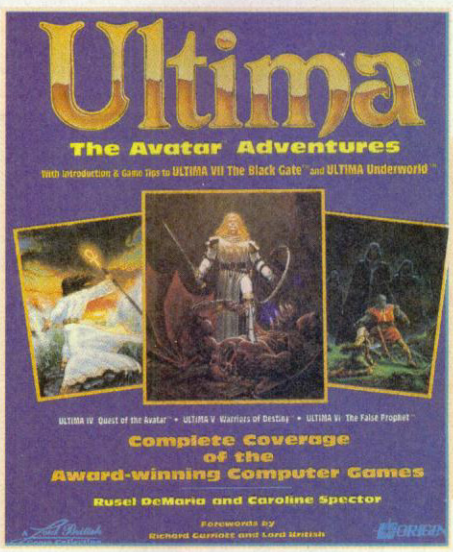
Gunship 2000

Hubschrauber gehören zu den am schwersten beherrschbaren Fluggeräten. Wer bei der Handhabung von "Cyclic", "Collectiv", und Pedalen nicht ins Trudeln geraten möchte, braucht Hilfe von professioneller Seite. Auf 230 Seiten erfahrt Ihr alles über das harte Geschäft des Chopper-Piloten. Autor Bob Guerra stellt die verschiedenen Gunship-Versionen vor, hält einen umfangreichen Plausch mit den Programmierern, die aus dem Nähkästchen plaudern und verrät Interessantes über "Mission Builder" und die Szenario-Disk. Die strategischen Aspekte von *Gunship 2000* werden ebenso angeschnitten, wie das Score- und Beförderungssystem.



Ultima

Alles was der Avatar zum Leben braucht. Auf 400 Seiten hält das Autorengespann Rusel DeMaria und Caroline Spector die Komplettlösungen der mittleren *Ultima*-Trilogie bereit. Ihr erfahrt, wie man seine Charaktere möglichst schnell aufpäppelt, wo alle geheimen Objekte im Spiel versteckt sind, werdet in zahlreichen Tabellen über Waffen, Monster und Schätze informiert und erfahrt alles über den persönlichen Hintergrund des Avatars. Als besonderes Zuckerl stand Richard Garriott den Autorem beim ausführlichen Interview Rede und Antwort. Da weite Teile der Lösung in recht anspruchsvollem Text gehalten sind, können wir dieses Buch nur Avataren mit guten Englischkenntnissen empfehlen.

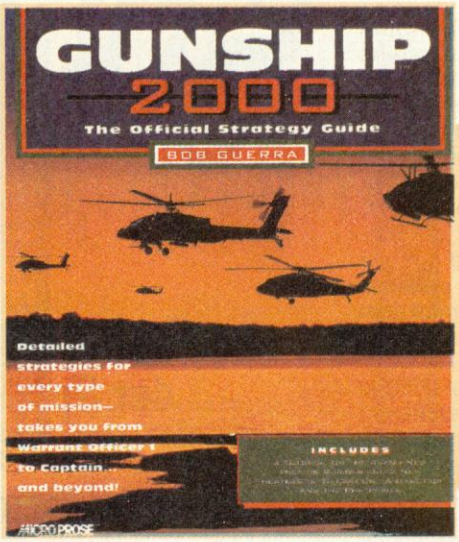


Titel: Ultima – The Avatar Adventures
Autor: Rusel DeMaria und Caroline Spector
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-130-1
Preis: 18.95 Dollar

NEU IN DÜSSELDORF
Anschrift bitte in Essen erfragen!
VIDEOSPIELE ..... UND MEHR !
SUPER NES MEGA DRIVE GAMEBOY AMIGA ATARI IBM
GAMESTORE
Rüttenscheider Straße 181 (nähe Messe/Gruga)
4300 Essen 1 · Telefon 0201/777225
Laden & Versand
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken
NEU IN ESSEN

AUSTRIA
HARD & SOFT
★★★★★ SPIELE FÜR ★★★★★
PC's AMIGA ATARI ab 119,-
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-
Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!
Bestellservice rund um die Uhr!
A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

SOFTWARE VERLEIH
AMIGA PC
AB 1 DISK 3,-
Öffnungszeiten:
Mo.-Sa. von 12.00 - 20.00 Uhr
Disk 1 Computersoftware Brunowstr. 17 (U-Bahn Tegel) 1000 Berlin 27 Tel. 4 33 74 19
Disk 1 Computersoftware Sesenheimerstr. 19 (U-Bahn Bismarckstr.) 1000 Berlin 12



Titel: Gunship 2000 – The Official Strategy Guide
Autor: Bob Guerra
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Numer: 1-55958-244-8
Preis: 18.95 Dollar

Her damit!

Wie kommt Ihr am schnellsten und billigsten an Euren "Strategy Guide"? Der einfachste Weg ist der bereits erwähnte Onkel in Amerika. Natürlich tut es auch jeder Florida-Urlauber in der Verwandtschaft. Gut sortierte Softwareshops und Buchläden findet Ihr in jeder Shopping-Mall überall in Amerika. Hört Euch um, irgend jemandem werdet Ihr den Wunschzettel schon unterjubeln.

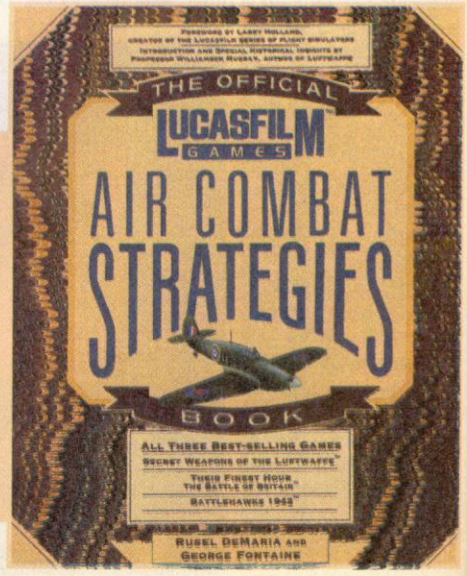
Die zweite, leider erheblich teurere Methode ist der Gang zu Eurem Buchhändler. Mit der passenden ISBN-Nummer kann man jedes Buch auch in Deutschland beschaffen. Der Nachteil: Die Sachen werden teuer (ab 50 Mark aufwärts) und Ihr müßt mehrere Wochen auf die Lieferung warten.

Wer sich zumindest die langen Wartezeiten ersparen will, sollte sich die Anzeigen in der *POWER PLAY* genauer ansehen. Firmen, wie etwa die **Traumfabrik** oder andere Softwareversender haben die Bücherschätze oft am Lager.

Telefonieren und Preise vergleichen lohnt sich in jedem Fall.

Air Combat Strategies

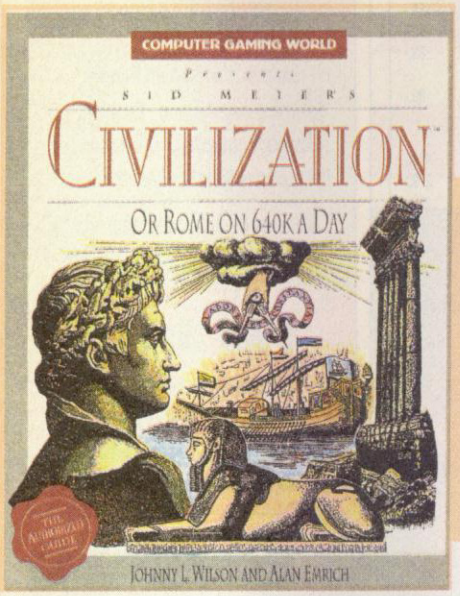
Der gehaltvollste Schmöker in unserer Sammlung. Alle Missionsformen und Aufträge der drei Lucasfilm-Spiele *SWOTL*, *Their finest Hour* und *Battlehawks 1942* werden umfassend vorgestellt und erklärt. Besonders schön ist dabei, daß die Programme in ihren historischen Rahmen gestellt werden. Blinden Militarismus oder gedankenlose Geschichtsklitterung sucht man vergebens. "Air Combat Strategies" ist ein Buch für Leute, die sich für Flugsimulationen interessieren, aber auch für Leute, die sich für Geschichte interessieren.



Titel: Lucasfilm Games – Air Combat Strategies
Autor: Rusel DeMaria und George Fontaine
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-079-8
Preis: 18.95 Dollar

tegies" ist nicht nur ein hervorragender Begleiter der drei Programme, sondern ein kritisches Geschichtsbuch.

Civilization



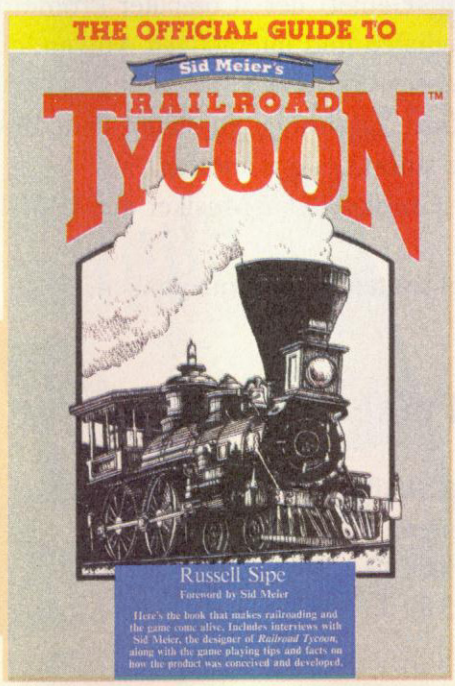
Titel: Civilization or rome on 640K a day
Autor: Johnny l. Wilson und Alan Emrich
Verlag: Prima Publishing
ISBN-Nummer: 1-55958-191-3
Preis: 18.95 Dollar

Von der Hütte bis zum Wolkenkratzer und wieder zurück in 2000 Jahren. Wer einfach kein Glück hat mit seiner Zivilisation, wer an den bösen Nachbarn verzweifelt oder der drückenden Steuerlast, findet auf 360 Seiten Hilfe und Erleichterung vom schweren Cäsarenjoch. Für die erfolgreiche Entwicklung des Volkes müßt Ihr genauestens planen, wie und wann Ihr bestimmte Erfindungen initiiert. Das Buch sagt Euch genau wie es geht und hält todsichere Wege zum Erfolg bereit.

Railroad Tycoon

Sid Meiers Eisenbahnprogramm hat sich längst in die Herzen der Lokführer gefahren. Trotzdem oder gerade deshalb kann eine etwas genauere Einführung in das harte Geschäft eines Stahlroß-Moguls nicht schaden.

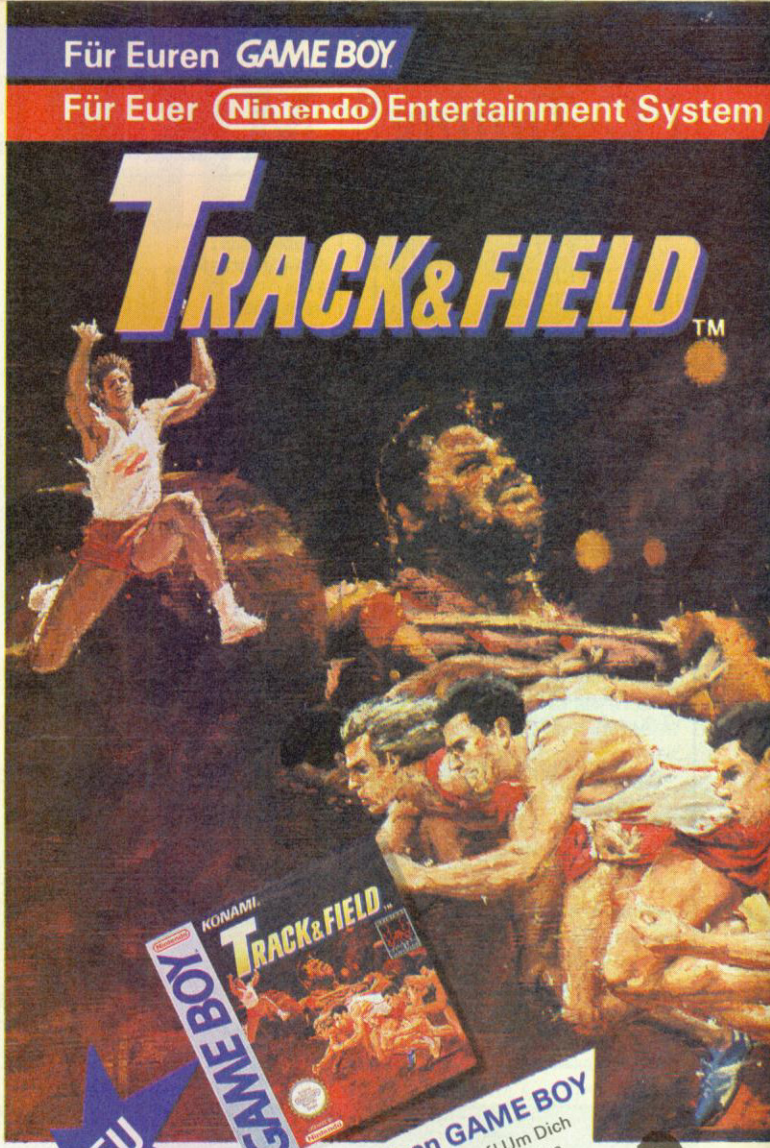
Ihr lernt, wie man die Mitbewerber aus dem Rennen jagt, wie man den Aktienmarkt aufrollt und wo die besten Strecken angelegt werden. Zusätzlich gibt's reichlich Anekdoten und Geschichten aus den Anfangstagen der Eisenbahn.



Titel: Railroad Tycoon
Autor: Russel Sipe
Verlag: Compute Books
ISBN-Nummer: 0-87455-244-3
Preis: 12.95 Dollar

Für Euren GAME BOY
Für Euer Nintendo Entertainment System

TRACK&FIELD™



NEU

Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY

Du stehst auf dem Siegertreppchen. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. – Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus – live. Du weißt: Nur schlappe Hengste hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung ... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.

11 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: GAME BOY

Das NES-Olympia-Fieber

„Die Spiele mögen beginnen", ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England ...

Fordere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen.
15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kanu, Hürdenlauf, Reckturnen, Bogenschießen, Fechten, Taekwondo oder Armdrücken. Krönende Schlußwettbewerbe: Drachenfliegen und Pistolenschießen.
Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik, tolle Atmosphäre.

15 Sportdisziplinen · Für 1–2 Spieler · System: NES



KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß

ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
PALCOM SOFTWARE

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
Telefon: D-069/950812-0, Telefax: D-069/950812-77

F&P 92/313 P2

PC-Tuning

Sonderaktion!!!

Motherboards VL

386/40 128 KB Cache..... 219,-
486/33 256 KB Cache..... 698,-
486/50 256 KB Cache..... 948,-
486/66 256 KB Cache..... 1048,-

Festplatten AT BUS

174 MB 3,5"..... 399,-
256 MB 3,5"..... 429,-

Gehäuse inkl. Netzteil

Big Tower..... 194,-
Baby Tower..... 111,-

Monitore

NEC 3FG 1024 x 768..... 998,-
NEC 4FG 1280 x 786..... 1378,-

Speicher

Simm Mod. 1 MB 70 ns..... 55,-
Simm Mod. 4 MB 70 ns..... 235,-
VL Kombi Controller..... 99,-

Komplettsysteme

386 DX 40 1398,-
486 DX 33 1923,-
486 DX 50 2267,-
486 DX 66 2498,-

GS Computer
Versand
Tel.: 0 62 23/29 96
Fax: 0 62 23/29 49

M.K. Elektronik

TITEL		AMIGA	IBM/PC
Alone in the Dark	DV	-,-	89,-
Abandoned Places 2	DV	62,-	82,-
A-Train Construction Set	DV	-,-	42,-
A-Train	DV	83,-	96,-
Arabien Nights	DV	62,-	-,-
Aces over Europe	DV	-,-	83,-
Airbus A320 America	DA	89,-	89,-
Betrayal Kondor	DV	-,-	83,-
Body Blows	DA	46,-	-,-
B17 Flying Fortress	DA	69,-	89,-
Battle Isle Data 2	DA	42,-	42,-
Burning Steel	DV	-,-	82,-
Burning Steel Data 1	DV	-,-	35,-
Burning Steel Data 2	DV	-,-	35,-
Buzz Aldrins Race into Space	DA	-,-	89,-
Creatures	DA	49,-	-,-
Comanche Data 1	DV	-,-	49,-
Chaos Engine	DA	49,-	-,-
Car & Driver	DV	-,-	75,-
Dark Queen of Krynn	DV	-,-	83,-
Desert Strike	DA	55,-	-,-
Dune 2	DV	55,-	62,-
Eye of Beholder 3	DV	-,-	83,-
Eishockey Manager	DV	76,-	83,-
Empire Deluxe	EA	-,-	83,-
Exodus 3010	DV	55,-	-,-
Freddy Pharkas	EA	-,-	69,-
Flashback	DV	62,-	69,-
Flies Attack on Earth	DA	69,-	-,-

TITEL		AMIGA	IBM/PC
Fallen Empire	DV	83,-	-,-
Gateway to the Savage Frontier	DV	69,-	-,-
Gunship 2000	DA	69,-	89,-
Hannibal	DV	68,-	82,-
Human Race	DV	-,-	69,-
Indiana Jones 4	DV	82,-	89,-
Jonathan	DV	82,-	83,-
Lemmings 2	DA	64,-	83,-
Pinball Dreams	DA	54,-	62,-
Reach for the Skies	DA	55,-	62,-
Strike Commander	DA	-,-	89,-
Strike Commander Speech Pack	DA	-,-	35,-
Street Fighter 2	DA	55,-	62,-
Space Quest 5	DV	-,-	69,-
The 7th Guest CD-ROM	DA	-,-	L38,-
The Legacy	DA	-,-	97,-
Transarctica	DA	55,-	55,-
Ultima Underworld 7, Teil 2	DA	-,-	82,-
Veil of Darkness	DV	-,-	83,-
Walker	DA	62,-	-,-
X-Wing	DA	-,-	89,-

HARDWARE

Sound Blaster 16 ASP	DV	479,-
Sound Blaster Pro Deluxe	DV	279,-
Sound Blaster Deluxe	DV	169,-
Aktiv Lautsprecher schwarz	DV	69,-

weitere Hardware auf Anfrage!

T-Shirt-Druck von einer Vorlage Ihrer Wahl inkl. T-Shirt DM 20,- z.B.: Bild vom Cover Ihres gekauften Softwarespiels!

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR · TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 0 21 33/4 11 36 · VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:
M.K. Elektronik
KREFELDERSTR. 11-13 · POSTFACH 1027 · 4047 DORMAGEN 1
WIR SUCHEN WERBEPARTNER! · HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Computer-Spiele-Vermietung

An- und Verkauf von Software

SofThek

6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180

6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, im Hause "Video-Time", Tel.: 06151/318755

6500 Mainz, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665

Sie möchten sich im Bereich Software-Handel und -Vermietung selbständig machen? Wir haben ein professionelles Konzept!

Wir suchen außerdem Betreiber und/oder Käufer für unsere Filialen!

VDS GmbH
Wielandstraße 25
6000 Frankfurt 1
Tel.: 069/5976041-42
Fax: 069/5964118

Stellenangebote

Sie sind Programmierer? Grafiker? Musiker?
Und Sie sind gut?

Dann sollten wir miteinander reden!

Wir sind ein führendes Unternehmen auf dem Gebiet der Computer-Promotion und beschäftigen uns in vielfältiger Weise mit multimedialen und interaktiven Anwendungen für große Unternehmen aus allen Wirtschaftsbereichen.
Wenn Sie Lust haben, Ihre Fähigkeiten und Ihre Erfahrung zu fairen Konditionen in interessante Projekte einzubringen, dann sollten Sie sofort bei uns anrufen.
Wir brauchen Ihr Know-how als Programmierer, Grafiker oder Musiker auf IBM-PC oder Commodore-Amiga.
Auch über Ihr bereits fertiggestelltes Computerspiel sollten wir uns unterhalten.
Wir freuen uns auf Sie!

PROMOTION SOFTWARE GMBH

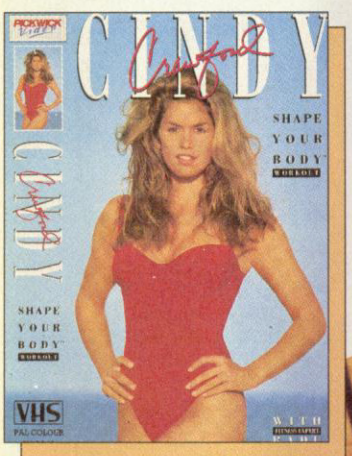
Ferdinand-Lassalle-Straße 57
72770 Reutlingen
Tel.: 0 71 21/95 89 19
Fax: 0 71 21/95 89 33

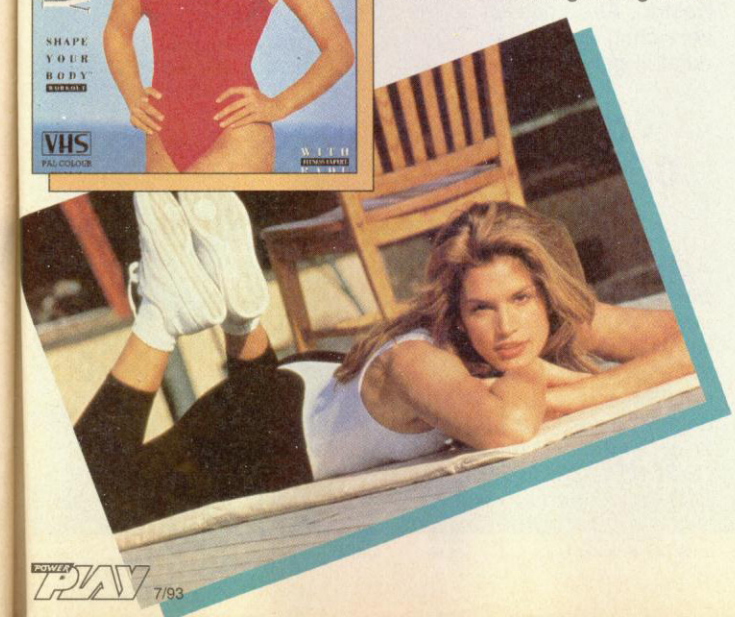
HEAD WARE

Cindymania

Exzessives Computerspielen gefährdet die Gesundheit. Die Muskulatur erschlafft und die Körperhaltung schließt den Kreis der Evolution, zurück zum Vorprimaten. Doch Rettung naht: Am Strand von Venice und im Studio agiert Revlon-Megamodell Cindy Crawford 90 Minuten lang als Video-Vorturnerin für Körperbewußte. Unter der Anleitung des kalifornischen Fitneßgurus Radu wurden in *Cindy Crawford's Shape Your Body* die schweißtreibenden Aufwärmübungen und Stretchakrobatik der Schönen kunstvoll aus atemberaubenden Perspektiven eingefangen.

In Amerika und England erfreuen sich Cindys multimediale Turnübungen auf Video und LaserDisk bereits großer Beliebtheit – Kein Wunder, denn dieses sportliche Video müßte es eigentlich auf Rezept geben: Zum einen können auch Dilletanten ohne große Hilfsmittel Cindys Manöver nachvollziehen (Könner versuchen sich ohnehin am Schnelldurchlauf). Zum anderen sollte man den visuellen Aspekt nicht unterschätzen – Cindy Crawford ist nicht gerade unansehnlich und übertrifft die Fitneßvideo-Schabracken Cher und Jane Fonda um Längen. Cindy, warum hast Du Richard Gere geheiratet? *js*





Gottesfürchtig



Und es begab sich im Jahre des Herrn, Anno 1437, daß die Christenheit auf ein neues, gewaltiges Werk zu Ehren ihres Gottes blicken konnte. Die St.-Pauls-Kathedrale zu Schönau wurde im Beisein der Kirchenfürsten des Reiches ihrer frommen Bestimmung übergeben.

Keiner der gottesfürchtigen Bauern und Handwerksburschen, die über Jahre in schwindelnder Höh an diesem unvergleichlichen Bau gearbeitet hatten, ahnte damals, welch grausiges Geheimnis sich hinter den schweigenden Mauern verbarg.

Der spanische Baumeister der Kathedrale, Victor Paz, lag in erbitterter Fehde mit der kirchlichen Inquisition und machte seine Kirche zum Werkzeug seiner Rache. Genau 555 Jahre später betreten zwei, anfangs noch unbedarfte, Reisende die Kirche und machen in den weitläufigen Kellergewölben eine Entdeckung. In dem darauf folgenden Wettlauf gegen die Zeit bricht das Grauen der Vergangenheit in unsere rationale Welt und beginnt sie zu verändern.

Wem diese Geschichte nicht ganz unbekannt ist, der dürfte schon mit Software 2000 Text-Abenteuer *Die Kathedrale* Bekanntschaft gemacht haben. Autor und Designer **Harald Ewers**, schon immer auch ein Mann des geschriebenen Wortes, hat die spannenden und gar "schröklichen" Ereignisse in seiner Kirche nun gekonnt zu Papier gebracht. Sein Werk ist ihm wohl gelungen – Wir können die gebundenen, 300 Seiten starke und garantiert "Bug"-freie Fassung nur wärmstens empfehlen. Lesemönche werden im Buchhandel unter folgender Bestellnummer fündig:

Harald Ewers
"Die Kathedrale – Das Geheimnis einer Rache"
Herbig Verlag, München
ISBN: 3-7766-1795-0

Wer nicht genug bekommt von Haralds Phantasiegebilden, der darf sich schon mal auf sein neues Computerspiel freuen. Mehr dazu in unserem Aktuell-Teil. *vw*

Comic-Kunst

Schon im letzten Heft beschäftigten wir uns mit einer erlesenen Auswahl japanischer Zeichentrickfilme. Waren die vorgestellten Laserdisk-Movies nur für den High-End-Freak interessant, werfen wir heute einen Blick auf den Video-Markt. Mittlerweile haben sich "Animes", so der Ausdruck für japanische Zeichentrickfilme, einen festen Platz in den Herzen der Comic-Fans erobert. Meistens haperte es jedoch am Nachschub der gezeichneten Kunstobjekte. Findige Firmen wie das "US-

Manga-Corps" oder "Animeego" veröffentlichen schon seit Jahren in den USA japanische Filme mit englischen Untertiteln. Für Europäer etwas einfacher zu erreichen ist der **Manga Club** in London. Diese Abteilung der Medien-Firma "Island World Communications", veröffentlicht die Comic-Streifen als Videos. Besonders erfreulich: Statt der doch recht mühseligen Untertitel, werden die Filme, die unter dem Manga-Logo erscheinen, komplett ins Englische übersetzt. Unsere Redakteure decken sich (und die Kollegen) bei gelegentlichen Messebesuchen immer mit den jüngsten Video-Werken ein – bislang gibt's rund acht Videos.



Anschauen lohnt sich: *Venus Wars*, ein neuer Anime auf Video

Einer der neuesten Filme ist das Endzeit-Spektakel **Venus Wars**. Schauplatz der Handlung ist die Venus im Jahre 2089. Zwei verfeindete Venusnationen prügeln sich um die Vorherrschaft auf unserem Nachbarplaneten. Eines Tages rumpeln Panzer der einen Fraktion (genannt Ishtar) in die Hauptstadt von Aphrodia. Der Held des Films schließt sich einer aphrodianischen Rebellentruppe an, die auf rassigen, schwer bewaffneten Motorräderen gegen die Eindringlinge vorgeht. An fetziger Action mangelt es dem Film nicht: Häuserblockgroße Explosionen wechseln sich mit rasanten Motorrad-Jagden ab. Technisch gehört *Venus Wars* außerdem zu den "besseren" Animes. Gute Zeichenqualität, geschickt eingestreute Digisequenzen und eine flotte Science-Fiction-Story machen den 104 Minuten langen Film zum kurzweiligen Videoerlebnis. *mh*

Hallo Post!

Wer mehr über die japanischen Zeichentrickknaller wissen möchte, kann sich auch direkt an den *Manga*-Club wenden. Hier die Adresse:

THE MANGA CLUB, Island World Communications, 40 St Peter's Road, London W6 9BD

Denkt bitte daran, daß Nachfragen bei dem Club in englischer Sprache abgefaßt werden müssen. Infomaterial gibt's, wie die Filme, ebenfalls nur in Englisch.

Reingehört



Clock DVA Sign

Als Mitte des Jahres 1991 ein britisches Forscherteam in geheimer Mission auf einem fremden Planeten landete, ahnte selbst Mitreisender Adi Newton, seines Zeichens Elektronikmusiker und Frontmann von Clock DVA, nichts von der Gefahr, in die sie sich begaben. Intelligente Einzeller umsponnen die Neuankömmlinge mit künstlichen Molekülen, die im Laufe der Zeit die Körper des Teams infiltrierten und im Endeffekt gänzlich umwandelten. Adi Newton war kein Mensch mehr, sondern eine Maschine. Da die Einzeller jedoch schnell auf die Talente Ihres Wirtskörpers aufmerksam werden, wenden auch sie sich der Musik zu und entwickeln in kollektiver Anstrengung eine musikalische Zeichensprache. Nach fünf Monaten war es dann endlich soweit: Musikwirt Adi setzt sich an den Bordcomputer und komponiert und komponiert und...

Das Ergebnis wurde unter dem Chiffre **Sign (Conte 225CD)** als Botschaft via Satellit dem italienischen Label Contempo übermittelt: Elektro-Fans werden mit der Botschaft umzugehen wissen, alle anderen sollten es wenigstens versuchen. Und, Einzeller, bitte laßt Techno-Humanoiden Newton weiterarbeiten. *kn*

Blind Guardian Tokyo Tales

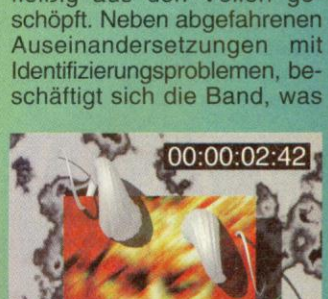
Es war sicher kein allzu schönes Gefühl, Nikolaus einige tausend Meilen weit weg von daheim in angemessenem Rahmen zu feiern, aber die deutsche Hardrocker von Blind Guardian haben sich und nun auch ihrer Plattenfirma ein tolles Geschenk gemacht. Nicht genug damit, daß tausende japanische Mädels an den Rand der Ohnmacht gespielt wurden, veröffentlicht Virgin nun noch die Live-Scheibe der Japan-Tour und schlägt die deutschen Metal-Fans erneut in ihren Bann. Auf der fetzig zusammengestellten CD **(Virgin 263325)** finden sich durchweg nett arrangierte Titel, die erstaunlicherweise guten Live-Klang bieten und, vorrausgesetzt Ihr habt den richtigen Verstärker (mit "Stadium"-Voreinstellung), Euer Zimmerchen in eine knusprige Musikhölle verwandeln. Wer sich nun noch die kleinen Japanerinnen dazudenkt, kommt in den Genuß einer fernöstlichen Heavy-Metal-Nacht. Fans von zugig flotten Gitarrenriffs, schnellen Drums und abgedunkelten Texten kommen voll auf ihre Kosten. Alle anderen dürfen vorsichtig reinhören. Den Asiaten gefällts prächtig. *kn*



Front 242 06:21:03:11 Up Evil

Die belgische Techno-Truppe Front 242 leidet derzeit unter einem ungeheuerlichen Kreativitätsschub, so daß 1993 gleich zwei Alben erscheinen werden, die sich gegenseitig ergänzen.

Ihr erstes 93iger Album *06:21:03:11 Up Evil* (RRE 21 CD) ist vor kurzem erschienen und vereint erstmals den eckigen Techno-Groove der Belgier mit echten Gitarren. Zu diesem Zweck wurde eigens Andy Wallace (Nirvana, Sonic Youth) ans Mischpult gerufen, der mit seiner Rock-Erfahrung *Up Evil* eine ganz andere Farbe verlieh, als man sie von Front 242 erwartet. Auch textlich wurde fleißig aus den Vollen geschöpft. Neben abgefahrenen Auseinandersetzungen mit Identifizierungsproblemen, beschäftigt sich die Band, was



sonst, vor allem mit Problemen der Menschheit im allgemeinen, dies natürlich auf ihre ganz eigene Art. Im Endeffekt bleibt ein recht hartes Techno-Album, das den Hörer ordentlich verwirrt aber auch zum Nachdenken animiert. Passende Antworten werden wir spätstens auf dem im Juni erscheinenden Nachfolger *05:22:09:12 Off* finden. Freunde von *Front by Front* und *Tyranny for you* werden sich an den "neuen Stil" erst gewöhnen müssen. *kn*

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	**109,90/119,90**	**64,90/74,90**	**40,95%/37,53%**
Freddy Pharkas	**99,95**	**59,90**	**40,08%**
Might & Magic 4	**99,95**	**59,90**	**40,08%**
Strike Commander + Speeach	**179,80**	**119,90**	**33,36%**
Wing Commander DV (Amiga)	**99,95**	**49,90**	**50,08%**

Händler-anfragen erwünscht !

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
1869	DV	64,90	74,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces of the Europe	DV		a. A.
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
Astar	DA	a. A.	
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Balance	DV		34,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Bat 2	DA	69,90	74,90
Batman Returns	DA		84,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		49,90
Body Blows		49,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Buzz Adrian			84,90
Caesar Pal	??		a. A.
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Carmen USA Deluxe			a. A.
Carrier Strike			69,90
Carriers at War			64,90
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Columbus	??		a. A.
Comanche	DV		79,90
Comanche Data	DV		49,90
Comanche + Data	DV		124,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Creepers	DA	59,90	64,90
Dagger of A. RA	DV		69,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90
Dark Sun	??		a. A.
Dark World	??		a. A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	
Dogfight	DA		89,90
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	74,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	??	59,90	a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90
Fly Harder	DA	59,90	
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Freddy Pharkas	DV		59,90
Front Page Football	DA		69,90
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario			49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Hook	DA	49,90	59,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 5	DV	64,90	49,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Leather Goddesses 2	DA		94,90
Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Line in the Sand	??		a. A.
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			39,90
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Harbour Town			44,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Liverpool		49,90	49,90
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Maelstorm	??		a. A.
Mc Donald Land	DA	49,90	49,90
Maniac Manison 2	DV	a. A.	a. A.
Microleag. Football	??		a. A.
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		69,90
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nicky Boom	??	a. A.	a. A.
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. Collection	DV	64,90	74,90
Origin Screen Saver	??		59,90
Outlander	??	a. A.	
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premier Manager		49,90	
Premiere	DA	54,90	
Privateer	??	a. A.	a. A.
Quest of Glory 3		64,90	
Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL DO 335			39,90
SWOTL He 162			39,90
SWOTL P 38			34,90
SWOTL P 80			34,90
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90
Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Siege			59,90
Siege Data			34,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Sleep Walker	??	49,90	a. A.
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
St. Thomas	DV	64,90	74,90
Strategie	??		a. A.
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Spe.	DA		39,90
Strike Commander + Spe.	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Superfrog	??	49,90	
Super Tetris	DA	64,90	69,90
Task Force 1942	DA		84,90
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
The Legacy	??		84,90
Tracon 2		74,90	84,90
Train it	??	a. A.	
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
V for Victory 1			64,90
V for Victory 2			64,90
Veil of Darkness			54,90
Vision	??	a. A.	a. A.
WWF European Rampagne		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Waxworks	??	59,90	
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Wing Commander 1	DV	49,90	
Wing Commander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Wordtris	DV		64,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing			74,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincommander + Ultima 6	59,90

Super NES

Act Raiser	114,90
Another World	114,90
B.O.B.	a. A.
Dino City	114,90
Jimmy Connors Tennis	114,90
John Madden Football '93	114,90
Lemmings	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Starfox	a. A.
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Super Mario Kart	a. A.
Tiny Toon Adv.	119,90
Tiny Toons	a. A
Wing Commander	129,90
World Tour Basketball	a. A.





Wärmt schonmal die Joypads an: *Jungle Strike* ist im Anflug



Origin schlägt zurück: Alles über *Privateer* und die *Wing Commander Academy*



Strategie pur bietet Starlords von Micropose

POWER PLAY

8

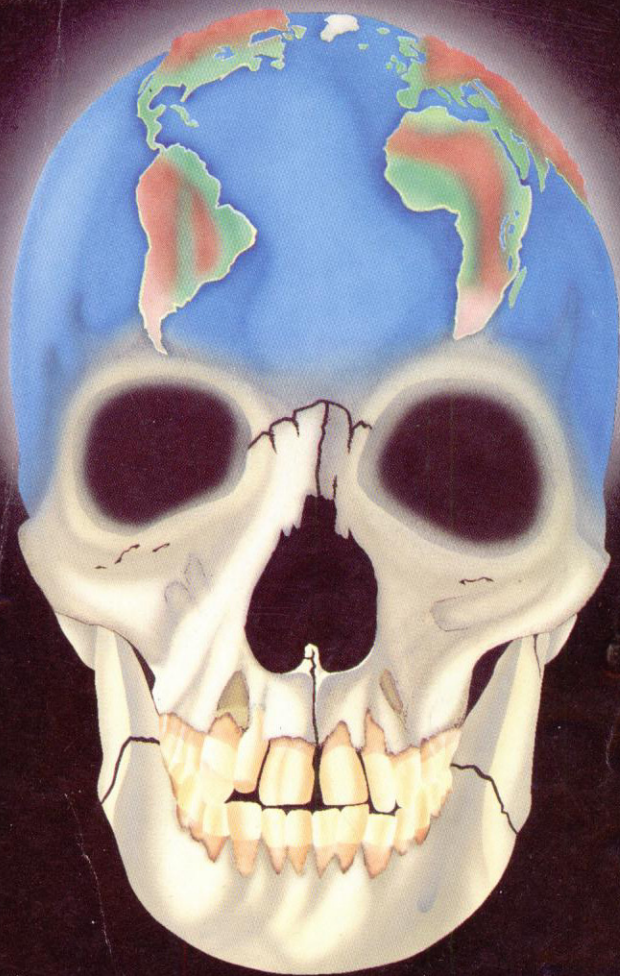
erscheint am 14. Juli 1993

POWER PLAY geht für Euch wieder auf eine große Rundreise. So erfahrt Ihr im nächsten Heft alles über die kommenden Spielehighlights von der Mega-Messe CES in Chicago. Wir folgen den Spuren von **LucasArts** und buddeln vor Ort ein paar Geheimprojekte der Edelsoftwareschmiede aus.

POWER PLAY parliert wieder mit Softwaregrößen und präsentiert Euch ein Interview mit den **Lands of Lore**-Machern sowie heiße Infos zum neuen Westwood-Adventure **Kyrandia 2**. Ebenfalls in der Spielepipeline ist **Dynamix'** U-Bootsimulation **Seawolf** sowie zwei vielversprechende Neuheiten aus den Microprose-Labors. Deshalb gibt's ausführliche Berichte über die Sf-Simulation **Subwars 2050**, das Stratgieepos Starlord und das Opernadventure **Return of the Phantom**. Einen der schärfsten Anwärter auf den Rollenspielthron, Origins neusten Streich **Shadow Caster**, das **Wing Commander-Construction**-Kit und Neues über **Privateer** wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Videospieler dürfen schon mal das Joypad anwärmen, um mit dem **Desert Strike**-Nachfolger **Jungle Strike** ein paar gemütliche Runden zu drehen.

BURNTIME











Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen

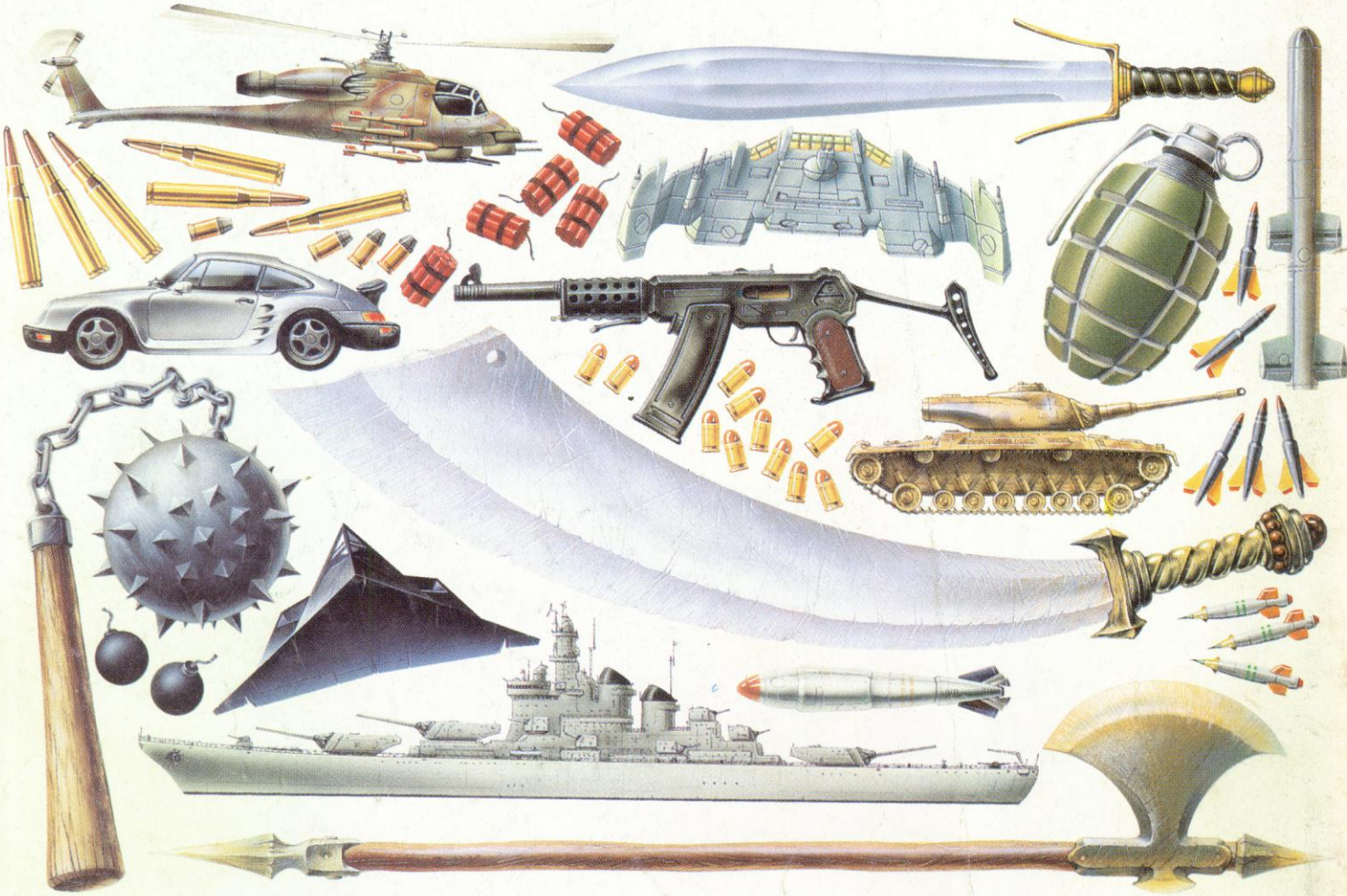
... mit einem Wort - **Überleben!**

MAX DESIGN

Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!

MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

Advanced
GRAVIS

Deutschland: LOGI GmbH, Tel: 089-58 80 71, Fax: 089-580 82 25. *Schweiz:* TERRA Datentechnik, Tel: 01-910 35 55, Fax: 01-910 19 92.
GRAVIS EUROPA: Tel: ++ 41-21-869 96 56, Fax: ++ 41-21-869 97 17.