

POWER

Die
Nr.1

POWERPLAY

Gags & Galaxy

SPACE QUEST 5

Turbulente Fortsetzung
der Kosmoskomödie

Stimmungsmacher

HIGH-END- SPIELE

- Street Fighter 2
- Dark Sun
- Push Over
- Spellcraft

Strahlende Zukunft

ENDZEIT

Atomare
Spielideen im
Kreuzfeuer

Das Megaprojekt

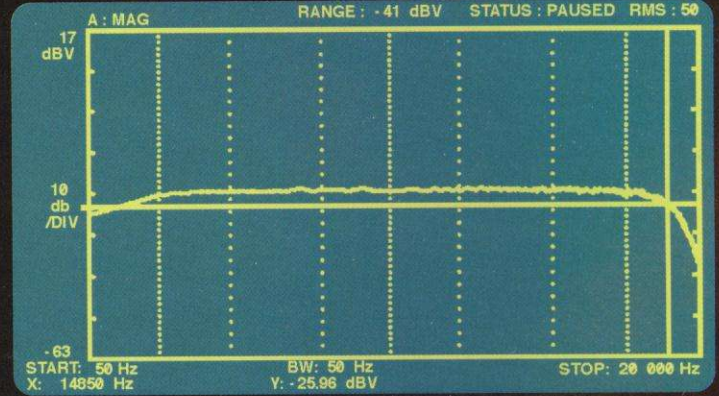
BARD'S TALE 4

Die Rollenspiellegende im neuen Look



inkl. Stereo-Lautsprecher

HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling; fehlende Höhen, überhöhte Bässe

ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling; Linearer HiFi-Frequenzverlauf

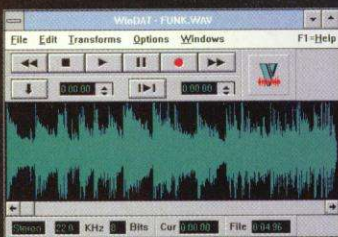
zum Mono-Preis

Audio

Das Magazin für HiFi und Musik

Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen? Und würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



WinDAT Digital Audio Transport

Unsere Ingenieure meinen deshalb: Nicht die Ansprüche müssen gesenkt werden, sondern der Rauschpegel. Und nicht der Preis muß erhöht werden, sondern Dynamik und Frequenzgang.

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-

VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und TV-Scart Anschluß auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- PAL + NTSC für SCART-RGB TV
- DM 595,- 512KB DM 695,- 1MB



DM 299,-



ATI Technologies
Rosenkavalierplatz 15
8000 München 81
Tel: 089/92 88 01 - 0
Fax: 089/92 88 01 - 99
Mailbox-BBS: 089/92 88 01 - 98



Deutschland
Tel 08 142/418-0 Fax: 08 142/38 90
Österreich
Tel 0043/1/616 97 97 Fax: 616 97 97-20
Schweiz
Tel 0041/22/622-020 Fax: 615-650

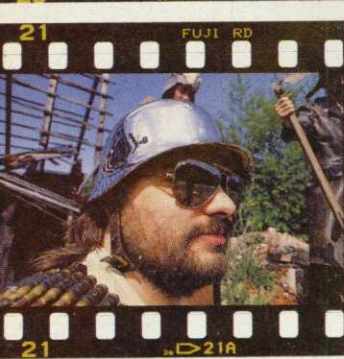
Fachhändler

- OST: Computer & Technology Center 0361/29251
GFG Computerservice 0 39 823/2417
1000 Computer & Mehr 030/21 37 312
2000 Sinfoni Shop 0421/34 97 037
3000 Braun & Kotzur 0531/33 26 24

- 4000 Software City 0251/40 86 669
5000 Kohler & Fleischer 02204/53 096
7000 Compass 0711/355 583
8000 Columbus 089/523 202 1
DKW Computer 08131/3894
NK Computer 08761/62 525

in

tern



Mad Max 4 — jenseits der Power-Kuppel

● Ein Fototermin ganz besonderer Art stand eines Dienstag morgens bei Michael, Richie, Volker und Knut auf dem Programm. Als das Quartett mit den entsprechenden Utensilien kurz nach neun Uhr geschlossen in die Redaktion marschierte, zeigten Kollegen der benachbarten Redaktionen von Computer Life und Computer Persönlich leicht nervöse Verhaltensweisen. Auch wenn das *POWER-PLAY*-Team üblicherweise als nicht ganz normal angesehen wird, überstieg das Maß an Zurückhaltung und Ausweichtaktik das gewohnte Bild. Keine Sorge, die Vierer-Crew war weder einer religiösen Sekte beigetreten, noch hatte sie sich eine abschreckende Krankheit eingefangen. Nein, das Quartett war bei den letzten Vorbereitungen für seinen Fototermin bei den Bavaria Filmstudios in München — denn die Endzeit nahte. In einem Outfit, das selbst Mel Gibson alias Mad Max in Furcht und Schrecken versetzt hätte, bestieg die Power-Gang ihr Endzeitmobil und donnerte 'gen Filmstudio. Das imposante Ergebnis dieses Ausflugs in die Filmwelt könnt Ihr ab Seite 128 begutachten.

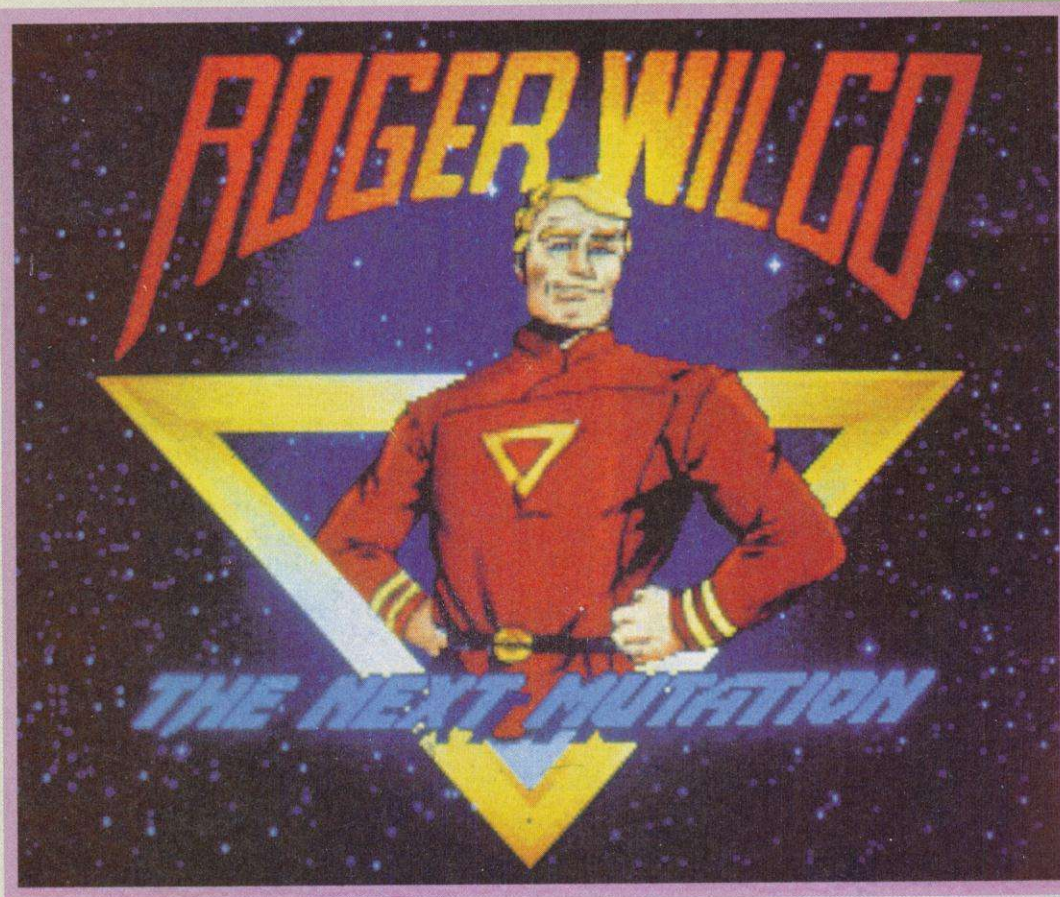
Abgesehen von diesem Vorfall ging es in den Redaktionsräumen hektisch wie üblich zu. Während Martin für ein paar Tage zum ZDF nach Berlin düste, um dort in der Fernsehshow "Der große Preis" als Experte zum Thema "Computerspiele für den PC" aufzutreten, wurde vom restlichen Spielteam der Erfolg der ersten monatlichen *VIDEO-GAMES*-Ausgabe gefeiert. Wenn man die Verkaufszahlen der Junihefte beider Zeitschriften addiert, dann kratzen wir gewaltig an der 250000-Exemplare-Marke. Dafür ein herzliches Dankeschön an Euch — auch im Namen der *VIDEO GAMES*-Redaktion.

Einen erfreulichen Monat
ohne Endzeitstimmung
wünscht Euer

Power-Play-Team

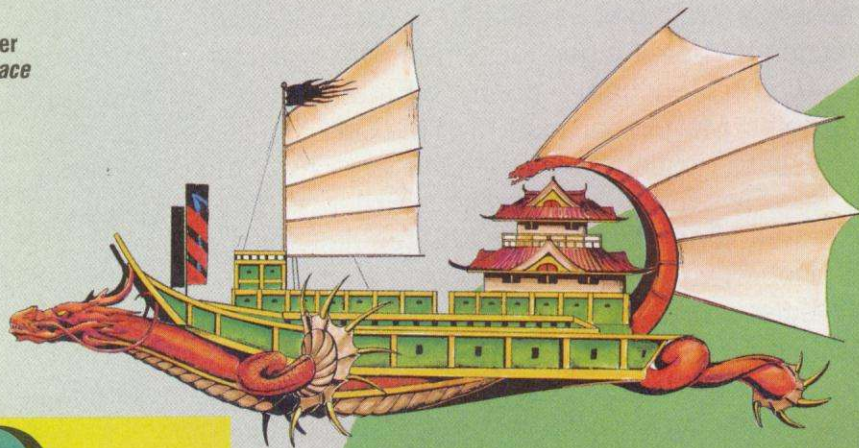
Richie, Michael, Volker
und Knut waren zwecks Außen-
aufnahmen in den Bavaria
Filmstudios zu Besuch





8

Witzig: Roger Wilco in Space Quest V



38

Schnittig: Die Raumschiffe aus Spelljammer



◆ 9 ◆

Aktuell

Editorial	3
■ Space Quest 5	8
Lotus 3	10
Galacticon	12
Dark Sun	14
Bonk's Adventure	16
Ween	18
Superfrog	20
■ Bard's Tale 4	22
Incredible Machine	26
Star Control 2	28
Schnipsel aus der Softwareszene	30

Unter der Lupe

■ Endzeit	128
-----------	-----

Rubriken

Hitparaden	33
ZDF-Corner	57
Leserbriefe	58
Statistik	104
Germany Corner	124
Nippon Corner	150
Pixelpracht	156
Musik, Bücher, Filme	152
Vorschau auf die kommende Ausgabe	158
Impressum	64
Inserentenverzeichnis	64

Computerspieletests

Airbucks	117
Capstone Chess	118
Dylan Dog	120
Football Champ	119
Graham Taylor	54
Grand Prix Unlimited	55
Great Napol. Batt	120
Gypsy	113
Ishar	37
Itl. Sports Challenge	50
Laura Bow 2	44
Leather Goddesses 2	47
Lord of the Rings 2	37
Millemiglia	119
Push Over	48
Quest for Glory 1 — VGA	46
Spellcraft	40
Spelljammer	38
Striker	52
Theatre of War	114
TV Sports Baseball	118
Warriors of Relyne	116
Kurztests Computerspiele	
Conquestador, Crime City	121
Cruise for a Corpse, Sim Ant	121
Space M.A.X., Tennis Cup 2	122
The Addams Family, UGH!	122
Space Crusade, Ultima 6	122



44

Brenzlig: Der Krimi um den *Dagger of Amon Ra*

20

Schlüpfzig: Der Froschkönig aus *Superfrog*

Videospietests

Camel Try	140
Chuck Rock	145
Corporation	145
Prince of Persia	136
Splatter House 2	144
Street Fighter 2	138
Super Monaco GP 2	143
Super Dunkshot	142
Taz-Mania	142
Handheld Corner	
Einleitung	146
Hudson Hawk	147
Il Boxle	147
Nail'n Scale	147
Track Meet	147
Turn'n'Burn	147
George F. Boxing	148
Marble Madness	148
Beast	148
Steel Talons	148

Powertips

Clue Book: Gateway to the Savage Frontier, Teil 6	94
Players Guide	106

Titelthemen

9/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWERPLAY
 Die Nr. 1
 DM 6,50

8 Dags & Galaxy
SPACE QUEST 5
 Turbulente Fortsetzung der Kosmoskomödie

28 Stimmungsmacher
HIGH-END-SPIELE
 • Street Fighter 2
 • Dark Sun
 • Push Over
 • Spellcraft

128 Strahlende Zukunft!
ENDZEIT
 Atomare Spielideen im Kreuzfeuer

22 Das Mega-Projekt
BARDS TALE 4
 Die Rollenspiellegende im neuen Look

◆ 92 ◆



106

Fertig: *Indiana Jones* Playersguide

Nintendo®

I WANT IT ALL!



Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospiele!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität.
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.

Super Sound

In jeder Hinsicht tonangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



Die Super Nintendo

SUPER N

ENTERTAIN M



BRANDNEU!

Super Farben

Mach Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen hast.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön blaß aus.



6 Bit Power.

NTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30-40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wahnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

Super Pack

Super Nintendo® – alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereo-sound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.

Super Gewinne

Mach mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du kannst was erleben!

1. Preis: Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

2. bis 10. Preis: Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf C.-R.M.

Das Spiel ist beim Super Nintendo® gleich dabei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31.12.1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name Vorname

Straße

PLZ/Ort

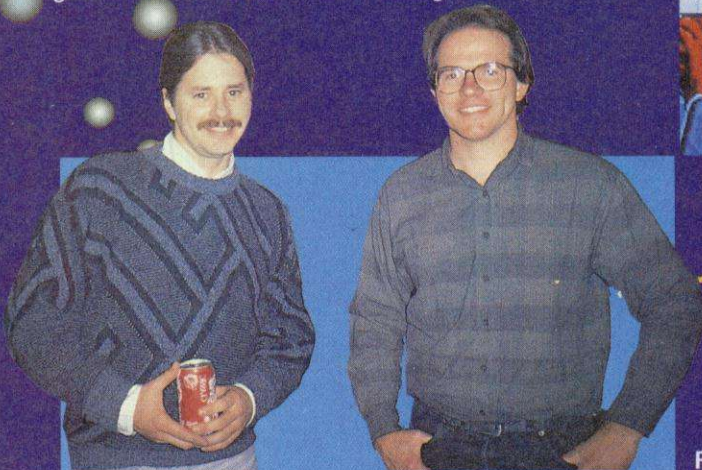
Mitmachen können alle – mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AMORE IM ALL

Das Weltall bebt, die Milchstraße wackelt: Roger Wilco, der Schrecken aller Fettflecken, ist unterwegs und läßt seinen Astro-Besen durch *Space Quest 5 — The Next Mutation* flitzen.

Ein Name wie Donnerhall: "Roger Wilco is back!" Der am höchsten ausgezeichnete Raumpfleger in der Geschichte der Putzkultur hat ein Einsehen mit seinen unzähligen Fans und startet wieder durch. Damit nicht genug, hat man bei Sierra extra für Roger ein passendes Sozialprogramm zusammengestellt. Unsere männ-

liche Putzfrau wechselt den Job und nimmt an einer Umschulungsmaßnahme teil. Wilco besucht die "Starcon Space Academy" und läßt sich dort in einem Crash-Kurs zum Raumkapitän ausbilden. Nach vielen Schummeleien und regelwidrigem Abschreiben geschieht das Unglaubliche — er schafft die Prüfung.



Bye, Bye Marc

Weltall erbebe: Die "Two Guys from Andromeda" sind nicht mehr! Das uns allen ans Herz gewachsene Programmiererteam Scott Murphy und Marc Crowe hat sich nach bald zehn Jahren der gemeinsamen Arbeit getrennt. Zeichenkünstler Marc

wechselte kurzerhand zur Sierratochter Dynamix über und fummelte dort den wohl vorerst letzten *Space Quest*-Teil zusammen. Scott Murphy will auch weiterhin für Aufregung im All sorgen und rekrutiert deshalb gerade ein neues Team.



Rogers geheimer Unterschlupf erinnert etwas an Darth Vaders Domizil

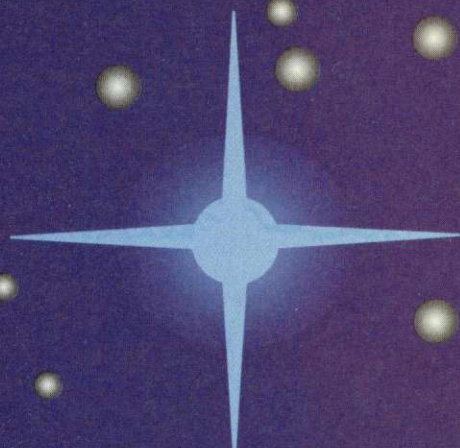


Roger schummelt sich zum Kapitän

ROGER WILCO



THE NEXT MUTATION



Love me, Baby

Endlich ist es soweit, Roger bekommt eine Freundin. Erinert Ihr Euch noch an die Hologrammdame aus dem vierten Teil, die unser Raumheld heiraten sollte? Nun, aus der Verbindung wurde bekanntlich nichts. Im neuen Teil sollte, das nötige Adventure-Geschick von Euch vorausgesetzt, einer Vereinigung der beiden nichts mehr im Wege stehen. Roger kann sich überdies vor der holden Weiblichkeit kaum retten. Nicht nur Damen aus Fleisch und Blut sind hinter ihm her, sondern auch eine verchromte Terminatorin heftet sich auf seine Spur. Leider hat dieser schimmernde Traum aus Schaltkreisen, Sinuskurven und Nickel-Cadmium-Batterien nichts anderes im Sinn, als Roger in Einzelteilen durchs All zu blasen.

Navigation

Zur Grundausrüstung des erfolgreichen Raumpiloten gehört wie immer eine Space-Maus. Wie schon in den anderen Sierra-Produkten der letzten Zeit setzt man auf die bewährte Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, mit der Roger zu neuen Taten animiert werden kann. Wer selbst dazu zu faul ist, kann mit der rechten Maustaste alle Befehle auch direkt aufrufen. Der Cursor verändert sich dann in das entsprechende Befehls-Symbol. Wie üblich, laufen alle Gespräche automatisch ab. Komplet neu ist der Einsatz von Crew-Mitgliedern. Um einige Rätsel zu lösen, müssen wir nicht nur Roger durchs All lotsen, sondern dürfen auch seiner losen Bande den einen oder anderen Befehl geben. Bevor wir mit der ungewohnten Teamarbeit beginnen können, heißt es noch etwas Däumchen drehen. Die neue Sierra-Rakete wird wohl erst im goldenen Oktober starten. Amiga-Raumflitzer heben wie üblich etwas später ab. vw

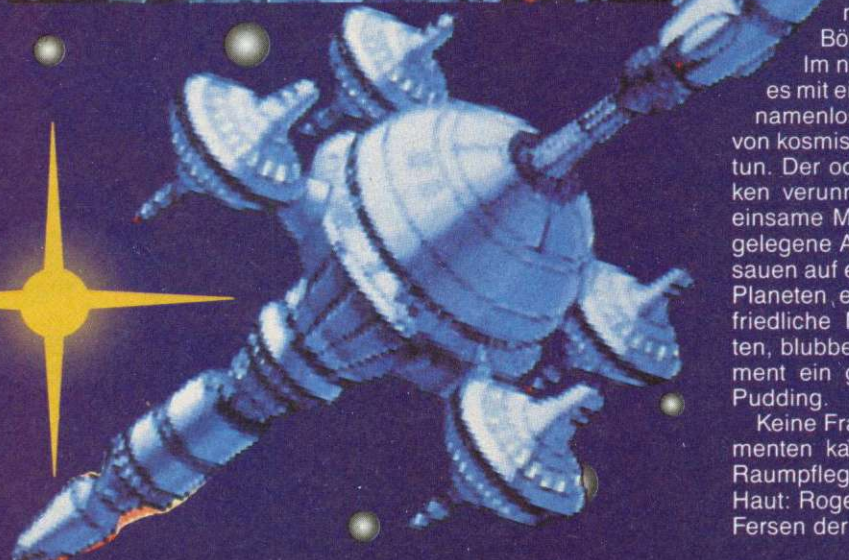
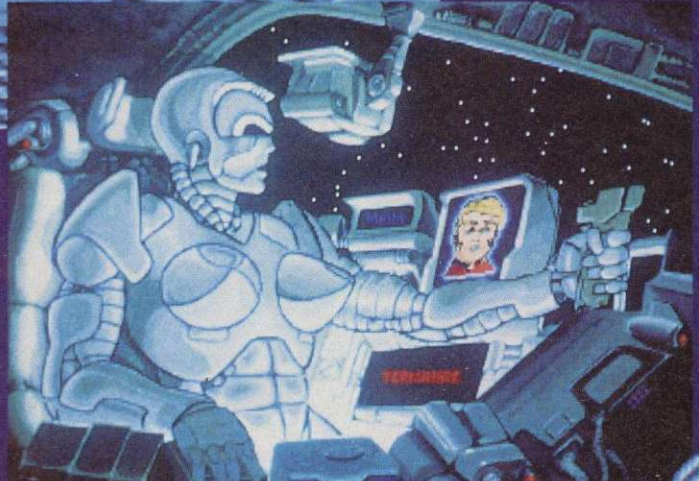
Seemannsgarn

Keine Angst, Adventure-Freunde, die nächste Katastrophe kommt bestimmt: Daß Roger auf große Fahrt geht, spricht sich in Lichtgeschwindigkeit im All herum. Jeder Raumkapitän, der Ärger mit seiner Mannschaft hat, schickt seine ungeliebten Knaben und Gallertklumpen auf Rogers Bötchen. Dort sammelt sich bald der Abschaum des Universums und ist zu jeder Schandtat bereit. Zunächst einmal müssen wir also diesen Sauhaufen in Schach halten und zu einer halbwegs brauchbaren Mannschaft ausbilden. Anders als in den verflossenen Ausgaben der *Space-Quest*-Saga steuern wir nicht Roger alleine durch die Milchstraße, sondern benutzen auch seine Chaostruppe, um einige Rätsel im Spiel zu lösen.

Selbstverständlich kommt auch der fünfte Teil des Raumadventures nicht ohne den genretypischen Zukunftsmotz aus: Erzfeind Vorhaul hat zwar ordentlich die Hücke vollbekommen, aber man weiß ja nie genau, wie viele Reinkarnationen so einem Bösewicht erlaubt sind. Im neuen Teil haben wir es mit einem, anfangs noch namenlosen Umweltferkel von kosmischen Ausmaßen zu tun. Der oder die Schmutzfinken verunreinigen nicht etwa einsame Mondkrater oder abgelegene Asteroiden, sondern sauen auf einen Schlag ganze Planeten ein. Wo eben noch friedliche Mondkälber weideten, blubbert im nächsten Moment ein giftgrüner ätzender Pudding.

Keine Frage, in solchen Momenten kann ein ehemaliger Raumpfleger nicht aus seiner Haut: Roger heftet sich an die Fersen der Ferkel.

Mit diesem Mädel ist nicht gut Kirschen essen



Was ist rot, schnell und der Liebling aller geschwindigkeitssüchtigen Amiga- und ST-Besitzer? Womit rettete schon James Bond sein Leben und Julia "Pretty Woman" Roberts ihr nächtliches Einkommen? Wer beschert jedem Automobilfan schlaflose Nächte oder wunderschöne Träume? Der *Lotus Esprit Turbo*.

In Millionärsgaragen schon seit langem zu Hause, fuhr sich die Edelkarosse mit zwei *Lotus-Turbo-Challenge*-Spielen in die Herzen der Computerspieler. Der im Oktober dieses Jahres erscheinende dritte Teil soll zum einen die Qualitäten beider Vorgänger miteinander verbinden und zum anderen das Genre mit innovativen Neuerungen revolutionieren. Star von *Lotus — The Final Challenge* ist der *Lotus M 200*. Die bisher nur als Prototyp existierende Schönheit zählt schon heute zu den begehrtesten Automobilen dieses Jahrzehnts.

Das Spiel sieht auf den ersten Blick *Lotus 2* zum Verwechseln ähnlich, wartet aber

TRIO MIT 4 REIFEN

Kochende Kühler, abgefahrene Reifen, erhitzte Gemüter: Gremlins Flitzer ist wieder unterwegs. Mit *Lotus — The Final Challenge* will man der Konkurrenz endgültig davoneilen.

mit interessanten Neuerungen auf. So darf zwischen Zeitlimitrennen (*Lotus 2*) und Meisterschaft (*Lotus 1*) gewählt oder mit einem Editor die ganz eigene Strecke zusammengebastelt werden. Diese Kurse werden nicht etwa auf Diskette gespeichert, sondern sind in einem Paßwort codiert. So existiert zu jedem Self-Made-Kurs ein Paßwort und umgekehrt. Gebt Ihr zum Beispiel Euren Namen ein, erscheint Eure ganz "private" Rennstrecke. Neben dem Editor harren insgesamt 64 fertige Kurse in sechs Levels ihrer Durchfahrt. Neben den Nebel-, Schnee- und Wüstenfahrten des zweiten Teils gibt's vier neue Szenarios: Wind-, Bauarbeiten-, Matsch- und sogar Zukunfts-Levels mit futuristischen Gags sind dabei.

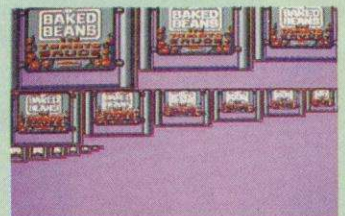
Bewährtes wurde beibehalten. So sollen der Zweispielermodus, die Link-Option und Paßwörter für hemmungslosen Raserspaß sorgen. Amiga- und ST-Besitzer müssen sich allerdings noch bis Oktober gedulden. *kn*



Das Auswahlménú bietet unzählige Einstellungsmöglichkeiten



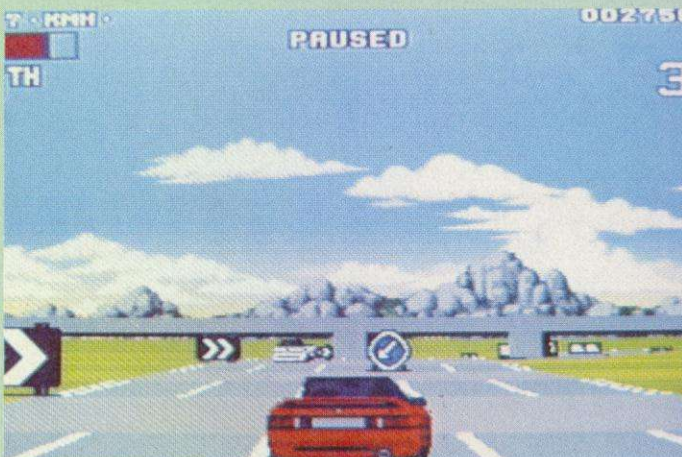
Mit dem Track-Editor lassen sich eigene Kurse zusammenbasteln



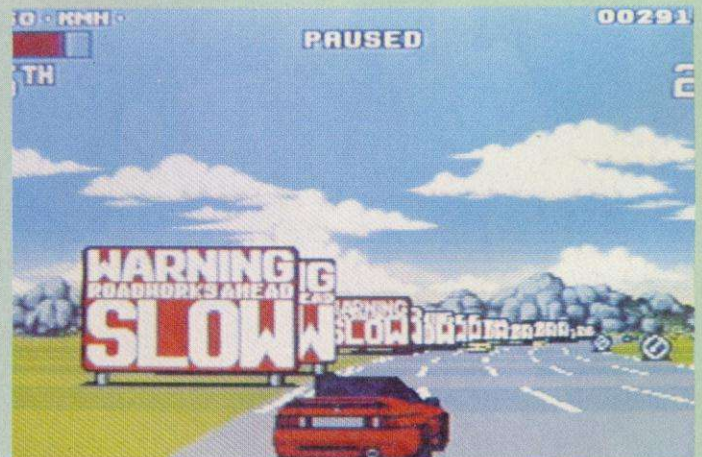
Witzig: "Magnetic-Fields-Bohnen" am Straßenrand



Aufgemotzt: der "Magnetic-Fields-CD-Player"



Grafisch erinnert *The Final Challenge* an *Lotus 2*



Obligatorisch: kein Rennspiel ohne die zünftige Autobahnbrücke



Presents



THE SPANIA GAMES '92



MESS DICH
MIT DEN
BESTEN DER WELT

DIE WAHRE OLYMPISCHE SPORT-SENSATION

MEHR ALS 30 SPORTARTEN!

Alle leichtathletischen
Disziplinen... Tolle Animation
und atemberaubende Action!



TEAM-MANAGEMENT

Es ist Deine Aufgabe,
das Team auf den olym-
pischen Wettkampf
vorzubereiten.

ZWEI KOSTENLOSE DATA-DISKS!

Viele weitere Disziplinen, wie z.B.:
SCHWIMMEN, TAUCHEN,
JUDO, RINGEN,
FECHTEN oder BOXEN!



RUHEMESHALLE

Alle Infomationen über die Ge-
schichte der Spiele und die
Leistungen der Wettkämpfer.
Vergleiche die Leistungen Deines
Teams mit denen der Großen
dieser Welt.

AB JULI ERHÄLTlich

DAS SPIEL DER SPIELE

FÜR AMIGA – PC & KOMPATIBLE – ATARI ST – CD/TV

Alleinvertrieb in Deutschland:

BOMICO SOFTWARE – Am Südpark 12 – 6092 Kelsterbach – Tel. 0 61 07/76 06-0



3-D-Spezialist Mike Singleton kann's nicht lassen: Kaum ist sein Strategieepos *Ashes of Empire* fertig, startet er ins All durch. *Galacticon* verbindet wilde Raumschlachten mit heißen Planetenjagden.

Irgendwann im 45. Jahrhundert: Der Weltraum, unendliche Trübsal. Zumindest, wenn es nach dem Imperator geht. Der hat, um die Krone der Galaxis zu erringen, kurzerhand die gesamte Herrscherfamilie ermordet. Die gesamte Familie? Mitnichten: Ein kleiner, unbezwingbarer Sproß hat überlebt und leistet tapferen Widerstand. Inmitten des chaotischen Ringens der Adelshäuser um Macht und Mitsprache begibt sich der letzte wahre Thronerbe auf den Weg.

Eine wahre Odyssee durch Dutzende Planetensysteme beginnt. Nur Ihr, der Prinz, könnt bis zum Thronstern im Herzen der Galaxis vordringen, wo tief im Reichsthron das sagenumwobene Sternenschwert ruht. Gelingt es Euch nicht, das mächtige Symbol des Rechts zu bergen, wird ein tausendjähriger Schatten über die Völker der Galaxis fallen...

Ein bißchen Star Wars, eine Prise König Arthur und eine wildromantische Geschichte — wer erwartet da kein Science-fiction-Adventure? Doch der Schein trügt: *Galacticon* wird ein reinrassiges Actionsspektakel mit, so Mike Singleton, völlig neu entwickelten 3-D-Routinen. Also eher eine Mischung aus *Wing Commander*, *Light-speed* und einem Hauch *Elite*. Vom Rand der Galaxis aus arbeitet Ihr Euch von Sonnensystem zu Sonnensystem ins Zentrum voran — zuweilen durch zeitsparende Sprung-

Gut gerüstet ist halb gewonnen: Intergalaktische Gestalten warten hinter jedem Planeten.

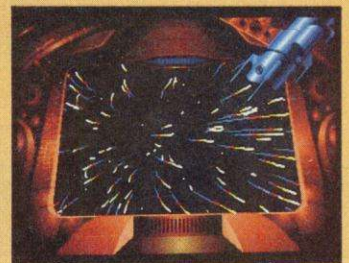
brücken, oft aber durch couragiertes Erforschen.

Jedes System birgt eigene Missionen und Gefahren — Mike verspricht eine Vielzahl computergenerierter Rassen, Charaktere und auch verblüffend neue Landschaften. Da rast man über dick umwucherte Dschungelplaneten, dockt an bizarren Raumschiffen an oder bewundert die fast schon Thunderforce-artig skurrilen Vulkanwelten. In vielen Gebie-

ten lungern Asteroiden und strahlenverseuchter Weltraummüll herum. Sind alle, meist kämpferischen Aufgaben an einem solchen Knotenpunkt gelöst, müßt Ihr den nächsten Zielort wählen. Daß der nicht unbedingt geradewegs zum galaktischen Zentrum weist, versteht sich von selbst. 100 Sonnensysteme warten auf Euren Besuch. Wo es langgeht, zeigt am Ende jedes Abschnitts die Sternenkarte. Auf

ihr sind der ferne Thronstern, Euer gegenwärtiges System sowie die von dort zugänglichen und von Euch schon besuchten Systeme markiert. So erhaltet Ihr nach und nach eine klare Übersicht der Verbindun-

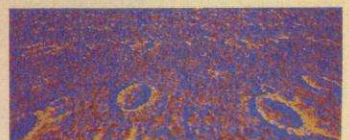
Hamlet im Weltall



Sternendrive rein und durch: Im Weltall ist die Hölle los.

gen und kürzesten Wege zum Sternenschwert. Je nach Vorliebe können gewiefte Raumkämpfer ihre Lieblingsroute ins galaktische Zentrum wählen.

Tollkühne Flugmanöver werden oft mit wertvollen Funden belohnt. So manches Stück Weltraumschrott kann sich als nützliches Tauschobjekt ent-



Über die Oberfläche fremder Planeten: Krater und Wiesen in feinsten 3-D-Grafik.

puppen, denn manche Fremdrassen sind durchaus freundlich und keinem Schwätzchen abgeneigt. Versagt Eure Diplomatie, läßt sich die aktuelle Mission wiederholen.

Das Geschehen wird auf dem PC in 256-Farben-Pracht erstrahlen und sich mit Maus oder Joystick steuern lassen. Eine Amiga-Version ist schon am Horizont sichtbar, während die ST-Umsetzung noch in den Sternen steht. PCler dürfen dagegen wohl noch vor Weihnachten in die Pilotenkanzel steigen.

Eva Hoogh

Komplexeste Simulationen
für Kenner und Könner!

Martin Economic

MES

Simulations

Regent

Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen
Deutschland

Exklusiv für Amiga

Commodore Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Commodore Business Machines, Inc.

Multiple Spielsituationen
Realistischer Sound
Programm und Handbuch
in deutsch!

Erleben Sie die Welt
des Mittelalters und
behaupten Sie sich
in einer bekannten
und doch fremden
Welt.

...auch erhältlich im guten Fachhandel!

- Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
- Mehr als 30 Menüs, z. B.: Handel, Landwirtschaft, Bergbau, Kriegswesen, Handwerk, Politik, Börse etc.

• 1-4 Spieler

• 48 unterschiedliche Handelswaren
Mehr als 100 verschiedene Ereignisse in Wort und Bild

MARTIN
GesmbH. & Co.KG Abt. Game-Software

Klostertaler Straße 25, A-6751 Braz, Tel. 05552/81 21-0
Fax 05552/81 21 24

Schicken Sie mir (gegen Nachnahme + NN-Spesen):

-Stück Regent Luxus-Ausgabe in der Holzschachtel und leinengebundenem Exklusiv-Handbuch zum Preis vom DM 169,-
-Stück Regent Normal-Ausgabe zum Preis vom DM 99,-

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Distributoren gesucht -
Händleranfragen
erwünscht.
Tel. 0043/5552/81 21-0

DARK SUN



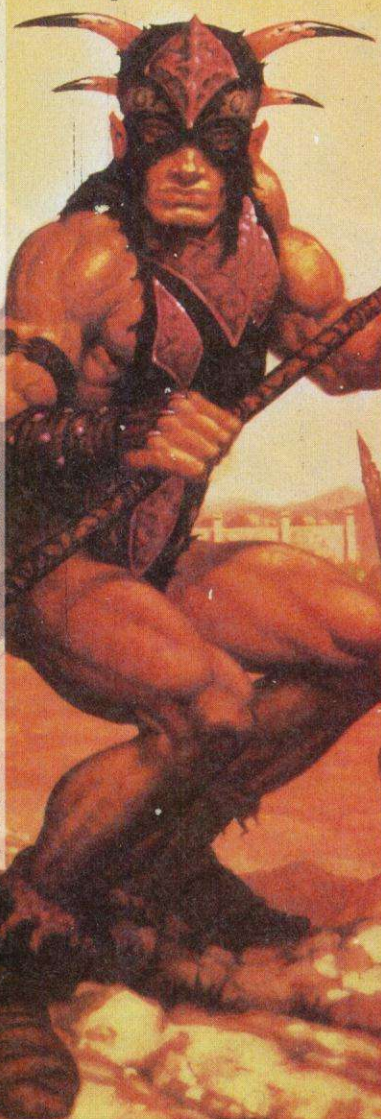
Statt eines taktischen Kampfsystems werden in *Dark Sun* die Monster in Echtzeit vertrimmt (MS-DOS/VGA)

Mit Temperaturen, die zur Sommerszeit über 32 Grad Celsius klettern, ist der amerikanische Bundesstaat Kalifornien nicht gerade das, was man als seinen bevorzugten Arbeitsplatz bezeichnen könnte. Statt im stickigen Büro zu sitzen, würden wir bei solchen Hitzegraden lieber am Strand liegen oder durchs kühle Naß planschen. Amerikanische Angestellte sehen das eher lockerer: Trotz tropischer Hitze und strahlendem Sonnenschein geht beispielsweise in den Büros der Software-schmiede SSI alles seinen gewohnten Gang. Unterbrochen von einem Freiluft-Basketball-match der kompletten Belegschaft oder einer kurzen Taktikrunde am Spieltisch im Büro des Chefs, werkeln mehrere Programmiererteams an einem halben Dutzend neuer Computerspiele, die allesamt noch in diesem Jahr erscheinen sollen.

Eine der größten Überraschungen, die SSI zu bieten hat: einige frische AD&D-Szenarien, nebst komplett neuen und völlig verschiedenen Spielsystemen. Die Zeiten der Spiele im *Pools of Radiance*-, oder *Death Knights of Krynn*-Look sind damit endgültig vorbei. Zur Zeit sind drei neue AD&D-Rollenspieltitel, oder besser Serien, in Vorbereitung, sowie einige Eigenentwicklungen, die mit "AD&D" rein gar nichts zu tun haben.

Die drei modernen AD&D-Spielreihen dürften den eingeweihten Freaks das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Geben sich doch solch hochrangige Namen wie *Dark Sun*, *Spelljammer* und *Ravenloft* im SSI-Spieleangebot ein Stelldichein. Für Nichtkenner: *Ravenloft* ist ein spezielles Horrorszenario, in dem Werwölfe, Geister, Zombies, Dämo-

Der Softwaregigant SSI ändert das bisherige Design für die AD&D-Reihe und bringt mit *Dark Sun* eine der erfolgreichsten Brettspielwelten auf den Computermonitor.



Charakterbasteln einmal anders: *Dark Sun* bietet ungewöhnliche Rassen und Klassen (MS-DOS/VGA)

nen und Vampire eine extrem große Rolle spielen. *Spelljammer* verlegt das spielerische Geschehen in das ferne Weltall und *Dark Sun* verquickt Fantasy-Elemente mit einer gehörigen Portion *Mad-Max*-Feeling. *Dark Sun: Shattered Lands* ist auch der erste Titel, mit dem SSI eines der neuen Spielsysteme vorstellt.

Das *Dark-Sun*-Universum ist einer der jüngsten AD&D-Schöpfung. Brettspielriese TSR startete erst 1991 mit der *Dark-Sun*-Table-Board-Serie. Statt in einer "üblichen" Fantasy-Umgebung spielen die *Dark Sun*-Programme auf unfreundlichen und lebensfeindlichen Wüstenwelten, die von besonders fiesem, Jahrtausende alten Zauberern regiert werden. Verstreut über die Wüstenlandschaft befinden sich Städte, die unter der Knute der Zauberer stehen. Größter Anziehungspunkt solcher Ansiedlungen ist eine Kampfarena, in der Sklaven zum Vergnügen der Einwohner um ihr Überleben kämpfen.

In der Computerfassung *Dark Sun: Shattered Lands* übernehmt Ihr die Rolle eines solchen Kampfsklaven. Eure Aufgabe ist relativ simpel: Flieht aus einer Stadt auf dem Wüstenplaneten Athas, sucht gleichgesinnte Kampfgefährten und organisiert im Stil des Historienchinks "Spartakus" einen Aufstand gegen den lokalen Diktator. Selbstredend bietet die *Dark-Sun*-Welt einiges an neuem Rollenspielstoff. Angefangen bei neuen Charakterklassen und Rassen, bevölkern ganze Heerscharen frischer Monster das Wüstenterrain, die Ihr mit neuen Waffen und rund 200 Zauberformeln außer Gefecht setzen dürft.

SSI hat, extra für den Start der *Dark-Sun*-Spiele, das altbewährte AD&D-Computerspiel-system komplett über Bord geworfen. Statt des gewohnten 3-D-Fensters in Dörfern oder Dungeons, gibt's bei *Dark Sun* nur eine Perspektive: von schräg oben. Ob Ihr über die Landschaft wuselt, Euch

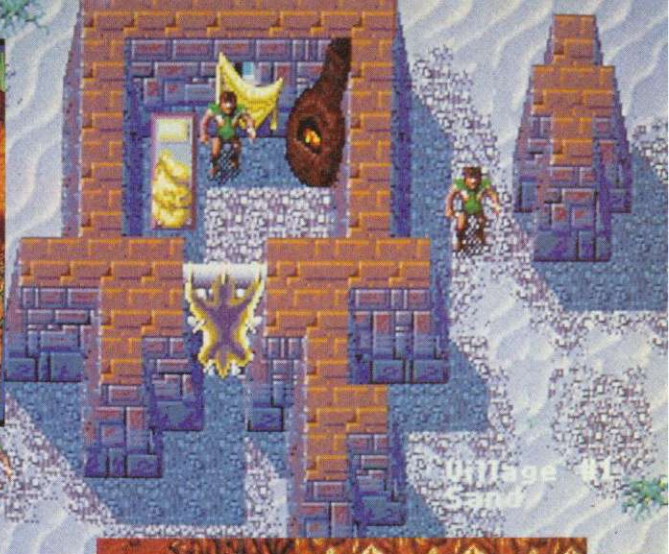
Was heißt hier M?

Im Kielwasser von *Dark Sun: Shattered Lands* dümpelt ein weiteres neues Rollenspiel aus dem Hause SSI seiner Fertigstellung entgegen. Schon der Name der Eigenentwicklung (das Spiel hat nichts mit AD&D zu tun) erhascht Interesse: *M* sorgt nicht nur für großes Rätselraten ("Was zur Hölle heißt das?"), sondern ist auch Ansatzpunkt für zahlreiche interne Witze bei SSI — "Wir haben das Programm *M* getauft, damit wir es später einfacher mit den Fortsetzungen haben", berichtete schmunzelnd Ann McGowan, Pressesprecherin von SSI. "Die nennen wir dann *N*, *O*, *P*, *Q* und so weiter..."

M kann zwar gewisse grafische Ähnlichkeiten zu *Dark Sun* nicht leugnen, aber damit erschöpfen sich schon fast die Gemeinsamkeiten. *M* wird ein reinrassiges Science-Fiction-Rollenspiel werden, versicherte uns Rhonda Gilbert, die charmante *M*-Designerin. Ihr steuert ein Team aus vier Charakteren und einen Roboter auf dem fernen Planeten "Monsoon" (vielleicht daher das *M*?), um ein paar gefangene Diplomaten zu befreien. Die größte Besonderheit von *M* sind sicherlich einige Monster, die sorgsam mit einem 3-D-Konstruktionsprogramm entworfen wurden. Erscheinen wird *M* wahrscheinlich Ende des Monats für PCs, Anfang des nächsten Jahres auch für Amigas.



Vogelperspektive pur: Ob auf dem freien Land (rechts) oder im Dungeon (links), alles wird von oben gezeigt (MS-DOS/VGA).



Nicht gerade ein Urlaubsort: der *Dark-Sun*-Planet Athas



durchs Dungeon schleicht oder Monster versammelt — alles wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Die einzige Konzession an eine Änderung der Perspektive sind zahlreiche Filmsequenzen, die eingeblendet werden, wenn etwas Entscheidendes im Spiel passiert. Die Grafik unterstützt übrigens nur die VGA-Grafikkarte und nutzt 256 Farben aus. EGA-Grafik wird erst gar nicht berücksichtigt.

Dem geänderten Look angepasst wurde selbstverständlich das Kampfsystem und die Benutzerführung der *Dark-Sun*-Spiele. Alle Aktionen lassen sich per simplem Mausklick erledigen. Unterhaltungen mit freundlichen Landesbewohnern, das Einsammeln von Gegenständen, oder das Erschaffen einer vierköpfigen Crew — die Maus dient als universelles Hilfsmittel. Das taktikorientierte Kampfsystem der alten AD&D-Spiele (z.B. *Dark Queen of Krynn*) ist einem Echtzeitgemetzler gewichen. Während Ihr in den Taschen nach einer passenden Waffe kramt, hauen die Gegner munter auf Eure Party ein.

Erscheinen soll *Dark Sun* nur für 16-Bit-Computer und Konsolen. Eine speziell aufgepeppte CD-ROM-Version ist derzeit in Arbeit. Die deutsche Firma Softgold übernimmt wieder die Übersetzung der Handbücher sowie der Bildschirmtexte. mh



Auf der neuen *Dark-Sun*-Welt tummeln sich frische Monsterhorden. Hier ein kleines Bestiarium (MS-DOS/VGA).

Ist derzeit voll in *M* (oben) vertieft, die Spieledesignerin Rhonda Gilbert bei der Arbeit



Jede Konsole hat ihr persönliches Aushänge-Sprite. Klempner Mario hüpfert auf Nintendos Maschinen. Turboigel Sonic ist auf Segas Mega Drive und Game Gear zu Hause. Auch die hierzulande weniger verbreitete PC Engine hat ein springendes Maskottchen: Bonk. Die Rechte der Nr. 2 auf der Weltrangliste (nach Mario) liegen bei Hudson Soft, die bereits zwei Jump'n'Run-Knaller zusammenbastelten und derzeit an einem dritten Teil arbeiten. Die deutsche Programmiertruppe Factor 5, bekannt durch Turrican, wurde nun beauftragt, eine Amiga-Umsetzung des ersten Bonk-Abenteuers zu stricken. Vor zwei Ausgaben haben wir Euch deswegen darum gebeten, Namensvorschläge für den neuen Amiga-Helden einzuschicken. Die Entscheidung ist gefallen: Bonk wird für den Amiga auf den Namen *B.C. Kid* getauft.

B.C. Kid ist nicht irgendein anderes Jump'n'Run auf dem Amiga. Die Tatsache, daß es eine möglichst nahe Umsetzung zur PC-Enginge-Version werden soll, verspricht eine bisher neue Spieledimension auf dem Amiga. Dieses Mal gibt es keine bombastischen, aufwendigen 10-Disketten-Intros und kein Streben, unendlich viele Sprites auf den Bildschirm zu klecksen. Spielbarkeit ist jetzt gefragt. Die Steuerung wird in-



B.C. Kid hat kräftiges Zahnfleisch. Er beißt sich hoch.



Auf Palmen reitet der *B.C. Kid* — und findet Bonusitems

Bonk hat einen neuen Namen: *B.C. Kid* wird zu Weihnachten sein Unwesen auf dem Commodore Amiga treiben.



Der Wasserlevel ist in drei Spielebenen unterteilt



B.C. Kid "beißt" sich durch Wasser



Manche Gegner tragen nützliche Fleischkeulen mit sich herum

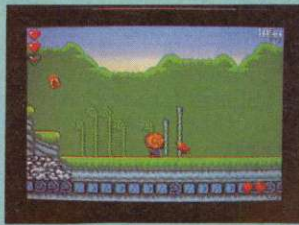
tuitiv; jeder, der sich an *B.C. Kid* setzt, soll es innerhalb kürzester Zeit — spontan — spielen können. Das unterscheidet Konsolen-Jump'n'Runs von Computerspielen, bei denen man für gewöhnlich eine Anlei-



Das ist Endgegner Nr. 1 auf der Engine...



...ung benötigt, um herauszufinden, wie was funktioniert. Und dann gibt's bei Konsolenspielen selbst für geübte Spieler mehr Details und Verstecktes zu entdecken. Und zwar auf spielerisch einfachere Art und Weise als bei herkömmlichen Disketten-Hüpfspielen. In Factor 5's Wortschatz ist "Unfair" ein Fremdwort. "In dem Moment, in dem man einen Trainer für ein Spiel braucht, ist es eine Armutserklärung" meint Julian Eggebrecht, der Projektleiter. Er spielt damit auf das Hauptaugenmerk an, auf das bei *B.C. Kid* gesetzt wird. Einige Spielszenen werden so lange ausgetestet und verbessert, bis sie perfekt sind. Irgendwelche grafischen Vertuscher sind nicht drin.



Die Factor-5-Zwillinge Niels und Sven Meier; darunter: Wenn B.C. Kid Fleisch findet, wird er zum Berserker.



Drei der fünf B.C.-Kid-Welten sind schon fertig. Factor 5's Countdown läuft.



Soviel Konsole wie möglich: Seit Turricon 1+2 ist Diskettenwechsel out!



... und das ist Factor 5's Amiga-Version: Pixelperfekt.

Natürlich bietet Factor 5 auch einige technische Leckerbissen. Absolute Neuheit: das erste 60-Hz-Spiel. Bereits bei *Turricon* versuchte das Programmier-Quintett Scrolling und Animationen möglichst flüssig zu realisieren. Mit *B.C. Kid* ist dann die Superlative erreicht. Natürlich wird auch mehr RAM-Speicher erkannt und genutzt (weniger Ladezeiten) und die High-Scores lassen sich abspeichern. Um sich besonders nah an das PC-Engine-Vorbild zu halten, werden zwei Feuerknöpfe unterstützt. Ihr könnt beispielsweise ein Mega-Drive-Joypad an den Amiga anschließen, damit das Konsolen-Feeling herüberkommt.

B.C. Kid ist ein Versuch, zu sehen, ob es sich noch lohnt, gute Spiele auf dem Amiga zu entwickeln. Statistiken lassen vermuten, daß sich Amiga-Spieler heutzutage an Intros und Aufmachung orientieren und weniger an der Spielbarkeit. Ob sich das bewahrheitet, werden die *B.C. Kid*-Verkaufszahlen ab Weihnachten 1992 zeigen. *ri*



WAR ON THE ROCKS

Pünktlich zum Beginn der langen Abende serviert Coktel ein opulentes Fantasy-Drama. *Ween* entführt Euch in ein magisches Mittelalter voller Feinde und Verliese.

Krieg und Frieden hat Okhram, der greise Zauberer, schon vor langer Zeit erlebt. Als mächtiger Beschützer des Blauen Felsenreiches verbannte er einst den üblen Kraal, Inkarnation des Bösen. Doch der fehlgeleitete Magier lebte noch. Nach unzähligen Jahren entsann er sich des friedlichen Reiches, sammelte seine Kräfte und machte sich erneut an die Eroberung.

Während Kraals Schatten drohend am Horizont aufsteigt, sinnt Okhram erneut auf Abhilfe. Zu schwach, um selbst noch ins Feld zu ziehen, legt er die schwere Last in die Hände seines Enkels. Kann der kleine *Ween* die Prophezeiung seines Volkes erfüllen?

Die Aufgabe scheint schier unmöglich: In einem unterirdischen Tempel muß *Ween* drei magische Sandkörner finden. Hat er sie, nach ebensoviele Spielertappen, aufgelesen, muß er sie in eine mystische Sanduhr schütten. Nur so wird er stark genug, um Kraal endgültig zu vernichten. Ein rechter Held läßt sich auch gerne einmal unter die Arme greifen, und so ist auch im düstersten Dungeon Hilfe nicht weit.

Da ist sein Begleiter, der kleine, gefräßige Vampir, dessen Zauberkräfte unersetzlich sind. Oder die hilfreichen Trage-, manchmal auch Plagegeister, die — theoretisch — Weens Inventar erleichtern. Oft laufen sie aber ihren eigenen Wegen nach. Schließlich taucht ab und zu ein fremdarti-



So schöne Adventure-Landschaften lassen wir uns gefallen (MS-DOS/VGA)



Monsterführer: Erschreckend, was uns in *Ween* alles über den Weg laufen kann.



ges Tierchen auf, das weissagt und wertvolle Tips gibt. Kann das Zufall sein? Wer ist dieses Tier und was hat Kraal mit den gemeinen Fallen zu tun? Ob das mausgesteuerte Vergnügen so umfangreich wird wie versprochen, können wir Euch voraussichtlich im Oktober sagen.

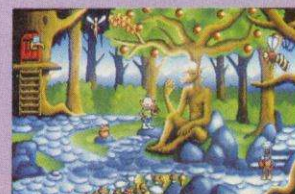
Coktel Visions neues Grafik-adventure eröffnet Euch ein prachtvoll bebildertes Fantasyreich. Ganz im Stil der neuen Linie präsentieren die Pariser feinste VGA-Grafik: Was da an plötzlich angreifenden Monstern, jäh aufsteigenden Mauern und überhöhten Perspektiven auftaucht, kann sich sehen lassen. Teils gezeichnet, teils digitalisiert, soll *Ween* randvoll mit flüssigen Animationen werden. Daß bei der Datenfülle eine Festplatte Voraussetzung ist, versteht sich von selbst. Dafür werden sowohl PC-, als auch Amiga- und ST-Besitzer sich noch im Herbst in die Katakomben stürzen können. Die, leider nur in 16 Farben gehaltene, CD-ROM-Fassung soll zum Ende des Jahres, die CD-I-Version erst Anfang 1993 erscheinen.

Eva Hoogh

Liebenswerte Poltergeister

Noch bunter, noch frecher, noch verrückter — die kleinen Goblins sind wieder da! Den Überraschungserfolg des ersten Action-Adventures will Teamchefin Muriel Tramis mit dem Nachfolger noch übertrumpfen. Statt eines Trios ziehen diesmal zwei der putzigen Gnome in die Welt. In einem weit entfernten Land hält ein Dämonenkönig den rechtmäßigen Thronerben gefangen. Pa-

pa hat eine saftige Belohnung ausgesetzt, die unsere zwei Helden sich wohl oder übel gemeinsam verdienen müssen: Fingus, der ruhige Denker und Winkle, der voller Schabernack durchs Leben tobt. Coktel verspricht jede Menge Situationskomik, schräge Musik und die einfache Maussteuerung des ersten Teils. Die Amiga-, ST- und PC-Versionen sollen schon Eure Herbstabende verkürzen, während CD-ROM- und CD-I-Besitzer noch bis zum Jahreswechsel warten müssen.





Die Phone Card Edition von Marlboro Lights.



Gewinn beim Marlboro Lights Phonegame:

Vier Telefonkarten im Set.

1000 x zu gewinnen. Specially designed
by Marlboro Lights. Limitierte Auflage.

Call, play and win:
0 40/8 90 90 55

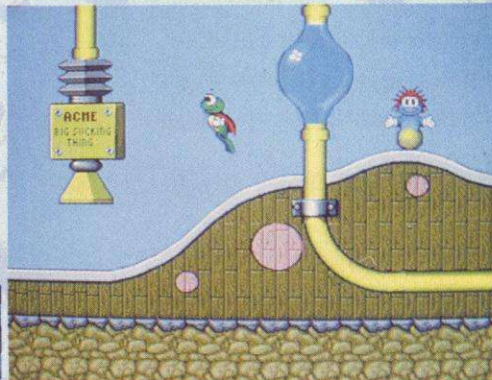
(Mindestalter 18 Jahre)

FROSCHKÖNIG



Der Software-Newcomer Team 17 läßt nicht locker. Nach zwei Action-Einstandsprodukten folgt mit *Superfrog* das erste Jump'n'Run-Experiment.

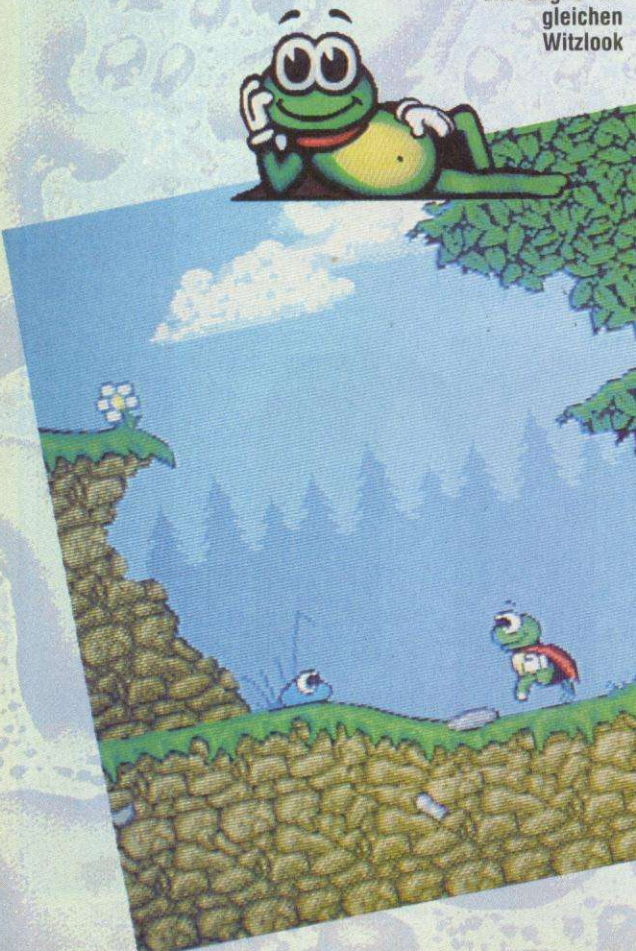
Abgefahrene Rohrsysteme warten auf *Superfrog*



Lachhaft: Sogar die Wände haben Gesichter.



Kulleraugen: alle Gegner im gleichen Witzlook



Selbst dieser Baum verfolgt seine ganz individuellen Interessen



Comics — wer mag sie nicht: Kunterbunte Fantasiefiguren bestehen heutzutage multimediale Abenteuer. Ob in Büchern, Heften, Filmen oder Computer- und Videospiele; ob Sonic, Mario, Donald oder Garfield: Man findet sie in jedem Bücher-schrank, an jeder Straßenecke.

Die englischen Entwickler Team 17, bisher mit den High-End-Actionreißern *Alien Breed* und *Projekt X* erfolgreich, setzen mit *Superfrog* demnächst ihren eigenen Comichelden in die Software-läden. Hauptakteur ist ein grüner Grasfrosch, der à la Froschkönig einen ausgewachsenen Prinzen in sich birgt. Der junge König wurde von der grantigen Hexe Margaret in diesen Hüpfverwandelt und zusätzlich seiner Seele beraubt, die in einem gruselig dunklen Turm gefangengehalten wird. Dank jeder Menge Vitamine und dem berühmten "New-Castle-Brown"-Bier wird aus dem Frosch ein Superfrosch. Um Margaret das Fürchten zu lehren und seine Seele zu befreien, begibt sich *Superfrog* auf eine abenteuerliche Reise durch sechs Welten mit je vier Levels inklusive versteckter Bonusräume. Unterwegs begleitet den Frosch liebliche Grafiken im Comicstil und eine Unmenge witziger, aber nicht minder gefährlicher Gegner. Amiga-Besitzer dürfen ab September die Froschschänkel wetzen und sich auf Cartoon-Abenteuer begeben.

kn



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



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

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

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

Bestellservice:

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

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



AB 01.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF - ESSEN - KASSEL

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	a.A.	a.A.	a.A.	Gobliins	72,95	-	72,95	Psyborg	64,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Grah. Tayl. Soc. Chall	72,95	-	-	Pushover	64,95	64,95	72,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95	Rampart	a.A.	-	78,95
Air Bucks	a.A.	a.A.	a.A.	Grandmaster Chess	a.A.	-	78,95	Mad TV	78,95	-	86,95
Air Support	64,95	-	-	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Dune	72,95	-	78,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95	Great Napoleon Battles	-	-	72,95	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Airline	-	-	72,95	Gunship 2000	-	-	87,95	Realms	74,95	74,95	-
Alcatraz	64,95	64,95	69,95	Hardball III	a.A.	-	87,95	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Another World	64,95	64,95	72,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Risky Woods	67,95	-	78,95
Asphydia	72,95	-	-	Heimdal dt.	74,95	84,95	89,95	Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Ashes of Empire	-	-	a.A.	Heroes 357th	-	-	87,95	Robocop 3	64,95	-	-
A-Train	-	-	a.A.	Hook	72,95	-	78,95	Rocketeer	-	-	78,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95	Humans	a.A.	a.A.	a.A.	Roger Rabbit	72,95	-	78,95
Das schwarze Auge	78,95	78,95	89,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Sanctuary	79,95	-	79,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	84,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
B.A.T. 2	-	-	a.A.	Jimmy White Snooker	69,95	69,95	a.A.	Sensible Soccer	64,95	a.A.	-
Bane of the Cosmic Ft.	89,95	-	84,95	John Madden Football	64,95	-	-	Shadowlands	72,95	72,95	78,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	John Barns Football	64,95	-	-	Shanghai 2	-	-	87,95
Bitmap Brother Coll.	64,95	64,95	-	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Shuttle deutsch	-	-	114,95
Black Crypt	64,95	-	-	Knightmare	74,95	74,95	-	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Black Sect	78,95	-	89,95	Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95	Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Boo Quest	-	-	89,95	Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95	Leather God. of Photos	-	-	114,95	Sim Earth	-	-	96,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95	Legend	72,95	72,95	-	Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Carl Lewis Chall.	a.A.	-	-	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Space Crusade	64,95	64,95	-
Castles	72,95	-	79,95	Lemmings	62,95	62,95	-	Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Standal. Vets.	62,95	62,95	74,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	L'empereur dt.	-	-	99,95	Special Forces	87,95	87,95	98,95
Celtic Legends	74,95	-	-	Les Manley lost in U.S.A.	-	-	89,95	Spellcraft	-	-	a.A.
Civilization dt.	87,95	-	104,95	Lethal Xcess	67,95	-	-	Star Trek	-	-	78,95
Championship Manager	72,95	-	-	Link Troop North	-	-	44,95	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Codeman Assassin	a.A.	-	-	Links (nur Hd)	98,95	-	88,95	Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Conquestor	78,95	-	82,95	Links II (Pro)	-	-	88,95	Steppenberger Hotel M.	59,95	-	64,95
Covert Action	87,95	87,95	94,95	Links Barton Creek	-	-	44,95	Sturmhaßer	72,95	72,95	a.A.
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Strike II	-	-	74,95
Cruise for a Corps.	72,95	72,95	78,95	Lord of Rings	87,95	-	-	Strike Commander	-	-	a.A.
Cure of the Temptress	72,95	-	72,95	Lotus Espi. Tur. Char. 2	69,95	89,95	-	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Cyber Zerk	a.A.	-	-	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Striker	72,95	-	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95	Magic Candle II	-	-	74,95	Super Tetris	81,95	-	81,95
Darklands	a.A.	-	104,95	Manchester Un. Fair	59,95	89,95	78,95	Suspicious Cargo	64,95	-	-
Dynablaster	72,95	-	-	Master Golf	78,95	79,95	-	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Darkman	72,95	72,95	-	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	88,95	The Two Towers	-	-	81,95
Darkseed	-	-	98,95	Millemgliä	-	-	a.A.	Theater of War	a.A.	-	a.A.
Das Schwarze Auge	-	-	89,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Devious Desings	64,95	64,95	-	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Titus the Fox	64,95	-	-
D'Generation	64,95	-	94,95	On the Road	69,95	69,95	-	Treasures	-	-	114,95
Dylan Dog	-	-	a.A.	Ork	67,95	-	-	Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Panzer Battles	64,95	a.A.	a.A.	Turtles II	64,95	64,95	74,95
Epic	72,95	-	78,95	Pacific Islands	72,95	72,95	78,95	TV-Sports Baseball	a.A.	-	a.A.
Eternam	-	-	89,95	Parasols Stars	64,95	64,95	-	Ultima 4 - 6	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-	Patrizier	78,95	-	89,95	Ultima 7	-	-	89,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Perfect General	a.A.	a.A.	a.A.	Battle Isle Data	42,95	-	42,95
Eye of Beholder 2	78,95	-	78,95	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Eye of the Storm	72,95	-	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	Ultima Under World	-	-	89,95
Exodus 3010	78,95	-	-	Planet's Edge	-	-	89,95	Uncharted Water dt.	-	-	114,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95	Vengeance of Excalibur	78,95	-	84,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95	Viking t. Fields o.C.	a.A.	a.A.	a.A.
F-16 Falcon 3 dt.	-	-	104,95	Pool of Darkness	72,95	-	74,95	Vroom Data	44,95	44,95	-
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Populous II	67,95	67,95	a.A.	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Fire & Ice	64,95	a.A.	a.A.	Global Effect	84,95	-	89,95	Willy Beamish	78,95	-	86,45
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	Jaguar XJ 220	64,95	-	-	Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Floor 13	72,95	-	84,95	Power Hits	64,95	-	-	Wing Commander II	-	-	78,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	a.A.	Power Monger	74,95	74,95	87,95	Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Free D.C.	-	-	94,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-	Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Gateway	-	-	84,95	Projekt-X	64,95	-	-	WWF Wrestlingmania	74,95	74,95	82,95
								Zool	a.A.	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0
Preis komplett DM 2989,00

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

JOYSTICKS PC:
Gravis schwarz DM 92,95
Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:
elektr. Bootslektor DM 44,95
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Hais-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95
Synco Express 3 DM 99,00
Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00
Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00
Volloptische Maus DM 119,00
Crystal Trackball DM 114,00
Nullmodem-Kabel DM 29,95
Sunnline Mouse DM 79,95
Druckerständer DM 34,95
X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95
Kickstart-Umschaltplatine DM 89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1:3 DM 119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2:0 DM 249,00
Amiga 500 komp. m. Maus inkl. 1MB DM 799,00
Amiga 500 plus DM 829,00
Amiga 500 plus DM 849,00
Amiga Farbmonitor 1084-S DM 579,00
TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 1,8 MB Preis: DM 249,00
für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 2,3 MB Preis: DM 299,00
für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2,0 MB DM 348,- 4,0 MB DM 548,- 8,0 MB DM 928,00
für A 1000 extern 2,0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN
3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00
5,25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00
3,5" Floppy Drive intern für A 500 DM 144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbauröhren für 3,5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:
A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00
Mehrpreis je 2 MB Ram DM 196,00

Festplatten A2068 Oktagon für Amiga 2000:
A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00
Mehrpreis je 2 MB Ram DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Festplatten Golem SCSI für A2000:
Golem 50 MB DM 969,00
Golem 100 MB DM 1.269,00
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00
Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

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

SUPERAUSWAHL - TEUFISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN Und wie immer: Toppservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Im Jahre 1985 schickte sich ein damals noch unbekannter junger Programmierer an, mit einem neuen Computerspiel Softwaregeschichte zu schreiben. Der Name des Programmierers: Michael Cranford. Der Name des Spiels: *The Bard's Tale: Tales of the Unknown*.

Die Pixelsaga um die Stadt Skara Brae und den finstersten aller Magier, den bösen Mangar, eroberte im Handumdrehen die Herzen der Spieler. Wohl kaum ein europäischer Computerrollenspieler hat nicht seine Streifzüge in den Kellern Skara Braes begonnen. Geduldig nahmen wir auf dem guten alten C64 Diskettenladezeiten in Kauf, die nach heutigen Maßstäben am Rande des Unerträglichen liegen. Mit Wonne starrten wir auf kleine, recht farblose, aber immerhin animierte Monsterbildchen, fummelten Schatzkisten auf, fluchten über selbstgemalte Karten und schickten mit tiefer Befriedigung eklige Monster in die ewigen Rollenspiel-Jagdgründe.

Mit Heißhunger auf Nachschub warteten ganze Heerscharen von Rollenspielern auf den zweiten Teil. Zeitweise blühte ein echter Schwarzhandel mit *Bard's Tale 2*-Originalen. Einige harte Fans besorgten sich das begehrte Spiel per Direktimport aus den USA und verscherbelten es gegen einen saftigen Aufpreis.

Vor rund drei Jahren erschien nun der dritte (*Thief of Fate*) und angeblich letzte Teil der *Bard's Tale*-Serie. Im Prinzip hatte sich am Finale kaum etwas gegenüber dem Erstling geändert. Die Monster waren zwar bunter, die Dungeons zahlreicher und größer, und sogar ein Automapping wurde dem Spiel spendiert, aber die

The BARD'S TALE

Einer der berühmtesten Softwareklassiker kehrt zurück: Die Rollenspielsaga *The Bard's Tale* geht in die vierte Runde. Wir schauen für Euch hinter die Kulissen des Mega-Projektes.

Luft schien raus. Echte Abwechslung fehlte dem letzten Werk — der Barde packte seine Leier in den Schrank und verstummte — bis heute.

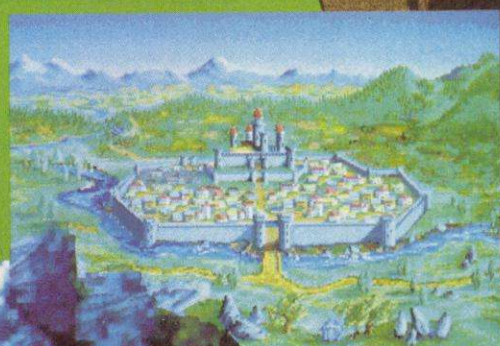
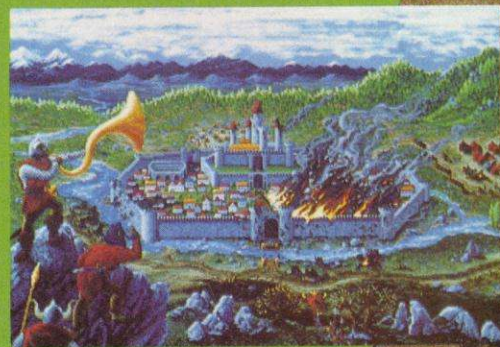
Ein Besuch unseres dynamischen CES-Duos Martin und Michael in den amerikanischen Büros von Electronic Arts förderte eine Überraschung zu Tage: Schon seit zwei Jahren wird an einer Fortsetzung der *The Bard's Tale*-Reihe gewerkelt. Rick Lucas, der verantwortliche Projektmanager versicherte uns, daß *The Bard's Tale 4* nicht mehr viel mit seinen älteren Kollegen gemein haben wird. Zwar wird das Programm immer noch den Namen *The Bard's Tale* tra-

gen, und, wie sollte es auch anders sein, spielt ein Barde eine entscheidende Rolle, aber dies sind die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen dem Oldie und Urenkel.

Die Programmierer und Designer nutzten die zwei Jahre Arbeitszeit und krepelten das

alte Spielkonzept völlig um. Die augenscheinlichsten Veränderungen sind schon bei der Grafik zu sehen. Statt der aus den älteren Spielen gewohnten 3-D-Perspektive, wird es in *The Bard's Tale 4* verschiedene Ansichten geben. Seid Ihr mit Eurer Party (voraussichtlich acht Charaktere) unterwegs, wird die Umgebung aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Dungeons sollen jedoch weiterhin in 3-D-Grafik zu sehen sein. Neu ist eine Seitenansicht bei Kämpfen und spezielle Filmsequenzen, die immer dann eingeblendet werden, wenn etwas Besonderes passiert. Um den gestiegenen Ansprüchen in Sachen Spielkomfort gerecht zu werden, wurde *The Bard's Tale 4* eine komplett neue Benutzerführung verpaßt. Alle Aktionen las-

Zoff im Bardenland:
Noch liegt das verträumte Städtchen friedlich im Tal (rechts), später fackeln Monsterhorden das lausichtige Örtchen einfach ab (links)
(MS-DOS/VGA)



sen sich bequem via Maus und kleinen Icons auslösen.

Unser Rollenspielerxperte Michael "The Dungeon"-Hengst zeigte sich vor allem von einer Tatsache beeindruckt: Der Größe des Spiels. Beim kleinen Spaziergang durch die Programmierwerkstatt stolperten wir über eine monströse Landkarte von schätzungsweise zwei Metern Länge und eineinhalb Metern Breite. Auf die geheimnisvolle Karte angesprochen, grinste Lucas und murmelte nur: "Tja, das ist die Landkarte von *Bard's Tale 4*". "Natürlich werden die Städte, die Du auf der Landkarte als kleines Symbol siehst, vergrößert, wenn Du in den Ort gehst", meinte Rick Lucas und zeigte auf eine nur unwesentlich kleinere Landkarte, die eine Stadt im Originalmaß zeigte.

Entwickelt wird *The Bard's Tale 4* übrigens auf und für MS-DOS-PCs. Die einzigen weite-

ren Versionen, die geplant sind: CD-ROM-Umsetzungen für PC und Konsolen. CD-Fassung für das Nintendo-Super NES-CD-ROM sind ebenfalls in Vorbereitung. Bardenfans müssen sich hierzulande noch ein wenig gedulden. Geplanter Termin für *The Bard's Tale 4* ist Weihnachten. mh

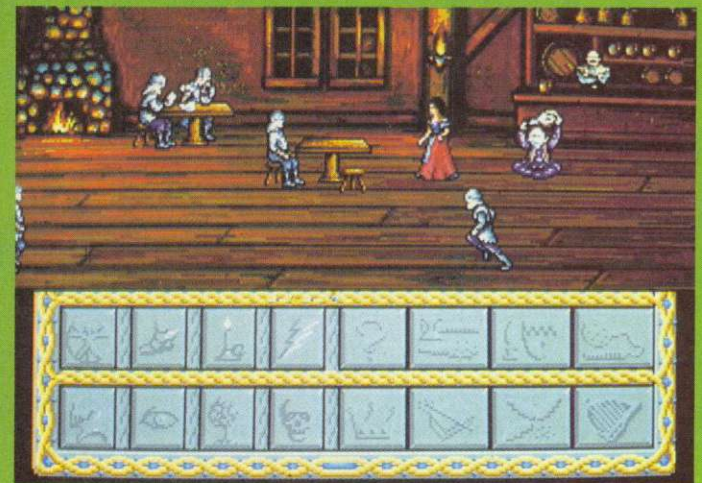
Der Bardenmacher

Natürlich waren wir neugierig auf ein paar geheime Details zu *The Bard's Tale 4* und fragten deshalb den verantwortlichen Projektmanager Rick Lucas. In einem vollklimatisierten Sitzungsraum beim Spielereisen Electronic Arts, stellte sich Rick zum Interview.

POWER PLAY: Das ist ja eine Überraschung, daß Ihr *Bard's Tale 4* macht. Hatte nicht Interplay die Rechte an dem Namen *Bard's Tale* für das *Bard's Tale Construction Kit* wieder zurückgekauft?

Rick Lucas: Nein, nicht ganz. Interplay darf nur den Namen *Bard's Tale* für bestimmte Produkte wie eben das *Construction Kit* verwenden, mehr nicht. Die Rechte des Namens liegen immer noch bei Electronic Arts.

POWER PLAY: Warum macht Ihr ein viertes *Bard's Tale* — Warum kein neues Spiel?



Die Kampfszenen sind von der Seite zu sehen (MS-DOS/VGA)

Rick Lucas: Wir entwickeln doch ein komplett neues Spiel! *The Bard's Tale 4* wird zwar den Namen *The Bard's Tale* tragen, aber das war's dann auch schon. Außer dem Namen hat unser Spiel nichts mehr mit den alten Programmen gemein.

Früher war Electronic Arts berühmt für Rollenspiele, heute haben wir in diesem Genre etwas den Anschluß verpaßt. Mit *The Bard's Tale 4* wollen wir wieder ganz groß ins Rollenspielgenre einsteigen. Und was wäre besser dazu geeignet als ein Spiel mit einem bekannten Namen? Außerdem bleibt's ja nicht beim Computerspiel — schon jetzt haben wir ein ganze Menge zusätzlicher Sachen in der Mache.

POWER PLAY: Zusätzliche Sachen — hört sich interessant an. An was bastelt Ihr denn noch?

Rick Lucas: Wir haben zum Beispiel einen Vertrag mit dem größten Taschenbuchverlag Amerikas abgeschlossen. Die bringen eine ganze Reihe *The Bard's Tale*-Romane heraus.

Es wird kleine Miniaturfiguren aus Zinn oder Kunststoff geben. Derzeit entwickelt ein anderes Team Brettspielversionen von *The Bard's Tale* und sogar Comichefte sind in Vorbereitung. Eventuell, wir denken gerade über eine solche

Möglichkeit nach, wird's auch einen *The Bard's Tale*-Kinofilm geben — aber das ist noch Zukunftsmusik.

POWER PLAY: Das hört sich nach einer ganzen Menge Arbeit an. Wie viele Leute arbeiten denn an *The Bard's Tale 4*?

Rick Lucas: *The Bard's Tale 4* ist zur Zeit das größte Projekt bei Electronic Arts. Rund 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten, sprich Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten an dem Computerspiel. Immerhin soll *The Bard's Tale 4* nicht nur das letzte große Diskettenspiel werden, sondern auch eines der gigantischsten Projekte von uns überhaupt.

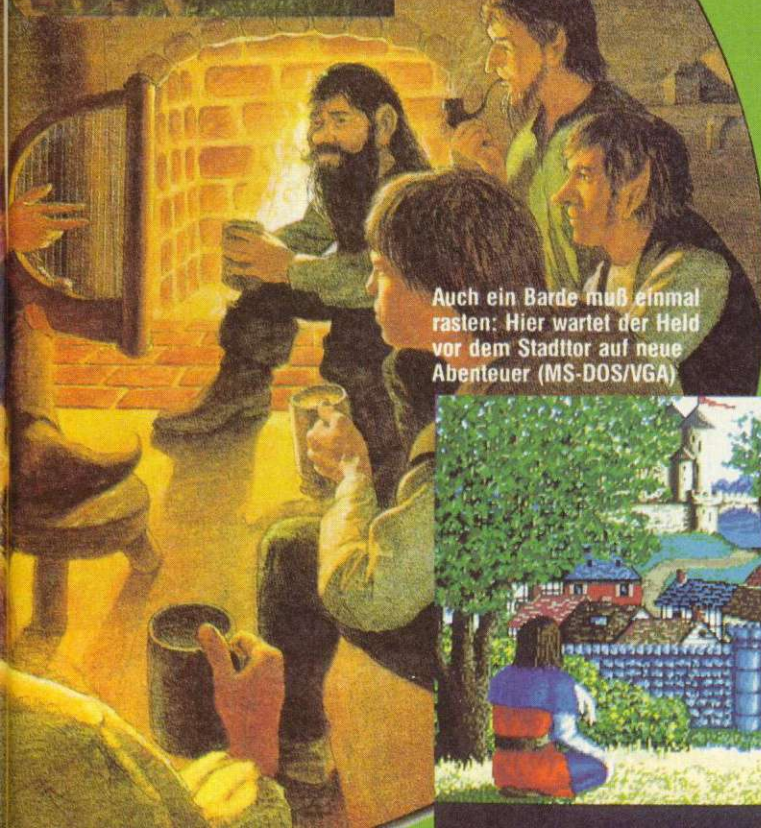
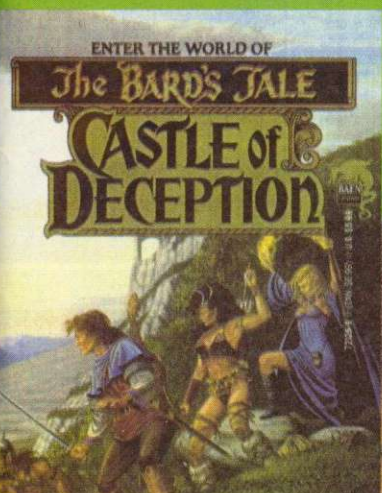
POWER PLAY: Moment. Was meinst Du mit "das letzte Diskettenspiel"?

Rick Lucas: Oh, ganz einfach. *The Bard's Tale 4* wird verdammt groß werden — gigantisch groß. Schon aus Platzgründen werden wir in Zukunft auf CD ausweichen müssen. *The Bard's Tale 4* wird wahrscheinlich so groß, daß wir das Programm zweiteilen müssen.

POWER PLAY: Zum Thema Geld. Wenn Du sagst, daß *The Bard's Tale 4* das größte Projekt ist, an dem Ihr derzeit arbeitet, wie teuer muß denn das Spiel nachher im Laden sein, um die Kosten wieder reinzuholen.

Rick Lucas: Um die Kosten zu decken, müßten wir wohl über 200 Mark dafür verlangen, wenn sich das Spiel einigermaßen gut verkauft — selbstverständlich werden wir keinen so hohen Preis fordern. *The Bard's Tale 4* ist kein Spiel, um Geld zu scheffeln.

Wir entwickeln *The Bard's Tale 4* aus einem anderen Grund: Wir wollen der Welt zeigen, daß wir noch fantastische Rollenspiele machen können.



Auch ein Barden muß einmal rasten: Hier wartet der Held vor dem Stadttor auf neue Abenteuer (MS-DOS/VGA)

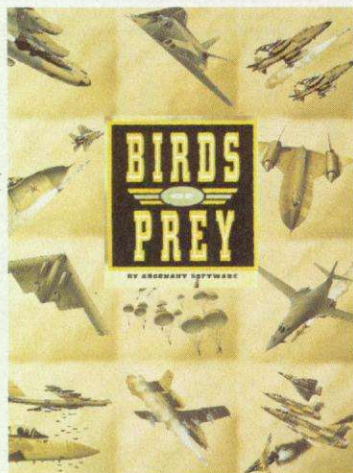


VIERZIG VÖGEL UND

UNBEGRENZTE BEUTE!

Falls es ein modernes Militärflugzeug geben sollte, das in 'Birds of Prey'™ nicht vorkommt, ist es wahrscheinlich nicht wert, geflogen zu werden.

Egal, ob Sie ein Pilot aus dem Westen oder ein sowjetischer



Pilot sein wollen - mit diesem Programm ist alles möglich.

Jeder der unterschiedlichen Einsätze ist ausbaufähig: Von Aufklärungs- und Sperrflügen über Bomberangriffe bishin zum Absetzen von Fallschirmjägern sind die Möglichkeiten unbegrenzt.

Ein großes Angebot steht zur Verfügung. Insgesamt 40 Flugzeuge, darunter die F-117A Stealth Fighter, Tornado F MK.3, BAC Harrier Gr MK.3 und Mig-29 Fulcrum.

Für welches Flugzeug Sie sich auch entscheiden, jede Mission bietet erstklassige Unterhaltung. Alle Einsätze präsentieren eine absolut realistische Umgebung, in der Sie mit ständiger Action über Land und See fliegen.

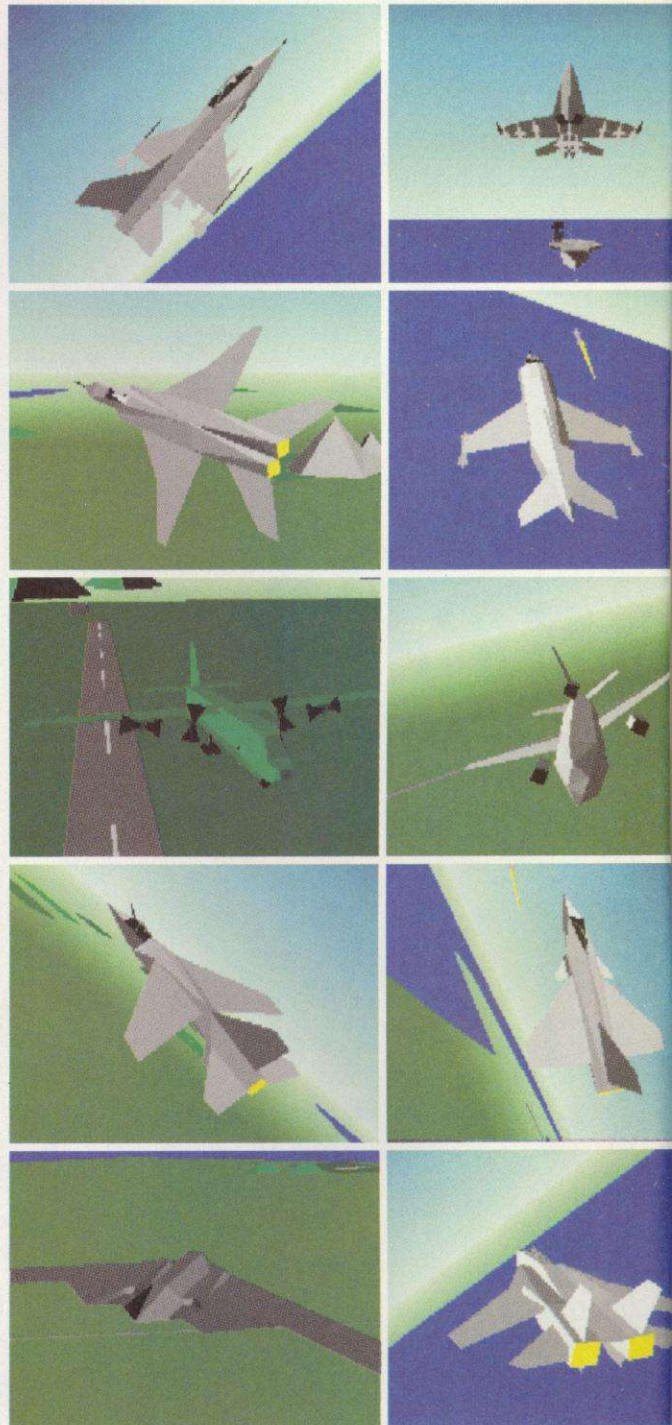
Planen Sie Ihre Aktivitäten, und legen Sie Ihre Strategie fest, bevor Sie starten. Ihre Gegner sind mit Sicherheit ebenfalls bestens vorbereitet. Statten Sie Ihre Flugzeug optimal aus. Ein erstaunliches Arsenal von Hi-Tech-Waffen steht zur Verfügung.

Und sind Sie erstmal in der Luft, wird durch komplexe mathematische Berechnungen die Höchstleistung Ihres Flugzeuges nach Gewicht, Ladefähigkeit und Areodynamik festgelegt.

In vierjähriger Arbeit haben die Programmierer von Argonaut Software etwas entwickelt, das Jez San als "die realistischste und dynamischste Welt, die je erschaffen wurde" bezeichnet.

Startklar?

Erhältlich für IBM/PC und Amiga mit 1MB.





ELECTRONIC ARTS™

Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

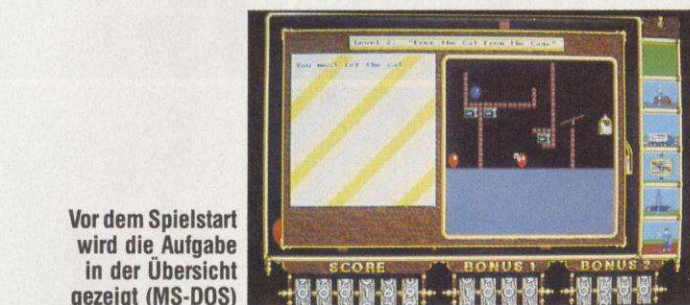
MEISTER DER MECHANIK

Unglaublich aber wahr: Es gibt noch neue Spielideen. Dynamix gelang mit der *Incredible Machine* ein Achtungserfolg auf der CES. Wir schauten den Machern des Tüftelwunders auf die Zahnräder.

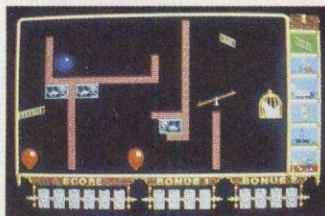
Gute und innovative Spielideen sind rar geworden — wohl jeder Computerspieler kann ein trauriges Lied davon singen. Man wird das leidige Gefühl nicht los, daß heutige Spiele designer eher Wert auf technische Aspekte darin auf Innovation setzen. Statt sich an einem neuen Spielgedanken zu versuchen, verzetteln sich viele Hersteller in technischer Gigantomanie. Kreativität wird durch schlichte Rechenpower erschlagen. Mega-Byte statt Neuheit heißt zu oft die Devise. Die Folge: Bis auf eines, vielleicht auch zwei Überraschungsspiele sind fast alle Neuerscheinungen Aufgüsse altbekannter Themen.

Wer jedoch genau hinschaut, sieht im Gewühl der Mega-Projekte hier und da eine innovative Idee aufblitzen, die das Potential zum spielerischen Geniestreich hat. Letztes Jahr sorgten die *Lemmings* für Furore. Technisch eher wenig beeindruckend, räumten die putzigen Winzlinge internationale Preise für Spielwitz und Ideenreichtum ab.

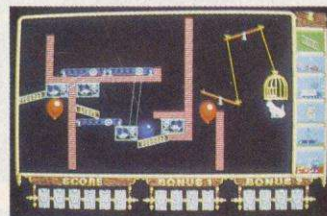
Auf der CES-Show in Chicago sichtigten unsere rasenden Reporter Martin und Michael einen Kandidaten für den diesjährigen Innovations-Oscar: *The Incredible Machine* von Dynamix. Unscheinbar und kaum bemerkt flimmerte das



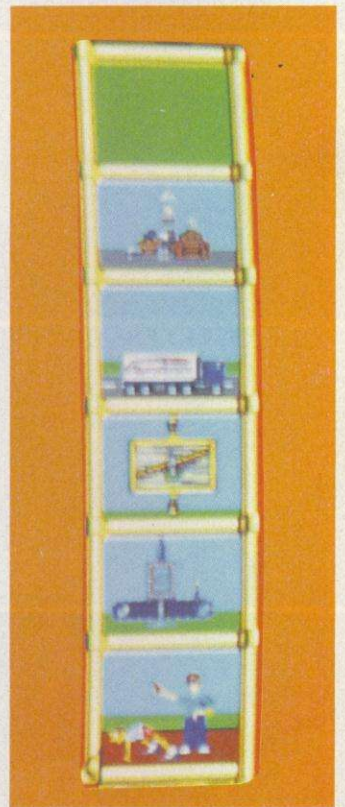
Vor dem Spielstart wird die Aufgabe in der Übersicht gezeigt (MS-DOS)



Vorher: Das Puzzle ist ungelöst und kein Werkzeug benutzt.



Nacher: Das Puzzle ist ungelöst, aber alle Werkzeuge benutzt.



Nur mit diesen Symbolen wird das komplette Spiel gesteuert

grafisch ziemlich schlichte Spiel über einen PC-Monitor.

Kaum war jedoch der erste Mausklick getan, hielt die *Incredible Machine* unsere Kollegen in ihrem Bann. Das Grundprinzip des Spiels ist eigentlich extrem simpel: Pro Spiel-Level (geplant sind rund 100) müßt Ihr ein bestimmtes, meist physikalisches Problem lösen. Beispielsweise soll ein Basketball innerhalb eines Zeitlimits in einen Korb befördert wer-

den. Das Gemeine dabei: Ball und Korb befinden sich freischwebend auf gegenüberliegenden Bildschirmseiten. Um nun den Ball in den Korb zu bugsieren, stehen Euch verschiedene Werkzeuge und technische Geräte zur Verfügung. Gebastelt wird am besten mit der Maus. Per Klick pickt Ihr Euch aus einer Werkzeugkiste das gewünschte Instrument heraus und plaziert es auf dem Bildschirm. Via

Icons lassen sich einige der Werkzeuge und Gegenstände später verändern. Rampen z.B. dürfen gestreckt oder gekürzt werden, Wippen lassen sich spiegeln. Ist alles nach Wunsch aufgebaut, genügt wiederum ein Mausklick, um einen Probelauf zu starten. Ist der Ball nun sicher am Ziel gelandet, wird abgerechnet. Übriggebliebene Zeit läßt das Punktekonto anschwellen. Je höher der Level und je schwerer die

Die Maschinenteile

Technische Neugier zählt sich wahrlich aus. Hier findet Ihr eine kleine Auswahl an Gegenständen, die Ihr im späteren Verlauf des Spiels aus dem Werkzeugkasten zaubert.



Der Ballon

Hier könnt Ihr beispielsweise einen Faden festbinden, um eine Wippe zu betätigen.



Die Schere

Schneidet Seile durch, die wiederum an Ballons (oder anderen Gegenständen) befestigt sind.



Der Käfig

Dient in Verbindung mit einem Gummiband als Motor für Transportbänder.



Das Transportband

Transportiert Gegenstände. Nur in Verbindung mit dem Mäusemotor zu gebrauchen.



Die Wippe

Alles klar: Der Ball fällt auf die Wippe und betätigt einen Mechanismus.



Die Rampe

Kugeln oder Bälle können hier runterrollen. Läßt sich verlängern.

Aufgabe, desto umfangreicher wird der Werkzeugkasten. Das Spektrum der Utensilien liest sich wie ein Katalog eines Haushaltswarenladens. Von der Schere über Seile, Ventilatoren, Gummibänder, Zahnräder, Wippen und Förderbänder reicht die Auswahl. Besonders witzig sind Kleinigkeiten wie ein Mäusekäfig nebst Maus und Laufrad zum Antreiben von Generatoren oder Fließbändern. Alles in allem stehen ein Dutzend Gegenstände zur Verfügung. mh

Die Maschinisten

Die Mischung aus Denkakrobatik, Physiklehrstunde und Werkzeugkunde hat es geballt in sich. Schon die erste Vorversion des Spiels zeigte das Zeug zum Suchtvergnügen. Michael und Martin waren beim Probe-spielen kaum von der Maus zu lösen. Erst Jerry Luttrell, einem der Dynamikköpfe gelang es, unser Duo von *The Incredible Machine* fortzuzerren. Mit dem Angebot, uns alle Fragen zu beantworten, verhinderte Jerry Luttrell ernste Entzugerscheinungen und konnte eine größere Katastrophe abwenden. mh

POWER PLAY: *Bevor wir wieder anfangen zu spielen, sag uns doch einfach wer von Eurer Team die Idee zu The Incredible Machine hatte?*

Jerry Luttrell: Die Idee und das Design von *The Incredible Machine* stammt ursprünglich von Jeff Tunnell, einem der Gründerväter von Dynamix. Das Konzept hat schon einige Jährchen auf dem Buckel. 1984, als Jeff und sein Kumpel Damon Slye Dynamix gründeten, wollte Jeff das Spiel für C64 herausbringen. Die beiden wendeten sich damals an Electronic Arts und fragten, ob sie *The Incredible Machine* finanzieren würden. Electronic Arts war leider nicht an der *The Incredible Machine* interessiert. Dafür fragten sie uns, ob Dynamix nicht Lust hätte eine 3-D-Panzersimulation zu machen. So entstand unser erstes großes Spiel und eines der ersten Amiga-Programme: *Artic Fox*. Die *The Incredible Machine* wurde also erstmal auf Eis gelegt.

POWER PLAY: *Wie seid Ihr überhaupt auf die Idee gekommen, ein Spiel mit Werkzeugen zu programmieren? Ist das nicht ein wenig ungewöhnlich?*

Jerry Luttrell: Jeff und Damon sind beide seit langer, langer Zeit von mechanischen Spielsachen und Werkzeugen fasziniert und *Incredible Machine* ist Jeffs elektronische Vision von den technischen Dingen, die uns alle seit unserer Kindheit faszinieren. In Amerika wie sicherlich überall auf der Welt, gibt es diese natürliche Faszination und die brennende Neugier, herauszubekommen wie die Sachen funktionieren — das treibt Kinder



Jeff Tunnell, der geistige Vater der *Incredible Machine* und Dynamix-Gründer

dazu, die Wohnzimmeruhr der Eltern auseinanderzunehmen, nur um zu sehen wie das Ding läuft.

POWER PLAY: *Wie viele Programmierer arbeiten eigentlich an The Incredible Machine? Und wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels?*

Jerry Luttrell: Nachdem wir mit *The Adventures of Willy Beamish* fertig waren, trennte sich Jeff vom Hauptentwicklungsteam bei Dynamix und gründete seine eigene Crew, die "Jeff Tunnel Productions", kurz "JTP". Der Hauptgrund dafür war, daß Jeff einfach ausgebrannt war. Er war's echt leid, diese Millionen-Dollar-Produktionen (wie *Beamish*) zu designen und wollte einfach ein paar kleinere Projekte angehen. *Incredible Machine* ist genau die Sorte Spiel, auf die sich die neue Abteilung konzentriert — kleiner vom Produktionsaufwand, witzig und kreativ. Insgesamt werkeln neun Leute bei JTP, aber nur zwei arbeiten an *The Incredible Machine*: Jeff als Designer und Kevin Ryan als Programmierer. Ein paar Grafiker zeichnen noch an den letzten Bildern, aber wie Ihr seht, sind die grafischen Anforderungen nicht besonders hoch und die meiste Arbeit wird von Jeff und Kevin gemacht. Im Vergleich zu Jeffs anderen Spielen, wie *Willy Beamish* und *Heart of China* ist die *Incredible Machine* wirklich klein. Ungefähr 6 Monate dauert die Entwicklung — im September soll das Spiel fertig sein.

POWER PLAY: *Incredible Machine ist Euer erstes Denkspiel. Wollt Ihr in der Richtung weitere Spiele machen? Plant Ihr ganz andere Projekte? Oder konzentriert Ihr Euch wieder auf Adventures wie Heart of China und Simulationen à la Aces of the Pacific?*

Jerry Luttrell: Ja, ja und ja! *Incredible Machine* ist in der Tat unser erstes Denkspiel und wir werden sicherlich noch das eine oder andere Spiel in der Richtung produzieren — es hängt ein bißchen von der Idee ab. Daneben haben wir eine ganze Reihe anderer Projekte,



Jerry Luttrell stellte sich zum Plausch

die nichts mit Abenteuer oder Simulation zu tun haben, in petto. Jeff werkelt an einem Lernspiel mit Namen *Turbo Science*, das gleichzeitig mit einem geschichtenerzählenden Bildschirmschoner, *Screen Antics: Johnny Castaway*, erscheinen soll. Außerdem ist unser erstes Sportspiel in Arbeit: *Front Page Sports: Football*, wir planen ein Fantasy-Rollenspiel, *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor*, ein paar neue Simulationen wie z.B. *Aces over Europe* und einige CD-Spiele für das Sega-CD-ROM. *Willy Beamish* wird der erste CD-Titel für Sega sein.

Natürlich bleiben wir auch unseren Adventure-Freunden treu. *Willy Beamish II* wird gerade programmiert und Mark Crowe, der *Space Quest*-Schöpfer ist nun bei Dynamix, folglich erscheint auch *Space Quest V* bei uns... das neue Spiel ist einfach wundervoll und ich glaube, es wird das schönste und witzigste aus der ganzen Serie. Ach ja, ehe ich's vergeß: Wir machen ein paar Spiele für Windows. *Take a Break: Pinball* und *Take a Break: Crosswords*.

POWER PLAY: *Kannst Du uns ein bißchen was über Euer Rollenspiel erzählen?*

Jerry Luttrell: Leider nein, das einzige was ich Euch schon jetzt verraten kann: *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor* basiert auf den Romanen von Ramond Feist und wird eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und Roman. Wir werden einige Sachen im Spiel mit unserem 3-D-System machen, das Ihr aus *Aces of the Pacific* kennt.

A factory for building starships!

20 years

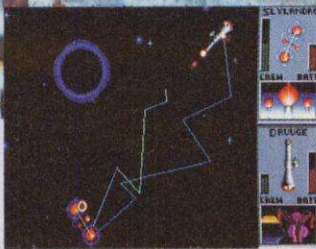
ALIENS

WIE DU UND ICH

Filed with wonders of race, the



Die Laser sprechen: Alle Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen.



Strategiepapst Paul Reiche III lädt zum Weltraumspektakel: In *Accolades Star Control 2* steuern wir unseren Kampfraum durch ein riesiges Rollenspieluniversum.



Belebt: Das Schiffslabor hat biologische Einheiten entdeckt.

Strategisch: die Aufstellung der Gegner vor der Raumschlacht

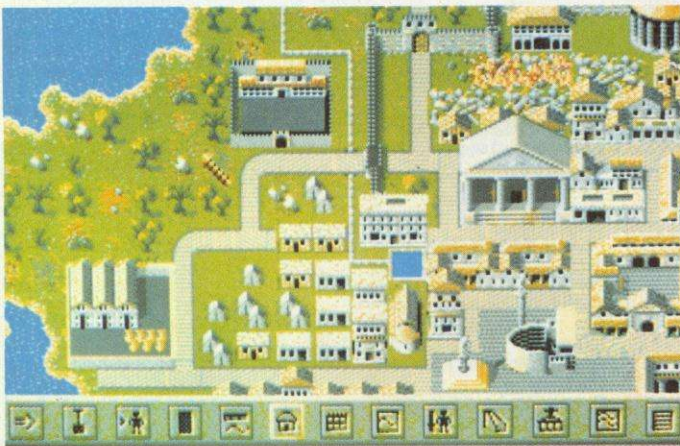


Sweet Rome

Vor über 2000 Jahren haben die Römer ein Weltreich regiert — die römischen Legionen walzten aufflackernden Widerstand nieder, die Caesaren pflanzten ihre Standarten in fast jedem Land der (damals) bekannten Welt. Eroberungswütige Neuzeitler greifen auf die Diskettenalternative zurück: Impressions **Caesar** ver-

setzt Euch in die Rolle eines römischen Beamten. Das Ziel: Imperator von Rom zu werden. In einer Mixtur aus *Civilization* und *Sim City*, fummelt Ihr ein neues Rom zusammen. Gebäude, Mauern, Aquädukte, Straßen und Tempel entstehen durch simplen Mausclick. Macht Ihr alles richtig, winkt der Lorbeerkranz, baut Ihr Mist, ruft der Scheiterhaufen.

Angehende Römerchefs müssen sich noch bis Ende September gedulden. Dann soll *Caesar* für PC, Amiga und Atari ST erscheinen. mh



Die Ähnlichkeit zu *Sim City* ist nicht zu übersehen: *Caesar* von Impressions (Amiga)

Der Krieg der Kerne

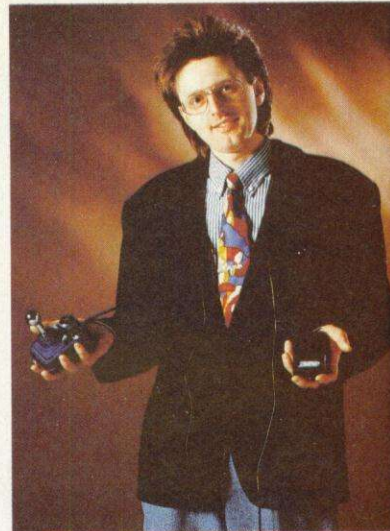
Normalerweise schippert ultraharte Strategiekost aus Übersee zu den hiesigen Computerspielern. Rühmliche Ausnahme sind die deutschen Taktikgurus von Blue Byte, die mit ihrer *Battle Isle*-Serie internationale Preise einheimsten.

Erheblich weniger spektakulär kommt ein Spiel aus priva-

ter Produktion daher: Die Vorversion von *Warlive* sieht technisch eher dürftig aus, dafür steckt eine Menge Strategiestoff im Spiel. Wer auf trockene Taktikherausforderungen steht und einen PC besitzt, sollte durchaus einen Blick riskieren. Allerdings ist das Spiel noch nicht fertig und *Warlive*-Erfinder Ralph Llewellyn sucht noch nach einem passenden Vertriebspartner. Einen ausführlichen Test des Programms reichen wir in der "Independent"-Corners nach. mh

Der Chef

Ihr habt einen *T-Bird*-Computer gekauft und eine technische Frage dazu? Kein Problem! Von jetzt an startet der *T-Bird*-Club voll durch. Jörg Hanke, 25 Jahre jung, ist vom *T-Bird*-Hersteller ASI-Computer, zum Chef des Clubs ernannt worden. Also, wenn Ihr Probleme mit dem PC habt, eine technische Frage oder gar einen Spieletip braucht: Jörg Hanke und seine Kollegen haben für Eure Nöte und Sorgen immer ein offenes Ohr. Ebenfalls zur Zeit in Arbeit ist die langersehnte Clubzeitung, die für den *T-Bird*-Besitzer die neuesten Nachrichten parat hat. mh

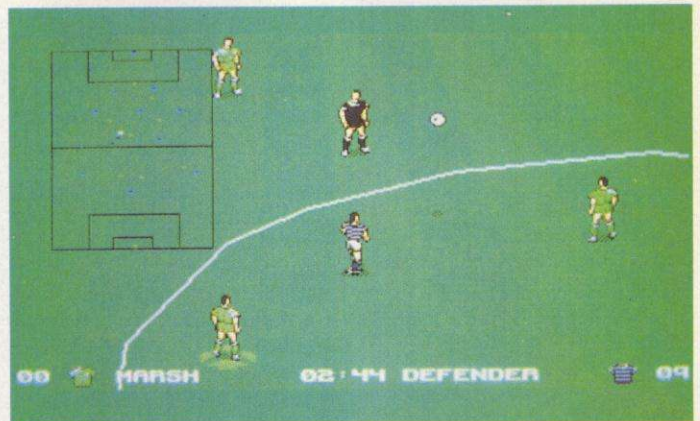


Jörg Hanke ist der neuernannte Chef vom *T-Bird*-Club

Lattenknaller

Grandlam schlägt im kommenden Monat gleich zweimal in Richtung Sport. Mit *Liverpool* kommt eine Fußballsimulation in 3D auf Euch zugeschossen. Neben dem obliga-

torischen Zwei-Spieler-Modus enthält das Programm die britische Liga sowie einen ausgewachsenen UEFA-Cup-Wettbewerb. Außerdem verbirgt sich ein Minimanager in *Liverpool*. In Sachen Steuerung geht's klassisch zu: passen, köpfen, schießen — alles auf Knopfdruck. *Liverpool* soll für alle Computersysteme erscheinen. kn



Der Schiri blickt düster drein: Dreidimensionale Fouls gibt's auch.

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA
MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic nur **DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel nur **DM 269,-**
Grundgerät (deutsch) mit 3 Spielen nur **DM 399,-**

Splatterhouse 2 US 109,-
Tazmania US 109,-
Cadash US 109,-
Arch Rivals US 109,-
David Robinson US 109,-
Krustys Funhouse US 109,-
Lakers vs. Bulls US 119,-
Olympic Gold DT 119,-

Desert Strike US 109,-
Jordan vs. Bird US 99,-
Sokoban US 69,-
Wardner US 69,-
Terminator 2 US 109,-
Chuck Rock US 109,-
Warrior of Rome II US 119,-
Bart Simpson US 99,-

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur **319,-**

Super Tennis DT 109,-
F - Zero DT 109,-
Super Soccer DT 109,-
Sim City DT 109,-
Zelda III DT 109,-
Super R-Type DT 109,-
WWF Wrestlingmania DT 119,-
Terminator 2 (Oktober) 119,-
Simpsons Krusty Funhouse DT 109,-
Turtles 4 DT 119,-
Castlerania 4 DT 119,-
Super Protector DT 119,-

Diese Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar.
Bitte unbedingt rechtzeitig vorbestellen, da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben! Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch



CWM Computerversand und -shop

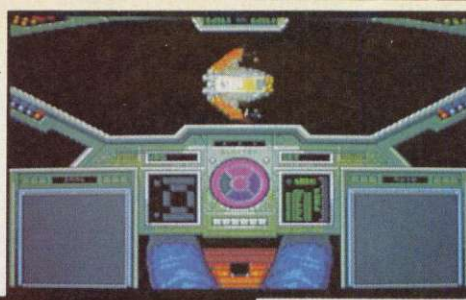
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82, Fax 50878



Flügel- freundin

Es geschehen noch Zeichen und Wunder... Die Gerüchte haben sich bestätigt: Origin bastelt tatsächlich gerade an einer Amiga-Konvertierung des erfolgreichen Weltraum-Kultspiels **Wing Commander**. Die texanische Firma beauftragte ein englisches Programmiererteam mit der Umsetzung. Erste heißersehnte Demos erreichten die neugierige Redaktion. Zu sehen sind einige wunderschöne fließenden Zwischensequenzen (Flieger startet), fertige Cockpits und Animationen einiger Flieger. Besser als erwartet, schlimmer als erhofft: Ein Standard-Amiga kommt ganz schön in Rechenzeitprobleme bei den aufwendigen Bitmap-Grafiken. Ob Turbokarten kräftig unter-

Wie gut wird die Amiga-Umsetzung — Hoffnungs-träger ist ein Programmiererteam in England



Erste Animationen sind bereits fertig. Weihnachten 1992 soll Amiga-Wing-Commander fertig sein.

stützt werden (das originale Wing Commander hat man ja auch nicht auf einem XT gespielt), ist nicht sicher. Auch ist noch nicht auszumachen, auf wieviel Disketten die endgültige Amiga-Version erscheinen wird. Ist da eine von Disketten

spielbare Version überhaupt noch möglich?! Selbstverständlich halten wir Euch über die weitere Entwicklung der Umsetzung auf dem laufenden. Optimisten tippen den endgültigen Erscheinungstermin auf Weihnachten. *ri*

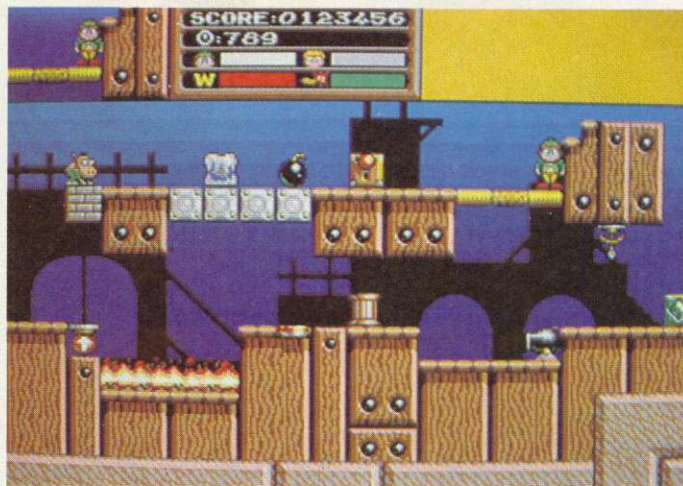
Die Sound- maschine

Ein brandneuer Vertreter im Lager der AdLib- und Soundblaster kompatiblen PC-Musikarten ist die **Sound Galaxy NX-Karte** von Aztech-Systems. Hardwaretechnisch orientiert sich die Galaxy NX sehr deutlich am Soundblaster-Standard. Ein eingebauter Verstärker (4 Watt), eine CD-ROM-Schnittstelle, sowie der Joystickport und die extra zu kaufende Midi-Option ähneln der Ausstattung des Vorbildes fatal. Zwei kleine Miniaktivlautsprecher, nebst einem (noch englischen) Handbuch und verschiedenster Soundssoftware runden das Komplettpaket der Sound Galaxy NX-Karte, die rund 300 Mark kostet, ab. *mh*

Rätselkomic

Bei Loricels in Frankreich arbeitet man gerade an dem niedlichen Strategie- und Denkspiel **The Cartoons**. Zwei Freunde vermissen ihre heißgeliebten magischen Ringe und machen sich auf den Weg

durch sechs Level. Ihr steuert den klügeren von den beiden und müßt Eurem weniger cleveren Pixelfreund den Weg durch die Level bahnen und den armen Kerl vor Feinden beschützen. Neben hilfreichen Shops gibt's auch Bonusrunden. **The Cartoons** dürfte im November erscheinen. *kn*



The Cartoons machen den Weg frei

Letzte Meldungen

■ **Spektrum Holobytes A-10-Simulator** soll noch in diesem Jahr erscheinen

■ **Dungeon Master für den PC** kommt wahrscheinlich Ende August — diesen Jahres!

■ **Elite 2** ist endlich im Anflug auf diese Galaxis

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1989 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
Acas of the Pacific dt.			89.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Apydia dt.	64.90		
Aquaventura dt.	59.90		
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.			74.90
Darfklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.			89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.			79.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder 2 dt.	a.A.		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Eternam dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Goblins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90	64.90	89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Lee Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Locomotion dt.	59.90		
Mad TV dt.	89.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Pacific Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Parasol Stars dt.	59.90		
Perfect General dt.			89.90
Pinball Dreams	59.90		
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.			109.90
Planet's Edge			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90		
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	a.A.		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Shadowlands dt.	64.90		79.90
Space Crusade dt.	59.90		
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	a.A.
Star Trek 25th. dt.			79.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.			89.90
Wing Commander 2 dt.	74.90		99.90

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

Disketten 3.5" 2DD 10er Pack	8.90
3.5" 2HD 10er Pack	18.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,	89.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar	159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.	299.00
JoystickQuickshot II plus (Amiga, ST, C64)	14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)	39.90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)	79.00
Quickshot 123 (PC/XT/AT)	24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)	79.90
Advanced Gravis -schwarz- (PC/XT/AT)	89.00

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

Händler-Anfragen erwünscht!!!

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599

Telefon 08582/8639

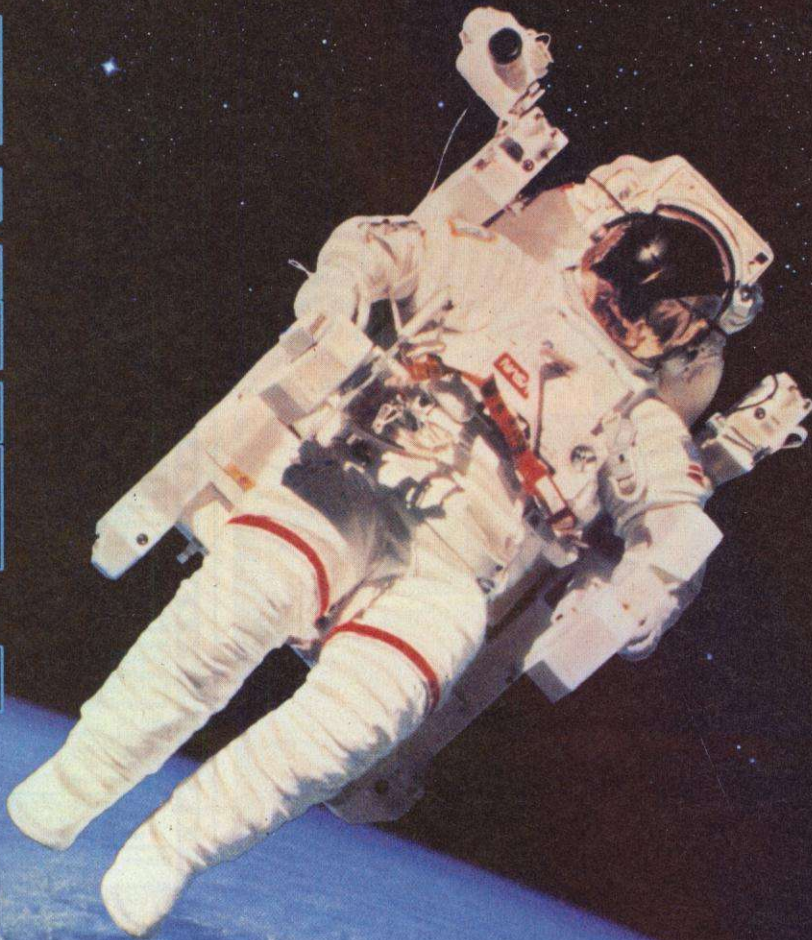
Telefax 08582/8625

Neu und Soundblaster-kompatibel: die Sound Galaxy NX



THE POINT OF NO RETURN

PLANET'S EDGE



Komplett in Deutsch



Erhältlich für IBM™-PC EGA, MCGA/VGA 256-Farben,
640 kB RAM min. Festplatte erforderlich. AdLib™,
Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel

Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG

Als Kapitän des U.N.F.A.-Eliteteams führen Sie vier mutige Astronauten in der Suche nach dem verschollenen Planeten Erde. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die acht Bruchstücke des Centauri-Antriebs zu finden, die bei einem Unglück in der Galaxie verloren gingen!

Dieses Rollenspielabenteuer führt den Spieler in ein Universum voller ungeahnter Möglichkeiten. Aus dem Schrott des Raumschiffriedhofs können Sie dutzende unterschiedlicher Schiffstypen bauen und diese mit Waffen ausrüsten, die stark genug sind, die gefährliche Reise zu sichern. Entdecken Sie unbekannte Mineralvorkommen und bauen Sie Erze ab, deren Wert als unschätzbar gilt. Stürzen Sie tyrannische Regierungen, und führen Sie Kämpfe gegen hunderte anarchistischer Sternkreuzer. Lüften Sie das Geheimnis um einen Krieg vor 3000 Jahren!

Zu was Sie sich auch immer entscheiden: es bringt Sie einen Schritt näher an die Lösung des Rätsels um die verschollene Erde! Schnallen Sie sich an, legen Sie Ihr Ziel fest, und heben Sie ab... begeben Sie sich in die Weite des Universums!

- Erforschen Sie dutzende von Sonnensystemen. Auf jedem Planeten erwarten Sie andere Lebensformen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, um das Rätsel zu lösen.
- Bauen Sie ihr eigenes Raumschiff, das Sie auf Ihren wilden Reisen transportieren und schützen wird.
- Erproben Sie Ihr taktisches Geschick und Ihre Waffen, um sich in einer Galaxie zu behaupten, deren Einwohner sich als technisch fortgeschrittene Räuber erweisen.
- Sowohl strategische Kämpfe, als auch actionreiche Echtzeitkämpfe sind möglich, um den individuellen Spielspaß zu unterstützen.
- Rätsel haben oftmals mehrere Lösungen. Experimentieren Sie, und probieren Sie unterschiedliche Lösungswege aus.
- Genießen Sie die fantastischen Grafiken, Animationen und Sounds! Ein Spiel mit epischem Ausmaß!

NEW
WORLD
COMPUTING™

SIERRA ATTACK

PRÄSENTIERT VON



ZAPP
G•A•M•E•S

Zapp Games (Armin Thielen), Rockusstr. 11, 6500 Mainz, Tel.: 061 31/230492



1. Police Quest 3
Sierra
2. Mike Ditka Ultimate Football
Accolade
3. Larry 5
Sierra
4. Falcon 3.0
Spectrum Holobyte
5. Conquest of Longbow
Sierra
6. F-117A Stealth Fighter 2.0
Microprose
7. Civilization
Microprose
8. Chessmaster 3000
Software Toolworks
9. Kings Quest 5
Sierra
10. Wing Commander 2
Origin

Hier ist wieder unsere Leserhitparade, bei der natürlich jeder mitmachen kann. Ihr müßt lediglich eine Mitmachkarte (findet Ihr dort die Seite 34) ausfüllen und an uns schicken. Tragt dort die drei Spiele ein, die Ihr derzeit am liebsten spielt — unabhängig von unserer Power-Wertung. Den Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern. Zapp Games aus Mainz stiftete uns diesen Monat einen igeligen Preis: ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ri



1. Epic
Ocean
2. F1 Grand Prix
Microprose
3. Space Crusade
Gremlin
4. WWF Wrestle Mania
Ocean
5. Jaguar XJ 220
Core Design
6. Project X
Team 17
7. J. Madden Football
Electronic Arts
8. Eye of the Beholder
SSI
9. J. Whites Whirlwind S.
Virgin
10. Falcon 3.0
Spectrum Holobyte

Der Hauptpreis: Ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Das Game Gear (Ausgabe 7/92) gewann Marion Böcking aus Ahnatal



Amiga

1. Monkey Island 2
2. Battle Isle
3. Monkey Island
4. Bundesliga Pro
5. Lemmings

MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Indiana Jones 4
4. Wing Commander 2
5. Gunship 2000

C64

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

ATARI ST

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Special Forces
5. F1 Grand Prix

MEGA DRIVE

1. EA Hockey
2. Sonic
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Quackshot

HANDHELD

1. Final Fantasy Ad.
2. Final Fantasy 2
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Parodius

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	5. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	18. Monat
3.	(3)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	8. Monat
4.	(5)	Battle Isle	Blue Byte	8. Monat
5.	(2)	Lemmings	Psygnosis	17. Monat
6.	(16)	Civilization	Microprose	4. Monat
7.	(—)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	1. Monat
8.	(6)	Pirates	Microprose	58. Monat
9.	(12)	Wing Commander 2	Origin	9. Monat
10.	(11)	Railroad Tycoon	Microprose	18. Monat
11.	(9)	Turrigan 2	Rainbow Arts	15. Monat
12.	(8)	Populous 2	Electronic Arts	6. Monat
13.	(7)	F1 Grand Prix	Microprose	3. Monat
14.	(—)	Special Forces	Microprose	1. Monat
15.	(14)	Pinball Dreams	United Software	2. Monat
16.	(—)	Ultima 6	Origin	21. Monat
17.	(—)	Gunship 2000	Microprose	6. Monat
18.	(10)	Eye of the Beholder 2	SSI	3. Monat
19.	(—)	Epic	Ocean	1. Monat
20.	(—)	Mega-lo-Mania	Image Works	7. Monat

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

MARKTREDFUNK
DM 6,50
ISS 50
L 1983/84

POWER PLAY

SPIELE-TESTS

Commander 2
Pockets
Magic 3
u.v.a.

**Tatsachen
VON DER
SCENE**

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

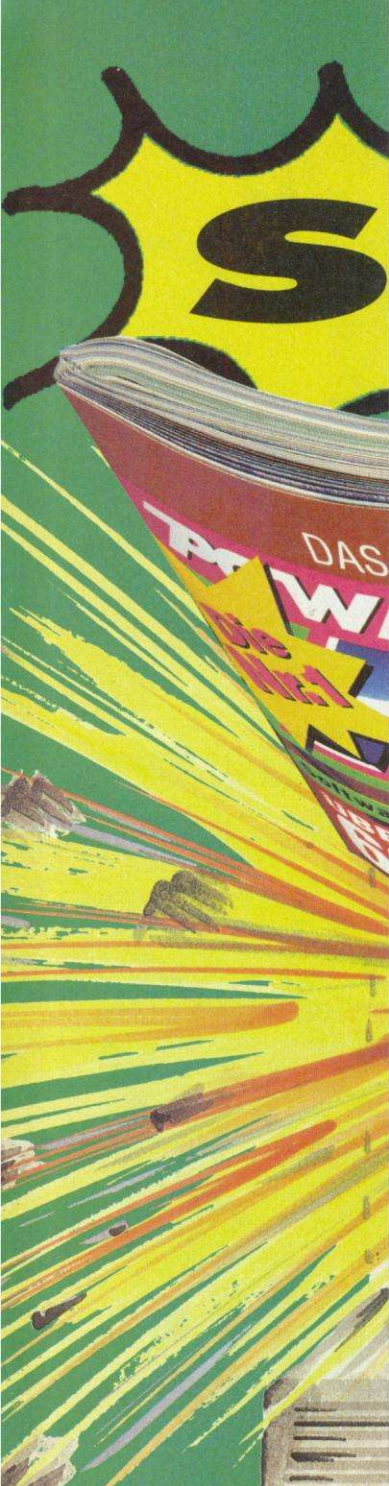
Dein Geschenk!



**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

- ✌ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
 - ✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
 - ✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
- POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...**

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



POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will: Trantor Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

jährlich (69,60 DM) halbjährlich (34,80 DM)

vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10048

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwort

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

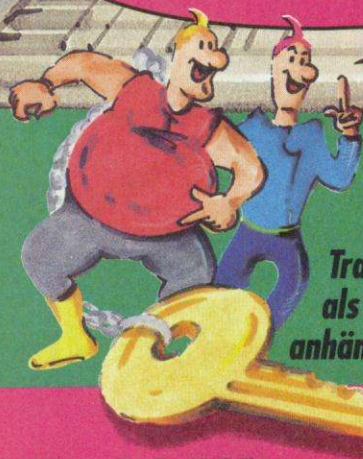
60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

Dein Geschenk!



**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

Beispiel:

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

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

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

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT

Herr der Augenringe



Ihr könnt den Führer wechseln. Hier ist es Aragorn.

Lord of Rings 2

The Two Towers

Vor einem guten Jahr präsentierte Interplay den ersten Teil der Computertrilogie um das literarische Meisterwerk *Der Herr der Ringe*.

Das gesamte Spiel um das zweite Buch untergliedert sich in mehrere "Kapitel", die weitestgehend denen des Buches entsprechen. Wie im Roman teilen sich im späteren Verlauf die Helden der Sage. Ihr steuert also zwei Charaktergruppen unabhängig voneinander: Habt Ihr mit Waldläufer Aragorn, Elf Legolas und Zwerg Gimli ein bestimmtes Ziel erreicht, wird wieder auf die Hobbits Frodo und Sam umgeblendet. Ihr verfolgt das Geschehen aus einer Ultima-ähnlichen Perspektive von leicht schräg oben. Per Mausclick könnt Ihr bestimmte Aktionen aktivieren: Draufhauen, Gegenstände nehmen und untersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besondere

rer Fähigkeiten wie Klettern, Lesen und Reiten. Auf anwenden diverser Talente und Gegenstände beschränken sich dann auch die Puzzles. Wer das Buch kennt, hat kein Problem mit dem Spiel. Nicht Eingeweihte werden oft nicht weiterwissen. *ri*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 43%

Grafik: 43% **Sound:** 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Basisdemokrat



Sieht toll aus, bietet aber spielerische Schonkost

Ishar

Krogg ist ein Bösewicht wie aus dem Bilderbuch: Hinterlistig, gierig und machtbesessen trachtet er nach der Oberherrschaft im Fantasyland Kendoria. Krogg hat es sich in dem geheimnisvollen Tempel *Ishar* gemütlich gemacht und schmiedet dort seine finsternen Pläne. Im gleichnamigen, komplett ins Deutsche übersetzten Rollenspiel *Ishar: Legend of the Fortress* übernehmt Ihr die Aufgabe. Krogg das Handwerk und den Tempel in Schutt und Asche zu legen.

Ihr startet mit nur einer Spielfigur, später schließen sich auf Wunsch weitere Helden Eurer Crew an. Da mehr Leute willig sind, als in die Party passen, geht's hier schön demokratisch zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausclick oder Joystick durch

die 3-D-Landschaft steuert. Via Menü unterhaltet Ihr Euch mit Landesbewohnern, sucht nach Gegenständen, vertrimmt (in Echtzeit) Monsterhorden oder murmelt eine Zauberformel. Verschiedene Fenster geben detailliert über Eure Helden Auskunft: Welche Waffen er schleppt und welche Erfahrungsstufe erreicht ist. *mh*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Silmarils

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Selling Points

MS-DOS 48%

Grafik: 70% **Sound:** 42%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga, ST

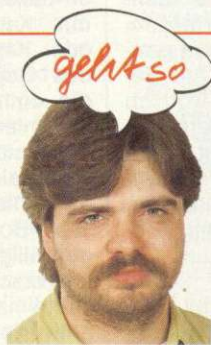
Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu schnell den örtlichen Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spie-



na ja

lerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittel- und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.

Die Grafik von *Ishar* kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden die Bäume, Monster



gibt so

weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an *Ishar* eher Gefallen finden.

Pirates in Space

POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Da lacht das Raumräuberherz: Wir setzen zum Entern an (MS-DOS/VGA).

Spelljammer

Ende 1989 trafen sich die Rollenspielgurus Jeff Grubb, Jim Holloway und Dave LaForce (alle aus dem Hause TSR) regelmäßig zum gemütlichen Plausch im ortsansässigen Fastfood-Restaurant. Im Verlaufe des trauten lukullischen Beisammenseins wurde die Idee zu einem neuen "Table Board"-Rollenspiel geboren: *Spelljammer*. Das Grundprinzip von *Spelljammer* ist äußerst simpel. Die Brettspielisten versetzen einfach das Geschehen des bewährten *Advanced Dungeons & Dragons*-Spielsystems in die Weiten des Weltalls.

Wie in der AD&D-Vorlage gibt es in der Weltallvariante *Spelljammer* Elfen, Zwerge, Menschen und Gnome. Sogar viele der Monstergrüppchen, die in der AD&D-Welt ihr Unwesen treiben, fanden in *Spelljammer* ihren Platz. Beispielsweise segelt eine der berühmtesten AD&D-Monsterrassen, die "Beholder", gleich in ganzen Familien durchs All. Segeln ist hier übrigens wörtlich zu nehmen. Denn die verschiedenen Raumschiffe, mit denen die unterschiedlichen Fantasy-Völkchen durchs All brausen, haben rein gar nichts mit "echten" Raumschiffen zu tun. Die Unterschiede fangen schon beim Antrieb an. Sf-Enthusiasten, die ohne Raketentriebwerk nicht leben können, dürften etwas enttäuscht sein.

Magie heißt das Fortbewegungsmittel in *Spelljammer*.

Die magischen Kräfte eines bordeigenen Magiers oder Priesters treiben die Schiffe vorwärts. Je erfahrener der Zaubermann ist, desto schneller wird das Schiff und um so leichter läßt sich der Kahn manövrieren. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Magie: So etwas wie Schwerelosigkeit ist den Raumfahrern in *Spelljammer* weitestgehend fremd. Zudem schleppt jedes Raumfahrzeug eine stattliche Sauerstoffblase mit sich herum, die das Schiff wie eine Kugel umgibt. Je größer das Schiff, desto größer auch die Sauerstoffkugel — natürlich muß frischer Sauerstoff in regelmäßigen Abständen, am besten in einem Hafen, nachgetankt werden, sonst herrscht bald dicke Luft. Den eigenwilligen Gegebenheiten aus Magie und Physik entsprechen auch die Raumschlachten. Statt mit Laserfeuer, ballern streitbare Kapitäne mit Katapulten, Karteschen oder Kanonen auf das Schiff des Gegners. Kommen sich die umherschwirrenden Kontrahenten nahe genug, fliegen in feinsten Korsarenmanier die Enterhaken.

Konnten sich bislang nur Table-Board-Fans an dem eigenwilligen Szenario gütlich tun, erscheint jetzt, knapp vier Jahre nach den ersten Brettentwürfen, die Computerfassung von *Spelljammer*, die übrigens von SSI (wie sollte es auch anders sein) umgesetzt wurde. Im Gegensatz zu den

Ein teuflischeres Softwaregebräu hätten sich die SSI-Designer kaum ausdenken können. *Spelljammer* ist eine brisante Mischung aus einigen echten Klassikern. So finden wir bei *Spelljammer* Spielelemente aus *Elite*, Anleihen bei *Pirates* und eine



vielfältigen Aufgaben. Nicht nur die Spielmissionen — bannen den Weltallkapitän an den Monitor — entscheidender ist der Wille, seinen Ruf in der Galaxis zu stärken und ein frisches Schiff zu steuern. Selten wird der Computer ausgeschaltet, bis

dicke Portion AD&D. Glücklicherweise haben die Programmierer genau das richtige Mischungsverhältnis getroffen. Leicht hätte bei diesen hochkarätigen Softwarezutaten etwas schiefgehen können — aber SSI's Spieleköche bewiesen den richtigen Riecher. Vor allem für Spieler, die normalerweise mit einem ultraharten Rollenspiel überhaupt nichts anfangen können, ist *Spelljammer* ein willkommener Einstieg. Die anhaltende Motivation zieht *Spelljammer* vor allem aus den

nicht der aktuelle Raumer besser ausgestattet ist. Technisch sieht's für *Spelljammer* nicht ganz so günstig aus. Zwar sind die 3-D-Raumschiffe wunderbar anzuschauen, die Planeten farbenprächtig und die Kampfanimationen spritzig, aber gegen die ausgereifte Bilderpracht der jüngeren AD&D-Spiele wie *Dark Queen of Krynn* kommt der Sf-Neuling noch nicht an. Aber was soll's, dafür steckt *Spelljammer* die Kollegen in Sachen Spielbarkeit locker in die Tasche.



Aus sechs Rassen und sechs Klassen sucht Ihr Euren Kapitän aus (MS-DOS)



Sind wir auf dem feindlichen Schiff, prügeln sich die Besatzungen im taktischen Ad&D-Stil





Auf einer Weltallkarte wird das Ziel markiert... und taucht wenig später in voller Größe auf.

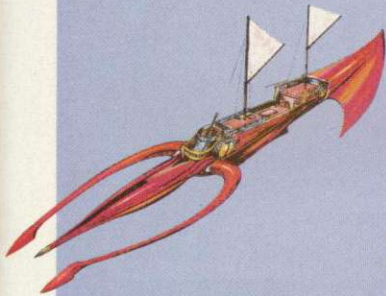
REACHED END OF FIRST LEG OF TRIP.
ADJUSTING COURSE TO 208
ADJUSTING COURSE TO 179
EXIT SQR: YOU HAVEN'T CHOSEN A DESTINATION.
AVE: AVE! CAP'N, SETTING COURSE FOR ANADIA, 179 DEG.
WE SHOULD BE THERE IN LESS THAN A HOUR.
STALLION: now orbiting ANADIA

Kleine Schiffskunde

In *Spelljammer* trifft Ihr auf Euren Reisen im All auf die verschiedensten "Raumschiffs"-Typen. Hier findet Ihr vier der gebräuchlichsten Schiffe, an denen Ihr ziemlich häufig vorbeisegeln dürft.

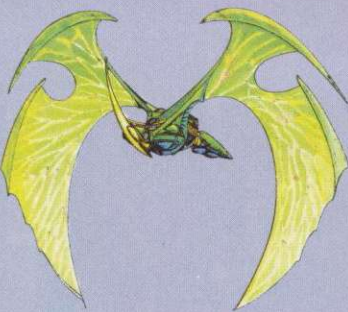
Das Tintenfischschiff

Den Namen verdankt dieses Schiff seiner ungewöhnlichen Form. Gewicht 45 Tonnen. Menschen und Echsen fliegen diesen Typ.



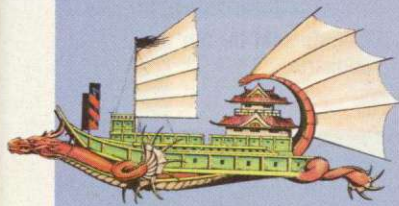
Man-O-War

Ist der bevorzugte Schiffstyp der Elfen. Das Gesamtgewicht beträgt rund 60 Tonnen.



Drachenschiff

Mit 45 Tonnen etwas schwerer als die Galeone, aber schlechter gepanzert. Wird hauptsächlich von Menschen geflogen.



Galeone

Mit einem solchen Schiff startet Ihr Euer Abenteuer. Gesamtgewicht 40 Tonnen. Wird von Menschen gebaut und benutzt.



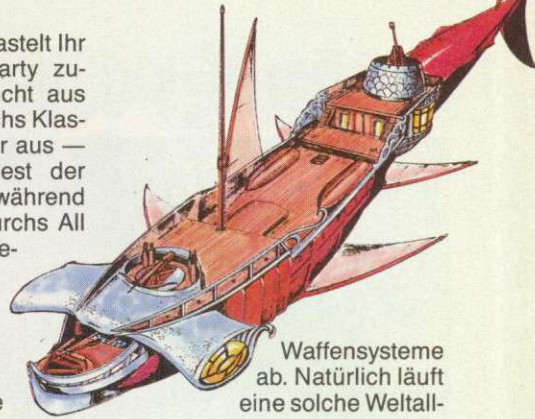
Ein Mausklick genügt, um den aktuellen Zustand des eigenen Schiffs zu erfahren

AVE: AVE! CAP'N, SETTING COURSE FOR ANADIA, 142 DEG.
WE SHOULD BE THERE IN ABOUT 2 DAYS.
ADJUSTING COURSE TO 179
ADJUSTING COURSE TO 130

älteren AD&D-Titeln bastelt Ihr Euch keine ganze Party zusammen, sondern sucht aus sechs Rassen und sechs Klassen nur eine Spielfigur aus — den Kapitän. Der Rest der Mannschaft muß während zahlreicher Reisen durchs All angeheuert oder aufgelesen werden.

Eines der größten Probleme zu Beginn Eurer Raumschiffkarriere: Ihr seid ein No-name-Kapitän. Eine Eurer Aufgaben ist es, Euren Namen in der *Spelljammer*-Galaxis bekanntzumachen. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker *Elite*, gibt's für Euren Helden Einstufungen. Um nun berühmt oder gar berüchtigt zu werden, gibt's mehrere Wege. Weniger empfehlenswert: Ihr betätigt Euch hauptberuflich als Weltallpirat, der harmlose Frachtschiffe oder Kreuzfahrer überfällt und der Ladung beraubt. Weniger empfehlenswert deshalb, da ein Bildschirmleben als Pirat meistens sehr aufregend, aber auch sehr kurz ist. Besser ist da schon der ehrbare Weg: Lokale Gouverneure der insgesamt acht Sternensysteme, die Euch im Laufe des Spiels Aufträge erteilen. Ihr sollt beispielsweise einen Passagier von einem Planeten zum anderen befördern, wichtige Papiere abliefern oder bestimmte Fracht verschiffen.

Apropos Fracht: Das Handeltreiben gehört zum täglich Brot des *Spelljammer*-Spielers. Auf einem Planeten billig Ware einkaufen und auf einem weiteren teuer verschern, läßt nicht nur die Geldbörse anschwellen, sondern steigert auch das Prestige. Ein weiterer Vorteil eines dicken Bankkontos: Mit dem erwirtschafteten Geld kann der simple Segler, den Ihr zum Spielstart erhaltet, ordentlich aufgemotzt oder gar gegen ein schnittigeres Schiff eingetauscht werden. Aus zwölf unterschiedlichen Schiffstypen könnt Ihr wählen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Die meiste Zeit seid Ihr an Bord des Schiffes im All unterwegs. Am einfachsten setzt Ihr via Maus den neuen Schiffskurs auf einer Sternenkarte. Ein weiterer Klick und Euer Raumer schippert automatisch auf das gewünschte Ziel zu. Mutigere Kapitäne steuern den Segler im Handbetrieb. Das Weltall wird dabei in einem 3-D-Fenster angezeigt. Per Icon und Menü ruft Ihr aktuelle Statistiken über Eure Besatzung, den Schiffszustand, die Ladung sowie die



Waffensysteme ab. Natürlich läuft eine solche Weltallreise selten ohne Zwischenfälle ab. Asteroidenfelder sind noch die kleinsten Problemchen eines solchen Abenteuers. Gefährlicher ist die Begegnung mit einem anderen Schiff, das, wie das Weltall, in 3D zu sehen ist. Ist Euch der Kapitän des Kontrahenten freundlich gesinnt, trifft man sich zum Plauderstündchen, tauscht Informationen aus oder treibt Handel. Ist der Opponent eher mies gelaunt, sprechen die Waffen. Auf Befehl teilt Ihr Euren Waffensystemen unterschiedliche Ziele zu, wie Takelage, Rumpf oder die Mannschaft. Wer z.B. sein Feuer auf die gegnerische Mannschaft konzentriert, lichtet deren Reihen und hat's später ein weniger einfacher, das gegnerische Schiff zu entern und zu erobern. Entert Ihr einen Raumer, wird auf Vogelperspektive umgeblendet. Hier sind die Decks der Schiffe in der Vergrößerung zu sehen. Im Stil älterer AD&D-Spiele wie *Pools of Radiance* steuert Ihr hier Eure Kämpen rundenweise in der taktischen Schlacht gegen die feindliche Schiffsbesatzung. Die schlichten Krieger Eurer Crew hauen dann mit Säbeln, Äxten und Picken zu, die Zauberer murmeln einen fetzigen Kampfzauber oder heilen verwundete Kämpfer. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: SSI

MS-DOS 85%

Grafik: 68% Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

Der Zauberlehrling



Am heimischen Herd: In der Zauberküche fühlen wir uns besonders wohl.

Spellcraft

Aspects of Valor

Große Quizfrage: Sagt Euch der Name "Ybarra" etwas? Nein? Vielleicht hilft *The Bard's Tale* dem Gedächtnis etwas auf die Sprünge. Alte Kämpen, die sich ihre ersten Rollenspielsporen mit dem Oldie verdient haben, werden sich voller Wehmut an das berühmte "Ybarra"-Schild erinnern. Den Namen verdankt das Schild drei Brüdern, die an der PC-Fassung des Klassikers mitgearbeitet haben. Nach der *The Bard's Tale*-Saga ist es allerdings ruhiger geworden um Joe, Carl und Robert Ybarra. Jetzt meldet sich einer des dynamischen Trios wieder zurück. Joseph, kurz "Joe" Ybarra, ist der federführende Designer von *Spellcraft: Aspects of Valor*, einem Cocktail aus Adventure, Rollenspiel und Taktikprogramm.

Spellcraft ist zudem für die Firma Asciiware der Computerspieleeeinstieg. Asciiware, der amerikanische Ableger des japanischen Mediengiganten Ascii, machte bislang durch Konsolenumsetzungen bekannter Computerspiele (*Spindizzy Worlds* fürs Super NES), eine Reihe von Joypads (*Asciipad*) und eine Fachzeitschrift (*Login Magazine*) von sich reden.

Bei Ascii's Computerspieldebüt konnte sich Joe Ybarra nicht von seinen Wurzeln lösen. Wie schon bei *Bard's Tale*

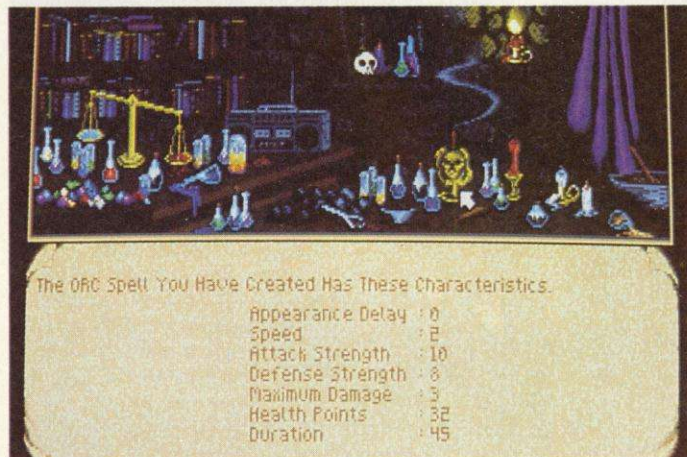
dreht sich in *Spellcraft: Aspects of Valor* alles um Fantasy und Magie.

Euer Held in *Spellcraft* ist Robert, eigentlich ein harmloser Tourist, der die Sehenswürdigkeiten Englands unter die Lupe nimmt. Was Robert nicht ahnt — sein nächstes Ausflugsziel, der berühmte Steinkreis von Stonehenge, entpuppt sich als Dimensionstor

zwischen Erde und ihrer Parallellwelt Valoria. In Valoria spielt Magie die Rolle, die auf der Erde von Technik und Wissenschaft übernommen wird. Robert wird nun aus dem Steinkreis Stonehenge's per Blitz nach Valoria gebeamt und erfährt dort seine eigentliche Bestimmung.

Ein alter Zauberopa hat Robert zu seinem Lehrling erkorren und übernimmt seine Ausbildung zum Supermagier. Vor

dem eigentlichen Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr sofort voll ins Zaubergeschäft einsteigen wollt oder erst einen Lehrgang (sehr empfehlenswert) absolvieren möchtet. In dem Lehrgang erklärt der versierte Magier, Euer Mentor, in kleinen Einzelschritten das Handwerk des Zauberns. Das Finden, Ausprobieren und Mischen neuer Zauberformeln nimmt den größten Teil des Spieles ein.



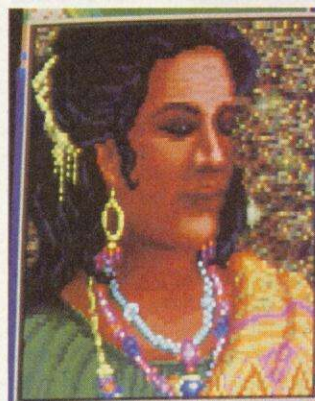
Nicht alle Zutaten findet Ihr, einige müssen auch gekauft werden



Die Zaubergrundsubstanzen sind normale Gegenstände



Die Erde sieht Ihr nur als Landkarte



Do you want a new magic word? Go to the Fire Domain and get the opal from the Bridge of Fire for my medicines. Then I will teach you a new word.

Verschiedene Kollegen geben Euch Hinweise und verkaufen Zutaten



ATAC

Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



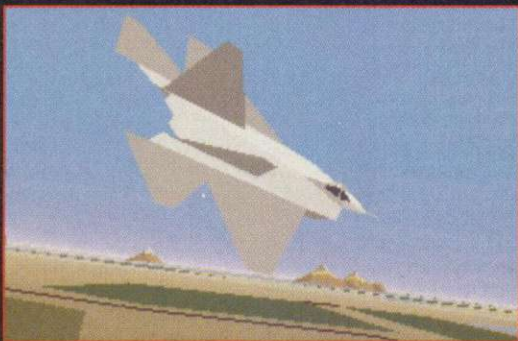
FEIND: GEHEIM

Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie im geheimen geführt werden.



STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und einflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.

Wir lüften das Geheimnis:
ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit!

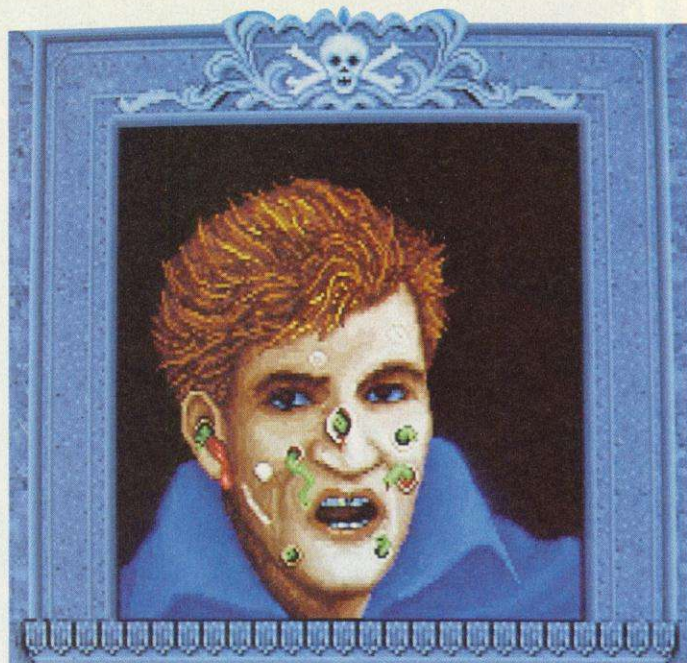
MICRO PROSE™
SIMULATION · SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326

Der erste Schritt zur höchsten Magiereihe: Ihr müßt Euch eine von vier Zauberschulen aussuchen. Es gibt je eine Schule für die vier Elemente: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Jedem Element sind weiterhin vier Wörter der Macht zugeordnet, die den Hauptteil eines Zauberspruches ausmachen. Ihr erfahrt beim Start aber nur ein Wort, natürlich das Schwächste. Alle anderen Machtwörter müssen gefunden oder durch das Erfüllen kleiner Aufträge verdient werden. Neben den Universitäten für die Elemente gibt's zwei zusätzliche Schulen — eine für den Geist, eine für die Sinne. Auch diese beiden Schulen sind durch Magie und die passenden Zaubersprüche zu meistern.

Zu einem echten Zauberspruch gehört allerdings mehr als nur ein Wort. 48 Grundsubstanzen werden ebenfalls benötigt. Diese Substanzen sind ganz alltägliche Gegenstände wie z.B. Taschenmesser, Angelhaken und Zwiebeln, die Ihr beim Erfüllen von Aufträgen findet, die Euch Verbündete schenken oder zum Kauf an-



Pech gehabt: Eine falsche Zutat, und statt eines Heilzaubers nagen jetzt die Würmer an Euch.

bieten. Damit nicht genug. Als letzte Zutat fehlen vier weitere Ingredienzien: Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine. Um nun einen funktionstüchtigen Zauberspruch zusammenzubrau-

en, benötigt Ihr die passende Grundsubstanz, einige oder alle vier Ingredienzien, das richtige Wort der Macht und natürlich das korrekte Mischungsverhältnis. Hört sich alles

furchtbar kompliziert an — ist es aber nicht.

Hier ein Beispiel: Ihr seid in der Schule des Feuers. Eines der ersten Rezepte, das Ihr bekommt, ist für einen Schutzzauber. Ihr mischt ein Taschenmesser (die Grundsubstanz) mit einem Stein, zwei Juwelen, sowie drei Teilen Pulver und murmelt dann das Wort "Lux" — schon ist der erste Zauberspruch fertig. Stimmt die Mischung nicht, erhaltet Ihr entweder nicht den gewünschten Effekt oder einen völlig neuen Spruch. Im schlimmsten Fall befördert das mißglückte Gebräu unsern Helden in die ewigen Pixeljagdgründe.

Habt Ihr ein paar Zaubersprüche zusammen, gilt es, in den magischen Gefilden Valorias Aufträge Eures Meisters zu erfüllen. Sieben verschiedene "Länder", die wiederum den Magieschulen entsprechen, gibt's in Valoria. Hier heißt's dann aufpassen, denn nicht jeder Zauberspruch klappt überall gleich gut. Stammen die meisten Eurer Zaubersprüche aus der Schule des Feuers, dürftet Ihr spätestens in der Wasserwelt Probleme haben

Stationen : DM Computer
: Wundtstraße 58-60
wo Sie : 1000 Berlin 19
: DM Computer
uns auch : Lahnstraße 94
: 1000 Berlin 44
erreichen : Ihlow Computer
: Bizetstraße 74
können. : O-1120 Berlin

**Software Hardware
Zubehör**

TEL. 0 30 / 3 21 82 72
TEL. 0 30 / 6 85 56 93

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

NEU Zahlen Sie mit Ihrem guten Namen, zahlen Sie mit VISA-, MASTER- oder EURO-CARD.

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	ATARI	PC
Aquaventura	56.00	--	Aces of the Pacific 77.00
Arena	56.00	--	Air Bucks 73.00
Bonanza Brothers	56.00	--	B-17 Flying Fortress 93.00
Civilisation (DV)	77.00	--	Cool Croc Twins 56.00
Das schwarze Auge	a.A.	--	Crisis in the Kremlin 91.00
Dynablaster	56.00	--	Cruise for a Corpse 66.00
Epic	56.00	--	Dark Queen of Krynn 70.00
European Football	56.00	--	Darklands 97.00
Fire and Ice	56.00	--	Das schwarze Auge 84.00
G Loc	56.00	--	Global Effect 79.00
Global Effect	73.00	--	Grandmaster Chess 73.00
Graham Taylor Soccer	56.00	--	Great Napoleonic Battles 66.00
Jaguar XJ 220	56.00	--	Hardball III 73.00
Jim Power	63.00	--	Indiana Jones IV (engl.) 84.00
Links Course Bountiful	37.00	--	Laura Bow II 77.00
Locomotion	56.00	--	Les Manley Lost in L.A. 70.00
Maddog Williams	56.00	--	Patrizier 84.00
Monkey Island II	84.00	--	Pilots o'Edge; Falcon 3.0 29.00
Myth	56.00	--	Plan 9 from Outer Space 91.00
Police Quest \$\$\$	70.00	--	Powermonger 79.00
Patrizier	69.00	--	Prophecy of Shadow 70.00
Sensible Soccer	56.00	--	Shadowlands 66.00
Space Max	63.00	--	Soundblaster 2.0 229.00
Stone Age	56.00	--	Soundblaster Pro 2.0 399.00
Striker	56.00	--	Wing Commander II (deutsch) 91.00
Winter Super Sports	56.00	--	World Class Chess 80.00

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

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

Wir überzeugen durch Service!
Ebenfalls im Angebot:
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN Telefon : 0221 / 58 61 17
Goldfasanenweg 14 Telefax : 0221 / 58 49 46
5000 Köln 30 BTX : *ESSER#SOFT

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

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

— denn hier sind die Feuerzauber erheblich schwächer.

Meistens besteht ein Auftrag darin, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder mit Zauberspruch und scharfem Säbel ein paar Feinde abzumurksen. Ist der Job zur Zufriedenheit des Lehrers abgeschlossen, gibt's neue Zauberezutaten, ein Machtwort, eine neue Formel oder einen feinen Gegenstand zur Belohnung. Besitzt Ihr einen Gegenstand doppelt oder ergattert einen besseren, könnt Ihr das alte Item verscherbeln.

Als Zauberlehrling dürft Ihr natürlich durch das Dimensionstor zwischen Valoria und der Erde pendeln. Hier ist Geld lebenswichtig, denn Eure Zauberkräfte wirken auf der Erde nicht. Um also von einem Ort zum anderen zu gelangen, müssen teure Flugtickets gekauft werden. Die Erde sieht Ihr

Genre: Strategie/Rollenspiel

Hersteller: Asciiware/UBI Soft

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Asciiware

MS-DOS 79%

Grafik: 59% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, mehr Speicher

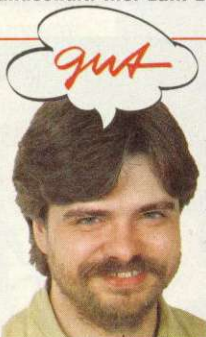
Geplant für: —

bei Euren Ausflügen als eine Landkarte, auf der die aktuellen Flugziele besonders markiert sind. Am Wunschort angekommen, trefft Ihr meistens auf einen freundlichen Magierkollegen. mh



Je Element gibt's eine Landschaft: hier zum Beispiel die Feuerwelt

Wie so häufig, trägt auch bei *Spellcraft* der erste Eindruck. Von den grafischen Schwachstellen abgeschreckt (besonders die isometrischen Actionsequenzen in den verschiedenen "Ländern" Valorias sehen streckenweise ziemlich dürrig aus),



kostet es am Anfang echte Überwindung, länger als ein paar Minuten bei *Spellcraft* zu verweilen. Wehe aber, man überschreitet die erste Hemmschwelle und braut aus ein paar Knoblauchzehen, einer Handvoll Pretiosen sowie einem mächtigen Wort seine erste Zauberformel zusammen. Kaum steht der angehende Meistermagier in seiner Hexenküche, rührt und mixt er stundenlang und mit wachsender Begeisterung an neuen Rezepten. Mit frischer Freude sammeln wir "super"-neue Zutaten, verprü-

geln finstere Märchengeschöpfe und rüsten unser Zauberbuch mit kräftigeren Formeln auf. Langfristige Motivation wird durch die Vielzahl der Zaubersprüche garantiert. Ehe unser digitaler Zauberlehrling alle Sprüche beisammen oder gar eigene Variationen entworfen hat, um sich beim Finale mit dem Titel "Lordmagier" zu schmücken, dürften einige Wochen ins Land gehen. Vorbildlich ist der Lernmodus, der dem Magier-Neuling das Spiel häppchenweise erklärt — ohne diese praktische Hilfe wäre *Spellcraft* trotz des ausführlichen Handbuchs ein Hauch zu schwer. Mich hat Joseph Ybarras neuestes Spiel total in den Bann gezogen — wäre die technische Seite des Spiels besser, gäb's gar mein nettestes Gesicht.

ATAC



FEIND: GEHEIM

KRIEG: GEHEIM

STREITMACHT: GEHEIM

Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen das Kommando der ATAC-Sondereinheit in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse!

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ATAC

Zuerst herausgebracht für IBM PC und kompatible Geräte, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.

Tel +44 (0)666 504 326.

Womens Liberation



Wilhelm Heimlich: Ein kerniger Deutscher darf natürlich nicht fehlen.

Laura Bow

The Dagger of Amon Ra

Vor gut zwei Jahren wurde in der Sierra-Ideenschmiede eine neue Heldin geboren: Laura Bow, die attraktive College-Studentin. Der jugendliche Vamp machte Urlaub in Louisiana und bald wimmelte es dort von Totschlägern und deren Opfern.

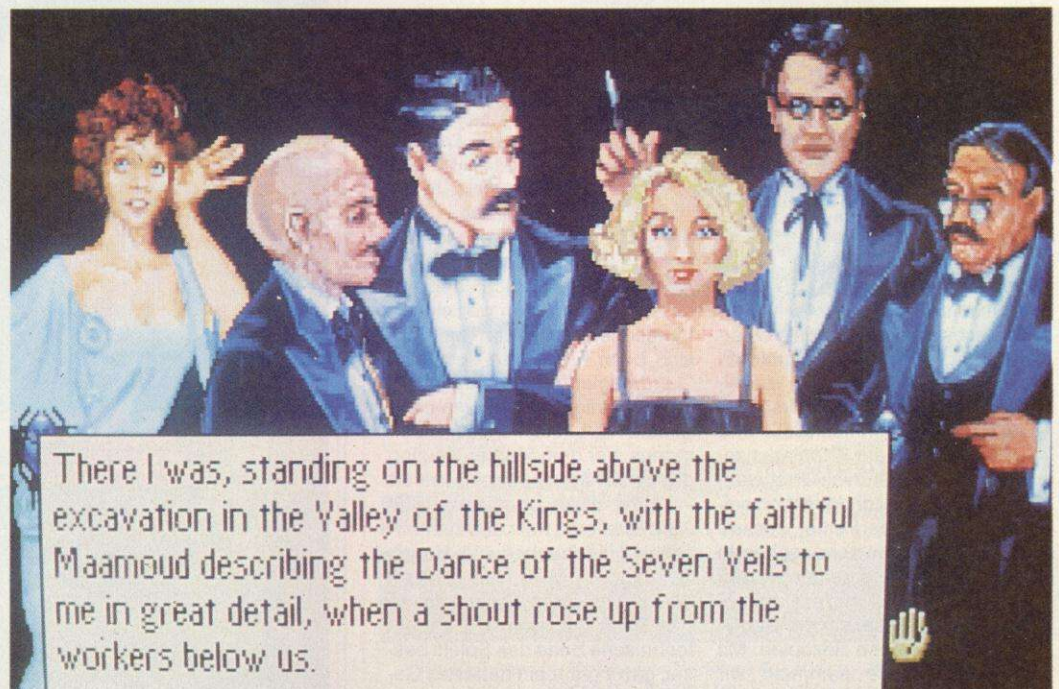
Roberta Williams Gangstermär *The Colonel's Bequest* aus dem schwülstig-schwülen Süden der USA, stellte für Sierra eine kleine Revolution dar: Erstmals knabberten wir nicht an einer linear verlaufenden Geschichte, sondern konnten durch eigene Entscheidungen den Verlauf der Handlung beeinflussen. Spieler, die es besonders eilig hatten, verpaßten dann eben einen Teil der Handlung — der Fall klärte sich trotzdem problemlos auf.

Inzwischen hat Laura das College erfolgreich abgeschlossen und strebt die dornreiche Karriere einer Journalistin an. Kaum im quirligen New York der zwanziger Jahre angekommen, wartet der erste Fall auf die Nachwuchs-Pressfrau.

Aus dem Völkerkundemuseum wird termingerecht ein wertvoller ägyptischer Dolch, *The Dagger of Amon Ra*, gestohlen. Die Spekulationen überschlagen sich: War die örtliche Mafia am Werk, sind Kunstdiebe in das Museum eingestiegen oder gar die Priester eines archaischen Kultes in das Rätsel verwickelt? Ein paar genretypische Morde sorgen für weitere Verwirrung.

In gewohnter Sierra-Tradition steuert Ihr Laura durch das New York der wilden zwanziger Jahre: Über 60 Schauplätze gilt es dabei zu entdecken. Der New Yorker Hafen, Apartments in der Park Avenue, Jazz-Clubs, Flüsterkeipen, in denen verbotener Alkohol ausgeschenkt wird — zusammen mit Laura lernen wir die Weltstadt von einer ganz neuen Seite kennen.

Wie inzwischen üblich, wird kein einziges Wort von Euch per Hand getippt. Alle Dialoge laufen bei Bedarf automatisch



It's Partytime: schräge Vögel in Champagnerlaune (MS-DOS/VGA)

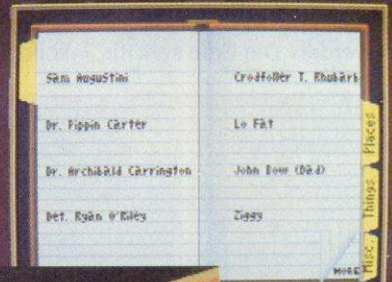
Anders als bei Laura Hengst schrammt bei mir *The Dagger of Amon Ra* knapp an einem Durchschnittsgesicht vorbei. Das hat vor allem zwei Gründe: Die von Production-Designer Andy Hoyos entworfene Art-Deco-Grafik entführt uns problemlos



in die damalige Zeit und ist ihr Geld anstandslos wert. Das gleiche gilt für die je nach Schauplatz wechselnden Jazz- und Walzerklänge, die allesamt hörsenswert sind. Der atmosphärische Unterbau eines Abenteuers ist leider nur eine Seite der Rätselmedaille. Zu einem echten Leckerbissen wird's erst durch die entsprechende Puzzlestruk-

ture, und daran mangelt's etwas in den "Roaring Twenties". Laura Bows kleines Notizbuch steigert sich zu einem Ärgernis: Will man Figuren im Spiel zu bestimmten Themen befragen, entwickelt sich eine wilde Klickorgie der umständlichen Mauswege. Einige Rätsel löst man nur per Zufall oder durch stupides Ausprobieren aller Möglichkeiten. Dank der locker-leichten Story von Roberta Williams kann man *The Dagger of Amon Ra* trotzdem allen Rätselfreunden empfehlen, die an grafisch ansprechenden Abenteuern à la *Heart of China* ihren Spaß haben.

Lauras geheimes Tagebuch als Stichwortgeber



Ist der Dolch hier im Museum?



Power Tip:
In dieser schum-
merigen Bar
darf Laura sich
umziehen.

Power-Tip:
Ihr solltet alle
Messer im Regal
genau unter die
Lupe nehmen.

ab. Im Verlauf unserer Aben-
teuer in New York begegnen
wir nicht weniger als 40 un-
terschiedlichen Personen, die
wichtige Hinweise zur Aufklä-
rung des Falles geben. Hat
Laura eine konkrete Frage,
dürfen wir in ihrem kleinen Re-
porternotizbuch ein Wort an-
klicken und das Gegenüber
wird vom Computer ausge-
hört. Die Steuerung unserer
Heldin wird von der Maus über-
nommen, Aktionen über die
schon aus alten Spielen be-
kannte Sierra-Icon-Leiste am
oberen Bildschirmrand aufge-
rufen oder direkt mittels Maus-
taste angeregt. vw

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

MS-DOS 69%

Grafik: 72% **Sound:** 59%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Sound-
blaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga



Mögen abgebrühte
Fans der angestaub-
ten Edelkrimis von
Agatha Christie mit
Lust und Wonne in die
digitale Haut der Spür-
nase *Laura Bow*
schlüpfen, dem logik-
gestählten Detektiv
der 90er sind die haar-
sträubenden Puzzles
des jüngsten Sierra-
Adventures ein echtes Greuel.
Von feinfühler Überlegung oder
Holmschen Sachverstand hat
die junge Hobbydetektivin *Laura
Bow* wohl noch nie was gehört.
Mit der Brachialgewalt eines
Schimanskis (sprich: Wilde Klick-

kerei mit der Maus)
und nur mit einer gu-
ten Portion Glück sind
viele der Krimirätsel
zu knacken. Immer-
hin wiegt die gehalt-
volle Historienge-
schichte zwischen
Charleston und Bör-
senkrach sowie die
bunte Mischung aus
Mumien, Mysterien
und Mord einiges wieder auf.
Laura Bow zieht locker am Ma-
gerkollegen Sonny Bond, stolpert
aber bei mir privat über die Hür-
de zum "Gut". Mehr Logik statt
schicker Grafik wäre besser ge-
wesen.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
Entertainment
SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	Battle Isle Data	44,90
Apydia	68,90	-	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Battle Isle Data	44,90	-	Civilization dt.	89,90
Black Crypt	66,90	-	Crüise for a Corps	76,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Darkseed	94,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Darklands	99,90
Der Patrizier	74,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Dune	69,90	-	Der Patrizier	84,90
Dynablaster	68,90	-	Dune	74,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Elvira Mistress 2	84,90
Epic	69,90	-	Epic	74,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Eternam	86,90
Eye of the Storm	69,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Fire + Ice	64,90	-	Falcon 3.0 dt.	99,90
Floor 13	69,90	-	Global Effect	83,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Gobliiins	68,90
Global Effect	78,90	-	Gobliiins	68,90
Gobliiins	68,90	68,90	Gods	72,90
Harpoon 2	74,90	-	Grand Prix Unlimited	82,90
Heart of China dt.	78,90	-	Gunship 2000	84,90
Hook	69,90	-	Hardball III	79,90
Humans	a.A.	-	Harpoon 2	84,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Hyperspeed	92,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Indiana Jones 4	82,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Jim Power	62,90	-	Laura Bow II	84,90
John Madden Footb.	59,90	-	Leather Goodnesses of Phobus	109,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lemmings	72,90
Lemmings	58,90	58,90	Lemmings Data Disk	49,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Life & Death 2	68,90
Mad TV	78,90	-	Links	78,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Links Troon North	44,90
Monkey Island II	84,90	-	L'empereur	88,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Monkey Island 2 dt.	84,90
Police Quest 3	78,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pools of Darkness	69,90	-	Push Over	64,90
Populous 2	68,90	68,90	Railroad Tycon	82,90
Push Over	64,90	64,90	Sim Ant	78,90
Risky Woods	64,90	-	Space MAX	72,90
Sensible Soccer	62,90	-	Special Force	78,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Star Trek	74,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima 7	82,90
Space MAX	68,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing Commander 2 dt.	94,90
Special Force	78,90	78,90	Wing C. 2 Miss II	47,90
Ultima 6 engl.	69,90	-	Wing Commander Coll.	99,90
Vroom Data	42,90	42,90		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

notwendiges Zubehör . . .

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

Videogames

		Game Boy	
Mega - Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Taz Mania	96,90	Nintendo N.E.S.	
Game Gear		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Devilish (US)	76,90	Dragons Lair	104,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Mega Man 3	99,90
Master Gear Adapter	59,90	Rygar	77,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Asterix	94,90	Awsome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Viking Child	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Quix	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Xibots	78,90
Moonwalker (D)	92,90	Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordiastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC		
Carrier Strike		109	Rise & Decline o.t 3rd Reich	69
Conflict: Korea		99	Storm across Europe	89 69
Conflict: Middle East	89	69	The Lost Admiral	109
Dreadnoughts	99	99	The Perfect General	89 89
Dreadnoughts/Szen. Bismarck	59	59	The Perf. Gen. WWII-Disk	59 69
Dreadnoughts/Szen. Ironclads	59	59	Powermonger	99
Fighting for Rome	79			
Final Conflict	79			
Interceptor Renegade Legion	49			
L'Empereur	109			

Original-Lösungshilfen

Chuck Yeagers Strategy Book	39,00
Prophecy of the Shadow	24,80
DSA- Die Schicksalsklinge	24,80
Falcon 3.0 Air Combat (350 S.)	39,00
Civilization (380 S.!!!)	39,00
Harpoon Battlebook (300 S.)	39,00

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Bane Cosmic Forge engl.		49	Pools of Darkness	94	99
Black Crypt	84		Schicksalsklinge	99	119
Buck Rogers	49	49	Ultima Underworld		109
Dark Queen of Krynn	89	99	Ultima VII		109
Dungeon Master		89			
Eye of the Beholder engl.		39			
Eye of the Beholder II	109	109			
Hard Nova		39			
Lord of the Rings 2 (Two Towers)		99			
MegaTraveller I	39	39			

Prophecy of the Shadow

Neues Single-Character-Rollenspiel von SSI. Mit digitalisierten, animierten Sequenzen! Ein pralles, sehr gut spielbares Abenteuer, das in keiner Sammlung fehlen sollte.

PC DM94

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109	SWOTL Tour of Duty Disks		je 47
Aces of the Pacific		119			
Falcon 3.0		109			
Flight of the Intruder		44			
F1 Grand Prix (Microprose)	99	109			
F29 Retaliator		59			
Pacific Islands	89	99			
Reach for the Skies	109	109			
Sea Rogue		89			
Secret Weapons Luftwaffe		99			

Frisch aus den USA: Hockey League Simulator

Managen Sie die NHL oder jede beliebige andere Eishockeyliga! Bis zu 25 Spieler pro Team, Automode, wirtschaftliche Komponente. Ein Muß für den Sport- und Statistik-Fan! Kompatibel zum preisgekrönten Wayne Gretzky Hockey.

PC DM 89

VERMISCHTES

	AM	PC		
Bad Blood		29		
Dragon Wars	29	29		
Dune		94		
Epic		94		
Lost Treasures of Infocom	129	129		
MechWarrior		79		
Patrizier		109		
SpaceQuest Pack (I-III)		119		
Star Trek 25th Anniversary		89		
Wing Comm2 Spec.Ops 2		59		

Joysticks

Advanced Gravis PC Joystick	DM 99
Thrustmaster PC	DM 189
Maxx Two (PC Lenkrad)	DM 169
Adv.Gravis AM/ST Joystick	DM 79

Unser Ladenlokal

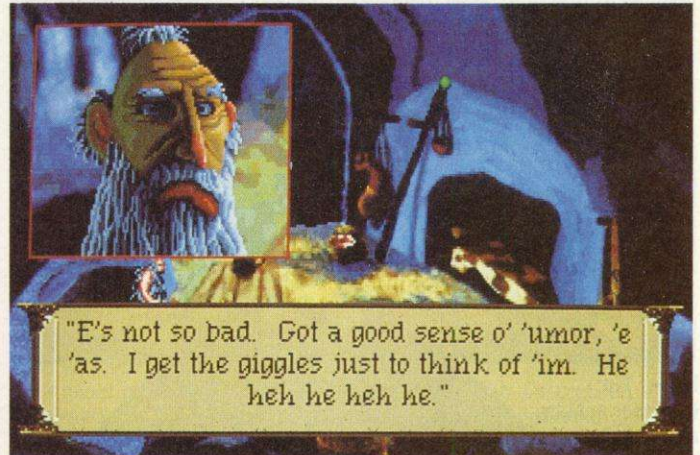
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

Neuaufgabe



Die Mühe macht sich bezahlt: Quest for Glory 1 sieht einfach toll aus.

Quest for Glory 1

Was Hollywoods Filmgugeln recht ist, ist den Softwarebossen billig. Die Produktion von Remakes berühmter Oldies ist schon lange keine Domäne der Zelluloidindustrien mehr. Allerdings macht die technisch aufgepeppten Fassung eines Softwareklassikers normalerweise mehr Sinn als die Neuaufgabe eines Filmhits. Schütteln echte Cineasten beim Anblick eines nachträglich kolorierten und mit Gorgio Moroder Kitschsound unterlegten Metropolis nur noch müde mit dem Haupt, freuen sich normalerweise Spiele-Freaks in aller Welt über eine Neuversion ihres Softwarelieblings.

Neuster Zugang im Reigen "aus Alt mach Neu", ist das Rollenspiel-Adventure Quest for Glory 1 von Sierra. Sierras Designer schnappten sich den grafisch betagten Spieleopa und kleideten ihn komplett neu ein: VGA-Grafiken, Benutzerführung via Maus und Icons,

sowie ein frischer Soundtrack wurden dem Oldie spendiert. Übrigens wurde hier erstmals auf die "Claymate"-Technik zurückgegriffen, in der die Spielfiguren erst als Tonmodell in Einzelschritten bewegt und abgezeichnet werden. Die so animierten Figuren sehen besonders realistisch aus. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 82%

Grafik: 88% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

Da haben Sierras Designer ganze Arbeit geleistet. Sowohl grafisch, als auch spielerisch überrundet der Fantasy-Veteran aus Quest for Glory seine blutjunge Adventure-Kollegin Laura Bow, die eher hilflos auf der Suche nach dem Dagger of Amon Ra ist.



nicht gelitten. Apropos Kosmetik: Die ungewöhnliche "Claymate"-Technik für die Animationen zählt sich aus. Die verschiedenen Spielfiguren sehen einfach gigantisch gut aus. Quest for Glory 1 lohnt sich auch für alte Kämpen, die schon den Oldie Glücklicherweise hat der Puzzlegehalt Quest for Glories unter all den kosmetischen Änderungen durchgespielt. Zwar kennen diese den Lösungsweg, aber die Grafik entschädigt.

Lack und Leder



Infocom's Reinkarnation — hoffentlich keine Totgeburt

Leather Goddesses of Phobos 2

Zum zweiten Mal planen die sexbesessenen Ledergötinnen vom verkrüppelten Marsmond Phobos eine Erdrinvasion. Glück für uns, daß kurz vorher ein tentakelbewaffnetes Alien vom Planeten X notlandet und einem Tankstellenbesitzer samt Freundin zwecks einer Rettungsaktion auf seinen Heimatplaneten mitnimmt.

Je nachdem, ob Ihr Euch für Mann, Frau oder Alien entscheidet, ändern sich Eure Aufgaben im Adventure. Ansonsten hat die Fortsetzung nicht mehr viel mit dem alten Infocom-Stil gemeinsam. Statt Text gibt's nun Grafiken in Masse. Ihr seht alle Abenteuerorte aus 3-D-Sicht des Charakters, könnt Gegenstände durch anklicken nehmen und im Inventory benutzen. Ein spektakuläres Spielelement ist das Palavern. Aus den Icons sucht Ihr Euch das Gesprächsthema

aus. Die betreffende Person gibt dann Wissenswertes in Form von Text und, haltet Euch fest, Sprachausgabe kund. Die deutsche Version erscheint in Kürze — sogar mit deutschsprachiger Ausgabe.

Genre: Adventure

Hersteller: Infocom

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Hamburger Softwareladen

MS-DOS 39%

Grafik: 71% Sound: 81%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

Keine Angst, auch Soundblaster-lose PC-Fans kommen in den Genuß digitaler Sprachausgabe. Der Packung liegt ein niedlicher Adapter (Parallel-Port) für jeden PC bei. Immerhin 18 Leute wurden für die Dialoge engagiert. Zurecht: Die Typen in der US-Version kommen sprachlich super rüber — soviel zum Lob. Das eigentliche Adventure



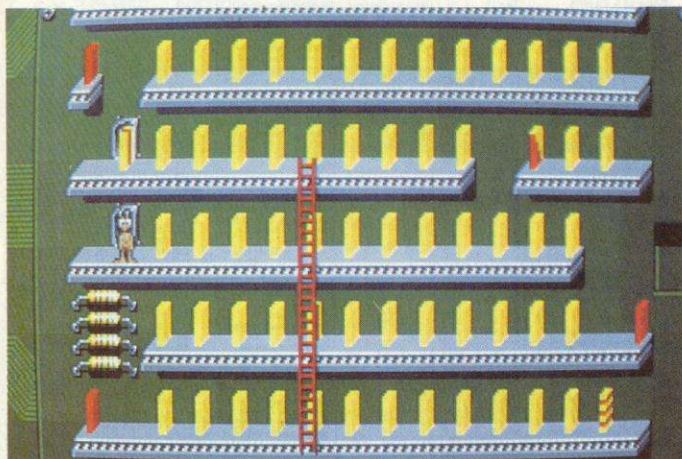
ist viel zu dünn, um ernstgenommen zu werden. Zwei Stunden Spielzeit und Ihr habt alle Grafiken gesehen. Die Puzzles beschränken sich auf stupides Einsammeln von Gegenständen. So kommen bestenfalls Einsteiger und absolute Abenteuer-Neulinge auf ihre Kosten. Hoffentlich wird die angekündigte Fortsetzung gehaltvoller.

Telefon 05 61-2 44 53, Fax -28 50 97

	PC	Amiga	C 64		PC	Amiga	C 64
3D Construct. Kit	125,- D	125,- D	66,- D	Magic Candle 2	69,- H		
A.T.A.C.	*87,- H			Magic Fly	*24,- H		
Abandoned Places	63,- H	63,- H		Magic Tile	*21,- H	18,- H	
Aces of I. Pacific	75,- H			Maniac Mansion			33,- D
Advant. Tennis Tour		*66,- H		ManiMax	21,- H	21,- H	15,- H
Agony		52,- H		Marlo Andretti's Ra	63,- H		
Air Land Sea	75,- H	69,- H		Match Fairs		24,- H	
Air Support		*51,- H		Matrix Maraunders		18,- H	
Airborne Ranger			39,- H	Micropro Soccer	87,- H		39,- H
Alcatraz		66,- H		Midwinter	72,- H	60,- H	
Anarchy		21,- H		Might and Magic 3	75,- D	63,- D	
Aquaventura		51,- H		Mike Magic Dragon		15,- H	
Armour Geddon	63,- H	51,- H		Monkey Island 2	75,- D	75,- D	
Awesome		51,- H		Monster Pack 1		51,- H	
B 17 Flying Forth.	*87,- H			Monster Pack 2		51,- H	
Base of cosm. ferge	63,- D	63,- D		Myth		51,- H	
Bards Tale 3	24,- H	24,- H		Nevermind	21,- H	18,- H	
Bards Tale Constr.	63,- H			Obitus	63,- D	51,- D	
-Trilogy (BT 1-3)	75,- H	69,- H		Oriental Games		54,- H	
Bat 2	* D	* D		Ork		51,- H	
Battle Chess	24,- H	24,- H	18,- H	Patton Strik. Back	75,- H		
Battle Chess 2	63,- H	54,- H		Patton vs. Rommel	75,- D	*69,- D	36,- H
Battle Isle	63,- H	63,- H		Perfect General		66,- D	
-Data Disk	39,- H	39,- H		-Courses		15,- H	
Beirayal	72,- H	60,- H	45,- H	PGA Tour Golf Plus	69,- H		
Big run		51,- H		Phalanx 2		15,- H	
Bike GP	*81,- H	*51,- H		Pinball Wizard		15,- H	42,- H
Birds of Prey		69,- H		Pirates	54,- H	54,- H	
Black Crypt		54,- H		Planet Edge	*75,- D		
Black Gold	73,- D	66,- D	41,- D	Platou		15,- H	18,- H
Black Magic	24,- H	24,- H	36,- H	Police Quest 3	75,- H	63,- D	
Bug Bomber	*57,- H	51,- H	33,- H	Pools of Darkness	75,- D	63,- D	
Carl Lewis Olympic	*63,- H	*51,- H		Populous 1	24,- H	24,- H	
Carrier Command			39,- H	-Promised Lands	15,- H	33,- H	
Carthage		51,- H		-World Editor		15,- H	
Castles	69,- H	63,- H		Populous 2		63,- H	
-Data Disk	33,- H			Pot Panic		51,- H	33,- H
Centerbase		*57,- H		Powerbox 10 Spiele		27,- H	39,- H
Centurion Def. Rome	24,- H	24,- H		Powermonger	72,- H	27,- H	
Champions of Krynn	51,- H	45,- H		-Data Disk		33,- H	
Chuck Y. Art. 2.0	24,- H	24,- H		Powerplay Hit 4 Sp		27,- H	
Chuck Y. Air Combat	69,- D			Proj. Stealth Fight		45,- H	
City Defence		15,- H		Projectyle		24,- H	
Civilization	87,- D	72,- D		Prophecy of shadow	*75,- D	24,- H	
CJs Elephant Antic		21,- H	15,- H	Quilwi	15,- D	15,- D	15,- D
Command HQ	72,- H			Race Drivin		66,- H	
Covert Action	81,- H	*72,- H		Railroad Tycoon	81,- H	72,- H	
Crazy Seasons		*57,- H		Rampart	63,- H		
Crisis in Kremlin	81,- D			Rebel Racer	*59,- H	52,- H	
Cybermats		27,- H		Red Baron	75,- H	63,- H	
D-Generation		*51,- H		Red storm rising	72,- H	54,- H	45,- H
Daily Gov. Girl Pok	57,- H	51,- H	33,- H	Red Zone		51,- H	
Dark Queen o. Krynn	*75,- D	*63,- D		Return of Medusa	75,- H	63,- H	
Darklands	*93,- H			Rick Dangerous 2	54,- H	54,- H	36,- H
Das schwarze Auge	75,- D	63,- D		Rise of the dragon	75,- H	69,- H	
Death knig. o. Krynn	75,- D	63,- D	33,- E	Risky Wood	*63,- H	54,- H	
Der Patriar	*75,- D	*63,- D		Robin Hood Canon		63,- H	
Double Dragon 3		51,- H		Rocketeer		73,- H	
Drachen von Laas	51,- D	51,- D		Roland		51,- H	33,- H
Dragon Wars		54,- H	36,- H	Rules o. Engagement	69,- H	*54,- H	
Dune	75,- D	57,- D		Sands of Fire	63,- H		
Dungeon Master	*63,- D			Scrolling Walls		18,- H	18,- H
Dyna Blaster	*63,- H			Secret Monkey Isld	75,- D	63,- D	
Eco Quest	75,- H	63,- H		Secret Weap of LW	33,- E		
Elite	54,- H	54,- H		-He 162	27,- E		
Elite Plus				-P 80		27,- E	
Elvira 2 Jaws of C	75,- D	63,- D		Sensible Soccer		51,- H	
Emerald Mine	21,- H	21,- H	18,- H	Sextett 1/6 Spiele		27,- H	21,- H
Emerald Mine 2	21,- H	21,- H	18,- H	Sextett 2/6 Spiele		27,- H	21,- H
Emerald Mine 3 Pro		21,- H		Sextett 3/6 Spiele		27,- H	21,- H
Epic	*73,- H	66,- H		Shadow o. l. Beast 2		51,- H	
Eurog. Championship	63,- H	57,- H	33,- H	Shadows		21,- H	
Excaltur		75,- D		Shoot.Stars 1/4 Sp		27,- H	21,- H
Eye of Beholder 2	75,- D	75,- D		Shoot.Stars 2/4 Sp		27,- H	21,- H
F 117A Nighthawk	87,- H			Shoot.Stars 3/4 Sp		27,- H	21,- H
F 19 Stealth Eagle 2	72,- H	72,- H		Shuttle	99,- H	87,- H	
F-19 Stealth Fight	81,- H	72,- H		Silent Service		72,- H	36,- H
F/A-18 Interceptor		24,- H		Silent Service 2	72,- H	72,- H	
F19 Stealth Eagle 3	*87,- H			Sim Ant	*88,- D	88,- D	
Falcon 3.0	87,- D			Sim City		48,- H	
Fantasy World Ditz		21,- H	15,- H	Sim City Archit.1	37,- H	37,- H	
Formula 1	24,- H	51,- H	33,- H	Sim City Archit.2	37,- H	37,- H	
Final Blow		51,- H		Sim City Terr. Edit.	37,- H	37,- H	
Fire and ice	87,- H	51,- H		Sim CityPopulous	73,- H	73,- H	
Flames of Freedom		24,- H		Sim Earth	95,- H	73,- H	
Flood		72,- H		Simulacra		54,- H	
Formula one GP	*87,- H	72,- H		Sixiang		15,- H	
Galaxy 89		15,- H		Skate or die	24,- H		
Games Winter Challenge	75,- H			Ski or die	24,- H	24,- H	18,- H
Gateway	63,- E			Sky cabin	51,- H		
Gateway 1. saf. Fron	75,- D	57,- E		Soccer King		15,- H	
Global Effect	72,- H	63,- H		Soul Crystal	73,- D	66,- D	37,- D
Go Simulator	88,- H			Space Crusade	57,- H		
Goblins	66,- H			Space Pilot 89		21,- H	
Getchal		21,- H	15,- H	Space Quest 3	75,- D	75,- H	
Grandmaster Chess	63,- H			Space Quest 4	75,- D	75,- H	
Gravity Force		21,- H		Special Forces		72,- H	
Gunsnip		*75,- H		Spellbound		21,- H	
Gunsnip 2000	87,- H	51,- D	33,- D	Spallfins		66,- D	15,- H
Hägar d. Schreckl.	63,- H	54,- H		Spirit o. Adventure	73,- D		
Hard Novis	75,- H	69,- H		Star Trek	69,- H		
Harpoon 1.2.1	33,- H	33,- H		Starbyte No. 1 Coll	73,- D	66,- D	44,- D
-Battletet 4	75,- H	33,- H		Starb. Super Soccer	73,- D	66,- D	44,- D
Heart of China	75,- H			Starflight	24,- H	24,- H	18,- H
Heimdal	*88,- D	73,- D		Starflight 2	63,- H	54,- H	
Heroes of the 357	*72,- H			Starlighter 2	69,- H	51,- H	
Hook	*73,- H	66,- H	37,- H	Steigenb. Hotelm.	59,- D	52,- D	
Hudson Hawk	87,- H			Stormovik	24,- H		
Hyperspeed		24,- H		Striker		54,- H	18,- H
Immortal	75,- D	24,- H		Strip Poker		15,- H	
Imperium	24,- H	24,- H		Sumera		15,- H	
Indiana Jones 3	63,- H	63,- D		Super Hero		51,- H	
Indiana Jones 4	75,- E			Super Tetris	72,- H	66,- H	
Indianapolis 500	63,- H	54,- H	33,- H	Sword and the rose			15,- H
Indy Heat		51,- H		Sword of Samurai	57,- H		
Infestation	21,- H	18,- H	37,- D	Takado		15,- H	
Invest		15,- H		Tank Buster		21,- H	
Iridon		63,- H		The oath		51,- D	
Ishar	*63,- H	63,- H		Their finest hour	63,- H	63,- H	
Jaguar XJ 220		75,- D		Missions Disk	27,- H	27,- H	
Jim Power		*63,- H		Timequest	72,- H		
John Barnes Soccer		66,- H		Treas. of sav. front	*75,- D	63,- D	
John Madden Footb.		54,- H	36,- H	Turn I	75,- D	15,- D	9,- D
Jump Machine		15,- H	9,- H	Two to one	39,- H	21,- H	18,- H
Keys of Maramon	63,- H	54,- H	36,- H	Typhoon		15,- H	
Kid Gloves 2		51,- H		Ultima Trilogy 2	81,- H		63,- H
Kid Pix	69,- H			Ultima 4	39,- E	45,- E	
Kings Quest 4	75,- H	75,- D		Ultima 5		63,- H	33,- E
Kings Quest 5	75,- H	75,- H		Ultima 6	57,- E		
Knights of the sky	81,- H	72,- H		Ultima 7	81,- H		
L. Empereur	95,- H			Ultima Underworld	81,- H		
Larrie a. l. ardis		15,- H		UMS		66,- H	
Laure Bow 2	*75,- D			UMS 2	81,- H	72,- H	
Leander		51,- H		Victory		21,- H	
Leisure S. Larry 1	75,- H	63,- H		Viking Fields		*66,- H	
Leisure S. Larry 3	75,- D	75,- D		Vroom		66,- H	
Leisure S. Larry 5	75,- H	63,- H		Willy Beamish	75,- H		
Lemmings	69,- H	51,- H		Wing. Comm Edition	95,- H		
-More Lemming Data		38,- H		WC 1 Secret Miss. 1	33,- H		
More Lemming Prog	57,- H	51,- H		WC 1 Secret Miss. 2	33,- H		
Les Manley Lost LA	63,- D			Wing Commander 2	75,- D		
Lightspeed	81,- H			WC 2 Special Op. 1	44,- H		
Locomotion	*57,- D	51,- D	33,- D	WC 2 Special Op. 2	44,- H		
Lord of the rings	69,- H	*54,- H		WC 2 Special Acc.	39,- H		
Lord of the ring 2				Winzer		66,- D	41,- D
Lords	51,- D	51,- D	33,- D	Wizards Castles		18,- H	
Lords of Doom		*63,- H		Wizzo		21,- H	
Lure o. l. Tompress	81,- H	72,- H		WWF Wrestling	73,- H	66,- H	41,- H
M 1 Tank Platoon	75,- D	63,- D		Zak McCracken	57,- D	57,- D	45,- D
Mad TV				Zone Warrior		54,- H	
Magic Candle	63,- H		36,- H				

</

Der Stein der Weisen



Level 37: Den Flieger hinter der Leiter vor das Loch stellen.

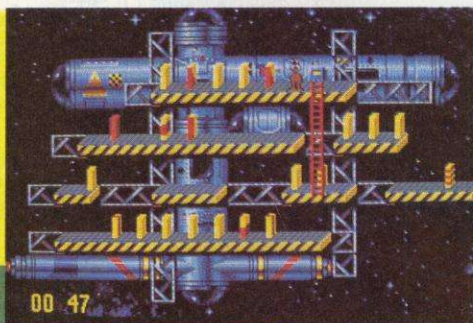
Push Over

Tausende nebeneinander gestellte Dominosteine, die auf einen kleinen Schubser die abgedrehtesten Aktionen vollbringen, begeistern so gut wie jeden Menschen unseres Planeten. Große Veranstaltungen, ja ganze Fernsehshows, wurden mit dem Erlebnis der Dominosteinwellen gefüllt. Die kleinen unscheinbaren Klötzchen, die zweckentfremdet für diese Aktionen verwendet werden, üben, sobald sie ins Fallen geraten, eine unbeschreibliche Faszination aus.

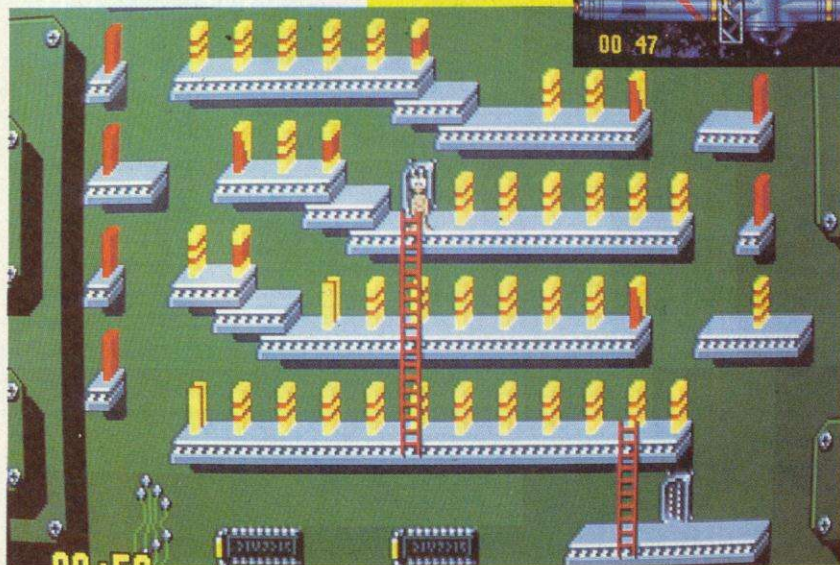
Der britische Softwaregigant Ocean machte sich dieses einfache physikalische Phänomen zunutze und verwendete es in dem Denkspiel *Push Over*. Colin Curly, Comicfigur und berühmter Vielfresser,

sind im Eifer einer seiner Futterorgien die köstlichen Quavers (Kekse) in einen Ameisenhügel gerutscht. Glücklicherweise ist G.I. Ant zur Stelle, alseits bekannt als die härteste Kampf-Ameise jenseits von hier und da. Sie erklärt sich sofort bereit, die Quavers wieder zu beschaffen. So taucht der Held in den Ameisenhaufen, der sich urplötzlich als Eingang zum Dominoreich entpuppt.

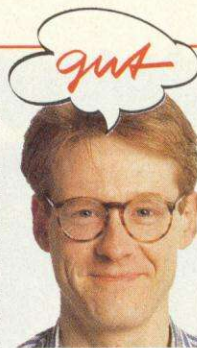
Die Amiga-Version bietet identische Grafik



Level 45: Nichts leichter als das. Den überflüssigen Flieger nach ganz unten stellen und anschubsen.



Mit so einem Rezept kann kaum was schiefgehen: wenige, klar definierte Spielelemente, überschaubare und durchdacht konstruierte Level und eine niedliche Spielfigur, die wir, nett animiert, durch die Gegend steuern dürfen. Das Ganze kombiniert mit einer vorbildlichen Steuerung und gefälligem Soundtrack. *Push Over* bietet von diesen Zutaten reichlich. Auch nach dem hundertsten Level, sollte man ihn denn schaffen, ist die Motivation ungebrochen. Man kann sich nur schleunigst eine Datendiskette wünschen. Was mir dagegen ernsthaft abgeht,



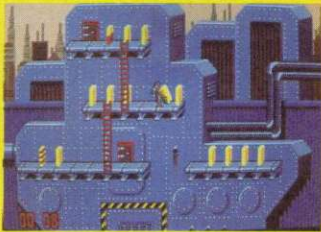
ist ein Level-Editor, mit dem man seine eigenen Domino-Bahnen ausknobeln kann. Bei diesem Spiel hätte sich so ein nützliches Werkzeug geradezu aufgedrängt. Denn, und hier findet sich der einzige ernsthafte Schwachpunkt, die hundert Etagen sind relativ zügig durchgespielt, ist der Spielmechanismus erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen. Ein wenig mehr Abwechslung in höheren Levels durch neue Spielelemente hätte nicht geschadet. Dem nächsten G.I. Ant Abenteuer sollte man deshalb einen Zwei-Spieler-Modus gönnen.

So unscheinbar die Spielidee erscheinen mag, so viel steckt dahinter. Ansatzweise stellen sich sogar Suchterscheinungen auf *Lemmings*-Niveau ein. Schon die hervorragend ausgetüftelten Levels haben einen Preis verdient. Meist muß der Spieler lediglich einen Stein von Position A nach B bringen und Stein C von der richtigen Seite anschubsen und der Sieg ist sicher. Auf langatmiges und unübersichtliches Herumtragen zu vieler Steine



wurde glücklicherweise verzichtet. Je höher das Level, um so mehr Kreativität wird gefordert. So entlockt man der Steinenhutz einen Trick nach dem anderen. In den letzten drei Welten vermischen sich die Denkaufgaben gar mit Geschwindigkeitseinlagen (Block A schnell dorthin, Block B geschwind hierhin). Die putzige Grafik und die passende Musik punkten ebenfalls: *Push Over* ist bislang das beste Denkspiel dieses Jahres.

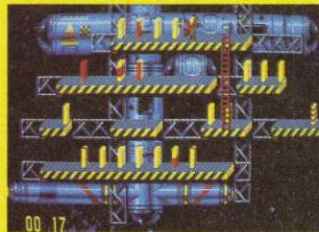
Um nun an alle Kekse zu kommen, muß G.I. Ant durch neun Kontinente mit je zehn Levels krabbeln. Jeder Raum hat zwei Türen: die eine dient als Ein-, die andere als Ausgang. Um durch die Ausgangstür ins nächste Level zu gelangen, muß diese sich natürlich öffnen. Dummerweise geschieht dies nur, wenn G.I. Ant alle Dominosteine umwirft, ohne sie dabei zu zerstören. Außerdem muß der Auslösestein als allerletzter auf den Boden knallen. G.I. Ant ist guter Dinge, denn so schwer dürfte dies für eine ausgewachsene, Ameise nicht sein. Doch entpuppen sich die unscheinbaren Dominosteine als hinterlistige Gesellen: werden sie einmal angestoßen, entfalten sie ihre ganz eigenen Macken. So überschlagen sich einige Steine ständig, fliegen einfach in die Höhe oder explodieren. Andere wiederum bleiben stehen oder teilen sich in zwei Hälften. Das geht leider über den Horizont von G.I. Ant, und so müßt Ihr der Ameise helfen.



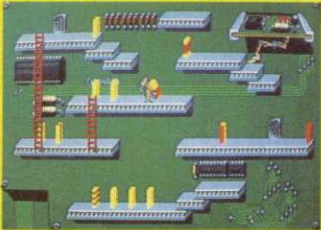
Welt 1: das Technodrom



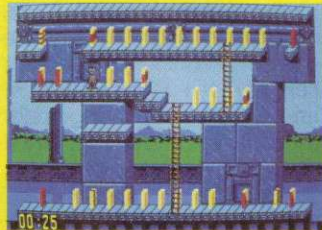
Welt 2: ruiniert



Welt 3: Domino-Galaxis



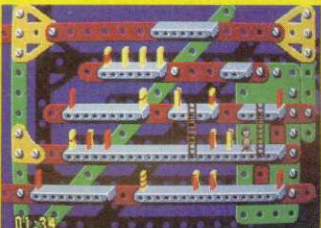
Welt 4: Elektronik pur



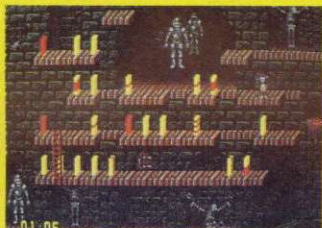
Welt 5: Maja-Kult



Welt 6: Burgameise



Welt 7: Spielzeugland



Welt 8: die Folterkammer



Welt 9: Im fernen Osten

Die Steine, die die Welt bedeuten

Der normale Block: Diese Blöcke fallen nur einmal um, es sei denn sie Fallen Stufen oder Abgründe hinunter.

Die Überschlagblöcke: Fast die wichtigsten Steinchen des Spiels. Auf einer Strecke ohne Hindernisse (umgefallene Blöcke) tribbelt er fleißig entlang. Aufsteiger, Überbrücker (vor einem Loch), Verschwinder und Explodierer halten ihn nicht auf.

Die Aufsteiger: Dieser fliegende Block flattert bei Berührung gerade nach oben und läuft an der Decke als normaler Block weiter. Achtung: Er stößt keine nachfolgenden Steine der Abstoßebene an, wenn er höher als ein Stockwerk fliegt. Soll er jedoch anstoßen, stellt ihn eine Stelle vor das Loch, durch das er fliegen soll.

Die Überbrücker: Schließen kleine Lücken in einer Ebene. Explodierer können so ganz einfach neutralisiert werden (vor den Explodierer stellen). Ansonsten sollten sie vor einem Loch nur von Überschlagsblöcken angestoßen werden.

Die Verzögerer: Recht häufig und wichtig. Darf als Pseudo-Stopper behandelt werden, denn er stößt den ankommenden Block wieder zurück, bevor er umfällt. Teils besonders wichtig vor dem Auslöser, wenn noch eine andere Welle im Rollen ist.

Die Teiler: Diese Steine sollten nur von oben eins auf die Rube kriegen. Von der Seite angestoßen, verursachen sie nur Unfälle. Achtung: Dies sind die einzigen Steine, mit denen die Welle ausgelöst werden kann, ohne sie anzustoßen. Laßt Euch einfach mit einem normalen Stein auf die Teiler fallen.

Die Verschwinder: Fallen sie um, stoßen sie noch einen anderen Stein an und verschwinden einfach. Besonders günstig bei Überschlagblöcken (freie Bahn mit Marzipan).

Die Explodierer: Werden diese heißen Gesellen angeschubst, explodieren sie einfach und reißen ein Loch in den Boden. Werden sie von Überbrückern angestoßen, schließen diese das Loch sofort wieder.

Die Stopper: Ganz in Rot, prallen von ihnen alle Blöcke ab. Dies sind auch die einzigen Steine, die nicht umfallen müssen (und nicht können). In höheren Levels werden sie während der Welle des öfteren umhergetragen.

Der Auslöser: Dies ist der heilige Stein. Er läßt sich nicht von der Stelle rücken — muß aber als allerletzter fallen: Dann geht die Ausgangstür auf.

Gesteuert wird das Krabbeltierchen entweder mit dem Joystick oder der Tastatur. Die von der Seite gezeigten Räume bestehen meist aus mehreren Ebenen, die entweder durch Leitern verbunden sind oder frei schweben. So darf die von Euch gesteuerte Ameise auf den Ebenen herumwandern und kleine Höhenunterschiede mit einem gewagten Sprung nach unten meistern. Fällt sie aus etwas ansehnlicheren Höhen, geht sie in die ewigen Kampameisengründe ein.

Bei Bedarf hebt das Insekt auf Knopfdruck einen Stein an. Dieser darf dann an eine freie Stelle getragen werden. Außer dem Auslöseblock lassen sich alle Steine umstellen. Auf diese Weise wird eine Dominosteinkette aufgebaut, die, einmal angeschubst, zum Schluß den Auslöserstein erledigen muß. Um dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, nagt ein Zeitlimit. Löst Ihr das Rätsel des Raums innerhalb der vorgegebenen Zeit, gibt's einen Gutschein. Dieser wird entweder dazu benutzt, Räume ohne Zeitlimit zu lösen oder beim erneuten Beginn eines Levels vom Anstoßpunkt zu beginnen. Das heißt, der Bildschirm wird wieder so angeordnet, wie er unmittelbar vor dem Anstoßen des ersten Steines angeordnet war. Glücklicherweise gibt es nach jedem erfolgreich bestandenen Level ein Paßwort. *kn*

Genre: Denkspiel

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

AMIGA 81%

Grafik: 58% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 81%

Grafik: 58% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: XT mit 8 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick

Geplant für: ST

Sportliches Six-Pack



Erschöpfend: Der Marathonlauf wird zum Marathonspiel.

Sports Challenge

Die Sommerolympiade in Barcelona ist in vollem Gange, und fast jedes Softwarehaus will sich eine Scheibe vom olympischen Softwarekuchen abschneiden. Die obligatorische Sportspielwelle,

wie sie alle vier Jahre zur Olympiadezeit einsetzt, kommt zaghaft ins Rollen.

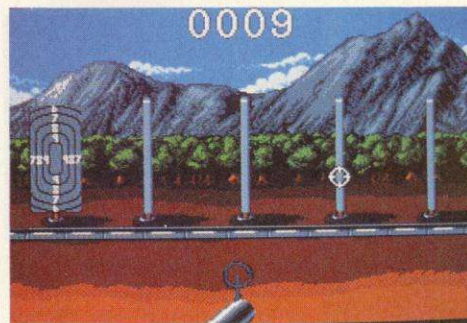
Der britische Softwarehersteller Empire beginnt den Reigen kommender Sportspiele im "klassischen" Stil. Wie

schon zu guten alten Summer-Games-Zeiten, kämpft sich der Spieler durch die olympische Disziplinenvielfalt. *International Sports Challenge* bietet davon sechs. Einige der Wettbewerbe teilen sich jedoch noch einmal in verschiedene Unterdisziplinen auf. So gibt's beim Radrennen Sprints und Verfolgungsfahrten in 3-D-Vektorgrafik, beim Schießwettbewerb hingegen Schnellfeuer-, Skeet- oder Tontaubenschießen. Gegen einen Mitspieler wird lediglich bei den Entscheidungen im Schwimmen angetreten (Freistil, Schmetterling, Brustschwimmen und Lagen).

Des Weiteren sind Wettbewerbe im Springreiten, Turmspringen und ein Marathonlauf



Hübsch: Reiten und Radfahren in schnellem 3D



Just for Fun: Wir ballern mit der Schnellfeuerpistole durch die Gegend.



Amiga

Might & Magic 3	DV	75.90
Civilization	DV	91.50
Legend	DA	75.90
Grand Prix	DA	79.95
Shadowlands	DA	72.90
Der Patrizier	DV	83.90
Ultima 6	DA	72.90
Special Forces	DA	83.90
Sim Ant	DA	91.50
Space Max	DA	67.90
Stone Age	DA	59.90
Sensible Soccer	DA	59.90
Fire and Ice	DA	59.90

MS-DOS

Links Course Troon North		41.90
Eye of the Beholder 2	DV	91.90
Battle Isle Data Disk 1	DA	46.90
Cruise for a Corpse VGA	DV	72.90
Pacific Island	DV	79.95
Ultima Underworld	DA	91.50
Lemmings	DA	41.90
Ultima 7	DA	91.50
Super Tetris	DA	83.90

Amberstar Lösungsheft 29.00

Softworld

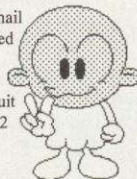
MS-DOS

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

Gebrauchte - Amiga

Nur solange Vorrat reicht!

Cadaver		25.00
Legend of Faerghail		39.00
Manchester United		39.00
Life & Death		29.00
Tower of Babel		19.00
Grand Prix Circuit		49.00
Rick Dangerous 2		29.00
Monkey Island		15.00
Jeanne d' Arc		15.00
Pool of Radiance		25.00
X-Copy Pro.		29.00



MS-DOS

Ad Lib Soundkarte		169.00
Soundblaster 2.0		259.00
Thunderboard		279.00
Sound Galaxy		329.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)		79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)		82.90
Mouse-Stick-Advanced Gravis		179.90
80386-25 MHz: Komplettsystem		2999.00
80386-33 MHz: Komplettsystem		3499.00
80486-33 MHz: Komplettsystem		3999.00

Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer



Super NES

Lemmings		142.90
Combat Basketball		126.00
Streetfighter 2		169.00
Final Fantasy II		145.90
Home Alone		125.00
Joe & Mac		129.00
John Madden Football		139.90
Rival Turf		135.00
Super Ghouls 'N' Ghosts		135.90
Hook		139.00
Krusty Super Fun House		129.90

Das Schwarze Auge (MS-DOS)	DV	91.50
Das Schwarze Auge (Amiga)	DV	79.95
Olympic Gold (SEGA)	DA	109.00
Indiana Jones 4		91.90
Les Manley Lost in LA	DA	75.90
NeoGeo Grundgerät		749.00

Alle Spiele erhältlich.
Spielhallenautomaten, Platinen und Abspielgeräte,
An- u. Verkauf und vieles mehr!

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

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

Preisänderung, Irrtum
und Lieferung
vorbehalten!

0911/437474

Ladenpreise können
abweichen !!

Neue Ideen machen noch kein gutes Spiel. So krankt bei *International Sports Challenge* jede Disziplin an ganz eigenen Mankos. Die brillante Idee des Minimanagers während des Marathonlaufs wird von der Länge der Disziplin (trotz "abschaltbarem"



Neuerungen und durchgehend solide Steuerung, sind aber auf die Dauer zu wenig abwechslungsreich. Die schnelle Vektorgrafik beim Radfahren und Reiten kann sich dagegen sehen lassen. Sportspiebelliebhaber sollten bei Gelegenheit reinschauen, auch wenn die Qualität der Klassiker nicht ganz erreicht wird. Schade, daß zudem Gags fehlen, die bei *Summer Games* erst recht motivierten.



Steuerprobleme: Der Springer kommt nicht recht in Fahrt.



Beim Schwimmen muß geatmet und gleichzeitig gepaddelt werden

angesagt. Während des Marathons habt Ihr Euren Läufer zu steuern und zu betreuen. Während mit dem Joystick Rhythmus und Geschwindigkeit gerüttelt wird, muß der Läufer je nach Erschöpfung mit verschiedenen Getränken versorgt werden. Ähnlich geht's beim Schwimmen zu. Der Joystick wird im Schwimmrhythmus bewegt, auf Knopfdruck nimmt der Sportler eine Lunge voll Luft oder, im ungünstigsten Fall auch Wasser. Joystickrütteln pur ist beim Rennradeln gefordert, während Ihr als Turmspringer zuerst die gewünschte Figurenfolge aus sucht und dann mit dem Joystick ausführt. Gewehr- oder Pistolenschützen steuern lediglich ihr Fadenkreuz in Richtung Ziel; Springreiter lenken

ihr Pferd wie ein Rennauto durch den 3-D-Parcours und hüpfen mit ihm auf Knopfdruck über die Hindernisse. *kn*

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

AMIGA 69%

Grafik: 68% Sound: 53%
 Schwierigkeit: einstellbar
 Minimal: 512 KB
 Unterstützt: Zweitlaufwerk
 Geplant für: ST, MS-DOS, C64

TASK FORCE

1 9 4 2
 SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Der Kampf auf dem Pazifik hat begonnen!

MICROPROSE
 SIMULATION • SOFTWARE

Task Force 1942

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
 MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
 Tetbury, Glas. GL8 8LD. UK.
 Tel: +44 (0)666 504326

High-Speed-Soccer



Freistöße bieten dem Spieler verschiedene Ballflugbahnen an

Striker

Im Jahr der Fußball-Europameisterschaft hat das schwarzweiße Leder auf heimischen Computermonitoren mal wieder Hochkonjunktur. Nach dem überragenden *Sensible Soccer* kickt sich jetzt *Striker* vom Computerspielneuling Rage Software in die Fußballfan-Herzen.

Gegenüber *Kick Off* und *Sensible Soccer* fährt *Striker* mit einer 3-D-Perspektive auf. Der dargestellte Ausschnitt des Spielfeldes wird dreidimensional von schräg oben gezeigt. An Spielvarianten stehen Freundschaftsspiele und eine Weltmeisterschaft nach

K.O.-System auf dem Spielplan. Die 64 integrierten Nationalmannschaften besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Wer keine Lust hat, gegen einen Computerstürmer anzutreten, darf gegen einen Freund kicken.

An einstellbaren Features mangelt es nicht: Platzbeschaffenheit, Windstärke und -richtung, Schwierigkeitsgrad, Taktikformation und Spiellänge sind nur eine kleine Auswahl aus dem Optionswust. Während des Matches steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Auf Knopfdruck grätscht Ihr in geg-



Hektik vor dem gegnerischen Kasten — wohin springt der Ball als nächstes?

Schau an — Rage-Softwares erstes Produkt macht eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle und flüssige 3-D-Grafik beeindruckt unheimlich, die atemberaubende Geschwindigkeit bietet actionhaltige Sportspielunterhaltung pur. Doch da blinkt uns gleichzeitig die Kehrseite der Medaille an. In einem Fußballspiel muß Raum für geschicktes Taktieren und übersichtliches Paßspiel geboten werden. *Striker* läßt dies selten



zu. So schlägt man in der Eile des Gefechts Pässe ins Ungewisse und schießt auf gut Glück das Leder in die gegnerische Hälfte. Ob einer unserer auf dem Rasen herumwetzenden Mitspieler den Ball auch bekommt, steht in den Sternen. Es bleibt ein actionhaltiges Fußballspektakel mit flinker Grafik, solidem Sound und praktischer Steuerung — für anspruchsvolle Kicker jedoch eine Ecke zu schnell. *Kick-Off-Fans* werden *Striker* trotzdem mögen.

Der gerade gesteuerte Spieler ist mit einem weißen Kreis gekennzeichnet



Knapp daneben: Der Torwart hüpft

nerische Beine, schießt das Leder nach vorne oder köpft es gar von dannen. Bei Freistößen kann mit dem Joystick

Stärke, Richtung und Flugbahn eingestellt werden. Um auf dem Rasen nicht die Übersicht zu verlieren, blendet sich bei Bedarf eine Übersicht im *Kick-Off-Stil* ein. Auch eine praktische Replay-Funktion ist eingebaut, mit der sich jederzeit die letzte Szene in Zeitlupe oder auch rückwärts anschauen läßt. *kn*

Genre: Sport
 Hersteller: Rage
 Zirka-Preis: 80 Mark
 Testmuster: Funny Software

AMIGA 69%

Grafik: 75% Sound: 51%
 Schwierigkeit: einstellbar
 Minimal: 1 MB
 Unterstützt: —
 Geplant für: —

272 packende Seiten

TOTAL
NEU!



VIDEO GAMES PRÄSENTIERT:

Das ultimative SEGA-Buch!

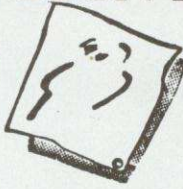
Mit diesem einzigartigen Wegweiser kommst Du durch jedes Spiel. Alle 47 im Buch aufgeführten Games (u.a. Ghostbusters, Shadow Dancer, King's Bounty, Shining in the Darkness) werden genau beschrieben - übersetzt, bearbeitet und ergänzt von Anatol Locker. Für Dich gibt es ab jetzt keine schweren Stellen und keine Geheimnisse mehr - Du bekommst alle Tricks - alle Tips! Tritt ein in die Welt der MEGA DRIVE Spiele - Schicke Deine Eintrittskarte noch heute ab!

47 Spiele für nur 29,- DM!

Hat sich ein Eingeweihter schon die Eintrittskarte geschnappt? Dann kannst Du auch direkt bei uns bestellen:
Video Games, Leser-Service, CSJ, Postfach 140 220, 8000 München 5. Tel.: 089 / 2401 32 - 22

MultiMedia Soft

Rent a Game



Wir vermieten und verkaufen die neuesten Computerspiele!

(Vermietung nur in den Läden, per Post leider nicht möglich.)

O-1035 BERLIN,	Edisonstraße 63 Tel. 030-63812505
O-1150 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. auf Anfrage
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstraße 57 Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73,	Saselerstraße 134d Tel. 040-6528426
O-2130 PRENZLAU,	Neubrandenb. Str. 76 Tel. 03984-6547
2390 FLENSBURG,	auf Anfrage
4000 DÜSSELDORF,	auf Anfrage
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28, Tel. 0203-674946
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23 Tel. 02572-89646
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
4800 Bielefeld 16,	Brakhofstraße 21b Tel. 0521-763918
O-5083 ERFURT,	Meienbergstraße 20 Tel. auf Anfrage
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4 Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Südstraße 24 Tel. 02421-56146
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 0351-2230201
8460 SCHWANDORF,	Klosterstraße 8 Tel. 09431-1720

>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<

Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was Sie sich kaufen möchten.

Hardware (nur im Versand) z.B.:

Speichererweiterung Amiga 500/2000 **DM 59,-**
512 KB * Uhr und Datum Accu-gepuffert * Hard- und Softwaremäßig abschaltbar * Stromsparende Megabit-Chips * Vergoldete Kontakte * Bequemer Einbau ohne Garantieverlust,

Externes 3,5"-Laufwerk für alle Amigas **DM 139,-**
Abschaltbar, Bus durchgeschleift, CDTV-kompatibel

NEU! Trackdisplay für AMIGA 2000 **DM 98,-**
Kann 4 Diskettenlaufwerke anzeigen, Laufwerksnr. einstellbar.
(Preise zuzüglich Porto und Versand).

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146
FAX: 02428-3219

Commodore Vertragshändler,
Vector Stützpunkt.

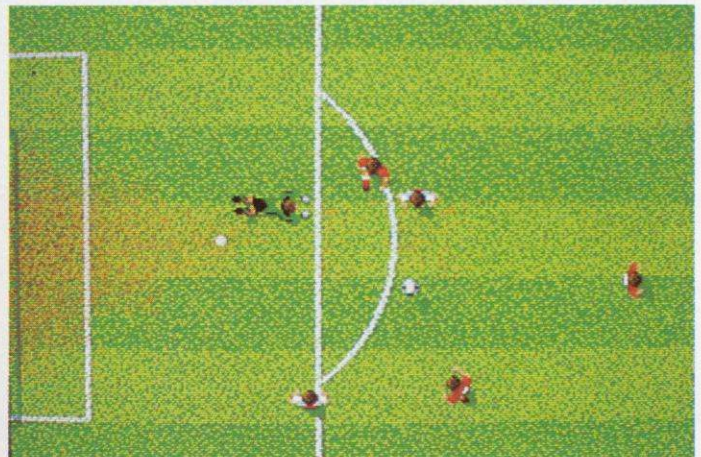
**Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h**

Händleranfragen erwünscht

Superpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisstimmungen vorbehalten

Grüß Gott, Graham



Diese Szenen dienen lediglich der Unterhaltung des Spielers

Graham Taylors

Soccer Challenge

Graham Taylor, erfolgreicher britischer Fußballtrainer, stand für Krisalis' neuestes Sportspiel Pate. Ihr schlüpft in die Rolle des Managers und Trainers einer Mannschaft der "Third Division" der dritten englischen Liga. Die Steuerung basiert, wie beim *Bundesliga Manager Professional*, auf Maus und Icons. So werden im eigenem Terminkalender zwischen die Ligaspiele Trainingstage gelegt, an denen sich die Mannschaft oder jeder einzelne Spieler individuell trainieren läßt. Steht ein Spiel ins Haus, entscheidet Ihr Euch für die taktische Aufstellung und könnt bei Bedarf das Spiel der eigenen Mannschaft anschauen. Nach jedem Match lassen sich Statistiken und Tabellen aller Ligen abrufen. Ein Transfermarkt ist, genauso wie alle wichtigen britischen Fußballturniere enthalten. Wer mit

seiner Mannschaft an die Spitze der britischen Liga gelangt, darf sogar die Nationalmannschaft managen. Der aktuelle Spielstand darf natürlich gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie

Hersteller: Krisalis

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Krisalis

AMIGA 61%

Grafik: 58% Sound: 28%

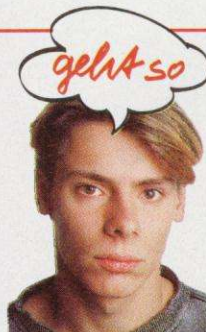
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Graham Taylors Soccer Challenge stellt aus mehreren Gründen keinen Konkurrenten zu *Bundesliga Manager Professional* dar. Erstens beschränkt sich das Spiel auf die englischen Ligen, die hierzulande natürlich weniger Interesse hervorrufen. Zweitens schmerzt die Tatsache, daß vor jedem Spiel die Mannschaftsaufstellung um-



ständig (später nervtötend) zusammenglickt wird, sobald man die Taktik ändert. Drittens fehlt's an Übersichtlichkeit in der Menüführung. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt technisch solides Strategiefußball geboten. Kicker-Freaks dürfen zugreifen — Einsteiger halten sich an den *Bundesliga Manager Professional*.

Abgefahren



Sonne oder Regen — welches Wetter darf's denn sein?

Road & Track

Grand Prix Unlimited

Kaum hat sich der Benzindunst um Geoff Crammonds hochgelobtes *Formula One Grand Prix* etwas verzogen, dürfen Pixel-Fahrer schon zu neuen Heldentaten aufbrechen. Damit dabei alles authentisch über die Fahrbahn geht, hat sich Accolade der Hilfe eines der größten Rennsportmagazine verschert. Die Redakteure der "Road & Track"-Zeitschrift sind für die genaue Einhaltung aller Werte und Statistiken verantwortlich.

Wie in Microprose Konkurrenzprodukt, seht Ihr auch in *Grand Prix Unlimited* Strecken und Umgebung in 3-D-Grafik. Gefahren wird mit Tastatur, Maus oder Joystick. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Wie es sich für einen Formel-1-Boliden gehört, schrauben wir zwischen den Rennen ordentlich und ändern so zahlreiche Fahrcharakteristiken. Das Bremsverhalten kann ebenso unserem

Die Konkurrenz hat's schwer: Nach dem hervorragenden *Formula One Grand Prix* kommt Accolade's Rennprogramm nur langsam auf Touren. Und das im wahrsten Sinn des Wortes. Selbst auf schnellen 386er-Rechnern geht das Renngeschäft nicht ohne leichtes Ruckeln über die Bühne. Auch atmosphärisch kommt *Grand Prix Unlimited* nicht an den Vorgänger heran. Man hat sich zwar redlich Mühe



gegeben, den einzelnen Strecken so etwas wie grafische Individualität mitzugeben, trotzdem bleibt die Landschaft seltsam anonym und austauschbar. Richtig gelungen ist nur der eingebaute Strecken-Editor, der auch den genauesten Bahnarchitekten zufriedenstellt. Von diesem Vorteil abgesehen, geht Geoff Crammonds Konkurrenzrenner ganz klar als erster über die Ziellinie.



Abgefilmt: Der eingebaute Recorder hält alle wichtigen Szenen fest.

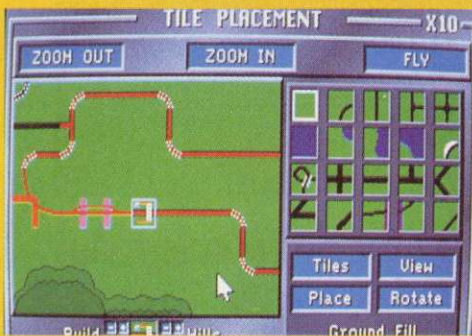
Fahrstil angepaßt werden, wie die Steuerung und die Größe der Spoiler.

Ist der Flitzer entsprechend "aufgebohrt", dürft Ihr auf 16 Formel-1-tauglichen Rennstrecken rund um den Globus um

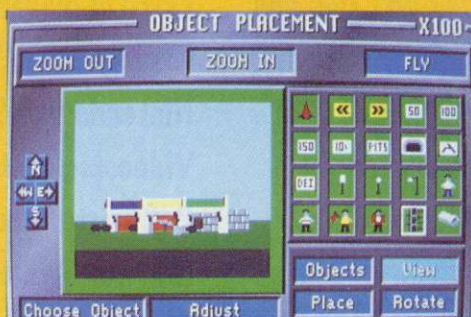
wichtige Meisterschaftspunkte kämpfen. Wer es besonders genau nimmt, donnert gleich in drei authentischen Rennjahren (1990/1991/1992) los und geht gegen Mansell, Schumacher und Co. an den Start. Natürlich dürft Ihr auch jede Strecke einzeln anwählen und zur Probe ein paar Runden drehen. Wer seine Bemühungen für die Nachwelt festhalten möchte, schaltet einen Videorecorder zu und bewundert die schönsten Dreher, Loopings und Frontalzusammenstöße in aller Ruhe. vw

Baukasten

Im Baukasten fummelt Ihr Euch bequem eine eigene Rennpiste zusammen



Ein Streckeneditor, mit dem wir eigene Kurse entwerfen, gehört heute fast schon zum guten Ton. Auch *Grand Prix Unlimited* liefert dem Rennarchitekten ein ausgereiftes Designwerkzeug. Ihr könnt die Selbstbaustrecke in drei Zoomstufen bearbeiten, verändern und eine Unzahl von Objekten auf der Bahn verteilen. Ist alles Nötige von Euch vorbereitet, steigt man in einen imaginären Hubschrauber und bewundert sein Werk von oben.



Genre: Rennspiel

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 74%

Grafik: 67% Sound: 31%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Das Heft, das Dich nach oben powernt!


POWER PLAY

Markt & Technik 85 80 / 9 80 DM 9,80

POWER PLAY

TIPS & TRICKS SONDERHEFT 2

DIE BESTEN TIPS & TRICKS



PRALLE 100 SEITEN: Prima Lösungen zu aktuellen Computer- und Videospiele ■ **TIPS, TRICKS UND KARTEN** zu *Monkey Island 2*, *Black Crypt*, *Eye of the Beholder 2*, *Star Trek*, *Shining in the Darkness*, *Might and Magic III* und vielen anderen Topspielen

Deutschlands kompetenteste Spieleredaktion bringt das **Tips & Tricks Sonderheft des Jahres.**

100 pralle Seiten voll Tips und Tricks zeigen Euch, wie Ihr z. B. bei "Eye of the Beholder 2", "Monkey Island 2", "Might & Magic 3", "Black-Cript" und vielen anderen mehr in den High-Score kommt.

Extra in diesem Sonderheft: Lösungen für Game Boy, Super Nintendo und Sega Mega Drive Videospiele. Und jede Menge Paßwörter und Level-Codes. Das Heft für Spiele-Cracks.

**Ab 3. Juli brandaktuell
beim Zeitschriftenhändler!!!**

ZDF-KOLUMNE

Hallo liebe Powerplayer! Ihr kennt dieses Gefühl sicher alle. Man sitzt vor seinem Computer und spielt ein Computerspiel, das man aus ethischen Gründen besser nicht spielen sollte. Trotzdem, diese Spiele haben zum Teil eine eigene Faszination, weil man die Schrecken eines Krieges sozusagen am sicheren Computerbildschirm und ohne Blutvergießen erlebt, wenn man sich nicht gerade am Joystick die Fingerkuppen aufscheuert.

Der Pazifist in uns verbietet es, ein solches Spiel weiterzuspielen, doch der ebenfalls in uns wohnende Schweinehund grinst nur gemein und fordert uns auf, endlos mit dem Joystick auf Computermännchen weiterzuballern, bis man die große Luftschlacht entschieden hat.

Ich muß zugeben, daß ich die Gefahr, die von dieser Art von "unterhaltenden" Computerspielen ausgeht, in früheren Jahren nicht so ernstgenommen habe in ihrer negativen Auswirkung, wie das heute der Fall ist.

Eines dürfen wir nämlich nicht vergessen. Wir alle sind auch als Einzelwesen ein Spiegelbild der Lebensumstände und unserer sozialen Stellung in einer Gesellschaft, die sich zur Zeit unglaublich schnell verwandelt: Kaum ist die Mauer zwischen den beiden Deutschlands gefallen, existiert auch schon die Sowjetunion nicht mehr. Im ehemaligen Vielvölkerstaat Jugoslawien herrscht ein nicht nachvollziehbarer böser und bluti-

ger Bürgerkrieg, der hauptsächlich seine Opfer unter der Zivilbevölkerung findet.

Könnt Ihr Euch vorstellen, in Sarajevo zu wohnen und einen Amiga einzuschalten, um ein Kriegsspiel zu spielen? Sicher nicht! Wenn des Tags und des



Klaus Möller schießt scharf

Nachts Granaten einschlagen und Splitterbomben fallen, wird das Computerspiel gleichen Inhalts zu einem verbrecherischen Stück Kriegspropaganda, und man könnte sich wünschen, daß all' denjenigen Zeitgenossen, die als Programmierer und Spieleerfinder heute noch solche menschenverachtende Computerware auf den Markt bringen, beim Programmieren die Hände abfallen, um der achttausend Toten willen, die bereits in Bosnien/Herzegowina ihr Leben gelassen haben.

Wir können nicht mehr zu Hause an unseren Computern sitzen und Spiele spielen, die auch für Bundeswehrsoldaten bald bittere Realität werden, wenn sie als offizielle EG-Eingreiftruppen in den nächsten Jahren wieder an die Front in echte kriegerische Auseinandersetzungen geschickt werden. Das Argument vom Spiel

als Mittel zum Abreagieren greift mit Sicherheit nicht mehr bei Computerspielen, in denen das Abschlachten von Soldaten und Zivilisten zum Spieleprinzip erhoben wird. Mal unter uns, ich kann es mir auch nur schwer vorstellen, wie man sich in der Schule für Frieden unter den Völkern einsetzen kann und dann zu Hause den Golfkrieg am Rechner simuliert.

Ein Problem haben diese Kriegsspiele allemal: Sie sind in Krisenzeiten eine Art vormilitärische Ausbildung und sie gewöhnen den ambitionierten Computerspieler an die Gewalt in jeder Form. Der pensionierte Excowboy und Expräsident der USA, Ronald Reagan, hat sogar mal die Videospiele als Ausbildungsunterstützung für die späteren Kampfflieger der Nation hochgelobt. Ob es die Ninjas sind, die sich "Jump and Run" mächtig, kehledurchschneidend durch die Pixel-Welt des Computers bewegen und dabei mit Stereocomputersound die Schreie ihrer Opfer ertönen lassen, oder die naturgetreu animierten Soldaten in Ruinenkulisse, die mittels Joystickdauerfeuer zu Hunderten vom Bildschirm weggefetzt werden oder die Luftkämpfe gegen japanische Soldaten — es ist die böse Gewöhnung an die Gewalt als etwas Selbstverständliches, mit der man immer öfter glaubt, nicht nur am Computer zu gewinnen.

Nein, die Computergewalt setzt sich auch nahtlos in der Realität fort, wenn in Hoyerswerda Asylbewerber aus der Stadt geprügelt werden, wenn Ausländer ermordet werden, dann ist das nicht nur die Schuld der bösen Gesellschaft, dann ist das auch die Schuld des einzelnen, der denkt, mit brutaler Gewalt am Nächsten ließen sich irgendwelche sozialen Probleme lösen, dann ist das aber auch die Schuld von Spielentwicklern, die ihrer eigenen Fantasie freien Lauf lassen, damit Tod, Folter, Blut und Mord animiert auf dem Computerbildschirm in unseren Köpfen als etwas Allgegenwärtiges eingebrannt wird.

Traurig genug, daß diese Spiele existieren, noch trauriger ist es aber, daß sie überallgehandelt und auf fast jedem



Heimcomputer gespielt werden. Dafür hat Konrad Zuse mit Sicherheit nicht den Computer erfunden.

Die wahren Helden indes sitzen in den Sanitätsfahrzeugen und stehen in den Operationsälen der Krankenhäuser. Ich kann nur hoffen, daß über kurz oder lang die Vernunft über die Geistlosigkeit siegt.

Einspruch!

Mit Verlaub, Herr Möller, jetzt wird Ihre Argumentation doch arg polemisch. Man darf sich wundern dürfen, wo denn die Menschheit in den letzten 2000 Jahren ihr kriegerisches Potential aufgefrischt hat, da doch Video- und Computerspiele erst seit gut zehn Jahren ihr zerstörerisches Werk an zarten Adoleszenzhirnen vollbringen. Die Pädagogik mag sich drehen und wenden, bisher ist ihr keine signifikante Untersuchung gelungen, mit der sich die fragwürdige These: Computerspieler = Aggressivbolzen = kritikloser Untertan, belegen ließe. Ihre Vorstellung von den intellektuellen Fähigkeiten Ihrer eigenen Zielgruppe — schließlich machen Sie ein Computermagazin — scheint ja nicht die Beste zu sein. Oder wie sonst erklärt sich, daß Sie dem durchschnittlichen Computerspieler jegliche Kritikfähigkeit absprechen. Vielmehr etablieren Sie das hinlänglich bekannte Bild vom sabbernden Baller-Freak, der nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann. Alles schon dagewesen, Herr Möller.

Wo sie schon das schiefe Beispiel Sarajevo bemühen: Meines Wissens waren minderjährige Computerspieler bisher nur als Opfer an den Kämpfen beteiligt. Solche Vergleiche sollte man in Zukunft also besser unterlassen. *ww*

Mehr Einspruch!

Wer Computerspieler in einem Atemzug mit prügelnden Skinheads nennt und Computerspiele als elektronische und an Gewalt gewöhnende Vorbereitung für den Ernstfall bezeichnet, hat scheinbar seine journalistischen Hausaufgaben nicht gemacht.

Die unbestritten vorhandene Gewalt, auf die Sie in Ihrer Kolumne ansprechen, ist sicherlich nicht die Folge oder die "Schuld" der bösen, bösen Spieleentwickler. Vielmehr sind meiner Ansicht nach die Verantwortlichkeiten ganz woanders zu suchen. Dummdreiste Politiker jeder Couleur, die vor sozialen Spannungen die Augen schließen, gehören ins Schußfeld der Kritik. Leute, die mit unverfrorener Dreistigkeit die eigenen Bezüge um den gleichen Prozentsatz erhöhen, um den anderorts die Arbeitslosenquote steigt und die den Blick für die Nöte und Sorgen der Bevölkerung verloren haben, tragen an den geschilderten Auseinandersetzungen die Verantwortung — nicht ein Spieleprogrammierer oder gar ein Computerspieler.

Uns würde zu diesem Thema auch die Meinung unserer Leser, die, nach Ihrer Meinung Herr Möller, allesamt blutrünstige Monster sein müßten, interessieren — schreibt uns einfach. *mh*



Man spricht deutsch

Angeregt durch Euren Test in *POWER PLAY 6/92* habe ich mir kürzlich das Spiel *Aces of the Pacific* gekauft. Das Spiel an sich ist wie versprochen toll, nur hätte ich durch den Aufkleber "Bezugsmaterial in Deutsch beiliegend" stutzig werden müssen. Meine Befürchtungen haben sich auch hier wieder bestätigt, denn die beiliegende deutsche Kurzanleitung ist wie gewohnt ziemlich unbrauchbar, d.h. kaum mehr als eine Tastaturbelegung.

Diese Tatsache entspricht auch durchaus der üblichen Gepflogenheit der Importeure, eine kurze deutsche Anleitung zusammenzuschustern, einen Aufkleber auf die Verpackung zu kleben und das Programm mit saftigem Aufpreis als "deutsche Version" zu verkaufen. Wie wäre es mit einer Stellungnahme in *POWER PLAY*?

Für mich stellt sich jedoch in diesem speziellen Fall das Problem, daß die englische Originaldokumentation nicht beilag. Da ein Spiel wie "Aces" ohne Information über Hintergründe, Taktiken, Flugzeuge und Schiffe usw.

stark an Reiz verliert (nachlesen, wie der richtige Anflug bei Trägerlandungen und Torpedoeinsatz aussieht, macht sicher mehr Spaß als stundenlanges Probieren) und das Original sicher von ähnlicher Qualität ist, wie *Red Baron*, wäre es hilfreich zu erfahren, wie dieses zu erhalten ist. Eventuell könnt Ihr Euren Einfluß beim Distributor Sierra/Dynamix geltend machen oder mir zumindest die deutsche Adresse nennen.

Richard Krenzer, Glashütten

Da hast Du scheinbar eine der ersten *Aces*-Versionen ergattert, die nur mit laschem Aufkleber und keinem Originalhandbuch verschifft wurden. Mittlerweile gibt's von den Distributoren und von Sierra die Vollversion (mit deutschem Handbuch). Wende Dich bitte direkt an die Firma Bomico in Frankfurt, besser jedoch an den Händler, bei dem Du das Spiel gekauft hast. mh

ZDF-Kolumne

Herr Möller schreibt einige sehr brauchbare Absätze. Er meint, daß man (ich teile mit ihm die Meinung) — wenn man nicht gerade einen reichen Onkel hat, der einem Geld schenkt — auf Shareware-Spiele zurückgreifen kann. Aber auch die Vollversion dieser Spiele kostet zwischen 15 und immerhin 50 Mark. Wenn man sich ein Spiel für ca. 35 Mark anschafft und dieses nicht das verspricht, was auf der Verpackung bzw. auf dem Prospekt steht (Herr Möller nennt das "Mogelpackung"), ist man doch genauso frustriert, wie beim Kauf eines "richtigen" Spiels. Hier kommt nun meine Bitte: Testet doch auf ein paar Seiten (zwei bis drei dürften wohl genügen) Shareware-Spiele und schreibt da-

Bart's Tale (Jan Buchholz, Düren)



PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA *	89,90
A TRAIN VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69,90
AIR BUCKS VGA	75,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	69,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA *	95,90
B.17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARDS TALE TRILOGY DT.	85,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLETECH 2 CRESENT HAWKS.	85,90
BUCK ROGERS 2 MATRIX CURBED VGA	69,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CASTLES DT. ANL.	75,90
CASTLES DATA DISK	39,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CONFLICT KOREA -SSI-	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA DT.	89,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	69,90
CRISIS IN THE KREMLIN DT. ANL. VGA	95,90
CRUISE FOR A CORPS VGA	79,90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	89,90
DARK QUEEN OF KRYNN VGA	75,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	89,90
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER - DT. ANL.	69,90
DREADNOUGHTS -SEEKINGSSIMULATION- VGA	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. VGA	89,90
DYNABLASTER DT. ANL. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - JAWSO.CERBERUS-KOMPL. DT.	89,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
ETERNAM DT. ANL. VGA	89,90
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMERSTAR- VGA	59,90
FALCON 3.0 - NUR 5.25/85/2 DOS 5.0 VGA	79,90
FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FREE D C DT. ANL. VGA	79,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEIRIGE	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
GATEWAY -ACCOLADE- DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE... KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS DT. ANL. VGA	69,90
GOOS DT. ANL. VGA	75,90
GUNSHIP SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	79,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GREAT COURTS 2 DT. VGA	69,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.	79,90
HARPOON EDITOR 1.21 DT. ANL.	49,90
HARPOON BATTLE SET 3 1.21	39,90
HEART OF CHINA VGA KOMPL. DT.	89,90
HEROES OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA	85,90
HONG KONG MAHJONG VGA	75,90
HOOB DT. ANL.	79,90
HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
INDIANA JONES 3 VGA VERSION	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA	75,90
ISHAR DT. ANL. VGA	75,90
JACK NICLAS SIGNATURE EDITION VGA	85,90
JIMMI WHITE SNOOKER VGA *	79,90
KAISER KOMPL. DT.	99,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KID IN THE SHED (D PAINT F. KINDER) KOMPL. DT.	79,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARONS CREEK	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HARBOUR TOWN *	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORD OF THE RINGS 2 DT. ANL. VGA	85,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES VGA	75,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84,90
MAD TV KOMPL. DT.	85,90
MAGIC POCKETS DT. ANL. VGA	75,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NCAA BASKETBALL VGA	69,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA *	89,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. VGA	99,90
PLANETS EDGE VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RAMPART DT. ANL. VGA	69,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
ROCKEETER KOMPL. DT.	79,90
SARGON 3 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SEA ROGUE VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SIDENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
STARTRIP DT. VERS. VGA	89,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST TRILOGY 1-3	109,90
SPELLCASTING 201	75,90
STARTRIP SUPERSECCER DT. VGA	79,90
STARTREK 25TH ANNIV. DT. ANL. VGA	72,90
STEEL EMPIRE VGA	85,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. VGA	79,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA	79,90
TERMINATOR 2	69,90

PC/IBM

TEST DRIVE 3 VGA	69,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. VGA *	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
TWILIGHT 2000	89,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	79,90
ULTIMA TRILOGY 1-4-6 -DT. KURZANL.	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UNCHARTED WATERS	99,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE	39,90
WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WIZARDRY 7 VGA *	85,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP.-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF WRESTLEMANIA VGA	69,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM Sonderposten

ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 2 NUR 3.5 *	19,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEWESS 1 DT. ANL.	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
- DEADLINE - INFOCOM -	29,90
ELITE	29,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL. NUR 3,5*	34,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
GREAT COURT 1 DT. ANL. NUR 5.25 *	29,90
GUNBOAT ACCOLADE	29,90
HARD DRIVIN'	29,90
HARD NOVA DT. ANL. NUR 5.25 *	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PH... - INFOCOM -	29,90
LEMMINGS	45,90
LEMMINGS STAND ALONE (100 LEVELS)	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIGHT & MAGIC 3 ENGL. VERS. VGA	29,90
NAM - VIETNAM -	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETBALL - INFOCOM -	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
SHUFFLEPACK CAFE NUR 3.5 *	29,90
SKI OR DIE	29,90
SPACE SHUTTLE KOMPL. DT. NUR 3.5 *	44,90
STARTRIP SU 25	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK - SPEC. HOLOBYTE	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL	29,90
TIME QUEST VGA	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM -	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

360 COMPILATION - MINDSCAPE -	129,90
4 GIGABYTE SHAREWARE	89,90
CASE OF CAUTIOUS CONDOR	139,90
CHESS MASTER 3000	99,90
EUROPEAN CHAMP. SHIP 92	79,90
GRAPHMAGIC - ausseparierte PD & Shareware für Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	115,90
GUNSHIP & MIDWINTER 1	149,90
ILLUSTRATED ENCYCLOPAEDIA	89,90
INFOCOM COLLECTION VHS	99,90
KGB/GIA FACTBOOK	99,90
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 5	99,90
LOOM	79,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	95,90
M1 TANK PLATOON	89,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	139,90
EUROPEAN CHAMP. ST. DEADFELLOWS	199,90
NORTH POLAR	85,90
RAILROAD TYCOON	79,90
REALMS	85,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	69,90
SHAKESPEARE	69,90
SHERLOCK HOLMES	69,90
SPACE QUEST 4	99,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WILD PLACES	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WONDERLAND	79,90
WORLD VIEW	89,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD FROM LAUFWERK INTERN	679,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATT	6,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	239,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	399,90
SOUNDMASTERS 2 COVOX	199,90
SOUND LAPC - 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	629,90

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

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDITION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALPHI STORM	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	36,90
CHAMPIONS OF FLYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CREATURES 2 DT. ANL.	39,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	67,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER DT. ANL.	39,90
DYNABLASTERS DT. ANL.	39,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	36,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G-LOC DT. ANL.	44,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PAX DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SPYERSOCCER DT.	47,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	38,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TURBO CHARGE	38,90
VOLFIELD	40,90
WINTER CAMP DT. ANL.	39,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90
ADAMS FAMILY DT. ANL.	65,90
AIRBUS 320	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION	79,90
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	59,90
AGONY DT. ANL.	65,90
ALCATRAZ DT. ANL.	79,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	109,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90
APIDYA ANL. DT.	65,90
ARENA DT. ANL.	59,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BATTLE ISLE DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BINGO KOMPL. DT.	49,95
BIRDS OF PREY 1 MB DT. ANL.	75,90
BITMAP BROTHERS VOL. 1 COMPILATION	69,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	59,90
BOBODUR DT. ANL.	65,90
BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED - 1MB	75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1 MB	65,90
CHAMPIONSHIP MANAGER DT. ANL. 1 MB	65,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *	85,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	65,90
COVER GIRL STRIP POKER DT. ANL.	65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB	72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90
D-GENERATION DT. ANL.	54,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALSKLINGE	79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90
DELIVERANCE DT. ANL.	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	39,95
DIE HARD 2 - DIE HARDER DT. ANL.	65,90
DINGS DA KOMPL. DT.	49,95
DISCOVERY DT. ANL.	34,90
DREADNOUGHTS - SEEKRIEGSIMULATION 1 MB	85,90
DREADNOUGHTS DATA DISKS JE	42,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *	69,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB	75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY DT.	65,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
G-LOC DT. ANL.	65,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GLUCKSRAU KOMPL. DT.	39,95
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GODS DT.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARPOON 1 21 DT. ANL.	79,90
HARPOON 1 21 BATTLESET 4	45,90
HARPOON 1 21 EDITOR DT. ANL.	45,90
HEIMDALL DT. VERSION	75,90
HERO QUEST TWIN PACK KOMPL. DT.	59,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HOPP ODER TOP KOMPL. DT.	49,95
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
ISHAR DT. ANL. 1 MB	75,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	85,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	65,90
KINGS QUEST 5 1 MB KOMPL. DT.	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90
LARRY S 1 MB KOMPL. DT.	85,90
LEANDER DT.	59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	65,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90
LINKS GOLF - NUR MIT FESTPLATTE	79,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *	69,90
LOTSU TURBO 2 DT.	59,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MADDOG WILLIAMS DT. ANL.	59,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.	75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.	54,90
NINJA BATTLES 1 MB	59,90
PANZER BATTLES DT. ANL.	65,90
PARASOL STARS DT. ANL.	79,90
PATRIZER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB *	79,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB	79,90

Atari/Amiga

POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	65,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *	39,90
POWERMONSTER DATA DISK DT.	39,90
PROFLIGHT - TORNADO FLIGHT SIMUL. 1 MB	85,90
PROJECT "X" DT. ANL.	59,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RACE DRIVN DT. ANL.	69,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	75,90
REALMS DT. ANL.	69,90
RED BARON 1MB	79,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB	79,90
REVOLUTION:	
SKATS/SCHAFFKOPF/DOPPELKOPF/RAMSCHE	65,90
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROBOCOD JAMES POND 2	59,90
ROBOCOD 3 KOMPL. DT.	59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	85,90
SAMURAI - WAY OF THE WARRIOR	69,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90
SIMPSONS DT.	59,90
SPOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	59,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STONE AGE DT. ANL.	65,90
STORM MASTER	65,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB	85,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS	39,90
VENGEANCE OF EXCALIBUR	75,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLORDS 1 MB	65,90
WARRIORS OF REYLEYNE 1 MB	65,90
WAYNE GRETZKY 2 - PACIFIC FIGHTER 1 MB	59,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	85,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIZKID DT. ANL. *	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90

Preishits Amiga

1000 CC TURBO	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BRIEGDE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHIPS CHALLENGE	29,90
CHUCK YANKEES 2	29,90
CODENAME: ICEMAN - SIERRA 1 MB	29,90
COLONEL BEQUEST - SIERRA 1 MB	29,90
COMBORACER	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	24,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DYNASTY WARS	15,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
EPYX SPORTING GOLD COMPIL.	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F-18 INTERCEPTOR	29,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. 1 MB	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET *	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GUNBOAT 1 MB	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HITCHKIERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HONDA RIVF	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JAMES POND - UNDERWATERAGENT	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JURTERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 4 - SIERRA - 1 MB	29,90
KULT	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS - INFOCOM -	29,90
LEMMINGS	39,90
LEMMINGS DATA DISK	35,90
LEMMINGS STAND ALONE 100 LEVELS	35,90

Preishits Amiga

LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO - SIERRA - 1 MB	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MULLUS KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NAM - VIETNAM - 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	29,90
PARADROID 90	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POKER STAR/ 17.4 / KARTENSPIELE	29,90
POOL OF RADIANCE DT. ANL.	34,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SAINT DRAGON	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHANGHAI	24,90
SHERIFAN M4	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS GP	29,90
TESTDRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASKETBALL	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
ULTIMA 6 1 MB	49,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
UNTOUCHABLES SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM -	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZORK 1-3 - JEWELS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	9,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	49,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SCANNER MUSTEK 105, TEXT & GRAFIK	59,90
105 MM SCANBREITE, 400 DPI, DATASCANSOFTW.	299,90

zu, wo man sie kaufen kann (Kurztests dürften reichen, so daß Ihr zirka acht Tests auf eine Seite bringt).

Thomas Eberl, Bad Tölz

Ich will mal etwas über die ZDF-Kolumne meckern. Der Redakteur scheint mir keineswegs kompetent, wenn er nicht einmal fähig ist, ein Spiel umzutauschen, das keine lauffähige Diskette enthält. Trotz Siegel muß der Händler defekte Disketten ersetzen. Wo kommen wir denn da hin, wenn uns die Händler ihre kaputten Spiele versiegelt verkaufen und dann nicht mehr umzutauschen bräuchten?

Mit seinem geplanten Beitrag über "Pick'n Pile" lockt der Verfasser sicher keinen alten Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Also warum gebt Ihr ihm die Chance, die Leser auf zwei Seiten zu langweilen? Ulrich Hochstetter, München

Was meint der Rest der Leserschaft zu unserer ZDF-Kolumne? Wir sind gespannt auf Eure Meinungen.



Weibchen

Schade, daß so viele Redakteure die Redaktion verlassen. An die neuen Gesichter muß man sich erst gewöhnen. Ich fände es gut, wenn auch weibliche Tester Computerspiele testen würden. Aber nur, wenn es nicht darauf hinausläuft, daß in Programm XYZ feministische Gruppen und Frauen unterdrückt werden.

Axel Reintjes, Langenfeld

Fühlen sich durch diesen Brief von Axel nicht einige potentielle weibliche Tester herausgefordert? Niemand in der Redaktion hätte etwas gegen eine Kollegin. ri

Super Nintendo

1. Wie wird das europäische Super Famicom heißen, Super Famicom oder Super NES?

2. Werden die Module auch in die Japan/U.S.A.-Version passen? Wenn nicht, gibt es einen Adapter?

3. Kann man ein Amiga-Laufwerk an die Kopierstation (Super Magicom) anschließen oder braucht man ein spezielles Laufwerk?

David Romeo, Trimmis (Schweiz)

1. Es wird den Namen Super NES oder Super Nintendo tragen.

2. Angeblich sollen deutsche Module ein eigenes Format verpaßt kriegen. Leider haben wir selber auch noch keines gesehen und können zu diesem Zeitpunkt noch nichts in Sachen Kompatibilität sagen.

3. Nein, du brauchst ein spezielles Laufwerk. ri

Endlich ist es da, das Super-NES; mit tollen

Roberto Fernandez, Hanau

Programmen, sogar mit deutschsprachigen Texten auf dem Bildschirm — und dazu mit einem Super-Preis. Doch die bittere Pille wird gleich zuzugeliefert, die Kompatibilität. Nintendo zaubert wieder sein altes Schreckgespenst aus dem Hut und will uns Deutsche wieder von der übrigen Softwarewelt abkapseln. Gibt es denn keine Möglichkeit, dagegen zu protestieren (wie wäre es mit einer Briefaktion, nach Michael hilft so etwas ähnliches bei den Thunfischen ja auch). Ihr solltet das zum Anlaß nehmen, um aus dem Thema einen Artikel aus mehreren Seiten zu machen ("Unter der Lupe"). Was ist z.B., wenn ich ein NES oder ein Super-NES im europäischen Ausland kaufe? Ich will nicht aus dem Urlaub zurückkehren und merken, daß ich eine Menge Geld "zum Fenster rausgeworfen habe. Da lobe ich mir meinen Gameboy, der ist zum Glück überall kompatibel.

Bombensuche

In Eurem Test zum Spiel "Dynablasters" habt Ihr geschrieben, selbiges Spiel käme auch für MS-DOS-Rechner heraus. Ich meine PPs nach einem Test zur IBM-kompatiblen Version abgesehen, bin aber nicht fündig geworden. Ist das Spiel noch nicht erschienen oder habe ich den Test übersehen?

Timo Hofmann, Kehrsatz (Schweiz)

Leider ist die MS-DOS-Version von Dynablasters immer noch nicht fertig. Kleinere technische Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten zwischen Hudson und den Programmierern verzögern leider die PC-Fassung. mh

Japan-PC

Ihr erwähnt in einem Preview von A-Train den japanischen Computer FM-Towns. Dazu habe ich einige Fragen:

1. Ist er zu deutschen Computern kompatibel (Amiga, PC, Atari, Mega Drive)?
2. Was kostet er ungefähr?
3. Kann man ihn bei uns kaufen oder importieren?
4. Kann man auf ihm Spiele, die es bei uns gibt, spielen?

Robert Wurm

Unser aller Traumcomputer, der FM-Towns, von der Natur bereits in der simpelsten Ausführung mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkt, ist schon seit einigen Jahren nur in Japan erhältlich. Und dies wird wohl auch so bleiben. In Deutschland ist der FM-Towns selbst bei findigen Importeuren kein Thema. Dies hat verschiedene Gründe:

1. ist der FM-Towns weder mit Amiga-, Atari-ST- noch MS-DOS-Computern kompatibel.

2. gib't's in Japan jede Menge qualitativ hochwertiger Software mit einem für uns verhängnisvollen Manko: japanische Texte. Ob riesige Rollenspiele oder Adventures — dank japanischen Texten für den Europäer unspielbar.

Zur Preisfrage können wir lediglich sagen, daß der FM-Towns 2 im Land der aufgehenden Sonne etwa 4000 Mark kostet und hoffen zudem, ihn innerhalb der nächsten zehn Jahre im heimischen Computerefachhandel zu sehen. kn

Wozu Videospiele?

Am Zeitungsstand fiel SIE mir auf. Sie war dicker als die anderen. Das knallige Logo im Metallic-Look, der vielversprechende Satz "Das meistgekaufteste Computer- und Videospiele-Magazin" und, nicht zuletzt der grellgelbe Stern mit dem allersagenhem Aufdruck "Die Nr. 1", veranlaßten mich, mit zittrigen Händen den erforderlichen Geldbetrag aus meinem Portemonnaie zu fingern, um ihn dann in die feuchten Hände der übergewichtigen Verkäuferin zu drücken. Zu Hause angelangt, machte ich mir erstmal eine Riesenschüssel Popcorn, setzte mich auf meinen hyperbequemen Sessel und schlug das Heft auf.

Zuerst blätterte ich das Heft einmal durch, um mir einen Gesamteindruck von meinem Neuerwerb zu verschaffen: Viele bunte Bilder und Grafiken (toll), viele

Survival of the fittest



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

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

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

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- ext. Laufwerk 3.5 159,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version 279,- DM

- mit CMS CHIPS 333,- DM

Soundblaster pro 3 dt. Version 498,- DM

- mit Windows 3.1 579,- DM

Adlib compatible Soundkarte 129,- DM

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

für AMIGA 500 und 2000

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

Spiele zum Kaufen!

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

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

**WIR VERSENDEN
AB SOFORT
VERSANDKOSTENFREI!**

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45, Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067 • O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage • O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231 • O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-3340 Wolfenbüttel, Heimstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-3400 Göttingen, David-Hilbert-Str. 2, Tel.: 0551/46563
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084 • W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen, Dortmundstr. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643 • W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033 • W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806 • W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532 • W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
W-5860 Iserlohn 1, Hans-Böckler-Str. 36, Tel.: 02371/22438 • W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900 • W-6300 Gießen, Bahnhofstr. 6, Tel.: 0641/71967 • 6348 W-Herborn, Westerwaldstr. 4, Tel.: 02772/41332 • 6360 Friedberg, Kaiserstr. 201, Tel.: 06031/61917
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665 • W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 • W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 • W-6670 St. Ingbert, Ludwig Str. 14, Tel.: 06894/382850 • W-6680 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092 • 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, Telefon auf Anfrage
W-7850 Lörrach, Kreuzstr. 104, Tel.: 07621/49690 • W-8000 München, Ringeisenstr. 8, Tel.: 089/533716 • W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, (Im Bahnhof Posenhofen), Tel.: 08157/4088 • W-8360 Deggendorf, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • W-8500 Nürnberg, Fintelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744 • W-8700 Würzburg, Bergmeistergasse 2, Tel.: 0931/12290 • W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762 • O-9102 Limbach-Oberfrohna, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

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

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

Tests (Wahnsinn!) und sogar Kleinanzeigen (wie originell). Meine Begeisterung erfuhr ihren ersten Dämpfer als ich feststellte, daß ungewöhnlich zahlreiche Werbeanzeigen die Seiten zierten. Ich rechnete kurz nach und mußte feststellen, daß über 25 Prozent der Zeitung mit Werbung belegt war! "Kein Wunder, daß das Heft so dick ist!", dachte ich niedergeschlagen.

Da ich solzer Konsolenbesitzer bin, wollte ich mir nun die Tests für die Videospiele ansehen. Auf den letzten paar Seiten fand ich diese dann auch. Es waren 19 Tests auf sieben Seiten. Davon waren zwei einigermaßen ausführlich, die anderen 17 "Tests" präsentierten sich auf vier Seiten in stark komprimierter Form. Konsolen wie "Master System" oder "NES" fehlten völlig. Die Botschaft war nicht mißzuverstehen: Videospiele sind minderwertiger als Computergames.

SCHREIB MAL WIEDER

Warum die Zeitschrift "Computer- und Videospiele-Magazin" heißt, ist mir unbegreiflich. Eine Tageszeitung, die ein paar Börsenberichte bringt, nennt sich deshalb auch nicht "Der Börsianer"! Zerrüttet von all diesen niederschmetternden Erkenntnissen warf ich das Heft in den Kamin.

Alexander Kurth, Magdeburg

POWER PLAY hat nach wie vor den Anspruch, über alle interessanten Videospiele zu berichten — mit Ausnahme von NES und Master System. In unserer Handheld-Corner testen wir jedes neue Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiel.



Je besser die Module sind, desto ausführlicher. Noch mehr Platz erobern sich exzellente 16-Bit-Spiele. So spendieren wir Titeln wie *Super Aleste* durchaus mal zwei Seiten. Und das wird auch in Zukunft so sein. Wie umfangreich der Konsolenteil in der *POWER PLAY* ist, hängt nur von Quantität und Qualität der Neuerscheinungen ab.

Wer sich besonders ausführlich über Videospiele informieren will, der sollte zusätzlich unsere Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES* lesen. Dort gibt's monatlich auf 130 Seiten Videospiele pur — inklusive NES und Master System. *mg*

Konsolenchaos

Ich habe nur zwei kleine Fragen bezüglich neuer Konsolen:

1. Ihr hattet vor längerer Zeit berichtet, daß die Firma Atari eine neue 32-Bit-Konsole, namens "Panther" plant. Etwas später schreibt Ihr, daß Atari die Aussage widerrufen hat und statt dessen die 64-Bit-Konsole "Jaguar" auf den Markt bringen will. Sind schon irgendwelche Informationen über dieses Gerät bekannt?

2. Ist an dem Gerücht, daß NEC 1993 einen Nachfolger der PC-Engine (CD Konsole) herausbringt, etwas wahr?

Kay Dausensschön, Hamburg

1. Leider hält sich Atari mit Informationen über die Konsole stark bedeckt. Bis heute sind keine neuen Infos bekannt.

2. Ja, an dem Gerücht ist was dran. Hudson und NEC arbeiten an einer neuen Konsole auf CD-Basis. Sie wird aller-

dings nicht vor dem Frühjahr '93 in Japan erscheinen. Ein deutscher Veröffentlichungstermin ist schon gar nicht in Sicht. *mg*

Mißwirtschaft

Ich beobachte seit einem gewissen Zeitraum eine erschreckende Entwicklung in der Amiga-Szene. Viele der ehemals begeisterten User steigen um auf PCs. (Wer noch immer etwas anderes behauptet, sollte mal die rosarote Brille abnehmen!) Auch ich muß zugeben, daß ich mittlerweile mit dem Gedanken spiele, mit dieser Entwicklung mitzuziehen. Aber Commodore entwickelt den Amiga derzeit zugrunde, und auch ich werde von diesem Zug abspringen, falls sich die Entwicklung nicht ändert.

Commodore versucht, die neuen Amiga-Entwicklungen, egal ob sinnig oder unsinnig, mit Gewalt auf den Markt zu drängen. Jedoch wird dabei übersehen, daß die Zielgruppen mit den neuen Amigas noch viel zu klein sind, als daß es sich für unabhängige Hard- und Softwareentwickler lohnen würde, für diese "Extra"-Versionen zu entwickeln. Und für die alten Amigas bekommen diese Entwickler nicht mehr die benötigte Unterstützung von Commodore. Zudem sind die Hard- und Softwareentwicklungen am neuen System inkompatibel zu älteren Modellen und unter dem Stand des Erwünschten (Pseudo-VGA-Modus mit 16 Farben, 68000 mit 7,14 MHz), so daß kein Anreiz zum Kauf dieser Geräte gegeben ist.

MEGA DRIVE

CHUCK ROCK	109,-
GRANDSLAM TENNIS	a.A.
SPLATTERHOUSE II	109,-
CADASH	99,-
OLYMPIC GOLD DT.	114,-
TWINCKLE TALES	a.A.
BULLS VS. LAKERS	a.A.
DRAGON'S FURY	a.A.
SUPER MONACO GP II	a.A.
RAMPART	a.A.
LEMMINGS	a.A.
KID CHAMELEON DT.	109,-
WARRIOR OF ROME II	119,-
THUNDERFORCE IV	a.A.
GLEY LANCER	a.A.
MASTER SYSTEM	
WIMBLETON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	109,-
CHAMPIONS OF EUROPE	109,-
GAME GEAR	
MASTER GEAR ADAPTER	49,-
OLYMPIC GOLD DT.	79,-
CRYSTAL WARRIORS	a.A.
SPIDERMAN	74,-
CHASE H.Q.	74,-

Für die heißen Tage!

LYNX

RAMPART	74,-
BATMAN RETURNS	84,-
HOCKEY	74,-
HYDRA	74,-
LEMMINGS	a.A.
NEO GEO	
KING OF THE MONSTERS II	319,-
VIEWPOINT	a.A.
NES	
CASTLEVANIA VI	119,-
SIMPSONS II	109,-
ADVENTURE ISLAND II	104,-
MONSTER IN MY POCKET	109,-
DOUBLE DRAGON III	109,-
BATTLETOADS	a.A.
ELITE	a.A.
GAME BOY	
PARODIUS	79,-
TINY TOON	69,-
SUPER NINTENDO	
SUPER TENNIS	99,-
F-ZERO	99,-

SUPER SOCCER	99,-
SUPER R-TYPE	99,-
CASTLEVANIA IV	129,-
PC	
DER PATRIZIER	89,-
DAS SCHWARZE AUGE	89,-
AMIGA	
THE C.LEWIS CHALLENGE	69,-

MASTER SYSTEM II
INCLUSIVE
ALEX KIDD 1
UND SONIC
DM 189,-

Game Gear
-incl. Sonic & Netzteil
DM 329,-
-incl. Columns
DM 279,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

ab 3 Artikel versandkostenfrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISRRÜCKER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-

HAUS

Ohne Worte
(Thomas Pelik)

Mit dieser Strategie wird dieser Computer so langsam aber sicher aussterben, da auch die Wünsche in bezug auf das Betriebssystem und Updates (neue Drucker- und Grafikkartentreiber) weiterhin von Commodore mißachtet werden (Service??).

Einerseits möchte Commodore angeblich mit dem Amiga in die professionellen Arbeitsbereiche der Computertechnik vordringen, ignoriert dabei aber schon die Wünsche der "kleinen" Kunden. So daß die "großen" Kunden sich gleich für ein anderes System entscheiden. Die Kleinen werden irgendwann folgen.

Auch die Soft- und Hardwareentwickler werden sich wohl ihren Kunden anschließen, da dieser vom Verkauf ihrer Produkte leben. Somit erklärt sich auch von selbst, weshalb immer weniger Software und anschließend Hardware für den Amiga entwickelt und umgesetzt wird.

Ich hoffe, daß sich diese Entwicklung noch stoppen läßt und sich möglichst viele Betroffene zu diesem Thema melden. In der Hoffnung, daß

sich auch mal die Verantwortlichen von Commodore dazu äußern, und sich diese Diskussion zu Herzen nehmen, und sich endlich wieder am Kunden orientieren... bevor es zu spät ist!

Christian Steffen Hauser, Neu-Isenburg

Auf geht's! Schreibt uns, wie Ihr darüber denkt. *ri*

Sensibler Test

Als ich Euren Bericht über "Sensible Soccer" las, konnte ich fast ausflippen. Auf das Spiel habe ich seit Monaten gewartet. Ich mußte es gleich bestellen. Also habe ich in der *POWER PLAY* geblättert, bis ich eine Telefonnummer fand, bei der ich das Spiel bestellen konnte.

Als ich schließlich die Diskette(n) ins Laufwerk einlegte und das Spiel geladen hatte, war ich beim ersten Blick enttäuscht: Es gab keine Karten vom Schiedsrichter, die Spieler verletzten sich nicht, usw. Aber trotzdem macht mir das Spiel Spaß. Meine Frage: Bei diesem Spiel gibt

es keinen Fallrückzieher oder medizinische Versorgung. Warum gibt's auch keine Karten vom Schiedsrichter? Über so etwas steht auch nichts in der Anleitung. Hat man mir möglicherweise ein "abgespecktes" *Sensible Soccer* geschickt oder gibt's wirklich keinen Fallrückzieher, etc.? Falls ja, wie wird's gemacht?

Yalcin Ata, Höchst

Ich kann Dich beruhigen. Deine *Sensible-Soccer-Ver-*

sion ist weder abgespeckt noch defekt. Nun zu den Fallrückziehern und zum Platzarzt: Als Jon Hare von *Sensible Software* in unsere Redaktion trudelte, verbarg seine alte, schrumpelige Ledertasche das besagte, goldige und fertige *Sensible Soccer*. Das Spiel enthielt medizinische Versorgung (siehe PP 7/92) und Fallrückzieher. Der gute Jon meinte jedoch: "Mit der programmtechnischen Steuerung der Spieler, besonders bei Fallrückziehern und Kopfbällen, haben wir bis heute mächtige Probleme. Wenn alle Stränge reißen, schmeißen wir's raus." Und wie es aussieht, rissen tatsächlich alle Stränge und Kopfbälle und Fallrückzieher mußten dran glauben. Warum jedoch die wirklich einmalige, wenn auch etwas nutzlose Idee mit der medizinischen Versorgung das Zeitliche segnete, ist uns vollkommen rätselhaft. *kn*

Jetzt
3 x in München
1 x in Nürnberg

GAMES

WORLD

Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

Gameboy

Atari ST

Lynx

IBM

C 64

CDTV

Game-Gear

CD-Rom

NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.
8000 München 2
Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31
8000 München 71
Tel. (089) 786046

Mo.-Fr. 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135
8000 München 2
Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr
Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

Inserentenverzeichnis

Ami-Shows	135	Konami	123
ATI Technologies Inc. 2. US		Theo Kranz-Versand	62
Bachler	77	Lynx Versand	
Berry Lösungsservice	69	Udo Oestreich	140
Bomico	4. US		
		Markt & Technik	
Chaud-Soft	69	Verlag	34, 53, 56, 145,
Club der Computer-			149, 151, 153, 155
freunde	137	Memphis Computer	
CoSi	112	Products	146
CPS	3. US	Microprose	41, 43, 51, 117,
CPS FrankHeidak	80/81		121, 127, 131, 133
CWM	30	MN-Hobbysoft	75
		Multimedia Soft	54
DIF Game Verlag	75		
Dynatex	89	New Point Computer	140
		Nintendo of Europe	6/7
ECI	73, 144		
ECS	119	Okay-Soft	119
Electronic Arts	24/25, 109		
Esser-Soft	42	Peroka-Soft	147
		Pfister	47
F&T Software	120	Philip Morris	19
Fandango	91	Playsoft	75
Fantasy Productions	46		
Flashpoint	31	Rushware	32, 115
Förster	73		
Funny Software	21, 139	Skyline	45
Funsoft	120	Soft & Sound	61
Funtastic	116	Softpower	120
		Software 99	29
Galaxy Software	144	Software Maniacs	87
Game Play	122	Softwareshop Köthen	73
Gamesworld	63	Softworld	50
Gross-Electronic	31		
		Telekom	140
Hamo	93	Time Soft	42
High-Score-Games	139	Toys 'R'Us	111
ICP Verlag	143	Vienna Computer	
		Service	148
Joysoft	118		
Junker	140	Wial	58/59
		World of Wonders	69
Karosoft	72		
Klapf-Bachler	119	Zapp Games	91

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Starcom, Luzern, bei.

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzner
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

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

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

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

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

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
 Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/6563
 Jahresabonnement Inland DM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 3866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/51 9131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

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

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

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
 Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

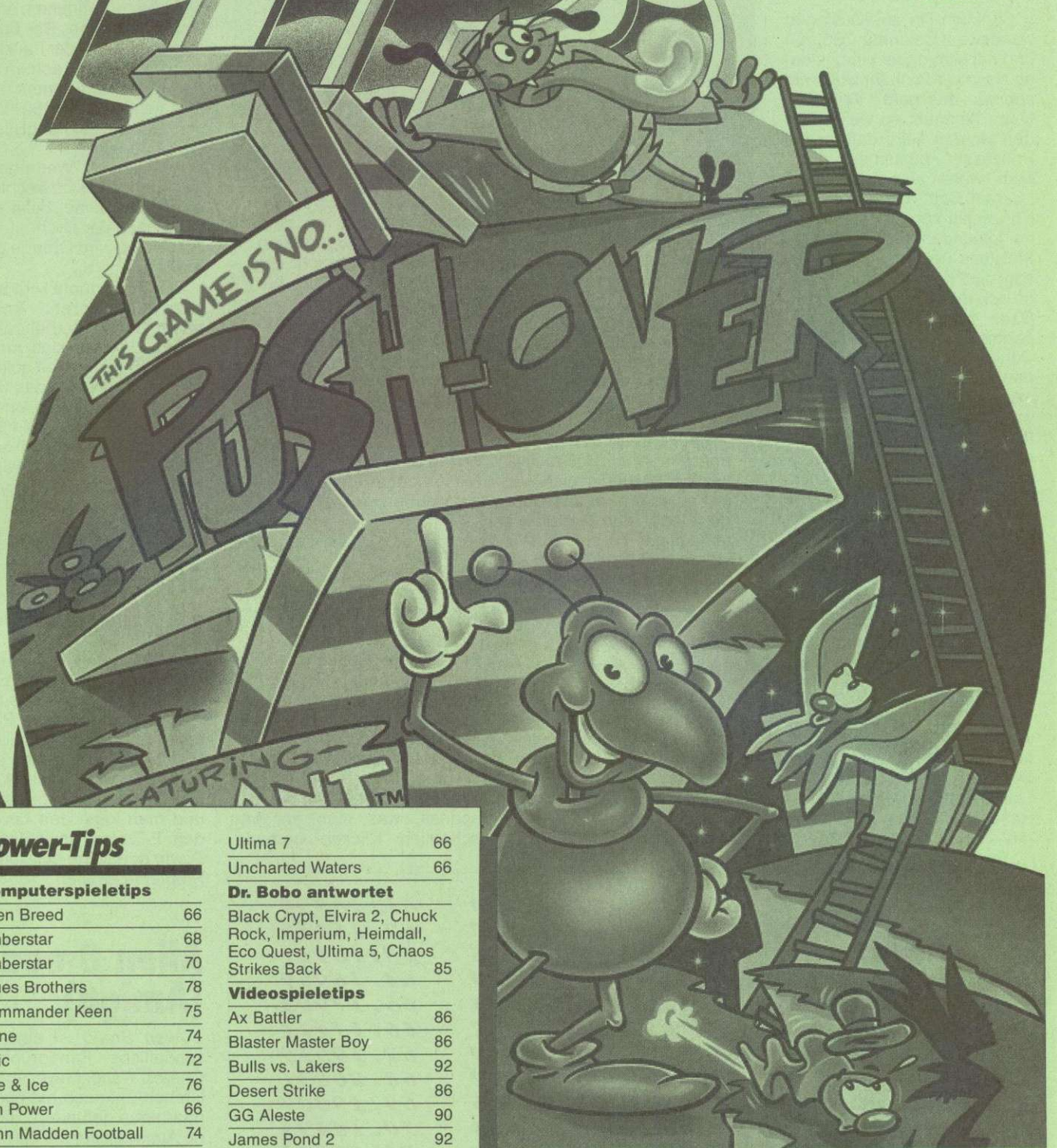
Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

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





Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed	66
Amberstar	68
Amberstar	70
Blues Brothers	78
Commander Keen	75
Dune	74
Epic	72
Fire & Ice	76
Jim Power	66
John Madden Football	74
Leather Goddesses 2	70
Locomotion	75
Parasol Stars	67
Planet's Edge	69
Push Over	66
Shadowlands	80
Space Crusade	68
Special Forces	75
SWOTL	79

Ultima 7	66
Uncharted Waters	66

Dr. Bobo antwortet

Black Crypt, Elvira 2, Chuck Rock, Imperium, Heimdall, Eco Quest, Ultima 5, Chaos Strikes Back	85
--	----

Videospieletips

Ax Battler	86
Blaster Master Boy	86
Bulls vs. Lakers	92
Desert Strike	86
GG Aleste	90
James Pond 2	92
Lemmings	86
Shi Kin Joh	86
Spanky's Quest	90
Star Parodier	92
Super Smash TV	90
Tiny Toons	88

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier, Teil 5	
--	--

**ZUMI
SAMMELN!**

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

Hallo Computer-Freaks



Uncharted Waters

Christian Ilin aus Döisingen wandelt auf Columbus' Spuren und hat sich dabei eine goldene Nase verdient. Ihr wollt wissen wie das geht? Kein Problem: Ihr müßt so weit befördert worden sein, daß Ihr die Prinzessin besuchen dürft. Man wählt also im Schloß "Secret Call". Wenn man zur Prinzessin kommt, wählt man im folgenden Menü "Court". Meistens (leider nicht immer) sagt die Prinzessin nun: "Please ask my father for support". Dann vergeht ein Tag. Jetzt geht man wieder ins Schloß, wählt "Gold" und bekommt einen Batzen Geld (Menge ist immer unterschiedlich). Danach wählt man wieder "Secret Call" usw. Wenn Ihr 60000 Goldstücke beisammen habt, deponiert Ihr das Vermögen einfach unter "savings" und dann "deposit". Nach kurzer Zeit könnt Ihr an allen Euren Galionen eine schicke Neptunfigur anbringen.

Leute, wir brauchen mehr Cheats! Wie Ihr wißt wird jeder veröffentlichte Tip prämiert — Wir zahlen nicht nur für die dicksten Komplettlösungen und umfangreichen Hilfen, sondern auch für kurze Cheats und kleine Paßwortsammlungen. Also haltet Euch mal wieder ran und plündert Eure Tipsarchive. Ein erfreulicher Trend: Immer mehr von Euch schicken Ihre Lösungen nicht nur in Papierform an uns, sondern legen den Text gleich in digitaler Form bei. Wir werden uns bemühen, Eure Disketten so schnell wie

möglich an Euch zurückzuschicken. Sollte es dennoch zu Verzögerungen kommen, werdet nicht ungeduldig. Jeder wird bedient. Für alle, die mit Ihrem Computer verwaschen sind, hier eine verblüffende Nachricht: Die Sonne scheint. Also raus aus dem Haus, in die Sonne legen und die **POWER PLAY** im Freien lesen. Einen prima Monat, ohne Sonnenbrand mit viel Spaß wünscht,

John

Danach nimmt die Geschwindigkeit ab und die Scheibe läuft mittelschnell. Bevor die Scheibe die letzte Geschwindigkeitsstufe annimmt, entsteht eine Klickpause. Bei dem ersten Klick nach der Pause muß man auf das Feld achten wohin der Zeiger im Moment deutet. Das Feld, das im 180°-Winkel von diesem Feld liegt, ist das Gewinnerfeld.

Als Beispiel: Wenn der Zeiger (befindet sich rechts von der Drehscheibe) beim ersten Klick nach der Drehpause auf Blau zeigt, wird Orange gewonnen.

Die Trefferquote liegt bei nahezu 100 Prozent. Trotzdem nach jedem Gewinn abspeichern, da man sich mal verschätzen kann. Man sollte erst setzen, wenn man das Gewinnerfeld ermittelt hat und kein Gold im Casino offen liegen lassen, weil es sonst schnell weg ist. Den satten Gewinn am besten im Schiffsladeraum verstauen.

Jim Power (Amiga)

Cheat gefällig? Kein Problem für Dirk Bujna aus Essen. Man geht während des Spiels in den Pausermodus "P" und tippt das Wort VELOU ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Jim Power darf seine Mission ohne Probleme erfüllen.

Push Over

Michael Mayr aus Düsseldorf hat zusammen mit G.I. Ant die ersten 80 Level von Oceans fast genialem Denkspiel *Push Over* geschafft. Die letzten 20 Levels fordern lediglich gute Reflexe und einen flinken Finger

Ultima 7

Sun You aus Dinslaken beseitigt endgültig alle Geldprobleme der Avatare mittels Glücksspiel. Als erstes solltet Ihr das Casino in Buccaneers Den aufsuchen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen funk-

tioniert das Roulett nach einem bestimmten Prinzip. Die Scheibe dreht sich mit drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten; das Klicken dient als Geschwindigkeitsindikator. Wenn man die Scheibe in Bewegung bringt, dreht sie sich schnell, was man an dem schnellen Klicken bemerkt.

1. 01536	21. 14854	41. 32270	61. 16958
2. 01024	22. 14342	42. 31758	62. 16446
3. 03072	23. 10246	43. 29726	63. 16447
4. 03584	24. 10758	44. 30238	64. 16959
5. 02560	25. 11782	45. 29214	65. 17983
6. 02048	26. 11270	46. 28702	66. 17471
7. 06144	27. 09222	47. 20510	67. 19519
8. 06656	28. 09734	48. 21022	68. 20031
9. 07680	29. 08718	49. 22046	69. 19007
10. 07168	30. 08206	50. 21534	70. 18495
11. 05112	31. 24590	51. 23582	71. 22591
12. 05634	32. 25102	52. 24094	72. 23103
13. 04610	33. 26126	53. 23070	73. 24127
14. 04098	34. 25614	54. 22558	74. 23615
15. 12290	35. 27662	55. 18494	75. 21567
16. 12802	36. 28174	56. 19006	76. 22079
17. 13826	37. 27150	57. 20030	77. 21183
18. 13314	38. 26638	58. 19518	78. 20671
19. 15362	39. 30734	59. 17470	79. 28863
20. 15878	40. 31246	60. 17982	80.

Alien Breed (Amiga)

Alien Breed ist eine unerschöpfliche Fundgrube von Cheats. Walter Mayer aus Neukirchen/Enknach hat noch ein paar neue gefunden. Hier seine Auswahlliste, die Ihr nur am Terminal im zweiten Level eingeben müßt.

ALIENS ARE FAGGOTS: Unsterblichkeit
 PISSED AS A FART, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS, PITBULLS ON THE LOOSE, SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS: Bei Eingabe dieser Sätze erscheinen hauptsächlich Gags auf dem Bildschirm, laßt Euch überraschen und genießt die witzigen Effekte.

TIP DES MONATS

Parasol Stars

Michael Kaiser und sein guter Kumpel Thomas Wehinger haben nach langem Ringen und diversen Regenschirmunfällen Oceans *Parasol Stars* durchgespielt. Inzwischen kennen sie das Spiel in- und auswendig und träumen nachts von den unterschiedlichen Kunterbunt-Extras.



SYMBOL	FARBE	EFFEKT
	violett rot orange grün blau gelb	bei "CLEAR" Paprikas à 10 Pts. Radieschen à 30 Pts. Mais à 60 Pts. Schokolade à 3000 Pts. Fische od. Keulen à 5000 Pts. Rosen à 7000 Pts.
	rot orange gelb grün blau	Riesenerdbeere à 100000 Pts. Riesenkuchen à 100000 Pts. Riesenfrüchtebecher à 100000 Pts. Riesentorte à 100000 Pts. Rieseneis / Riesenspommies à 100000 Pts
	blau rot orange	10000 Pts. pro Bewegung li/re 500 Pts. pro Sprung 1000 Pts. pro Knopfdruck
	orange blau	Geldsäcke à 10000 Pts. statt Früchten Kronen à 10000 Pts. statt Früchten
	blau gold rot	jeder tote Gegner wird Geldsack à 10000 jeder tote Gegner wird CREDIT jeder tote Gegner wird Krone à 10000
	grün gelb violett rot	alles einsammeln => 100000 Pts. alles einsammeln => 100000 Pts. alles einsammeln => 100000 Pts. alles einsammeln => 100000 Pts.
	Regenbogen	1 UP
	blau/orange	1 UP
	Regenbogen	Unverwundbarkeit
	gold	Unverwundbarkeit
	rot	schneller laufen

	gelb	Feinde bewegungslos
	schwarz	BUB & BOB bewegungslos (ANTIEXTRA!)
	blau orange violett	alle kleineren Gegner paralyisiert alle kleineren Gegner paralyisiert alle kleineren Gegner paralyisiert
	weiß	Kugelblitz. Tötet Gegner bei Berührung.
	rot blau	Blitzschläge. Tötet gezielt alle Gegner. alle Gegner werden getötet
	blau	Sternenhagel. Alle Gegner werden getötet
	grau	Explosion. Alle Gegner werden getötet.
	braun	alle Gegner werden getötet.
	blau violett	alle Gegner werden getötet. alle Gegner werden getötet.
	blau/violett	Unverwundbarkeit. Alle Gegner werden bei Brührung vernichtet.
	schwarz	Hintergrundfarben werden dunkler.
	orange	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.
	grün/violett	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.
	orange	klein während eines Levels, groß im geheimen Turm.
		GEHEIMER TURM: Sammelt man drei gleiche Elemente (Blitz, Flamme, Tropfen, Sterne), so erscheint zuerst ein MIRACLE. Jeder Gegner verwandelt sich in ein Riesextra à 100000 Pts. Nach dem nächsten Endgegner erscheint eine Tür zum geheimen Turm.
		GEHEIME LEVEL: Man MUSS in der letzten offiziellen Welt (die RAINBOW ISLANDS) unbedingt drei STERNE sammeln um die nächsten zwei (!) versteckten Welten erreichen zu können. Ohne die geheimen Welten ist das Spiel nicht zu lösen, da sich der allerletzte Obermütz hier versteckt hält. Hier erwarten Euch auch einige bekannte Gegner und Levels aus BUBBLE BOBBLE. Also, viel Glück !!!

Amberstar

Frank Jausch aus Ritterhude ist im Moment am liebsten auf der Suche nach dem Amberstar. Für dieses Spiel ist auch sein kleiner, aber gewinnträchtiger Tip für Neulinge im Rollenspielergeschäft, die unter akuten Geldproblemen leiden.

Nachdem man Silk getroffen hat, verkauft man alle eingesammelten Dietriche bis auf einen. Diesen wendet man bei der zu öffnenden Tür im Erdgeschoß der alten Villa (nordöstlich von Twinlake) an. Dahinter braucht man nun einen weiteren, um die Schatzkiste zu öffnen. Klickt man im "Gegenstand benutzen" (S.47/48 im Handbuch) den — jetzt leeren — Platz in Silks Inventar an, auf dem der letzte Dietrich war, so hat man nicht nur eine offene Truhe, sondern auch stolze 99 (neunundneunzig) Dietriche.

Nicht genug damit — zurück beim Händler in Twinlake stellt sich heraus, daß es gar 225 Dietriche sind, die einem einen Gewinn von ca. 30000 bis 40000 Talern bringen. Man sollte allerdings nicht alles auf einmal verkaufen — der milliionenschwere Charakter hebt sich an den rund 400 kg Geld buchstäblich einen Bruch.



Space Crusade

Space-Marine Stefan Kögler aus Pinneberg hatte wichtige Tips für alle Einsteiger in das harte Strategegeschäft zusammengestellt.

Die Waffenwahl

Die vier Soldaten einer Gruppe sollten grundsätzlich mit drei schweren und einer leichten Waffe ausgerüstet werden. Dies gilt besonders für die "Imperial Fists", da bei dieser Mannschaft durch die "Suspensoren"-Ausrüstung alle Truppenmitglieder sich schnell bewegen können. Leichte Waffen bringen hier keine Vorteile.

Die Commander der Gruppen sollten folgende Waffen benutzen: Der Blood Angels Commander auf jeden Fall das Kampfschwert und den Kampf-

handschuh. In Kombination mit dem bionischen Arm und dem Kraftfeld hat man nun einen Anführer der zwar nicht Feuern kann, dafür aber superstark im Nahkampf ist. Ein Kampf mit dem Dreadnought wird, falls er nicht zuvor zum Schuß kommt, zum Kinderspiel. Meistens wird der Gegner bei der ersten Attacke besiegt oder zumindest stark angeschlagen.

Der Commander der Imperial Fists sollte immer einen schweren Bolter dabei haben und zusätzlich die Kombi-Waffe und das bionische Auge. Dieser Offizier ist zwar schlecht im Nahkampf, hat aber im Gegensatz zum Blood Angels Commander eine starke und universelle Feuerwaffe.

Der Ultra Marines Commander hat durch die digitale Waffenausrüstung die beste Auswahl. Bei jeder der drei Commander-Waffen kann er seinen "Wurf" verbessern. Die Waffe sollte je nach Auftrag gewählt werden. Generell empfiehlt sich für diesen Commander die Nahkampfaxt und die Bolzenpistole. Der Commander ist dann sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf relativ stark.

Die Wahl der Ausrüstung

Die meiner Meinung nach vier wichtigsten Ausrüstungsgegenstände sind folgende:



Blood Angels

- Bionischer Arm
- Kraftfeld
- Zielgerät
- Zielgerät

Imperial Fists

- Suspensoren
- Kombiwaffe
- Bionisches Auge
- Zielgerät

Ultra Marines

- Bio Suchgerät
- Digitale Waffen
- Erste-Hilfe-Ausrüstung
- Zielgerät

Bei den Blood Angels sollte man die Zielgeräte an der Angriffskanone und dem Raketenwerfer befestigen. Der Commander kann dann die schwereren Feinde angreifen, während die Soldaten Orks und Gretchins beseitigen.

Die Imperial Fists und die Ultra Marines sollten das Zielgerät an der Angriffskanone befestigen. Die restlichen Ausrüstungsgegenstände sollte man bei entsprechenden Ehrenmedaillen je nach Auftrag vergeben. Die Schmelzbombe und die "Blind Granate" sind sehr nützlich beim Kampf gegen viele und starke Gegner. Diese Ausrüstung sollte erst gegen

Ende einer Mission benutzt werden und nicht schon zu Beginn, beim anfänglichen Kampf gegen harmlose Orks und Gretchins.

Bei Imperial Fists und die Ultra Marines sollten so schnell wie möglich das zweite Zielgerät (bei einer Ehrenmedaille) benutzen. Hat man vier Ehrenmedaillen, die man gegen einen höheren Rang eintauschen kann, sollte man dies nicht tun. Meiner Meinung nach sind vier zusätzliche Ausrüstungsgegenstände (also insgesamt alle acht) viel wichtiger und nützlicher, als ein zusätzlicher Befehl.

Die Befehle

Auch die Befehle sollten je nach Mission gewählt werden.

Beispiel: Die Mission lautet "Bergen eines Gegenstandes", wichtigster Befehl: "Bewegt Euch!"

Eine allgemeine Aussage über die Wichtigkeit eines Befehls ist aufgrund der unterschiedlichen Missionsarten nicht möglich. Bevor ein Befehl ausgewählt wird, sollte man ihn genau lesen, denn die meisten Befehle gelten nur für die Soldaten. Dies wird besonders

von Einsteigern schnell überlesen. Nur der Befehl "Photon Granaten" gilt für das gesamte Team incl. Commander (Blood Angels).

Missionsarten

1: Feinde vernichten. Bei solchen Missionen sollte man darauf achten, möglichst die Feuerkraft zu erhöhen. (Zielgeräte und "Feuer" befehl)

2: Gegenstände finden, zerstören oder bergen. Hier sollte man möglichst schnell laufen können, um anderen Gruppen zuvorkommen. Spielt man alleine, ist das natürlich nicht so wichtig. Leichte Waffen und "Bewegt Euch" Befehle.

Planet's Edge

Frisch aus dem Vakuum: New World's Science-fiction-Epos wurde von Carsten Eiffler aus Pleckhausen erfolgreich gelöst.

1. Vergeßt am Anfang das Handeln mit anderen Schiffen; die wollen meist so viele Rohstoffe von Euch, wie Ihr niemals aufreiben könnt.

2. Paßt auf Piraten auf! Das sind die großen, grauen, hufeisenförmigen Schiffe. Mit denen könnt Ihr es erst aufnehmen, wenn Ihr ein ebensogroßes Schiff besitzt.

3. Bevor Ihr Euch auf andere Planeten hinunterbeamt, speichert das Spiel ab. Es passiert schneller als Ihr denkt: Ihr schaut Euch ein bißchen um und schon seid Ihr überrumpelt worden und müßt wieder von Eurer Mondbasis starten.

4. Wenn Ihr mit einer Basis nicht so ganz klarkommt, beseitigt einen der Einheimischen. Die haben oft Pläne, Karten, Schlüssel oder Waffen bei sich, die sie Euch freiwillig nicht geben werden.

5. Am Anfang empfehle ich Euch folgendes:

Bestückt Euer Raumschiff mit dem kleinsten Triebwerk, dann habt Ihr Platz für acht Einheiten Rohmaterialien.

Dann solltet Ihr mal folgende Systeme abfliegen, um Euren knappen Vorrat an Rohstoffen aufzufrischen.

Übrigens: Wenn Ihr einmal in einem System wart, könnt Ihr später per Autopilot hineinfliegen.

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- * Amberstar
- * Dragon Wars
- * Fate - Gates of Dawn (DM 39,-)
- * Pool of Radiance
- * Champions of Krynn
- * Secret of the Silver Blades
- * Monkey Island 1
- * Might & Magic II
- * Indiana Jones and the Last Crusade
- * Indiana Jones 4
- * Eye of the Beholder 1
- * Space Quest 4
- * Bane of the Cosmic Forge
- * Ultima 7 - demnächst -
- * Death Knights of Krynn
- * Spirit of Adventure
- * Dungeon Master
- * Chaos strikes back
- * Dragonlight
- * Legend of Faerghail
- * Dark Queen of Krynn
- * Monkey Island 2
- * Might & Magic III
- * Elvira 1
- * Elvira 2
- * Legend - demnächst -
- * Eye of the Beholder 2
- * Kings Quest 1-5
- * Ultima 5 + 6
- * Ultima Underworld
- * Larry 1-3/Larry 5
- * Bards Tale III

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

Chaud-Soft Rajiv Chaudhry
 Gurtenweg 50
 3074 Muri / Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64,
 Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES,
 Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.
 Telefon ab 17.00 Uhr 031 / 951 06 29

WORLD OF WONDERS
COMPUTERSHOP OF THE 90'S
Staunen - Testen - Spielen

AKTUELLE Neuerscheinungen	Amiga	Atari	PC	LÖSUNGSBÜCHER NEU
Prophecy of the Shadow			79,90	Elvira 2 29,90
Dark Queen of Krynn			79,90	Indiana Jones 4 29,90
1869	DV	89,90	94,90	Laura Bow 2 29,90
Carrier Strike			94,90	Monkey Island 2 29,90
Crisis in the Kremlin	DA		99,90	
Risky Woods	DA	69,90	79,90	
Aquaventura	DA	64,90	89,90	
Lure of Temptress	DV	74,90	89,90	
Gateway			79,90	
Monkey Island 2	DV	94,90	94,90	
Eternam			89,90	
Jaguar XJ 220	DA	64,90	64,90	
World Tennis Championship	DA		79,90	
Hardball 3			79,90	
Stone Age	DV	64,90	64,90	
Powermonger	DA	64,90	89,90	
Cadaver			89,90	
Formula One GP	DA	89,90	89,90	
Global Effect	DA	79,90	89,90	
Espana 92'			89,90	
Carl Lewis Challenge	DA	64,90	64,90	
Championship Manager		64,90	74,90	
Grand Prix Unlimited	DA		79,90	
Ishar	DA	79,90	79,90	
Push Over	DA	64,90	74,90	
Leather Goddesses 2	DV		89,90	
B-17 Flying Fortress	DA		119,90	
Darklands	DA		129,90	
Indiana Jones 4			94,90	
Das Schwarze Auge	DV	79,90	79,90	
Der Patrizier	DV	79,90	94,90	
The Humans	DA	64,90	74,90	

NEU: ÖSTERREICH
 Tel.: 0222/5879081
 10.00-18.00 Uhr

VERSANDKOSTEN:
 10 DM Nachnahme, 5 DM Vorkasse
 Expres: 8 DM, Karton: 4 DM Aufpreis

ACHTUNG! HIER SPAREN SIE GELD!
BESTELLUNGEN AB 100 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

TELEFON-BESTELLSERVICE

Schleswig-Holstein:	0461-44006	17-21 Uhr
Niedersachsen:	06051-69688	14-21 Uhr
Nordrhein-Westfalen:	02195-7758	14-21 Uhr
Rheinland-Platz:	06202-18947	17-21 Uhr
Baden-Württemberg:	07171-68983	17-21 Uhr
Bayern:	0821-513001	10-18 Uhr
Zentrale:	06196-84747	10-18 Uhr
Fax:	06196-3276	
	06196-82467	

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

LADENGESCHÄFTE: BESUCHEN SIE UNS DOCH MAL ...

A-1060 WIEN 0-2130 PRENZLAU W-2060 BAD OLDSELÖE W-4047 DORMAGEN W-6050 OFFENBACH W-6231 SCHWALBACH/TS W-6460 GELNHAUSEN/HAILER W-8900 AUGSBURG	Mariahilferstr. 23-25 An der Schnelle 68 Bahnhofstr. 55 Krefelder Str. 11-13 Luisenstr. 70 Marktplatz 39 Heimfriedering 11 Hunoldsgraben 11	2 DM Rabatt erhalten Sie, wenn Sie sich auf Power Play beziehen.
---	--	--

— Nekkar 1: hier findet Ihr New Elements, aber nur 20 Einheiten. Fliegt also so lange, bis Ihr sie zusammenhabt.

— Tias 4: Alien Metals
— Sheratan 5: Common Liquids

— Acamar 3: Crystale
— Phact 7: Alien Gases
— Nusakan 3: Heavy Metals
— Seginus 8: Soft Metals
— Sarin 1: Alien Gases
— Venus im eigenen System: Unmengen von Heavy Metals

Hier noch ein paar Systeme mit Sternbasen oder Stationen:

— A-Centauri
— Rutilicus
— Fomalhaut
— Rana 1
— Zaurak
— Alhena 8
— Alula 4
— Alkaid 1
— Kornephoros 3
— Eltamin 7

Auf der Planetenoberfläche nehmt Ihr am besten den Handlaser und den Armor-Anzug, die Ihr mit der Taste W bei der jeweiligen Person wählen könnt.

Leather Goddesses of Phobos II

Besonders gehaltvolle Rätsel hat das neue Adventure leider nicht zu bieten. Wenigstens können wir uns zusammen mit Sebastian Skarupkea aus Mainz an den zahlreichen Lederschönheiten erfreuen, das ist ja schließlich auch was.

Lösung 1 — Lydia bzw. Zeke:

Zuerst besorgt man sich einmal alle wichtigen Gegenstände in Atom City: Ein Glasschüsselchen aus dem Diner, eine Flasche Sulphur aus dem Schrank des Doktors, ein Stück Gummischlauch (Rubber) aus der Werkstatt der Tankstelle, wo man auch gleich das Funkgerät aus dem Wagen des Generals mitnimmt, und eine Flasche Whiskey (oder was auch immer) aus der Bar. Dann geht man in Prof. Sander's Haus, wo man kurz mit Jimmy über Aliens redet, begibt sich dann in den Keller und schaltet die seltsame Maschine durch Umlegen des Hebels ein. Das zieht ein Unwetter an, das große Wassermassen in den Bergen herabregnen läßt. Als nächstes geht man zum Fluß, der sich hinter der Absturzstelle des Raumschiffes befindet, und steigt in das dort wartende Boot. Nach kurzer

Fahrt gelangt man an die Hinterseite der Army Base, wo sich günstigerweise ein Loch im Drahtzaun befindet. Man klettert hindurch und betritt das Gebäude. Im Spind am Eingang befindet sich die passende Uniform eines Sergeanten, die man sogleich anzieht. Jetzt ist es ein leichtes, die Base immer wieder zu betreten. Im Hauptquartier (HQ) findet man in der Schreibtischschublade einen kleinen Schlüssel. Dann betritt man das Kontrollzentrum des Reaktors und schaut sich die 5 Monitore an. Den Code notieren und sich merken, wieviel man zu jedem 4-Digit-Code addieren muß.

Nun geht man zum Haus des Generals, wo man den Sekretär mit dem kleinen Schlüssel öffnet und sich den rosa Brief nimmt. Dann geht man zum örtlichen Etablissement und klingelt bei der Dame, die diesen Brief geschickt hat. Diese gibt einem eine Mappe, in der ein Codewort steht. Jenes schlägt man in der (hoffentlich vorhandenen) Anleitung nach und addiert zum nebenstehenden Code die oben erwähnte Zahl. Diese Summe notiert man. Im Reaktor öffnet man mit diesem Code den Tresor und entnimmt das Isotop. Nun stöbert man Lydia bzw. Zeke auf, um (nach einem kleinen Einschub) zur Wahrsagerin neben dem Motel zu gehen. Durch diese nimmt man in einer Sance Kontakt zu Barth auf. Dieser ist beim Gebrauchtwarenhändler.

Dort angekommen, mischt man Sulphur, Rubber und Alkohol im Schüsselchen, was die perfekte Alien-Medizin ergibt. Dieses und das Isotop gibt man Barth, womit er fürs erste zufrieden ist. Die aufgebrauchte Menge wird man los, indem man auf dem Funkgerät den dreistelligen Code einstellt und das Gerät dann benutzt. Jetzt noch schnell zum Raumschiff, wo man im Heck die von Barth erhaltenen Teile dem Umriß nach einsetzt und auf zu...

Planet X:

Hier geht man sofort ins Hotel, wo man sogleich den Computer anklickt, wodurch eine Gesandte des Council erscheint. Das Council entscheidet, die Verteidigung der Erde zu unterstützen und gibt einem eine selbstaufnehmende Schallplatte und ein Unsichtbarkeits-Armband. Man steigt wieder ins reparierte Raumschiff und fliegt nach...

Phobos:

Nach einer weniger geglückten Landung begibt man sich

sofort zum Gebäudekomplex auf der entfernten Anhöhe. Man verläßt die Küche gleich in Richtung Vorhalle, wo man durch die Tür in der Mitte den Kerker betritt und die Gefangenen von Planet X befreit. Nun wieder in die Vorhalle und das Unsichtbarkeits-Armband aktiviert. Dann schreitet man durch den Vorhang zur Linken und lauscht den Gesprächen. So erfährt man, wie man die Sicherheitsvorkehrungen am Führungsraumschiff umgeht. Nach einiger Zeit wiederholt die Anführerin immer wieder einen längeren Text, den man mit Hilfe der selbstaufnehmenden Schallplatte aufnimmt, um so ein Beweisstück für die Bösartigkeit der Leather Goddesses zu haben.

Nachdem man dies getan hat, eilt man zum Raumschiffparkplatz, wo man jetzt ungestört die Führungsrakete besteigen kann, da die Wachen von den Gefangenen gut abgelenkt worden sind. Man versteckt sich in der Toilette, verweilt dort den ganzen Flug über und verläßt die Örtlichkeit erst wieder, nachdem die Leather Goddesses mit Kampfgeschrei das Raumschiff verlassen haben. Man steigt ebenfalls aus, schleicht sich um die tobende Menge und eilt zur Radiostation. Dort legt man die aufschlußreiche selbstaufnehmende Schallplatte auf und betätigt den kleinen Hebel. Geschafft!

2. Lösung — Barth:

Barth muß sich in Atom City alle Teile zusammensuchen, die für die Reparatur seines Fluggeräts benötigt werden. Vor dem gesperrten Tunnel findet er ein Verkehrshütchen, im Indianerzelt eine Mülltonne, in der eine Leere Flasche liegt. Dort befindet sich noch ein Colaautomat, dem man nach Drücken des Rückgabeknopfes ein Geldstück entnehmen kann. In der Bar wirft er die letzte farbige Kugel in eines der Löcher und nimmt sich aus der nun erscheinenden Reihe die schwarze Kugel. Neben der Kirche steht ein rotes Stoppschild, das man mit seinem Laser zu Fall bringt. Im Store gibt man einem älteren Herrn die Münze und nimmt sich dafür einen Kürbis.

Nun noch schnell zum Barber, um den Sheriff auf einen aufmerksam zu machen. Betritt man nämlich nun die Zelle, wird man eingesperrt und kann sich die Seife nehmen. Mit dem Laser verpaßt man der Wand eine neue Tür und flüchtet sich zu Jimmy. Diesem gibt

man den leeren Laser und nimmt sich das Bügeleisen. Da man jetzt alle Sachen hat, trifft man Lydia und Zeke beim Gebrauchtwagenhändler. Lydia und Zeke vertreiben mit dem obengenannten Trick die Menge und man begibt sich zu dem defekten Raumschiff. Dort setzt man an der Rückwand die gesammelten Gegenstände der Umrißform nach ein und los geht's zu...

Planet X:

Da ab hier die beiden Lösungswege parallel verlaufen, möchte ich Euch bitten, den Rest dem 1. Lösungsweg zu entnehmen.

Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Lösungen, besonders was die Dialoge angeht, weshalb ich nur raten kann, alle Versionen einmal durchzuspielen und auch noch einige andere Dinge zu probieren, die in meiner Lösung nicht angesprochen sind.

Amberstar

Tim Huege aus Detmold kann noch einige Ergänzungen zur Lösung in der PP 7/92 machen:

— Der alten Kräuterfrau sollte man die blauen und roten Pilze geben. Zum Dank wird bei dem Charakter, der ihr die Pilze gibt, eine Eigenschaft permanent erhöht.

— Die beste Waffe ist der Frostbeißer. Weitere gute Waffen sind die Sichel der Rückkehr, das Heilige Schwert und die Mörderklinge. Den Waffenbalsam sollte man schon für diese Waffen verwenden.

— In den älteren Amiga-Versionen von Amberstar gibt es einen Fehler. Benutzt man nämlich den Waffenbalsam an einer Waffe aus dem Inventar eines Charakters, so wird nicht nur diese, sondern auch die aktive Waffe des Charakters (genauer: der Charakter selbst, also auch wenn man eine neue Waffe aktiviert) gesteigert.

— In Sansris Tempel findet man an einer Stelle einen Bi-Händler. Wer diesen aktiviert, ist selbst schuld: Er ist verflucht, hat Schaden 0 und senkt die Stärke erheblich.

— Man sollte lieber Kräuter als Tränke verwenden, da sie leichter und billiger sind. Zu kaufen sind sie in Illien.

— Bothor in Illien zahlt mehr für Gemmen als es normale Händler tun.

Einige Feinheiten, die nicht im Handbuch erwähnt werden: — Charaktere mit mehr Charisma müssen in Shops weniger bezahlen bzw. schlagen höhe-

re Preise für verkaufte Gegenstände heraus.

— Die Tragkraft eines Charakters beträgt die Stärke in kg.

— Je schneller ein Charakter ist, desto eher führt er seine Aktion im Kampf aus. Dies ist für Kampfaktiken sehr wichtig.

— Glück wirkt sich darauf aus, ob z.B. Fallen ausgelöst wer-

den oder wie viele permanente Punkte ein Charakter an bestimmten Stellen dazubekommt.

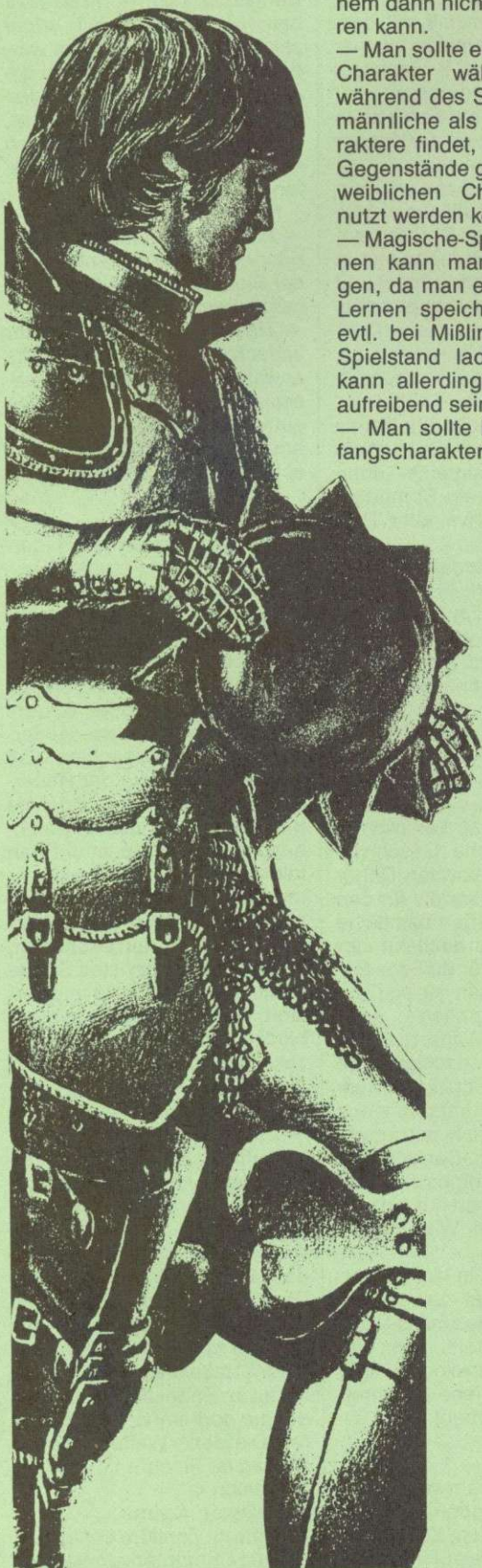
Einige allgemeine Tips:

— Fallen-Finden und Fallen-Entschärfen sind unwichtig, wenn man Schlösser-Öffnen schnell auf 100 (oder mit Silberringen höher) setzt, da einem dann nichts mehr passieren kann.

— Man sollte einen weiblichen Charakter wählen, da man während des Spiels viel mehr männliche als weibliche Charaktere findet, es aber einige Gegenstände gibt, die nur von weiblichen Charakteren benutzt werden können.

— Magische-Spruchrollen-Lernen kann man vernachlässigen, da man einfach vor dem Lernen speichern sollte und evtl. bei Mißlingen den alten Spielstand laden kann. Das kann allerdings sehr nervenaufreibend sein.

— Man sollte bei seinem Anfangscharakter sehr stark auf



Stärke und Schnelligkeit achten, da diese Eigenschaften im Spiel sehr wichtig sind.

— Die Zwergenkrone ist ein sehr guter Helm, den man so lange wie möglich behalten sollte.

— Gibt man (bei der Amiga-Version) das Wort Schnism ein, erscheint eine Meldung. Man sollte es mehrmals hintereinander eingeben, es passiert natürlich nichts. Es könnte ein Cheat-Modus existieren (der Text ist im Programm enthalten, das richtige Wort habe ich aber bisher noch nicht gefunden). Vielleicht ist das aber auch nur ein Gag der Programmierer.

— Beim Zusammensetzen der Amberstücke wird man belohnt. Man bekommt auch 10 Spruchpunkte. Die hatte hinterher unglücklicherweise mein Dieb.

— Geld sollte man in den Truhen liegenlassen, wenn man es nicht mehr tragen kann. Man kann es sich auch später holen. Hat man es sich jedoch schon genommen, kann man es nicht mehr zurücklegen.

— Wer eine alte Amiga-Version besitzt, dem kann es passieren, daß das Programm recht häufig abstürzt. Dies ist z.B. der Fall beim Fernwaffenkampf, wenn der Spruch Hellsicht aktiviert ist und an vielen anderen Stellen. Bei Thalion-Software kann man eine neuere Version anfordern.

— Kelvins Harfe läßt ein Musikmenü erscheinen.

— Läßt man bei einem Weisen oder durch Identifikation einen Gegenstand identifizieren, kann man von nun an seine Eigenschaften jederzeit durch einen Klick auf das aktivierte Auge erfahren. M-B-A ist dabei der magische Bonus der Rüstung und M-B-W der magische Bonus der Waffe. Diese steht nämlich nicht im Handbuch. Manche Gegner können nur mit Waffen verletzt werden, die einen magischen Bonus besitzen, z.B. Wasserdämon, Bralkur...

— Der Paradeschild ist nullhändig, d.h. er kann auch mit einer zweihändigen Waffe verwendet werden.

— Der Langbogen des Sobek ist zweihändig, er kann also nicht verwendet werden, da kein Platz mehr für die Pfeile vorhanden ist.

— Sollte in Sansris Tempel eine Horde Hügelorks und Kobolde kommen, oder in Vielagues Burg plötzlich ein Wasserdämon ankommen, hat man eine ältere Version erwischt.

— Der Villenschlüssel, den man im Brombeerbusch findet, ist ein "red herring", d.h. er ist für die Lösung des Spiels unwichtig.

— Die Fähigkeit Suchen wirkt nur für Bonusgegenstände.

— Der Adler ist das schnellste und beste Fortbewegungsmittel. Deshalb sollte man die Drachenburg möglichst früh besuchen.

— Man sollte sich Kopien von Disk C anfertigen, so daß man mehrere Save-Disks zur Verfügung hat. Die Karten werden auf Disk B gespeichert.

— Der Lokator ist äußerst nützlich, weil man bestimmte Orte viel besser wiederfindet. Hier einige Koordinaten:

Wilderness:

Twinlake: 211/217

Illien: 157/134

Snakesign: 217/348

Weißer Gilde: 279/167

Schwarze Gilde: 265/306

Dönners Mine: 091/359

Grab Relanukhs: 289/269

Rätselturm: 365/368

Altar (Ende): 049/329

Froschteich: 124/275

Sansris Tempel: 199/357

Feste Godsbane: 209/047

Crystal: 234/120

Gemstone: 130/366

Ranger-Gilde: 081/233

Graue Gilde: 090/138

Tempel d. M.: 177/044

Dorasmine: 260/225

Kräuterfrau: 140/265

Rätselmeister: 377/361

Sumpfstation: 172/286

Drachenburg: 102/077

Wachhaus Palad.: 214/059

Gänge d. Fried.: 315/075

Alte Rangergilde: 310/106

Strudel: 146/011

Bei Ship's End:

Vielagues Burg: 011/36

Schatz (V.B.): 044/028

Kampftaktik:

Ich habe mir eine sehr wirkungsvolle Kampftaktik erarbeitet, mit der man fast jeden Gegner besiegen kann, ohne selbst Schaden zu nehmen. Voraussetzung ist ein schneller Krieger (Anfangscharakter) und ein anderer schneller Charakter (vorzugsweise Silk).

Die Monster greifen immer den Charakter direkt unter sich an. Befindet sich dort keiner, wird der Charakter diagonal links unten angegriffen. Wenn auch dort keiner steht, wird der Charakter rechts unten attackiert. Durch diese Regelmäßigkeit ist folgende Taktik möglich und auch sehr erfolgversprechend.

Der Krieger (X) bleibt auf seiner Position, die man schon vor dem Kampf einnehmen sollte, stehen und greift den Gegner (G) in jeder Runde an.

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	82,50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Airbucks, Handbuch deutsch	71,50	Ishar, Anleitung deutsch	75,50
Airbus A320, komplett deutsch	99,-	Jaguar XJ 220, Handbuch deutsch	64,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50	Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB	74,50
AMOS, deutsche Version	105,-	Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50	Legend, Handbuch deutsch	74,50
Bane of the Cosmic Forge, kompl. dt.	75,50	Lord of the Rings, Anltg. deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	Lure of the Temptress, kompl. dt.	71,50
Battle Isle Datadisk deutsch	45,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Carl Lewis Challenge, Anleitung dt.	64,-	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Castles, komplett deutsch	71,50	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Championship Manager, Anleitung dt.	69,-	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,-
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Osiris, Anleitung deutsch	a. A.
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Cool Croc Twins, Anleitung deutsch	64,-	Patrizier, komplett deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, kompl. dt.	79,50	Perfect General, deutsch	82,50
Discovery, Anleitung deutsch	71,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	64,-
Die Hard II, Anleitung deutsch	64,-	Police Quest III, kompl. deutsch	74,50
Dune, komplett deutsch	74,50	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Dynablasters, deutsch	71,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Regent, deutsch	74,50
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,-	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,-
Epic Anleitung deutsch	67,-	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
F15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
F1 of the Intruder, Handb. dt. Rest	45,-	Space Max, kompl. deutsch	69,-
Fire & Ice, Anleitung deutsch	64,-	Space Shuttle, kompl. deutsch	99,-
Global Conquest, Handbuch deutsch +	a. A.	Space Quest IV, kompl. deutsch	74,50
Global Effect, kompl. deutsch	79,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Graham Taylor Soccer Manager	64,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.	79,50	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Hook, Anleitung deutsch	69,-	Warriors of Releyne, Anleitung dt.	71,50
Humans, komplett deutsch	74,50	Winter Super Sports 92, Anltg. dt.	64,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	74,50	X-Copy Tools (neue Vers.)	86,50
Lure of the Temptress, kompl. dt.	71,50	mit Hardware	

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	79,50
Bundesliga Manager professional	+74,50	Pacific Islands, kompl. deutsch	71,50
Cadaver, kompl. deutsch	69,-	Populous 2, Anltg. deutsch	71,50
Carl Lewis Challenge, Anleitung dt.	64,-	Railroad Tycoon, kompl. deutsch	79,50
Castles, Anleitung deutsch	+71,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, kompl. dt.	79,50	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Elvira II, kompl. deutsch	74,50	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	Weitere ST-Games auf Anfrage	

IBM

1869, komplett deutsch	89,-	Pacific Islands, kompl. deutsch	79,50
A-Train, komplett deutsch	+95,-	Patrizier, kompl. deutsch	89,-
Aces of the Pacific, kompl. dt. (386)	82,50	Police Quest III, VGA, kompl. deutsch	82,50
Airbucks, Handbuch deutsch	79,50	Pools of Darkness, kompl. deutsch	89,-
Airbus A320, kompl. deutsch (386)	99,-	Powermonger, Handbuch deutsch	79,50
ATP, deutsche Version	112,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
B 17, Handbuch deutsch (386)	99,-	Rampart, Handbuch deutsch	79,50
Battle Isle Datadisk kompl. deutsch	45,50	Red Baron, kompl. deutsch, VGA	82,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	+97,50	Sargon V (Schach), kompl. deutsch	86,50
Bundesliga Manager prof. dt.	74,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Carl Lewis Challenge, Anltg. deutsch	79,50	Handbuch deutsch für dto.	22,50
Chessmaster 3000, Anleitung deutsch	82,50	P 38/P 80 für SWOTL je	33,90
Civilisation, kompl. deutsch	95,-	HE 162 für SWOTL	39,90
Conquest of the Longbow, kompl. dt.	82,50	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Crisis of the Gremlin, Handbuch deutsch	99,-	Sim Ant, kompl. deutsch	88,50
Darklands, Handbuch deutsch	99,-	Sim Earth, kompl. deutsch	95,-
Dark Queen of Krynn, englisch	74,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Dark Seed, kompl. deutsch	89,-	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,-	Startrek 25th Ann., kompl. deutsch	97,50
Dune, kompl. deutsch	82,50	Theatre of War, Handbuch deutsch	85,50
Dynablasters, Anleitung deutsch	75,50	Ultima VII, Anleitung deutsch (386)	89,-
Elvira II, kompl. deutsch	82,50	Ultima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.	89,-
Eye of the Beholder I, kompl. deutsch	89,-	Ultima Underworld, Anleitung dt.	89,-
Eye of the Beholder II, kompl. deutsch	89,-	Wing Commander II, kompl. deutsch	95,-
Epic, Handbuch deutsch (386)	74,50	Wing Commander II, Handbuch, dt.	89,-
Eternam, kompl. deutsch	89,-	Wing Comm. II Speech Pack, f. e. Vers.	39,90
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch (386)	99,-	Wing II Operation Disk I, f. e. Vers.	49,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	144,-	Wing Commander I De Luxe Edition	99,-
Scenery Deutschl. f. FS 4 dt. u. Des.	59,-	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	69,50
Scenery Dt. Küsten f. FS 4 dt. u. Des.	49,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Scenery California "neu"	99,-	"Thrust-Master" Flight Contr.-Stück	175,-
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,-	"Thrust-Master" Weapon Contr.-Stück	175,-
Global Conquest, Handbuch deutsch	+ a. A.	AdLib-Soundkarte deutsch	129,-
Grand Prix Unlimited, Handbuch dt.	79,50	AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo	+475,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,-	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	239,-
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,-	Soundblaster pro Handb. inkl. Wi. 3.1Tr.	415,-
Indiana Jones IV, engl. Version	89,-	CD-ROM Chessmaster 3000	105,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+97,50	CD-ROM Wing Comm. I m. Miss. I u. II	135,-
Ishar, Handbuch deutsch	75,50	CD-ROM Larry V	99,-
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	99,-	CD-ROM Kings Quest V	99,-
Larry V, VGA, kompl. deutsch	82,50	CD-ROM North Polar	199,-
Laura Bow II, kompl. deutsch	82,50	CD-ROM Gunship I u. Midwinter I	119,-
Leather God, of Phobos 2, kpl. dt.	+ a. A.	CD-ROM Mammals (Säugetiere)	89,-
Links, Golf-Simulation, Handbuch dt.	94,50	Weitere CD-ROMs lieferbar	a. A.
Links Courses: Firest., Bountif./Bay Hill/			
Lost Treasures of Infocom	112,50		
Lure of the Temptress, kompl. dt.	82,50		
Pinehurst/Hyatt u. Barton Creek, je	44,-		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	94,50		
Monkey Island, kompl. deutsch VGA HD	89,50		
Monkey Island II, VGA, kompl. deutsch	89,-		

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

powertips

Der andere schnelle (!) Charakter wechselt immer von Punkt 1 zu Punkt 2 und zurück. Ist wenigstens dieser Charakter schneller als die Monster, die ihn erreichen können, wird er immer angegriffen, da er aber schon weg ist, wenn der Angriff erfolgt, nie getroffen. Dies geht nur bis zu einer bestimmten Anzahl von Gegnern. Dann muß man halt mit dem schnellen Charakter immer zwischen 1 und 2 wechseln und mit allen anderen aus der hinteren Reihe mit Fernwaffen angreifen, da sonst der Krieger auch angegriffen würde.

Auf Zaubersprüche wie Wirbelsturm oder Auflösung sollte man nicht mit den SLP sparen, da man diese Sprüche erst in der Feste Godsbane findet und sie einem da überhaupt nichts mehr nützen.

Epic

Benjamin Ducke aus Berlin hat Digital Integrations Weltraumepos erfolgreich überstanden. Hier sein Computerlogbuch, inklusive aller Paßwörter.

Die Waffensysteme:

— Laser: Die schwächste Waffe. Sie eignet sich jedoch aufgrund ihrer Geschwindigkeit gut für die Jagd auf schnelle Feindjäger (besonders Laser 3 und 4).

— Plasma: Eine sehr durchschlagskräftige Waffe — für Gebäude und große, träge Schiffe.

— Photon: Diese Lenkwaffen haben eine hohe Geschwindigkeit und Effektivität. Daher eignen sie sich sowohl für den Einsatz gegen sämtliche Feindschiffe als auch für Bodenstationen. Für größere Gebäude sollte man jedoch auf Plasma zurückgreifen.

— Epical: Eine Waffe, die über ungeheure Durchschlagskraft verfügt. Jedes Schiff (mit Ausnahme der größten) und jedes Gebäude läßt sich mit einem Schuß zerstören. Dabei ist die Reichweite allerdings stark begrenzt, so daß man nur auf kurze Distanz eine Wirkung erzielt.

— Cobalt: Erst in der letzten Mission bekommt man ein einziges dieser Geschosse zur Verfügung gestellt, um das Flaggschiff der Raxonen-Flotte zu vernichten (siehe Beschreibung der Missionen).

Die Missionen:

Allgemeines:

In Epic gibt es zwei grundsätzlich verschiedenartige Typen von Missionen. Zum einen müssen Einsätze auf Planeten

absolviert werden, bei denen man bestimmte Gebäude und Installationen zerstören muß, zum anderen gibt es Gefechte im Weltraum, bei denen zu meist sovielen feindlichen Jäger wie möglich abgeschossen werden müssen. Allen Missionen gemein ist, daß man sie dann abgeschlossen hat, wenn man 100 Prozent erreicht hat (wird im Cockpit angezeigt). Diese 100 Prozent werden je nach Mission durch die Vernichtung eines einzigen großen Hauptzieles erreicht, oder man muß sie sich durch mehrere kleine Ziele erkämpfen.

Mission 1:

— Auftrag: Schieße einen Korridor durch das Minenfeld, um der Flotte den Durchflug zu ermöglichen!

— Tips: Diese Mission ist sehr einfach: nur die Photon-Waffe anwählen und jede Mine abschießen, die man sieht. Den einen Kampfflieger sollte man am besten mit Laser Nr. 4 ausschalten.

Mission 2:

— Paßwort: **Auriga**

— Auftrag: Zerstöre die Radarstation auf dem Planeten!

— Tips: Das Hauptproblem bei dieser Mission ist das sehr knappe Zeitlimit, daher sollte man sehr zielgerichtet handeln, ohne sich großartig mit anderen Jägern oder Bodenstationen anzulegen. Außerdem sollte man beachten, daß vor der Zerstörung der Radarstation zunächst einmal der sie umgebende Schutzschirm abgeschaltet werden muß. Man folgt also der ersten Straße, die man kurz nach dem Eintreffen bemerken sollte, bis zur Radarstation. Dort angekommen, folgt man der nächsten Straße rechts bis an ihr Ende und zerstört dort die vier Generatorblöcke. Dann fliegt man wieder zur Radarstation und zerstört auch diese.

Mission 3:

— Paßwort: **Cepheus**

— Auftrag: Zerstöre sämtliche Minenkolonien und Raumflughäfen auf der Planetenoberfläche!

— Tips: Zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Dann fliegt man einfach zu dem Punkt, an dem sich alle Straßen treffen und folgt dann einer Straße nach der anderen bis an ihr Ende, um die Gebäude, die dort stehen, zu zerstören. Die ideale Waffe für diesen Auftrag ist Plasma.

Mission 4:

— Paßwort: **Apus**

— Auftrag: Zerstöre den gigantischen Computerkomplex und

die Raumflughäfen auf dem wichtigsten Industriepaneten der REXXONEN!

—Tips: Wie immer sollte man auch hier zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Hier befinden sich vier Computertürme und drei Raumflughäfen. Um herauszufinden, welche der vielen Türme für das Missionsziel wichtig sind, visiert man sie am besten alle mit einer Lenkwaffe (Photon) an. Im Display erscheint dann bei allen unwichtigen Gebäuden ein "Unknown" als Bezeichnung, während punktebringende Ziele mit Namen benannt sind.

Mission 5:

— Paßwort: **Musca**

— Auftrag: Verteidige die zivilen Schiffe Deiner Flotte gegen die REXXONEN!

— Tips: Diese Mission scheint nur auf den ersten Blick etwas verwirrend, da zunächst kein einziges feindliches Schiff zu sehen ist. Hier kann man eine Weile lang nur warten, die ersten roten Punkte tauchen dann bald auf dem Radar auf (wer in der Zwischenzeit schon viel Treibstoff beim Herumdüsen verbraucht hat, kann bei den beiden Fuelships, die irgendwo herumgeistern, wieder auftanken). Nun sollte man zunächst bis an die Front fliegen und versuchen, so viele wie der noch weit entfernten Feindschiffe mit Lenkwaffen zu zerstören. Ist die REXXONEN-Flotte aber erst einmal herangerückt und hat sich zwischen den Schiffen der eigenen Flotte verteilt, sollte man auf Laser umschalten (das Zielen ist einfacher). Beachten sollte man auch noch, daß große Feindschiffe (vor allem Warbirds) sehr viel mehr Prozente einbringen als die kleinen Fighter.

Mission 6:

— Paßwort: **Pyxis**

— Auftrag: Zerstöre die gigantische Magma-Cannon, die eine Bedrohung für die Flotte darstellt!

— Tips: Eine sehr einfache Mission, wenn man sich auf sein Ziel konzentriert und sich nicht auf Gefechte mit den zahlreichen Bodenstationen einläßt. Die Magma-Cannon befindet sich in der Mitte der Karte. Sie ist umgeben von zahlreichen Bodenstationen, wird jedoch von keinem Schutzschirm geschützt. Zu ihrer Zerstörung Plasma und Epical benutzen.

Mission 7:

— Paßwort: **Cetus**

— Auftrag: Verteidige die Kampfflotte gegen die angreifenden REXXONEN!

— Tips: Diese Schlacht ist eine der härtesten des ganzen Spiels. Das größte Problem ist, daß man eine ungeheure Zahl an feindlichen Schiffen zerstören muß, um auf 100 Prozent zu kommen: ein Fighter bringt lediglich ein halbes Prozent. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, sparsam mit dem Treibstoff umzugehen und sich vor allem auf die größeren Schiffe zu konzentrieren (die bringen noch vergleichsweise viele Prozente).

Wenn einem der Treibstoff am Ende doch ausgeht und kein Fuelship zu entdecken ist, so hat man manchmal noch die Chance, eine Handvoll Prozentpunkte zu kassieren, indem man sich mit dem letzten Treibstoff in die Nähe einer großen Menge von Feindschiffen bringt und von einem ruhigen Standort aus alle erreichbaren Schiffe mit Photon-Lenkwaffen beschießt.

Mission 8:

— Paßwort: **Fornax**

— Auftrag: Vernichte die Regierungsgebäude der REXXONEN auf deren Hauptplaneten!

— Tips: Diese Mission bringt man am besten genauso wie Mission 6 hinter sich!

Mission 9:

— Paßwort: **Caelum**

— Auftrag: Verteidige Deine Flotte in der entscheidenden Schlacht gegen die REXXONEN!

— Tips: Für diese Mission sollte man sich am besten an den Strategien zu Mission 7 orientieren. Zu sagen wäre hier allerdings noch, daß man erheblich mehr Prozente für alle abgeschossenen Schiffe erhält, was diesen Auftrag — insgesamt gesehen — etwas leichter macht.

Mission 10:

— Paßwort: **Corvus**

— Auftrag:

Vernichte den REXXONEN-Imperator mitsamt seinem Kampfschiff!

— Tips: Diese Mission ist mit Abstand die interessanteste des Spiels und unterscheidet sich erheblich von den anderen Weltraumgefechten. Das bedeutet, daß es für kein anderes abgeschossenes Schiff außer dem des Imperators Punkte gibt. Man sollte sich also nicht in lange Feuergefechte mit den restlichen Flottenteilen einlassen, sondern lediglich die Eskorte des Imperatorschiffes ausschalten. Vorsicht vor den goldenen Vanguard-Elitejägern, wenn sie einem in den Rücken fallen, können sie unangenehm werden. Um das Imperator-Schiff zu zerstören, geht man wie folgt vor:

Computer-Software Albrecht Förster

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

Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

	AM	PC		AM	PC
Amberstar	77,-	a. A.	Maniac Mansion (D)	63,-	72,-
Bane of the Cosmic Forge	77,-	77,-	Might & Magic III (D)	77,-	89,-
Bard's Tale III	29,-	29,-	Monkey Island II (D)	89,-	89,-
Bard's Tale Trilogy	87,-	93,-	MUDS	19,-	19,-
Battle Isle	77,-	89,-	Neuromancer	29,-	—
Battle Isle Data Disk	49,-	49,-	Pirates!	67,-	67,-
Black Crypt	66,-	a. A.	Plan 9 from outer Space	89,-	99,-
Buck Rogers II (D)	89,-	89,-	Pools of Darkness (D)	77,-	89,-
bundesliga Manager Prof.	73,-	73,-	Populous I	29,-	29,-
Civilization (D)	84,-	99,-	Populous II	68,-	a. A.
Dark Queen of Krynn (D)	77,-	89,-	Powermonger	45,-	77,-
Der Patrizier	73,-	89,-	Prophecy of the Shadow	76,-	89,-
Die Schicksalsklinge	73,-	87,-	Railroad Tycoon	84,-	93,-
Dragon Strike	29,-	45,-	Shadowlands	75,-	a. A.
Eye of the Beholder II (D)	89,-	89,-	Sim Ant	87,-	93,-
Formula One Grand Prix	84,-	a. A.	Special Forces	82,-	a. A.
Gunship 2000	—	99,-	Star Trek	a. A.	77,-
Indy IV	—	89,-	Treasures Savage Front	76,-	89,-
Lemmings II	65,-	73,-	Ultima VII	—	96,-
Links	93,-	93,-	Ultima Trilogy II	—	96,-
Lure of the Temptress	77,-	89,-	Ultima Underworld	—	96,-
Mad TV	77,-	89,-	Wizadry VII	—	a. A.

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

Softwareshop Köthen

Inh. Roswitha Hesse

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

preisgünstige Hardware z.B.:	Atari 1040 STE	799,- DM
	incl. Airbus 320	
	Floppy A500 3,5" extern	149,- DM
	C 64 II	199,- DM
	Floppy 1541 II	269,- DM
	und vieles mehr!!	

Software
ab 4,95 DM!

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

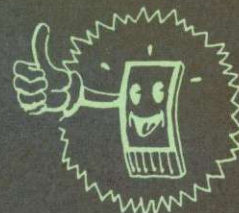
Softwareshop Köthen, Vertrieb und Versand

O-4370 Köthen, Postfach 1513

Ladengeschäft: Köthen, Leopoldstr. 103, Tel. 03496/554977

The DOUBLE TROUBLE Video Game World -

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin!!!



Was bieten wir?:

- × Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gameboy, Game Gear, Master-System u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland u. Japan! Schwerpunkt: Mega-Drive!
- × Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u. s.w.
- × Amerikanische Videospielzeitungen wie GamePro, Electronic Gaming Monthly u. a..
- × Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spielteilen.
- × Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- × Auch Ankauf bestimmter Spielteile!
- × Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN! - Spiele ab DM 29,-

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391.
Fahrverbindung: z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in 129er Bus, Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!
Interesse an einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Club?

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...
aber immer ÖFTERS!**

Zunächst macht man den Lüftungsschacht (Ion-Vent) ausfindig. Dieser befindet sich auf der Oberseite des Schiffes (ein gelbes Quadrat, das man am ehesten sieht, wenn man sich dem Schiff von hinten oder vorn nähert und dann seine Oberseite absucht). Hat man ihn entdeckt, heißt es schnell ein paar Torpedos (Photon) hineinschießen, bevor einem die Gunner die Hölle heiß machen. Ist der Schutzschild erst einmal auf diese Weise zerstört, benutzt man die Cobaltwaffe, um das Schiff zu zerstören (gut zielen und dann so schnell wie möglich verschwinden, um nicht selbst zerrissen zu werden).

John Madden Football (Amiga)

Michael Huthmacher aus Dusslingen hat die beste Aufstellung einer Mannschaft in harten Spielsessions ausprobiert. Zusätzlich liefert er alle Playoff-Codes der Mannschaften der amerikanischen NFL.

John Madden Football (Amiga)				
	Set	Formation	Spielzug	Anspielstation
Atlanta	Hands	Shotgun	Deep Outs	A
Buffalo	Fast	Far	FB Lead	
Chicago	Hands	Shotgun	Post Up	C
Cincinnati	Fast	Pro-Form	HB Toss	
Denver	Hands	Pro-Form	Down+Out	B
Houston	Hands	Far	Cross Right	B
Kansas	Fast	Pro-Form	FB Draw	
Los Angeles	Hands	Near	Playaction	B
Miami	Hands	Shotgun	Quickouts	C
Minnesota	Fast	Pro-Form	HB off tackle	
New England	Hands	Shotgun	Deep Outs	A
New York	Hands	Pro-Form	Cross Pass	B
Philadelphia	Hands	Shotgun	Flood Right	A
Pittsburgh	Hands	Goalline	Flood Left	A
San Francisco	Hands	Near	Cross In	A
Washington	Hands	Shotgun	Deep Outs	C

	1/4 Finale	1/2 Finale	Finale
Atlanta	6607445	6217450	6617450
Buffalo	6641500	6251570	6651576
Chicago	6667200	6277250	6677256
Cincinnati	6664405	6274420	6674420
Denver	6627700	6237761	6637767
Houston	0542400	0152451	0552457
Kansas	6526200	6136211	6536213
Los Angeles	6663300	6273371	6673377
Miami	0546300	0156320	0556324
Minnesota	0560500	0170520	0570520
New England	6662600	6272631	6672631
New York	0445600	0055611	0455611
Philadelphia	6607100	6217121	6617121
Pittsburgh	6663310	6273370	6673374
San Francisco	6663100	6273140	6673144
Washington	6662100	6272171	6672175

Dune

Christoph Schweres aus Duisburg ist auf dem Wüstenplaneten gelandet und kommt mit einer Ladung Gewürze und ein paar Einsteighilfen zurück. — Dem Imperator immer nur gerade soviel Gewürz schicken, wie er verlangt — er wird sonst etwas gierig.

— Neue Sietches findet man am besten, wenn man Stilgar und Chani dabei hat.

— Wird im Palast eine Andeutung über neue Räume gemacht, macht man sich mit Gurney und Jessica auf die Socken und sucht den Palast ab.

— Hat man das "Charisma 50" erreicht, sollte man Jessica erresuchen.

— Immer dafür sorgen, daß genügend Gewürz abgebaut werden kann (Finden von neuen Sietches durch systematisches Überfliegen unerforschter Gebiete, Tips von Fremdenführern, Spionage etc. — wobei die ausspionierten Forts natürlich erst erobert werden müssen).

— Bei neuen Sietches zuerst das Gewürz abbauen und dann bepflanzen.

— Es hat sich bewährt, Ökologiespezialisten nur zu den Sietches zu schicken, die sowieso schon Wasser haben (also keine Windfallen bauen), denn:

— Die Bepflanzung dient nur zur Erhöhung der Motivation der Fremden.

— Um das Spiel zu gewinnen, muß man sich auf den Kampf konzentrieren.

— Sobald man kann, sollte man Frementruppen zu Kampfeinheiten machen.

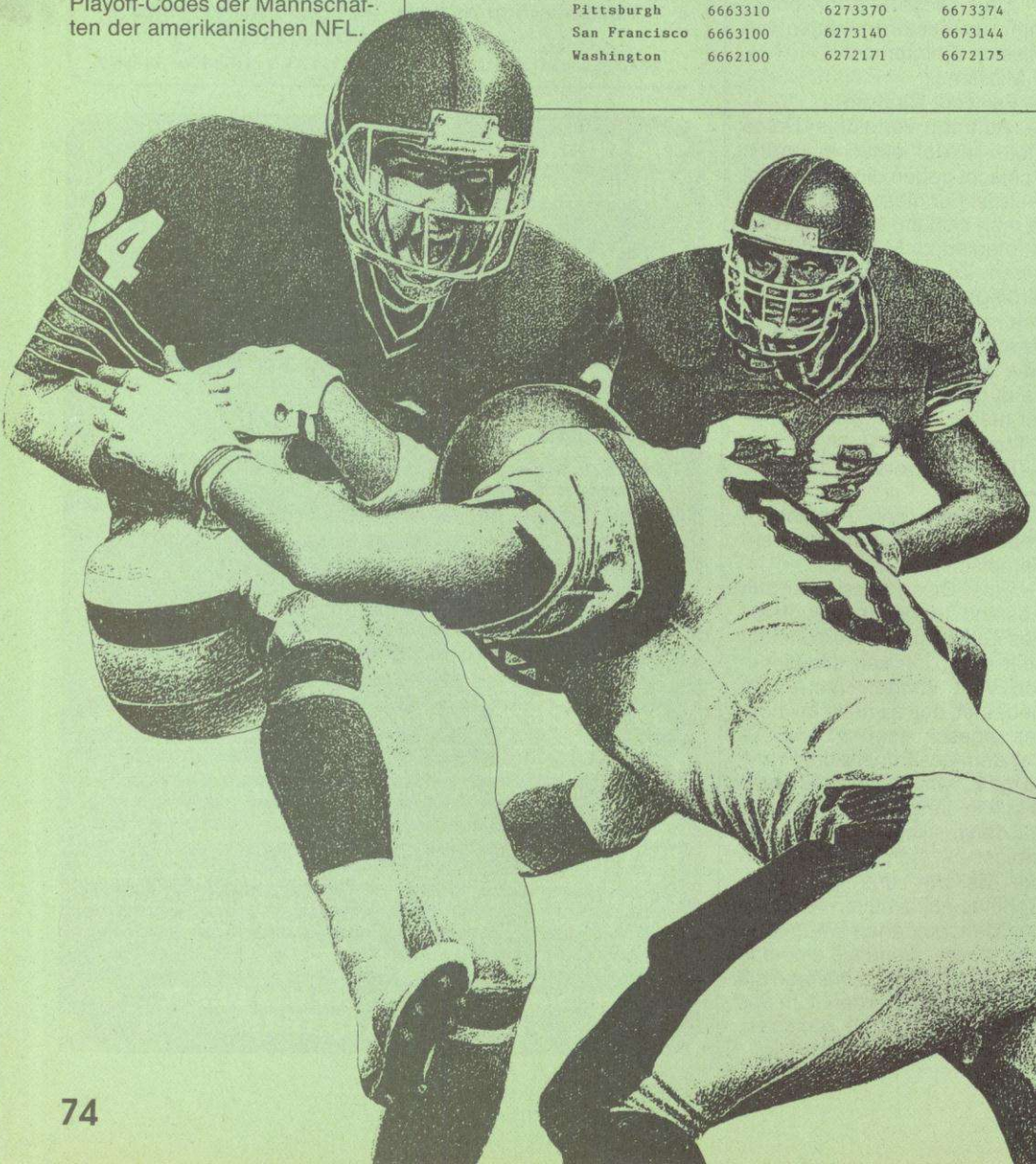
— Gurney Hallek's Angebot, Truppen auszubilden, annehmen, am besten dort, wo sich die meisten Truppen befinden.

— Wird ein Sietch angegriffen, sollte man, sofern der Kampf nicht zu gewinnen ist und genug Zeit bleibt, seine Leute sofort von dort abziehen.

— Gewürzabbauspezialisten in Armeen umwandeln, wenn die Umgebung abgegrast ist (man kann sie jederzeit wieder in Spezialisten zurückverwandeln).

— Viele Armeen auf einem Gebiet sind eine gute Versicherung gegen Harkonnenangriffe.

— Man sollte massive Angriffe nur mit möglichst vielen zu Experten ausgebildeten Truppen durchführen (immer feste druff!).



Locomotion

Weichensteller aufgepaßt! Matthias Oggenfuß aus Mettmenstetten schickt die Codewörter für Kingsoft's *Locomotion* auf die Schiene.

Level	Code
B:	BOOT
C:	CHOR
D:	DORF
E:	ENTE
F:	FUSS
G:	GIFT
H:	HAND
I:	IGLU
J:	JAHR
K:	KUSS
L:	LAND

uns sagt wie man seine Bewaffnung aufstocken kann. Drückt einfach während des Spiels die Tasten "C" und "T" gleichzeitig. Ihr bekommt den Pogostick, alle Keycards und 100 Schuß. Bei allen anderen Versionen haben die Tasten "B", "A", und "T" eine ähnliche Funktion. Jetzt sollte die Hatz um Billy Blaze selbst dem ungeübtesten PC-Commander keine Probleme mehr bereiten. "The Keenest" wartet!

Special Forces

Probleme mit den Pixel-Helden? Ein Cheat bringt verbrauchte Energie sofort zurück und läßt unsere verwundeten Rambos wiederauferstehen.

Steffen Pirrung aus Hüttschenhausen weiß wie es geht. Wenn einer Eurer Schutzbefohlenen verwundet ist, drückt man einfach die Taste "C". Der Knabe gräbt sich ein und schon nach kurzer Zeit besitzt er wieder seine volle Kampfkraft. Sehr einfach, aber wirksam beim relativ haarigen Strategiegemetzle.



Commander Keen I-II (MS-DOS)

Apogeos Shareware Commander läßt sich durch nichts aufhalten. Ebenso wenig wie Patrick Simunovic aus Zug, der

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft
jetzt auch in
6908 Wiesloch
Ringstraße 17
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

Traum-Preise für Top-Spiele

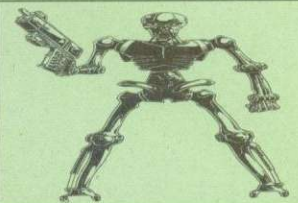
Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie JETZT!!!

Komplett
deutsch

Best.Nr.	Titel		PC 3,5 o. 5,25	Amiga
7.61	Secret of Monkey Island II	dt.	82,50	82,50
7.62	Indy 4	dt.	82,50	82,50
7.63	Epic	dt.	82,50	78,50
7.64	Space Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.65	Kings Quest 4	dt.	74,50	74,50
7.66	Aces of Pacific	dt.	89,90	-
7.67	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.68	Wing Commander 2	dt.	85,50	-
7.69	Simant	dt.	82,50	82,50
7.70	Mad TV	dt.	82,50	75,50
7.71	Eye of the Beholder	dt.	82,50	78,50
7.72	Popolous II	dt.	-	82,50
7.73	Might & Magic	dt.	82,50	78,50
7.74	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.75	Civilisation	dt.	82,50	-
7.76	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.77	Jaguar XJ 220	dt.	-	69,50
7.78	Castles	dt.	-	79,90
7.79	Amberstar	dt.	-	89,50
7.80	Ultima 7	dt.	82,50	-
7.81	Battle Isle	dt.	82,50	82,50
7.82	Elvira II	dt.	82,50	79,50

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

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!



Int. Brett- & Rollenspiele Science Fiction Fantasy Zinnminiaturen & Zubehör

Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

PC 3,5" oder 5,25"	
A-Train *	94,90
Aces of the Pacific *	89,90
Air Bucks *	79,90
B 17 Microprose * #	99,90
Civilization dt	94,90
Dark Queen of Krynn	86,90
Dark Seed	89,90
Darklands *	94,90
DSA Schicksalsklinge dt	89,90
Dungeon Master dt #	89,90
Eternam *	94,90
Eye o. 1. Beholder 2	79,90
Falcon 3.0 *	94,90
Grand Prix Unlim. *	89,90
Gateway *	84,90
Great Napoleon Battles *	82,90
Heroes of the 357th *	94,90
Indy 4 The Fate of Atlantis	79,90
MAD TV dt	89,90
Might & Magic 3 dt	89,90
Monkey Island 2 dt	89,90
Leather Goddesses	99,90
Prophecy of Shadow	82,90
Rampart *	86,90
Space M.A.X dt	89,90
Strike Commander #	89,90
Ultima 7 *	89,90
Ultima Underworld *	89,90
Wizardry 7 #	89,90

dt = dt Version * = mit dt Anleitung
= bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Alle Preise inklusive
Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL. 06421 / 481972 FAX 47526

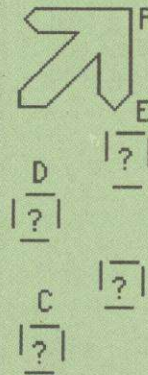
Fire & Ice

Alexander Lehmann aus Hamburg hat ein paar Abkürzungen entdeckt. Wer also mit seinem coolen Coyote schneller ans Ziel kommen möchte, sollte sich mal in die folgenden Teleporter stürzen.

Level 1.2

WENN MAN BEI 'A' STEHT, SOLLTE MAN EINE SCHNEEBOMBE WERFEN. DANN SPRINGT MAN AUF 'B'. VON HIER AUS AUF 'C' UND DANN AUF 'D'. SCHLIEßLICH SPRINGT MAN VON 'E' IN 'F'.

Warp zu Level 1.4



LEVEL 2.1

WARP ZU 2.2

LEVEL 4.2

BONUSHÖHLE

DIAMANT

BONUSHÖHLE

GEHT BEIM ERSTEN CHAMÄLEON AUF GAR KEINEN FALL WEITER NACH RECHTS SONDERN WEITER NACH OBEN, DENN DORT WARTET EIN LEBEN.

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

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST)

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt • 298,— (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V.mö	V.mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V.mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	V.mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V.mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V.mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquistador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Darklands /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V.mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V.mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V.mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V.mö	64,95	V.mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V.mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V.mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	V.mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V.mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	—	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V.mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V.mö	99,—	V.mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V.mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	—	—	—
Wing Commander 1 + Mission 1 & 2	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V.mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V.mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95



Amberstar /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	75,—	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,—	IBM-PC
Special Forces /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	79,—	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	75,—	IBM-PC
Ultima 6 /dt	73,—	Amiga
Ultima 7 /dt	89,—	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	85,—	IBM-PC

SO könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

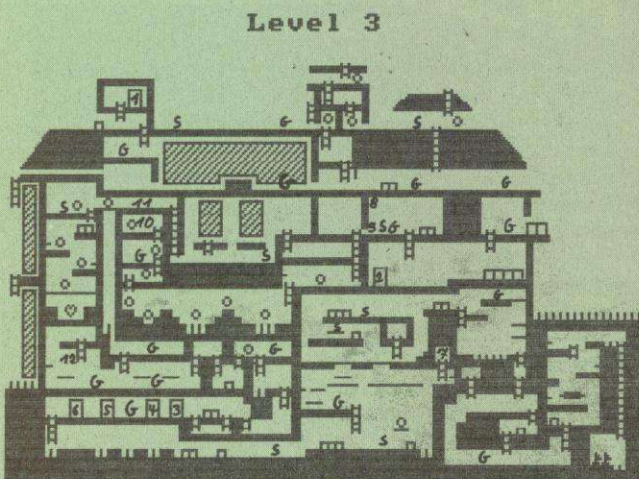
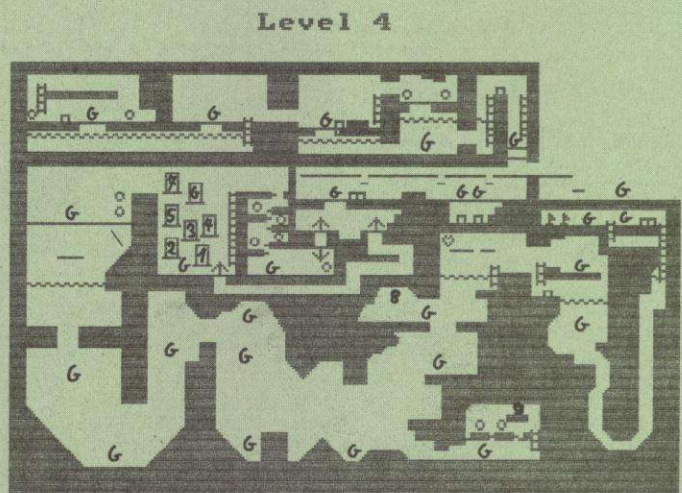
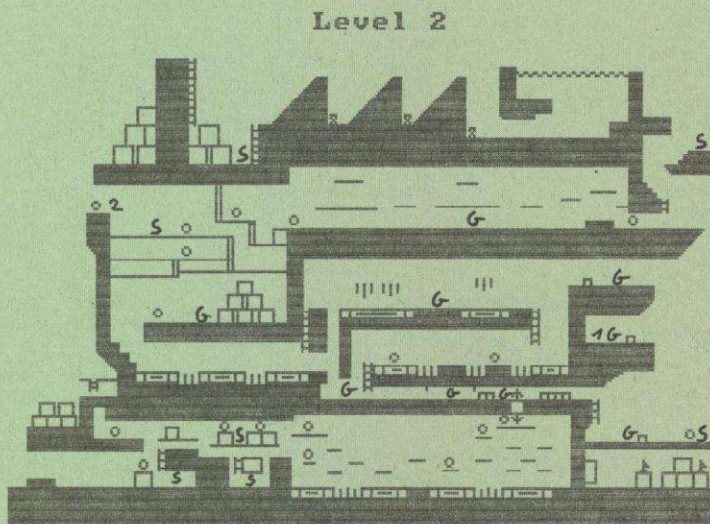
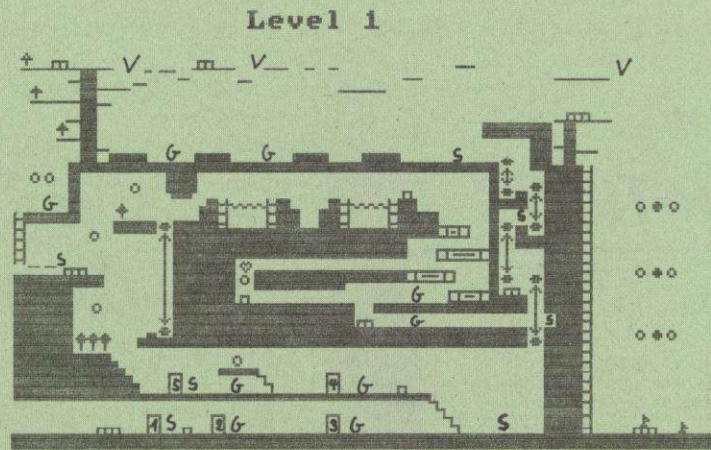
V,mö = Vorbestellung möglich

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

Blues Brothers

Thomas Komarek aus An-dechs hat seinen Drucker qualmen lassen und alle Level von Titus Hüpf-Spiel für uns aufgezeichnet. Wer sich jetzt noch verläuft ist selber schuld. Zur Strafe sofort das Blues Brother's -Video ausleihen und auswendiglernen.



S.W.O.T.I

Christoph Franck aus Dillingen fliegt mit Tips für den Feldzug auf der Seite der Deutschen ein.

Allgemeines:

— Mit allen Fabriken ausschließlich das modernste Flugzeug produzieren. Auch alle Engine Factories später nur Jet Engines herstellen lassen.

— Finger weg von der M163: sie ist im Campaign-Modus völlig unnützlich (Reichweite zu gering).

— Wenn die Amerikaner beginnen, Gebiete zu erobern, alle Flugzeuge aus frontnahen Flugplätzen abziehen. Wenn ein Flughafen eingenommen wird, sind auch alle Flugzeuge verloren.

Strategic Bombing/Air Superiority On D-Day:

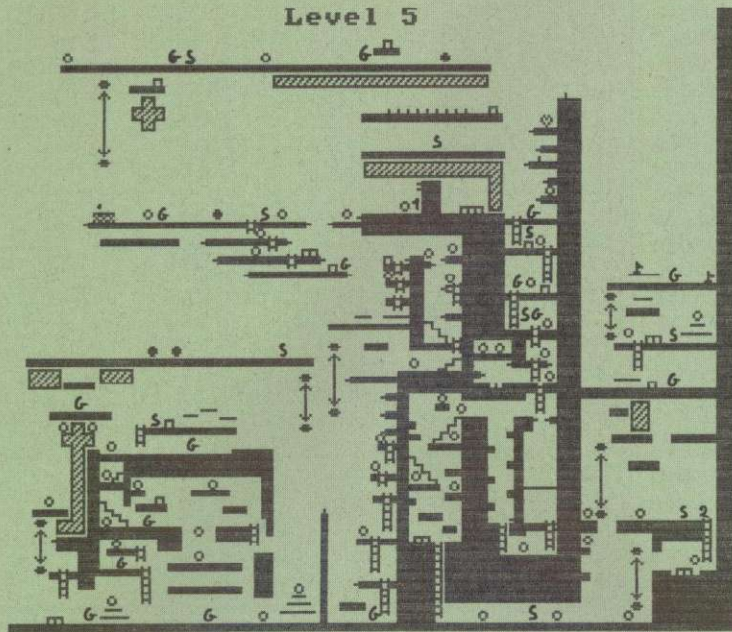
Diese beiden Feldzüge gewinnt man durch den Einsatz der V-Waffen. Also keine neuen Flugzeuge entwickeln, sondern zuerst die V1, dann die V2 bauen. Der Einsatz dieser Waffen funktioniert folgenderweise:

Vor Beginn der Mission stellt man die Anzahl der Raketen und die Abschubzeit (nach meiner Erfahrung am besten 12.00 Uhr) ein. Die Raketen möglichst gleichmäßig auf die Startplätze verteilen. Dann fliegt man die Mission ganz normal, aber am Ende hört man nicht sofort auf, sondern landet und schaltet die Zeitbeschleunigung ein. Dann kontrolliert man die Landkarte, hier sieht man, ob sich noch V-Waffen im Flug befinden. Sobald keine Rakete mehr in der Luft ist (kann durchaus bis 4.00 Uhr dauern), kann man die Mission beenden. Auf keinen Fall eher — sonst sind die Raketen verloren.

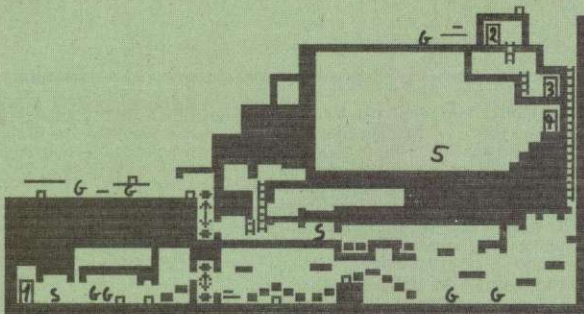
Final Victory:

Hier kann man keine V-Waffen mehr einsetzen, da die Amerikaner alle Abschubbasen erobert haben. Nur die anfliegenden Bomber abzuschließen bringt auch nichts, denn mit der Zeit werden die Amerikaner übermächtig. Was also tun?

Zuerst läßt man sämtliche Raffinerien nur Jet/Aviation Fuel produzieren, denn den Gasoline-Level kann man nicht über dem vorgeschriebenen Niveau halten. Alle Forschungseinrichtungen sollten den GO229 entwickeln, selbst wenn man nicht die ME163/ME262 entwickelt hat. Sobald man den GO229 hat, sollte man ihn in allen Fabriken.pro-



Level 6



- n = Kiste
- o = Platten
- = -Platten
- = Boden, durch den man gehen kann
- * = Sprungfeder
- ± = Regenschirm
- ◇ = Herz
- † = Luftballon
- G = Gegner
- S = Gegner, der schießt
- = Feuer, Spitzen ...
- ~ = Wasser
- ▨ = Gitter
- = Vogel
- ⇕ = Aufzug

Level 1

- 1: Gegner
- 2: Gegner
- 3: 18 Platten
- 4: Gegner
- 5: gesuchter Gegenstand

Level 2

- 1: Leben
- 2: gesuchter Gegenstand

Level 3

- 1: schießender Gegner
- 2: 56 Platten
- 3: zu 5
- 4: zu 4
- 5: gesuchter Gegenstand
- 6: Hebel zum öffnen von 9
- 7: Tür, öffnen durch 8
- 8: Hebel zum öffnen von 11
- 9: Tür, öffnen durch 10.

Level 4

- 1: zu 2
- 2: zu 1
- 3: Herz
- 4: zu 7
- 5: zu 4
- 6: 6 Platten
- 7: zu 4
- 8: Leben
- 9: gesuchter Gegenstand

Level 5

- 1: gesuchter Gegenstand
- 2: Leben

Level 6

- 1: zu 2
- 2: zu 1
- 3: zu 4
- 4: zu 3
- 5: Ziel

powertips

duzieren. Dann natürlich auch nur noch die Jet Engines herstellen. Nun fliegt man selbst nur noch den GO229, den man vor der Mission mit Raketen und Bomben bewaffnet. Wenn man während der Mission alle Bomber abgeschossen hat und noch kein Loch in einem der Tanks ist, sucht man sich auf der Karte einen amerikanischen Flughafen, auf dem sich nur B17-Groups befinden (möglichst viele). Diesen fliegt man an und zerstört ihn (die Raketen für den Flugplatz aufheben, man kann sie auch gegen Bodenziele einsetzen).

Wenn einem die Munition ausgeht, kann man auch sein Flugzeug als Bombe einsetzen, allerdings sollte man dann vor dem Einschlag abspringen, sonst gilt das Gebäude als nicht zerstört.

Auf diese Weise kann man die Anzahl amerikanischer B17-Groups soweit reduzieren, daß die Amerikaner keine effektiven Angriffe mehr starten können. Es bleiben jedoch immer drei Bomber-Groups übrig: Selbst wenn man den Thorpe-Abbots-Flughafen völlig zerstört, auf ihm bleiben immer drei Bomber-Groups übrig.

Shadowlands

Wenn Programmiererteams gleich ihre eignen Lösungshilfen mitliefern, handelt es sich zumeist um besonders harte Spiele. Hier die aktuelle Komplettlösung von **Shadowlands Level 1 — "The Wilderness"**: Zum Anfang solltet Ihr alle Äpfel, Stöcke und den Bogen, den man in der äußersten rechten Ecke des Waldes finden kann, einsammeln. Diese Gegenstände werdet Ihr im Laufe des Spiels noch brauchen. Geht den Pfad entlang, sammelt die beiden Fackeln an seinem Ende ein und steigt die Stufen zum nächsten Level herunter.

Level 2 — "Dungeon": Sammelt die Fackeln ein und löscht sie (das gilt für das gesamte Spiel: immer schön die Fackeln ausmachen, damit Ihr das Licht nicht verschwendet!). Nehmt die drei Silbermünzen an Euch. Geht zur Tür und betätigt den Schalter (ziehen). Nachdem Ihr jeweils die Türen gegangen seid, solltet Ihr folgende Gegenstände aufnehmen: das Stock, das Brot und die gefüllte Wasserflasche. Das Skelett, dem Ihr hier begegnet, könnt Ihr mit den Stöcken unschädlich machen. Nehmt seine (leere) Wasserflasche in Euren Besitz. Diese Flasche füllt Ihr nun mit dem Wasser aus dem Brunnen. Gönnt Euch vorher ruhig selber noch einen Schluck (wieder gilt die Regel: taucht ein Brunnen auf, immer davon trinken!). Eine zusätzliche Flasche könnt Ihr noch bekommen, wenn Ihr die Silbermünzen an der Spalte in der Wand benutzt. Sammelt den Apfel ein (Nahrungsmittel sind immer wichtig — alle mitnehmen!). Sucht nach einem versteckten Knopf an der Wand, betätigt ihn und steckt den Stärkungstrank ein. Dann öff-

net Ihr das Schloß mit dem Schlüssel, deponiert die Fackel bei der Figur (wegen des Lichtsensors) und öffnet die doppelten Türen. Bevor Ihr sie durchschreitet, solltet Ihr ein Gewicht auf den Bodenschalter legen.

An dieser Stelle werdet Ihr von einem Skelett überrascht, das Ihr beseitigen müßt. Nehmt sein Schild und seine Schatzkiste in Euren Besitz und verlaßt anschließend den Raum.

Dann solltet Ihr um die Ecke biegen, wieder ein Schlüchchen aus dem Brunnen nehmen, wiederum ein Gewicht auf dem Bodenschalter plazieren und durch die Doppeltüren gehen, ohne auf das Skelett zu treffen. An den Türen angekommen betätigt Ihr beide Schalter und geht durch die Türen hindurch. Sammelt die Äpfel ein, die in der Ecke des Korridors liegen. Bei den nächsten Doppeltüren versucht Ihr wieder, das Skelett zu treffen. Dann postiert Ihr jeweils einen Charakter auf die speziellen Stellen im Boden. Ob es ein toter oder ein lebendiger Charakter ist, spielt im Hinblick auf sein Gewicht keine Rolle. Wenn sich die Türen öffnen, geht Ihr einfach durch. Betätigt den verborgenen Schalter, der sich an einer Seite der kleinen Tür befindet, nehmt den Spruch (Licht) an Euch und verlaßt den Raum.

Sammelt den Schlüssel am Brunnen ein und öffnet die Doppeltüren damit. Anschließend müßt Ihr wieder ein lästiges Skelett loswerden. Nehmt die Kiste und abwärts geht's — Richtung Level 3.

Level 3 — "Dungeon" Nehmt den Schlüssel an Euch. Dann kauft Ihr den Lichtzauber und geht weiter durch die Doppeltüren. Betätigt den Schalter, auf dem "Ziehen" steht (Überraschung!) und

AUS DEUTSCHEN LANDE		Alle Geräte und Module natürlich mit der deutschen Anleitung des Herstellers		SPIELKONSOLE - KONSOLSPIELE				
NINTEDO GAME BOY	Handheld	34,95	Conquest 21 Challenge	124,00	Snake Battle 11 Ball	44,95	Fun Shark	104,95
Game Boy Tetris	124,00	Conquest 22	39,95	Conquest	94,95	Sonic Blast	84,95	
4 Späth Adaptive	29,95	Wings	34,95	Days Of Thunder	94,95	Saturn	114,95	
AK/PC Adapter	19,95	Wings II	34,95	Defender Of The Crown	114,95	Saturn	114,95	
Ally's Wings in	4,95	Wings III	34,95	Pages 2 Book	114,95	Star Traps	114,95	
Ally's Wings in	54,95	Wings IV	44,95	Double Dragon 2	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	NBA All Star Challenge	44,95	Double Dragon 3	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads	44,95	Double Dragon 4	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads II	44,95	Double Dragon 5	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads III	44,95	Double Dragon 6	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads IV	44,95	Double Dragon 7	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads V	44,95	Double Dragon 8	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads VI	44,95	Double Dragon 9	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads VII	44,95	Double Dragon 10	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads VIII	44,95	Double Dragon 11	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads IX	44,95	Double Dragon 12	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads X	44,95	Double Dragon 13	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XI	44,95	Double Dragon 14	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XII	44,95	Double Dragon 15	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XIII	44,95	Double Dragon 16	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XIV	44,95	Double Dragon 17	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XV	44,95	Double Dragon 18	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XVI	44,95	Double Dragon 19	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XVII	44,95	Double Dragon 20	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XVIII	44,95	Double Dragon 21	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XIX	44,95	Double Dragon 22	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XX	44,95	Double Dragon 23	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXI	44,95	Double Dragon 24	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXII	44,95	Double Dragon 25	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXIII	44,95	Double Dragon 26	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXIV	44,95	Double Dragon 27	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXV	44,95	Double Dragon 28	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXVI	44,95	Double Dragon 29	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXVII	44,95	Double Dragon 30	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXVIII	44,95	Double Dragon 31	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXIX	44,95	Double Dragon 32	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXX	44,95	Double Dragon 33	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXI	44,95	Double Dragon 34	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXII	44,95	Double Dragon 35	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXIII	44,95	Double Dragon 36	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXIV	44,95	Double Dragon 37	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXV	44,95	Double Dragon 38	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXVI	44,95	Double Dragon 39	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXVII	44,95	Double Dragon 40	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXVIII	44,95	Double Dragon 41	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XXXIX	44,95	Double Dragon 42	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XL	44,95	Double Dragon 43	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLI	44,95	Double Dragon 44	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLII	44,95	Double Dragon 45	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLIII	44,95	Double Dragon 46	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLIV	44,95	Double Dragon 47	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLV	44,95	Double Dragon 48	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLVI	44,95	Double Dragon 49	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLVII	44,95	Double Dragon 50	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLVIII	44,95	Double Dragon 51	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads XLIX	44,95	Double Dragon 52	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads L	44,95	Double Dragon 53	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LI	44,95	Double Dragon 54	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LII	44,95	Double Dragon 55	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LIII	44,95	Double Dragon 56	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LIV	44,95	Double Dragon 57	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LV	44,95	Double Dragon 58	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LVI	44,95	Double Dragon 59	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LVII	44,95	Double Dragon 60	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LVIII	44,95	Double Dragon 61	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LVIX	44,95	Double Dragon 62	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LX	44,95	Double Dragon 63	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXI	44,95	Double Dragon 64	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXII	44,95	Double Dragon 65	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXIII	44,95	Double Dragon 66	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXIV	44,95	Double Dragon 67	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXV	44,95	Double Dragon 68	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXVI	44,95	Double Dragon 69	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXVII	44,95	Double Dragon 70	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXVIII	44,95	Double Dragon 71	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXIX	44,95	Double Dragon 72	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXX	44,95	Double Dragon 73	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXI	44,95	Double Dragon 74	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXII	44,95	Double Dragon 75	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXIII	44,95	Double Dragon 76	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXIV	44,95	Double Dragon 77	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXV	44,95	Double Dragon 78	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXVI	44,95	Double Dragon 79	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXVII	44,95	Double Dragon 80	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXVIII	44,95	Double Dragon 81	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXIX	44,95	Double Dragon 82	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXX	44,95	Double Dragon 83	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXI	44,95	Double Dragon 84	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXII	44,95	Double Dragon 85	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXIII	44,95	Double Dragon 86	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXIV	44,95	Double Dragon 87	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXV	44,95	Double Dragon 88	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXVI	44,95	Double Dragon 89	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXVII	44,95	Double Dragon 90	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXVIII	44,95	Double Dragon 91	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXIX	44,95	Double Dragon 92	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXX	44,95	Double Dragon 93	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXI	44,95	Double Dragon 94	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXII	44,95	Double Dragon 95	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXIII	44,95	Double Dragon 96	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXIV	44,95	Double Dragon 97	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXV	44,95	Double Dragon 98	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXVI	44,95	Double Dragon 99	109,95	Star Wars	114,95	
Ally's Wings in	19,95	Nomads LXXXXVII	44,95	Double Dragon 100	109,95	Star Wars	114,95	

Anfang September wird das deutsche SUPER-NES Folgebogen. Eine Titelübersicht finden Sie auf der rechten Seite.

PROGRAMM		Größe	Preis	PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC	
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 2	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 3	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 4	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 5	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 6	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 7	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 8	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 9	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 10	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 11	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 12	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 13	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 14	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K	19,95	Robot 15	1 5
24 Level Chess	HCVEV 1 5	100K			

schickt einen der Charaktere in den Teleporter. Den Schlüssel in der Ecke solltet Ihr aufnehmen. Trinkt ein Schlückchen, betätigt den Schalter in der Ecke und verläßt den Raum durch den Teleporter. Öffnet das Fallgatter mit dem neuen Schlüssel. Um den Schalter, auf dem "Nicht ziehen" steht, solltet Ihr einen Bogen machen (sonst warten noch mehr Überraschungen auf Euch).

Trinkt etwas und sammelt die Nahrungsmittel ein. Nun müßt Ihr alles über die mittlere Grube werfen — der Schalter dort arbeitet mit Gewicht und läßt das Loch verschwinden. Löscht alle Lichter (hier gibt es eine Lichtfalle!) und nehmt die Kiste aus dem Alkoven (mit Hilfe des Zauberbuchs und des Schlüssels). Den Raum müßt Ihr folgendermaßen verlassen: Benutzt den Schlüssel mit dem Fallgatter, postiert ein Paar der Charaktere auf dem vorderen, das andere Paar auf dem hinteren Schalter. Die hinteren beiden Charaktere werden nun in den angrenzenden Raum teleportiert, wo Ihr sie zunächst auch lassen solltet!

Mit dem ersten Paar geht Ihr durch die nun offene Tür. Sammelt die Kiste ein und stellt Euch auf den Schalter. Nun geht Ihr zurück und befreit das andere Paar. Um an den Schlüssel zum Ausgang zu kommen, müßt Ihr Euch wieder einmal mit einem Skelett befassen. Verläßt anschließend den Raum und schließt Euch wieder der Party an.

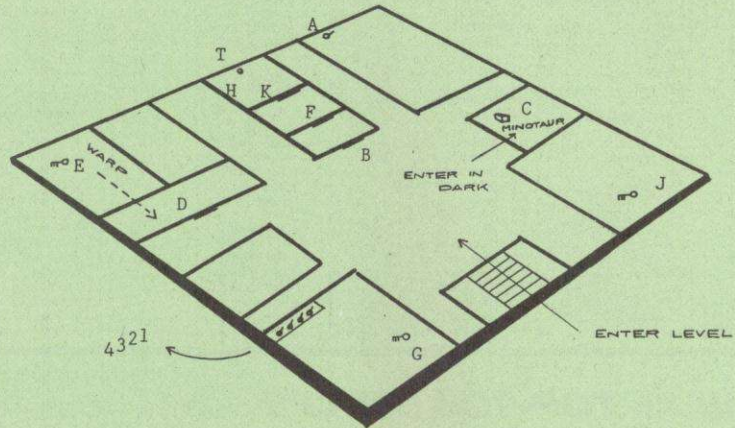
Beseitigt beide Skelette und betätigt den geheimen Schalter, der die nächste Tür öffnet. Nehmt den Schild und geht an der Figur vorbei ins Dunkel. Hier befinden sich zwei Gruben. Wenn Ihr einen Feuerball werft, wird ein Licht-Teleporter am Ende des Korridors aktiviert — die Gruben verschwinden! Nun könnt Ihr das Schloß und das Fallgatter öffnen. Die Walküre solltet Ihr mit Feuerbällen bekämpfen. Kauft irgendeinen Gegenstand (empfehlenswert ist die dritte Kiste) und geht dann durch die Tür. Hier muß sich wieder jemand auf den Schalter stellen.

Auf dem Altar könnt Ihr alle "aufgebrauchten" Items wieder mit neuer Kraft auffüllen — es ist auch möglich, Charaktere aus den "ewigen Jagdgründen" zurückzuholen.

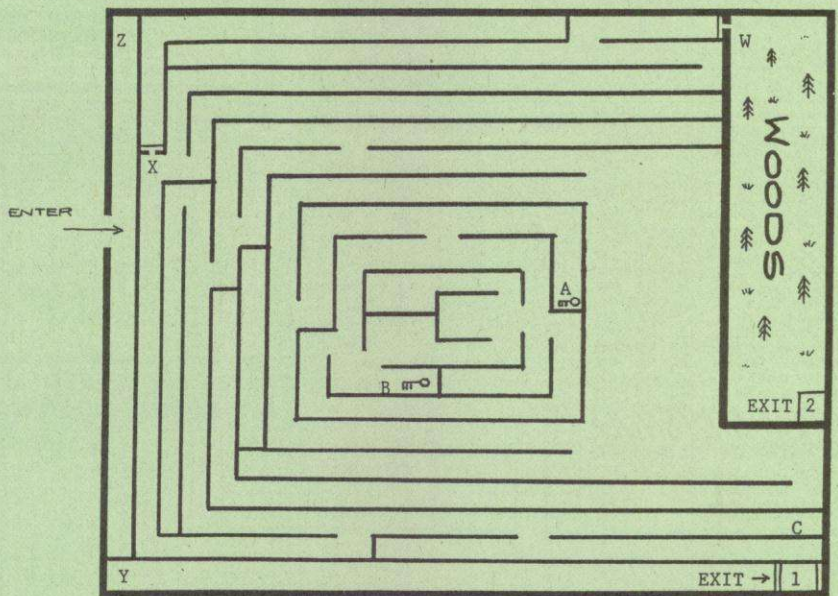
Genehmigt Euch ein Schlückchen, betätigt den Schalter und verläßt den Raum, indem Ihr beide Schalter an der Außenseite der Tür benutzt.

Die Walküren könnt Ihr ent-

Level 6

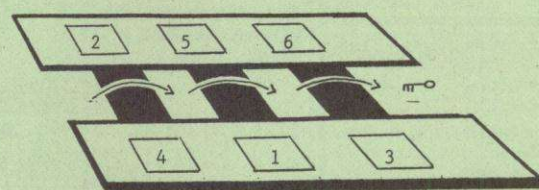


Level 7

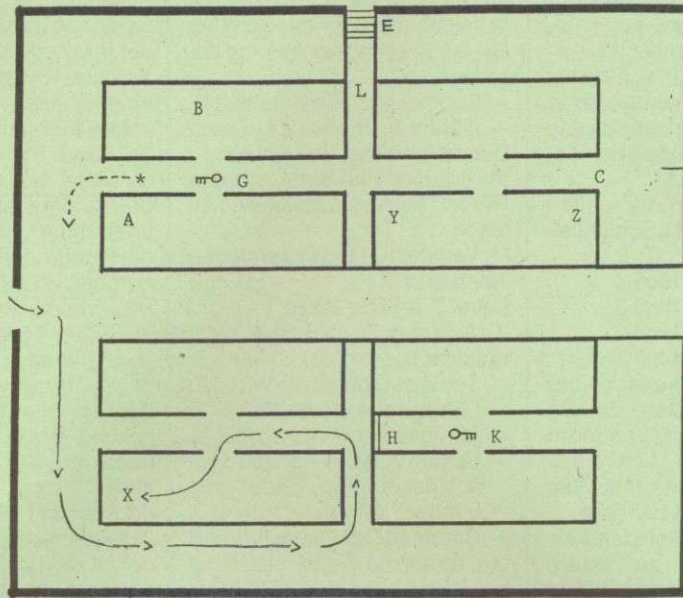


Level 8

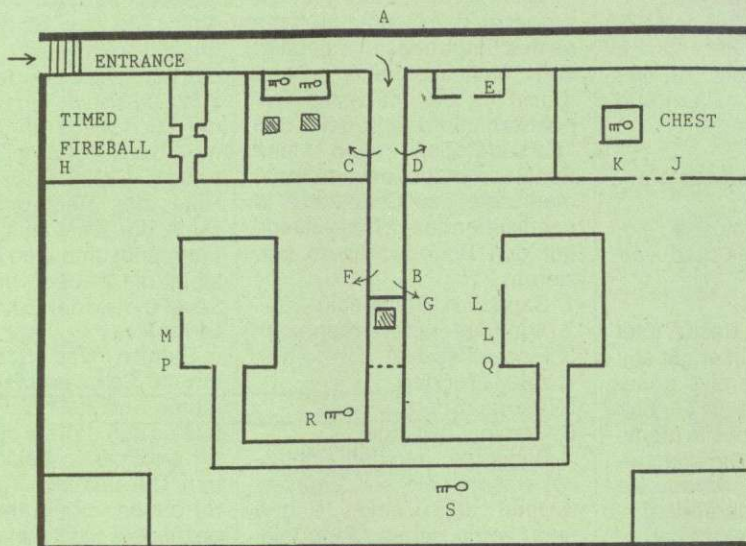
- 1. CAPRICORN
- 2. AQUARIUS
- 3. PISCES
- 4. AIRES
- 5. TAURUS
- 6. GEMINI



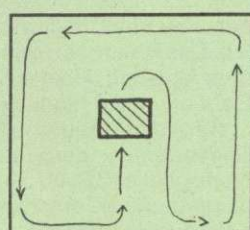
Level 9



Level 10



Level 11



weder umgehen oder töten. Dann sammelt Ihr die Goldmünze ein und öffnet die nächste Tür mit ihr — oder stellt Eure Charaktere vor dem Schild "Says nothing. Reveals much" auf. Nun öffnet sich eine geheime Wand und Ihr tretet ein. Die Kiste, die Ihr hier seht, wird mitgenommen. Dann dürft Ihr wieder einmal den Schalter betätigen, um die Doppeltüren zu öffnen. Hier muß sich die Party aufteilen: ein Charakter geht nach rechts, die Treppen herunter; die anderen nehmen die linke Treppenflucht zum Level 4.

Level 4 — "The Prison":

Der einzelne Charakter marschiert so lange, bis er an einen Brunnen kommt (Sackgasse!). Die anderen drei finden einen Geheimschalter zwischen der zweiten und der dritten Fackel an der Wand. Um die Bodenschalter müßt Ihr Euch hier nicht kümmern. Betätigt den Schalter und führt das einzelne Partymitglied wieder Eurer Party zu, nachdem die Wand sich aufgetan hat und Ihr alle Items eingesammelt habt. Weiter geht's — den Korridor entlang. Vermeidet hier den letzten Bodenschalter — er wird Euch zurück"warpen". Jeder sollte nun die "This message is for everyone"-Nachricht lesen. Verwendet Eure Münzen und wartet ein wenig, bis eine Kiste erscheint (die Ihr natürlich einsammelt). Drei aus Eurer Party müssen jetzt wieder auf die Bodenschalter. Sie werden dabei zwar gekidnappt, aber das soll Euch hier nicht weiter beunruhigen — Ihr seht sie später wieder. Allerdings solltet Ihr darauf achtgeben, daß Euer verbleibender Krieger mindestens ein Magie-Level von 4 besitzt. Seht Euch auch die anderen drei noch genauer an, einer davon wird seine Mitinsassen unschädlich machen müssen. Seid Ihr in den Zellen angekommen, paßt auf die Ratten auf! Wasser und Brot ist vorhanden und kann besorgt werden, indem man den Schlüssel am Eingang der "Brot und Wasser"-Zelle an sich bringt.

Der Charakter, der jetzt noch frei herumläuft, steckt den Schlüssel ein, der ihm gerade erschienen ist und öffnet die Tür links. Hier könnt Ihr einen Wasserball-Zauber einheimsen. Trinkt einen Schluck und geht weiter den Korridor herunter. Schlüpf durch den Spalt in der Wand und bekämpft den Feuerdämon mit den Wasserbällen. Wenn er stirbt, wird sich eine Zelle öffnen und einer der drei Charaktere ist wieder frei.

Verläßt den Raum so, wie Ihr ihn betreten habt, geht aber nun nach links, betätigt den Schalter am Fallgatter und betretet den Raum.

Der Schalter hat den Teleporter für eine kurze Zeitspanne aktiviert. Werft Gegenstände in den Teleporter — sie werden zum Bodenschalter transportiert, der die Gruben verschwinden läßt. Dann sammelt Ihr die Items wieder ein und betätigt den Schalter, der die Zelle öffnet. Nun könnt Ihr die Zelle mit drei Charakteren verlassen.

Wendet Euch nach links (aus der Perspektive Eurer Charaktere) und geht den neuen Korridor bis zu der T-Kreuzung. Hier solltet Ihr Euch ebenfalls links halten. Betätigt den Schalter und beseitigt den Minotaurus. Sammelt die Kiste ein, sie enthält einen Schlüssel und Münzen. Der Schlüssel öffnet die letzte Zelle. Vergeßt nicht den Schlüssel in dieser Zelle (bei der Tür)!!! Verläßt den Raum und wendet Euch nach rechts. Steckt den Zellschlüssel in das Schloß und betretet den Speisesaal. Ein Schalter in der Ecke wird die Tür öffnen. Nun könnt Ihr ein paar Lebensmittel kaufen und wieder eine Kiste in Euren Besitz bringen. Trinkt ein wenig und geht in den Hauptschalterraum. Hier solltet Ihr es unbedingt vermeiden, Schalter 4 zu betätigen, sonst laßt Ihr die Monster rein!!! Der Minotaurus in diesem Raum muß beseitigt werden. Dann betätigt die Schalter 1, 2 und 3, die wieder Türen öffnen. Den Schlüssel solltet Ihr einsammeln, indem Ihr jemanden hinschickt und wartet, bis der Schlüssel erscheint (nicht "choose key"). Öffnet nun den letzten Raum mit dem Schlüssel und steigt hinunter zum 5. Level.

Level 5:

Öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter betätigt und schickt einen Kämpfer in den Raum. Die Fotolinse nimmt ihn wahr und öffnet die Türen, hinter denen die Monster lauern. Versucht sie jeweils einzeln zu bekämpfen und paßt auf die Feurdämonen auf — sie bringen durch ihr Licht die Fotolinsen dazu, alle Monster auf einmal freizulassen.

Einer der Feurdämonen ist im Besitz des Schlüssels für den Ausgang. Macht den Dämon unschädlich und schleust die gesamte Party durch. Jetzt könnt Ihr wieder Eure Münzen sinnvoll verwenden und die Altäre benutzen. Anschließend versorgt Ihr Euch mit Erfri-

schungen und schickt Eure Charaktere in den Teleporter (nicht vergessen: Gegenstand auf dem Bodenschalter zurücklassen!). Löscht alles Licht und geht durch den neuen Teleporter. Nun betretet Ihr den "One Each"-Raum. Schickt Eure Männer nacheinander in den Korridor. Bekämpft das Skelett und nehmt den Schlüssel in Euren Besitz.

Für diesen Korridor gelten folgende Schloß-Schlüssel-Kombinationen:

- Schlüssel 1 — Schloß 4
- Schlüssel 2 — Schloß 3
- Schlüssel 3 — Schloß 2
- Schlüssel 4 — Schloß 1

Ihr könnt die Schalter an der Außenseite benutzen, um die Charaktere auf der anderen Seite zu befreien. Um diese Aufgabe zu lösen, werden nicht alle vier Schlüssel benötigt.

Um auch den nächsten Korridor erfolgreich zu lösen, braucht Ihr zwei Teams aus je zwei Charakteren, die sich gegenseitig helfen sollen. Benutzt die folgende Kombination:

- Schalter 1 schließt Grube A
- Schalter 2 schließt Grube B

Schleust jedes Partymitglied durch, stellt Euch auf den Bodenschalter und geht durch das Fallgatter. Geht zu den "Mystery Tour"-Schaltern und betätigt die Schalter:

- A — Betätigt beide Fotorezeptoren.
- B —

Sammelt den Schlüssel ein, löscht alle Fackeln und verschwindet.

- C —

Nehmt die Kiste in Besitz, tötet das Skelett und hinterläßt alle Items bei "Please give generously". Geht durch die Tür und weiter durch eine zweite (Items können zwar nicht mitgenommen werden, Ihr werdet sie aber draußen wiederfinden).

- D —

Sammelt die Kiste ein und werft einen Feuerball in die Richtung des Pfeils. Durch einen Warp X-Y-Z wird sich die Tür öffnen.

Benutzt die eingesammelten Schlüssel an den 3 Schlössern und wartet, bis sich die Türen öffnen. Dann begeben Ihr Euch zum Level 6.

Level 6:

In diesem Level findet Ihr wieder eine Anzahl von Schlüsseln und Schaltern, die Türen im gesamten Level öffnen.

Die Zeichnung sollte klarmachen, was genau was bewirkt:

- Schalter A öffnet Tür B.
- Wenn Ihr Tür D durchschritten habt, werft Feuerbälle den

Korridor hinunter, bis Schlüssel E erscheint.

— Schlüssel E öffnet Schloß F.
— Um in diesen Raum zu gelangen und den Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr die Schalter 2-4-3-1 in schneller Abfolge betätigen.

— Schlüssel G öffnet Schloß H.
— Nehmt Schlüssel J in Euren Besitz, er öffnet das Schloß K. Ihr braucht eine Kiste, um das Rätsel "I am one, act like 6" zu lösen.

— Verläßt den Level durch den Teleporter T.

Level 7 — The Maze:

(Achtung: Zeichnung ist nicht maßstabsgerecht!)

— Schalter C öffnet die Wand Z.
— Schlüssel A öffnet die Tür Y.
— Schlüssel B öffnet die Tür X.
— Schloß W kann man mit dem Schlüssel am Ende des "Egyptian" öffnen.

— Sammelt Schlüssel A und B ein, öffnet die Wand mit Schalter C und geht durch Exit 1 in den Level 8.

Level 8 — "The Egyptian Level":

Werft 3 Münzen in den Brunnen am Ende des langen Ganges (Ihr kommt an zwei Sarkophagen vorbei). Nun geht Ihr wieder zu den Doppeltüren nahe des Einganges und betätigt den Geheimschalter. Dann drückt Ihr den nächsten Geheimschalter und betretet den "Zodiac-Room". Um den Schlüssel zu bekommen, muß man zwei der Charaktere in nachstehender Reihenfolge auf den Bodenschaltern platzieren:

1. Capricorn (Steinbock)
2. Aquarius (Wassermann)
3. Pisces (Fische)
4. Aries (Widder)
5. Taurus (Stier)
6. Gemini (Zwillinge)

Derjenige, der den Schlüssel einsammeln soll, kann jedesmal dann einen Schritt nach vorne gehen (ohne teleportiert zu werden), wenn ein Schalter aktiviert worden ist.

Nehmt den Schlüssel in Euren Besitz und geht durch die Doppeltüren. Um das "Sacrifice-Puzzle" zu lösen, plaziert einen der Charaktere ohne Items am Ende des Ganges. Nun laßt Ihr einem zweiten einen Feuerball nach ihm werfen. Der Feuerball explodiert in dem Altar und öffnet die Türen. Geht durch sie hindurch.

Werft einen Feuerball in den Teleporter, der durch den Geheimschalter "Send an appropriate sacrifice" erschienen ist. Seid dabei vorsichtig — wenn Ihr den Feuerball zu früh oder zu spät werft, erscheint er hinter Euch!

Nun müßt Ihr die Charaktere vorsichtig um die Gruben herummanövrieren (die Schalter sind hier irrelevant). In einem Alkoven, verziert mit einer Schlange und einer Fackel, findet Ihr wieder einen geheimen Schalter. Ihr befindet Euch in einem Laden. Das dritte Item solltet Ihr nicht kaufen!!!

"Read the Hieroglyphics": Schreitet erst einmal die Wände ab, die sich daraufhin hell erleuchten. Einige Schlüssel, die Euch noch fehlen, werden erscheinen. Alle 4 müssen eingesammelt werden, damit die nächsten Türen geöffnet werden können.

"Send me your champion": Betätigt die 3 Schalter und schickt Euren besten Kämpfer durch die Tür. Laßt alle seine Items zurück ("Travel light") und schickt den Krieger zum Schalter. Er wird nach jenseits der "Axe" teleportiert. Nun betätigt Ihr den Geheimschalter, betretet den Raum und macht den Minotaurus mit der Fackel unschädlich. Bringt die Kiste in Euren Besitz (sie enthält zwei Schlüssel, wovon einer für den Ausgang ist). Mit dem zweiten Minotauren verfahren wir wie eben. Die zwei Schlüssel, die Ihr jetzt noch besitzt, passen in die Schlösser bei den Stufen. Jetzt erscheint ein Teleporter, der Euch wieder in den "Send me your champion"-Raum bringt. Vereint Eure Party mit Hilfe des Teleporters, reißt Euch die Kiste aus dem Geheimraum unter den Nagel und steigt die Treppen herunter — Level 9 erwartet Euch!

Level 9:

Benutzt das Schachbrett, um die Schalterabfolge zu kopieren und stellt Eure Charaktere so auf, daß sie die 4 Schalter gleichzeitig betätigen können. Die nächsten Türen könnt Ihr öffnen, indem Ihr eine angezündete Fackel in die Grube werft (Lightfalls"). Löscht beide Fackeln — dann öffnen sich auch die nächsten Türen. Werft einen Feuerball in den Teleporter ganz rechts. Die Grube verschwindet und eine Wand tut sich auf. Hier geht Ihr bis "Fire Straight" und tut genau das — gerade über die Gruben. Zwei Teleporter erscheinen, mit denen Ihr über die Gruben warpen könnt.

- Lest Schild X; es wird Euch teleportieren.
- Versucht alle Schilder zu lesen, auf die Ihr stoßt: sie können Euch transportieren:
- X → Y → Z → A → B → C
- Schlüssel K öffnet Schloß L.
- Schlüssel G öffnet Tür H.
- Verläßt den Level durch E.

Level 10:

- Betätigt Schalter A.
- Drückt den Geheimschalter B; er öffnet die Wände C und D.
- Öffnet und passiert Tür D. Stellt Euch in der Ecke E auf. Die Wände F und G öffnen sich daraufhin.
- Schlüssel K öffnet das Schloß L und das Schloß M.
- Schloß P und Q können mit

den Schlüsseln R und S geöffnet werden.

— Öffnet die Tür. Wenn Ihr Euch entscheidet, durch P zu gehen, benötigt Ihr 2.5 kg Gewicht, falls Ihr Q wählt, braucht Ihr 3 Goldmünzen (nicht mehr!).

— Beseitigt die beiden Anubisse, sammelt die Schlüssel ein und betretet Level 11.

Level 11 — "The Gateway":

Benutzt alle Schlüssel, die Ihr gesammelt habt und geht von Raum zu Raum, bis Ihr zu dem letzten Teleporter kommt. Dort könnt Ihr den "Woodland Key" einheimsen und kommt im "Maze"-Level wieder an. Hinter der "Woodland"-Tür findet sich die Treppe zu Level 12. Und ab in die Höhle!

Level 12 — "The Cave":

Ihr verlaßt diesen Level durch den Teleporter und befindet Euch im...

Level 13 — "The Temple":

Findet den "Overlord" (die verhüllte Figur) und beseitigt ihn. Dann nehmt Ihr seinen Schlüssel und betretet den Tempelraum.

Shadowlands ist gelöst!



DR. BOBO ANTWORTET

Black Crypt

Klaus Wenzel ist einer von vielen, der eine Frage zu Electronic Arts *Black Crypt* hat. Er steht am Anfang des zweiten Levels und kann dort das Monster nicht umhauen. Mit welcher Waffe läßt sich der Finsterling erlegen und wo findet er sie.

kenstein lebt. Genügend Abstand zwischen Tür und Frankenstein lassen. Mit Drahtschere Drähte durchschneiden.

3. Geist im Studio:
Bauklotz aus dem Kinderzimmer holen. Klotz ein Feld vor dem Geist ablegen. Der Geist holt sich den Klotz, dann schnell ins Zimmer.

Die Antwort zu Elvira II

Heinz Krause aus Duisburg kann Helmut Umland bei seinen Problemen mit der Horror-Lady weiterhelfen.

1. Die Zutaten des Auferstehungspruchs:
 - Das Gehirn von Frankenstein (nicht das im Glas)
 - Das Skalpell (bzw. Hirnschale von Frankenstein)
 - Das Herz im Glas aus dem Labor.
 - Eier aus der Küche
 - Das persönliche Gebetsbuch aus der Kapelle.

2. Das Monster vor der Tür: Erst den Kupferstab aus dem Heizungskeller holen, auf dem Dach befestigen. Vorher Dracula mit Stimmgabel "benutzen". Mit der Leiter aus dem Kinderzimmer aufs Dach. Kupferstab befestigen. Sturmbeschwörung. Im Labor rechten Hebel drücken bis ganz oben. Linken Hebel drücken: Fran-

Chuck Rock

Sven Böhme aus Troisdorf ist unter die Neandertaler gefallen. Hier sein Hilferuf. Den ersten Obermott nach vier Leveln (Saurier) habe ich nach 11 Steinwürfen erledigt. Den zweiten Obermott nach weiteren vier Leveln (Säbelzahn) schaffe ich nicht! Bitte um Hilfe. Wer weiß eine todsichere Taktik?

Imperium

Christian Klenke aus Bielefeld hat ein kleines taktisches Problemchen. Trotz genauem Studiums der Anleitung gelingt es ihm nicht, Kampfschiffe mit einer höheren Gewichtseinheit als 100 zu entwickeln und zu bauen. Der Herstellungsplan besitzt einen technischen Level von 107 und müßte laut Anleitung Schiffe

mit einem Gewicht von 800 bauen können. Ist das ein Programmfehler oder wo liegt die Lösung des Problems.

Heimdall

Jörn Trümmner aus Remscheid möchte von Euch wissen, wie es in der Welt der Menschen auf der Insel rechts oben weiter geht. Er hat schon alle anderen geschafft. Jetzt hat er dort einen Hammer entdeckt und weiß nicht so recht, was er damit anfangen kann.

Eco Quest

Michael Horn aus Dresden sitzt unter Wasser fest. Er hat die Stadt Eluria vorerst von ihren Problemen befreit, ist zum Riffanfang hinausgeschwommen und kommt nun bei dem

großen Statuenkopf nicht weiter. Er hat dort zwar schon allen Müll und den Spiegel aufgesammelt kann aber trotzdem nicht weiter nach rechts schwimmen. Wer kann an dieser etwas unübersichtlichen Stelle weiterhelfen?

Ultima 5

Jürg Eglin aus Pratteln hat sich mal wieder in die verzwickte Welt von *Ultima 5* gewagt und hängt fest.

Wie kommt er an das "Sword of Cowardice"? Er hat sich erst durch das Dungeon Hythloth gekämpft und steht jetzt in der Unterwelt. Die Mystic Weapons und Armours hat er gefunden. Wozu dienen sie? Wie kommt er an die "Shard"? Er ist von einer Bergkette umgeben, die er nicht überklettern kann. (Mit dem "Grappler" geht's nicht)

Chaos Strikes Back

Roger Wassner aus Ludwigshafen hat sich mal wieder mit dem guten alten Lord Chaos angelegt. Hier seine Frage zu dem "Diabolic Demon Director": Wie kommt er zur Tür des "ROS" Weges? Das blaue Feld über der Plattform bzw. über dem Kontakt ist aus, trotzdem klappt es nicht.



DR. BOBO ANTWORTET



In diesen hitzigen Sommermonaten fällt es dem Gewohnheitsspieler immer wieder schwer, sich vor seine Konsole zu hocken, während vor dem Haus ein azurblauer Himmel und strahlender Sonnenschein warten. Doch trotz dieser wahrlich strahlenden Ausichten, kommen wir wohl von unserer Lieblingsbeschäftigung nicht los. Und so wird ein Obermütz nach dem anderen kaltgemacht — ein Spiel nach dem anderen gelöst. Anbei fällt noch der eine oder andere Cheat, die sinnloseste Lösung oder das witzigste Paßwort ab. Nehmt sogleich ein Kärtchen, schreibt Euren Tip auf und schickt es

einfach an die **POWER PLAY**. Wollt Ihr uns gar eine riesengroße Freude machen, tippt Eure Paßwörter oder Lösungen in den Speicher eines PCs (wenns nicht der eigene ist, tut's auch der vom Papa). Speichert den Text wenn möglich im *Word*-Format ab oder schickt ihn einfach als *Ascii-Text-File* auf einer Diskette an uns.

Einen verspielten Monat mit tollem Wetter, netten Partys und verteuft guten Videospiele wünscht Euch Euer

Kurt

Shi Kin Joh (Mega Drive)

Für Otto Normalverbraucher aus Deutschland wirft das japanische Importmodul *Shi Kin Joh* hinsichtlich des Paßwortsystems gewaltige Fragen auf. Marcel Karpa aus Cuxhaven entschlüsselte das System und gab gleich noch einige Paßwörter dazu. Man bedient sich am besten folgenden Ablaufs:

1. Nachdem Ihr das Spiel über den fünften Menüpunkt beendet habt, zeigt das Programm eine dreizeilige Textausgabe. Das zwölfstellige Paßwort befindet sich in der mittleren Zeile.

2. Diese Ausgabe wird igno-

riert und mit dem C-Knopf bestätigt.

3. Jetzt wird das Modul nochmals von vorne gestartet, ohne das Gerät auszuschalten. Bei der "Start"-Option des zweiten Menüpunkt, für Spielbeginn mit Paßwort, anwählen.

4. In der Zeile am oberen Bildschirmrand steht nun das Paßwort. Aus den darunterliegenden vier Feldern (siehe unten: a, b, c, d) mit jeweils zwanzig Zeichen, können die einzelnen Buchstaben herausgesucht und aufgeschrieben werden. Folgendes System bietet sich an:

a ₁₁	a ₁₂	a ₁₃	a ₁₄	a ₁₅	b ₁₁	b ₁₂	b ₁₃	b ₁₄	b ₁₅	...
a ₂₁	a ₂₂	a ₂₃	a ₂₄	a ₂₅	b ₂₁	b ₂₂	b ₂₃	b ₂₄	b ₂₅	...
a ₃₁	a ₃₂	a ₃₃	a ₃₄	a ₃₅	b ₃₁	b ₃₂	b ₃₃	b ₃₄	b ₃₅	...
a ₄₁	a ₄₂	a ₄₃	a ₄₄	a ₄₅	b ₄₁	b ₄₂	b ₄₃	b ₄₄	b ₄₅	...

Level 17: a₄₄ c₁₁ c₁₄ a₁₃ a₂₂ c₁₃ a₁₅ a₁₁ b₂₄ c₁₃ c₃₂ b₂₄
 Level 31: a₄₄ c₁₁ c₁₄ a₁₃ a₂₂ c₃₂ a₁₅ a₁₁ b₂₄ c₃₂ c₂₄ b₁₂
 Level 39: b₄₃ c₁₄ c₁₅ a₄₂ b₃₄ b₄₃ c₃₄ a₁₁ d₁₅ a₃₃ d₂₁ d₂₁
 Level 46: a₂₅ a₄₅ b₁₁ b₃₄ a₁₄ b₂₃ a₄₄ a₁₁ c₂₄ b₂₃ c₁₁ b₂₁

Hier einige *Shi Kin Joh*-Paßwörter

Lemmings (Super Nintendo)

Hier noch ein Nachtrag zu den *Lemmings*-Levelcodes in der letzten *POWER PLAY*. Majer Günter aus Ried erspielte auch den Code für das letzte *Lemmings*-Level Hier ist er:

Mayem Skill Level 30:
ZTTGRFH

Blaster Master Boy (Game Boy)

Bombermans entfernter Verwandter *Blaster Master Boy* kann mit folgender Level-Anwahl sofort in die höheren Levels eintauchen und Bomben legen, was das Zeug hält. Drückt im Titelbild einfach A und "Start" gleichzeitig.

Desert Strike (Mega Drive)

Wem die Wüstenhatz um den AH-64 zu schwer ist, der möge den kleinen Trick von Christian Wilhelm aus Feldkirchen ausprobieren. Er basiert scheinbar auf einem kleinen Programmierfehler. So gibt es eine Möglichkeit, feindliche Stellungen wirksam einzuzäuschern und vollkommen unverletzt weiterzufattern. Fliegt

einfach sehr langsam in Richtung Feind und ballert mit dem MG fleißig in den Sand. Irgendwann sucht sich Eure Kanone das Ziel. Im selben Moment bleibt Ihr stehen und siehe da: Ihr werdet von der feindlichen Stellung schlicht ignoriert — Millimeterarbeit vorausgesetzt.

TIP DES MONATS

Ax Battler (Game Gear)

Als "Tip des Monats" entpuppt sich diesmal die Mini-Komplett-Lösung des Action-Adventures *Ax Battler*. Kristian Zieger aus Oldenburg spielte die Saga aus der *Golden-Axe*-Serie durch. In den Tabellen findet Ihr zu den Gegnern und Rätseln einige wichtige Hinweise. Mit Hilfe der Paßwörter startet Ihr mit der maximalen Anzahl an Vasen und habt das Training im jeweiligen Dorf schon vollbracht.

Gegner	Schlagart	Vorgehensweise
Babarian	stärkster Schlag, den man besitzt	An einer Stelle stehenbleiben. Wenn der Gegner nahe genug ist, zuschlagen.
Neo Babarian	wie Babarian	wie Babarian
Amazon	wie Babarian	wie Babarian (wenn nötig auch angreifen)
Neo Amazon	wie Babarian	wie Amazon
Skeleton	wie Babarian	Kommt es angelaufen, ein Stück zurückgehen. Zuschlagen wenn es ganz nach hinten gelaufen ist.
Neo Skeleton	"S. Swing"	Ein Stück zurückflitzen, wenn es angesprungen kommt. Berührt es wieder den Boden, zuschlagen.
Knight	"S.- oder U.Swing"	An einer Stelle stehenbleiben. Hat er zweimal geschlagen, schnell vorgehen und zuhauen.
Neo Knight	"Trackel"	Habt Ihr ihn getroffen, schnell zurücklaufen.
Bad Bros.	"S.- oder U.Swing"	Kommt er angesprungen, nach links ausweichen und dann zuschlagen.
D. Adder	"S.- oder U.Swing"	Sofort angreifen und regelmäßig zuhauen. Aufpassen, daß Ihr nicht von seiner Riesenaxt getroffen werdet.

Alle Gegnertaktiken des *Ax Battlers* auf einem Blick

SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK HOTLINE 1

DIE SPEZIKUSTEN DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION 030/6944862

11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	Game Boy Super NES
Amiga 4-Player Adapter - 24,95 -	Civilisation ++ 104,95 94,95 i.V.	Formula 1 Grand Prix + 89,95* 84,95 84,95	Altered Space 69,95
A-Laufw. + Speedball 2 + Gods - 109,-	Civilisation Brettspiel + 79,95 79,95 79,95	Gateway + 99,95 -	Battle Tons 69,95
Amiga Mouse (Roteck) - 44,95 -	Command HQ + 94,95 -	Gateway to Savage Frontier 1 74,95 69,95 -	Batman 2 69,95
Am IMB Speichererweiterung + - 89,95 -	Columbus + 89,95* 74,95* -	Gateway to Savage Frontier 1 ++ 89,95 i.V. -	Bubble Bobble 69,95
Am IMB + Kick Off 2 84,95* 74,95*	Conq. of Lg Bow - R. Hood + 89,95 89,95* 77777	Gateway to Savage Frontier 2 74,95 i.V. -	Bugs Bunny 2 79,95
Abandoned Places ++ 84,95* 69,95 74,95*	Conquistador ++ 89,95 74,95 74,95*	Global Conquest 89,95 -	Cadaveria 1 69,95
Aces of the Pacific + 89,95 i.V. -	Crista in Kremlin + 99,95 i.V. i.V.	Global Effect + 84,95 69,95 69,95*	Chapfliter 2 69,95
Adlib Gold 499,- -	Curse of the Azure Bonds + - 69,95 74,95	Gods + 84,95 69,95 69,95	Double Dragon 2 69,95
Airbus 320 ++ 99,95 94,95 94,95	D/Generation + 84,95* 79,95 i.V.	Go Simulator (Ishi Press) + 89,95 -	Duck Tales 59,95
Air Support + i.V. 64,95*	Daemongate 1 + 84,95* 79,95 79,95*	Grand Prix Unlimited 84,95* -	Dynablasters 59,95
Amberstar 1 ++ i.V. 79,95 79,95	Darklands 104,95*	Cravis Joystick 99,95 79,95 79,95	F-1 Race 69,95
Amberstar 1 Lag.-Buch ++ 29,95* 29,95 29,95	Dark Queen of Krynn 74,95 69,95*	Great Courts 2 ++ 74,95 69,95 69,95	Faceball 2000 69,95
Asbes of Empire + 89,95* 84,95* 84,95*	Dark Seed + 89,95* 74,95* -	Great Gunb 2000 + 99,95 -	Final Fantasy Lgd 1 84,95
A.T.A.C. 99,95* i.V. i.V.	Daughter of Serpents + 89,95* i.V. -	Hardball + 89,95 -	Final Fantasy Lgd 2 84,95
A-Train 99,95 i.V. -	Challin Rellenenspiel ++ 89,95 74,95*	Harpoon 1.2.1 + 89,95 79,95 -	Final Fantasy Adv. 84,95
B-17 + 99,95* i.V. i.V.	Death Knights of Krynn ++ 89,95 79,95 -	Harpoon Battlesets + 39,95 39,95 -	Game Boy Wars 2 89,95
Bandit Kings of Anc. China + 89,95 84,95 -	Dragonflight ++ 84,95* 69,95 69,95	Harpoon Editor + 49,95 49,95 -	Guarded 2 69,95
B.A.T. 1 ++ 74,95 74,95 89,95	DSA-Die Schicksalssklinge ++ 99,95 89,95* 89,95*	Haunted + 89,95* i.V. i.V.	Kick Off 69,95
B.A.T. 2 ++ 84,95* 74,95* 74,95*	DSA Rellenenspiel (Schmidt) alle Module auf Lager 77777 77777 77777	Heart of China ++ 89,95 89,95 -	Marble Madness 69,95
Battle Isle ++ 84,95 69,95 -	Dungeon Master 89,95* 69,95 69,95	Hook + 89,95 89,95 69,95*	Mickys Dang. Ch. 79,95
Battle Isle Erweiterungsdisk ++ 44,95 44,95 -	Dynablasters + 77777 77777 77777	Humans + 74,95* 69,95* 69,95*	Mickey Mouse 2 59,95
Black Crypt (inc. Clubbook) + i.V. 69,95	Elvira 1 ++ 89,95 74,95 74,95	Indians Jones 3 (PC-VGA) ++ 89,95 69,95 69,95	Monopoly 79,95
Black Sect ++ 84,95* 74,95* 74,95*	Epic + 89,95 74,95 74,95	Indians Jones 4 89,95 -	Nemesis 1 69,95
Bomb + 69,95*	Erasmus + 89,95 74,95*	Indians Jones 4 ++ 9,92 i.V. i.V.	Parodius 69,95
Buck Rogers 1 ++ 89,95 84,95 -	Eye of the Beholder 1 49,95 69,95 -	Indians Jones 4 Lag.-Buch ++ 15,00* 15,00* 15,00*	Pinball R. of Gator 49,95
Buck Rogers 2 ++ 79,95 69,95*	Eye of the Beholder 1 ++ 89,95 79,95 -	Indians Jones Action Game + 74,95* 69,95* 69,95*	Pinball R. of Paris 69,95
Buck Rogers 2 ++ 89,95* i.V. -	Eye of the Beholder 2 69,95 69,95 -	Intern. Sports Challenge + 84,95* 74,95*	Probotector 69,95
Buck Rogers Brettspiel v. TSR + 79,95 79,95 79,95	Eye of the Beholder 2 ++ 89,95 84,95*	Jaguar + - 69,95 69,95	Robocop 2 59,95
Bundesliga Manager 2 ++ 74,95 69,95 69,95*	Eye of the Beholder 2 Lag.-Buch ++ 24,95 24,95 -	J-Madden Football (PC92) + 84,95* 69,95 -	R-Type 69,95
Cadaver - The Payoff ++ i.V. 39,95 39,95	F-15 Strike Eagle 2 + 89,95 84,95 84,95	Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.) 89,95* i.V. -	Sagaia 69,95
Carriers at War 99,95* i.V. -	Falcon 3.0 + 109,95 -	Kings Quest 5 +++ 109,95 84,95 -	Shanghai 59,95
Castles ++ 84,95 69,95 -	Falcon 3.0 - Operation Tiger 59,95* -	Knights of the Sky + 89,95 84,95 84,95	Simpsons 69,95
Castles Data Disk 39,95* i.V. -	Fate - Gates of Dawn ++ 84,95* 69,95 74,95	L'Empereur ++ 109,95 -	Speedball 2 69,95
CH Products Gamecard 33 MHz 89,95 -	Fate Lag.-Buch ++ 39,95* 39,95 39,95	Larry 1 VGA + 89,95 84,95 -	Super Mario Land 69,95
CH Products Flightstick 99,95 -	Fire & Ice + - 69,95	Larry 3 ++ 99,95 99,95 -	Sword of Hope 79,95
Champions of Krynn + 69,95 69,95 -	Flight of the Intruder + 39,95 79,95 79,95	Larry 5 ++ 99,95 89,95 -	Tenage Turdes 69,95
Chaos Engine + - 69,95* 69,95*		Laura Bow 2 + 94,95 i.V. -	Tiny Toon 69,95
Chessmaster 3000 + 89,95 -		Legend of Faergahl ++ 74,95 69,95 69,95	Xenon 2 69,95
		Legend of Kyrandia (Westwood) 89,95* i.V. -	WWF Superstars 69,95

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

Über 1000 lieferbare Spiele **Software zum Anfassen** **Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizenzierte Nintendo-Module**

1. Indy 4

2. Ultima Underworld

3. Ultima 7

4. Monkey 2

5. Aces of the Pacific

Maniacs

TOP

20

6. Sensible Soccer

7. Civilization

8. Das Schwarze Auge

9. Global Effect

10. Desert Strike

11. A-Train

12. Wing Commander 2

13. Der Patriizer

14. Super Akte

15. Perfect General

Maniacs

Verkaufs

Charts

16. Desert Strike

17. Bane dt.

18. Dark Queen of Krynn

HOTLINE 2

030/6937245

11 - 18.30 h Laden

Unser Softwaretempel in der Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Die Nummer 1 in Berlin *****

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße

Montag - Freitag 11 - 18.30 h

Samstag 10 - 13.30 h

85 Quadratmeter Software pur

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

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

● 030/6944156

● Info-Anrufbeantworter

● 030/6944256

Fax-Line

PC Amiga ST	PC Amiga ST	PC Amiga ST	Mega Drive Neo Geo
Lernmänge 1 + 49,95 49,95 49,95	Populous 2 + i.V. 69,95 69,95	Starflight 1 + 39,95 39,95 39,95	Grundgerüst dt. inc. 749,-
Lernmänge - Oh No. + 49,95 49,95 49,95	Populous 2 - Challenge Disk + 84,95 49,95 49,95	Starflight 2 69,95 69,95 -	*Sonic 1 Jahr Gr. 349,95
Links 386 Pro Super VGA + 94,95 -	Powermonger + - 39,95 39,95	Star Trek - 25th Anniversary + 84,95 i.V. -	Crungorit 129,95
Links Kurse 74,95 74,95 74,95	Powermonger Data Disk + - 69,95 -	Strikeberger Hotel ++ 74,95 69,95 -	Alpha Mission 2 299,95
Loom ++ 69,95 69,95*	Project X + - 89,95 89,95 -	Strike Commander + i.v. -	Art of Fighting 349,95
Lord of the Rings 1 + 74,95* -	Quest for Glory 2 + 89,95 89,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Av. Train 99,95
Lord of the Rings 2 + 74,95* -	Railroad Tycoon ++/+/+ 99,95 84,95 84,95	Striker + - 69,95* 69,95	Adv. Milit. Com. 1+2169,95
Lost Admiral 99,95 i.V. -	Rampart + 89,95 i.V. -	Striker + - 69,95* 69,95	Blues Journey 299,95
Lost Tresses of Infocorn 139,95 139,95 77777	Resims + 84,95 74,95 74,95	Striker + - 69,95* 69,95	Blue Burning Flight 299,95
Lotus Turbo Challenge 2 ++ 89,95 64,95 64,95	Robot Racer ++ 74,95 69,95*	Striker + - 69,95* 69,95	Butman 119,95
Lure of the Thampress + 99,95 74,95 i.V.	Red Baron 1 - 99,95 84,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Black Crypt 124,95
MI Tank Platoon + 99,95 84,95 84,95	Rise of the Dragon ++ 99,95 89,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Bulls vs Lakers 119,95
Mad TV ++ 84,95 74,95 -	Roland L.A.P.C.-I 89,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Desert Strike 329,95
Maniac Mansion ++ 69,95 69,95 74,95	Rockies + 84,95* 74,95* 74,95*	Striker + - 69,95* 69,95	Doort Strikes 369,95
Mega 10 Mania ++ i.V. 69,95 69,95	Secret of the Silver Blades 69,95 69,95 77777	Striker + - 69,95* 69,95	Devil Crash/Dr. Fury 119,95
Midwinter 2 ++ defekt 84,95 84,95	Sensible Soccer + i.V. 69,95 69,95*	Striker + - 69,95* 69,95	EA Hockey 319,95
Might & Magic 2 74,95 59,95 -	Shadowlands + 84,95 72,95 72,95	Striker + - 69,95* 69,95	Gynoc 109,95
Might & Magic 3 ++ 74,95 79,95 -	Shanghai 2 84,95 74,95*	Striker + - 69,95* 69,95	J.Madden 92 109,95
Might & Magic 3 Lag.-Buch ++ 34,95 34,95	Shenlock Holmes + 89,95* i.V. -	Striker + - 69,95* 69,95	Master of Monsters 129,95
Monkey Island 1 ++ 79,95 69,95 84,95	Sieg 89,95* -	Striker + - 69,95* 69,95	Olympic Gold 109,95
Monkey Island 2 ++ 69,95 -	Silent Service 2 + 89,95 84,95 84,95	Striker + - 69,95* 69,95	Phantasy Star 3 129,95
Monkey Island 2 ++ 89,95 79,95 89,95*	Sim Ant ++ 99,95 89,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Powermonger 129,95
Monkey Island 2 Lag.-Buch ++ 15,00 15,00 15,00	Sim City Populous + 74,95 74,95 74,95	Striker + - 69,95* 69,95	Rampart 124,95
Pacific Islands + 84,95 69,95 69,95	Sim City Architecture 1 u. 2 + 39,95 39,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	R. of 3 Kingdoms 2 139,95
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) ++ 89,95* i.V. -	Sim Earth ++ 89,95 74,95* 77777	Striker + - 69,95* 69,95	Shining in Darkn. 1 124,95
Patriot 89,95* i.V. -	Soundblaster 2.0 ++ 289,- -	Striker + - 69,95* 69,95	Alesto 149,95
Patriizer ++ 89,95* 79,95* 79,95*	Soundblaster Prof. 16 Bit ++ 499,- -	Striker + - 69,95* 69,95	Shining in Darkn. 2 149,95
Patron Strikes Back 69,95 -	Soundblaster CD ROM ++ 699,- -	Striker + - 69,95* 69,95	Speedball 2 129,95
Perfect General 99,95 89,95 -	Soundsystem: Soundblaster 2.0 + 1 Joystick + 2 Stereo 475,- -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 1 129,95
Perfect General Szazonyi Disk 69,95 39,95 -	Space Crusade + 84,95* 69,95 69,95*	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 2 129,95
PGA Tour Golf + 74,95 69,95 -	Space Max ++ 79,95 69,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 3 129,95
PGA Golf Kurse + 39,95 39,95 -	Space Quest 1 VGA+ 89,95 84,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 4 129,95
Pinball Dreams + 74,95* 69,95 -	Space Quest 3 ++ 99,95 99,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 5 129,95
Pirates + 64,95 64,95 64,95	Space Quest 4 ++ 99,95 89,95 -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 6 129,95
Planets Edge 84,95 69,95*	Special Forces + 94,95* 84,95 84,95	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 7 129,95
Pools of Darkness 74,95 69,95 -	Spirit of Adventure ++ 74,95 69,95 69,95	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 8 129,95
Pools of Darkness ++ 89,95 79,95*	Starbyte Super Soccer ++ 74,95 69,95 69,95	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 9 129,95
Pool of Radiance + 64,95 -	Star Control 2 + 89,95* i.V. -	Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 10 129,95
Police Quest 3 ++ 99,95 89,95 -		Striker + - 69,95* 69,95	Shooting 11 129,95

Heute bestellt Gestern geliefert ?? Himmmlische Preise Binfach probieren und Staunen

Alle Preise verstehen sich als Versandpreis! Ladungspreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 8,50 DM, bis 300 DM: 6,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettenzeit + 3 DM. Bei Vorkasse - 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gehören zur SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quell Buch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (02.07.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser tolles Ladengeschäft mitten in Kreuzberg. Inhaber: Goppel & Co OHG



Fortsetzung von Ax Battler

Dorf	Paßwort	Hinweis	Items
1	NGAH-HIEI ACFA-CGAO	Mit der Bombe, die man in der "Spooky Cave" findet, sprengt Ihr Euch den Weg frei.	—
2	ANMA-LJPP PLGL-DCFF	Den "Crystal" aus dem "Peninsula Tower" muß man im Norden des ersten Dorfes ins Meer schmeißen.	Bomb
3	CMPJ-GOON IKMI-MAFF		Bomb, Crystal
4	JOML-FBPN PIPP-IPHA		Bomb, Crystal, Key
5	EHAD-KKML KKKB-IPHA	Bevor man die "Gayn Mountain" besteigt, sollte man sich die Frucht beschaffen. Die hohe Mauer zerstört man mit einer Kampftechnik.	Bomb, Crystal, Key, Fruit
6	INMG-FFDB DGEL-MIIO	Geht über die Brücke im Nordosten des Dorfes und sucht am graien Boden nach dem "Magic Stone". Der Rest folgt im Dorf. "Ice Cliffs": Vor der ersten Lawine schnell über die Gruben springen. Bei der zweiten, kurz nachdem man den Wasserfall nicht mehr sieht, mit "Trackel" losrennen und das letzte Stück springen. "Adder's Castle": Vom Vorsprung auf die vorbeikommende Wolke hüpfen und sich so nach oben befördern lassen. Die Pfeile mit der schwächsten Magie abwehren.	

Mit den Ax-Battler-Paßwörtern habt Ihr stets die höchste Anzahl an Vasen

Tips aus der Redaktion: Tiny Toons (Game Boy)

Nachdem ich mir Konamis Prachtmodul unter den Nagel reißen konnte, ließ mich das Abenteuer um die drei Comichelden nicht mehr los. Mit den folgenden Tips dürfte das Modul auch von Vorschulkindern problemlos durchgespielt werden. Freut Euch auf die letzte Welt: Grafisch und musikalisch ein Leckerbissen. *kn*

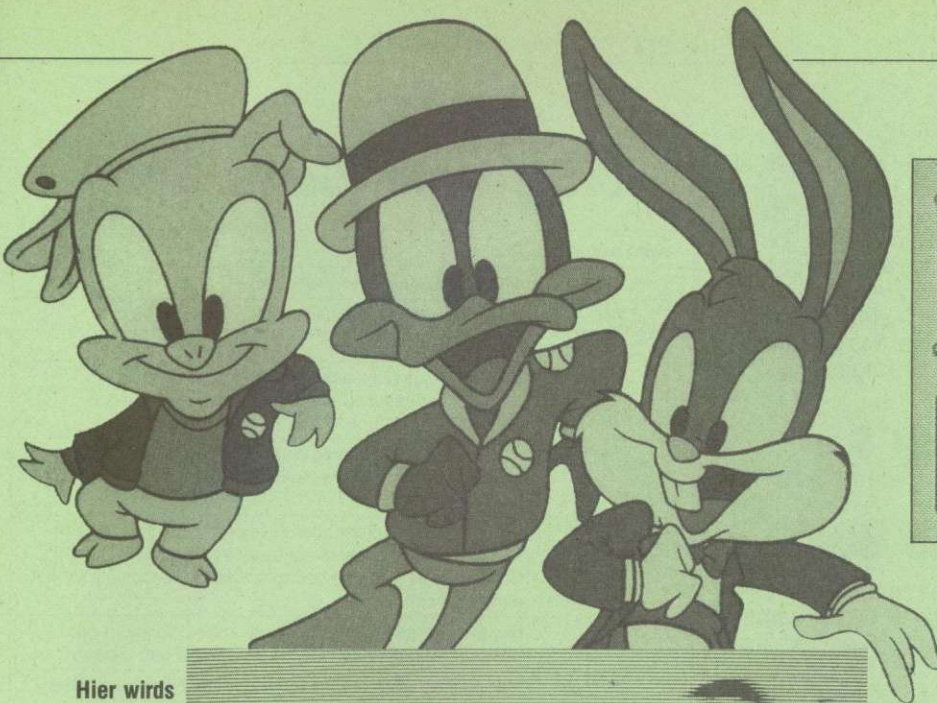
1. Welt: Im ersten Teil muß Dizzy rekrutiert werden. Ihr findet ihn in der letzten Baumstammhöhle vor der Wand. Im nächsten Level-Abschnitt findet sich an der Decke ein Baumstamm. In dieser Höhle pendelt die Decke hoch und runter. In den Löchern kann sich geduckt werden. Hier findet sich die erste Baumstamm-

Höhle an der Decke, die ein Wettrennen beherbergt. Setzt Ihr zehn Diamanten ein, darf durch schnelles Drücken von A und B gegen drei verschiedene Toons gerannt werden. Der Bücherwurm spendiert dem Sieger Möhren oder andere Früchte (Melonen, Ananas). Das häßliche Entlein schenkt ein Extraleben, während "Litt-

le Beeper" zuerst die Energie auffrischt und bei jedem weiteren gewonnenen Rennen drei (!) Extraleben abläßt. Dementsprechend schwer ist er auch zu besiegen. Als Nachkömmling des Road Runners läuft er erst recht spät los, wetzt dann aber wahnsinnig flink über den Kurs. Mein privater Tip: Taschentuch um den Finger wickeln und über die A- und B-Taste des Game Boys rubbeln. Mit genug Vorsprung in den ersten Sekunden ist der Beeper leicht zu besiegen. So kann der Lebensvorrat auf rund 30 (für Anfänger) oder nur 10 (für Profis als Sicherheit) aufgepeppt werden. Verlaßt Ihr den Raum wieder, muß am Levelende noch Dizzy gefüttert werden und Ihr gelangt in die...

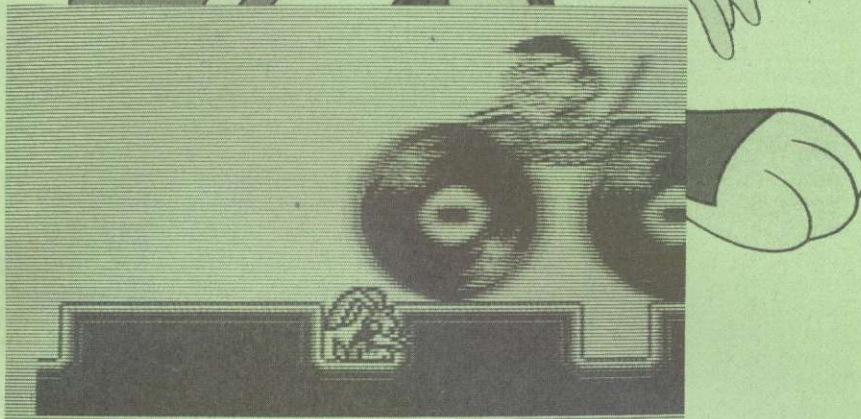
2. Welt: Die "Warp-Zone". Hier gibt's noch einige Bonusräume und Wettrennenhöhlen. Nach dem recht leicht zu findenden Ausgang folgt der nächste Level. Hier besucht Ihr die erste Baumstammhöhle an der Decke (vom Rockermaulwurf nach oben springen) und nehmt die nächste Höhle, wieder an der Decke. Hier muß "Furrball" rekrutiert werden. Ihr bekommt drei Versuche, herauszufinden in welcher Tonne sich Furrball versteckt. Schaut Euch einfach an, mit welcher Höhe und Weite er abspringt und ratet dann mindestens zweimal richtig. Jetzt in dem Röhrenlevel weiter nach rechts laufen und in die letzte Höhle an der Decke springen. Hier hilft Furrball weiter. Der folgende Zug stellt keine große Herausforderung dar (Vorsicht vor den lebenden Bonuskästen). Jetzt folgt der erste Obermotz: Arnold, the Pitbull. Wetzt er durch die Gegend, überspringt Ihr ihn. Bleibt er stehen springt Ihr auf ihn. Dieses wiederholt Ihr, bis er aufgibt.

3. Welt: Eine der etwas schwereren Welten. Im ersten Level zermalmt Ihr die größeren Feinde mit Hamtons Melone, bevor sie den Baum "schüttelein". Im nächsten Level springt Ihr in die Baumhöhle an der Decke am Ende des Levels. Dort drückt Ihr den Schalter, geht wieder hinaus und nehmt die erste Baumhöhle linker Hand. Dort wieder mal die erste Baumhöhle an der Decke besuchen, Knopf drücken und frei ist die kleine Stinkfreundin. Wieder im Wald macht sie Euch mit ihrem Gestank den Weg frei. Durch die nun folgenden hydraulischen Pressen bedarf es eines guten Timings. Am Ende gibt's nochmal ein Rennen zur Lebensauffri-



Babs Bunny braucht Eure Hilfe gegen Montana Max

Hier wirds knifflig: Von Loch zu Loch jedoch problemlos zu meistern



schung. Der nun folgende Obermotz kann eigentlich als schwerster Gegner des Spiels betrachtet werden. Ist er nicht zu sehen, haltet Euch stets in der Mitte auf. Kommt er runtergehämmert, springt auf seinen Kopf bevor er den Arm ausfährt oder springt auf den Arm während er ihn ausfährt (Risiko). Nun behüpfet den wandernden Kopf so oft wie möglich (dreimal je Runde sind zu machen). Zieht er das Seil ein, einfach herunterhüpfen und ins Loch stellen. Jetzt läßt der Robo seine Beinchen wandern. Ihr

SEGA MEGA DRIVE

- Hellfire (jp) 49,-
 - Splatterhouse II (US) 119,-
 - Tazmania (US) 99,-
 - Crackdown (jp) 49,-
 - Phelios (jp) 49,-
 - Bad Omen (jp) 89,-
 - Olympic Gold (US) 99,-
 - Gynoug (jp) 49,-
 - Out Run (jp) 59,-
 - Jewel Master (jp) 59,-
 - Super Shinobi (jp) 69,-
 - Chuck Rock (US) 119,-
 - Wonderboy III (jp) 49,-
 - Dick Tracy (jp) 49,-
 - Spiderman (jp) 69,-
 - Alien Storm (jp) 69,-
 - Mercs (jp) 79,-
 - EA Hockey (DT) 99,-
 - Streets of Rage (jp) 89,-
 - Golden Axe II (jp) 69,-
 - Warrior of Rome II (US) 119,-
 - Joypad Pro-2 39,-
 - Game Adapter 29,-
- (Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)

- Spiderman (US) 79,-
- George Foreman's K.O. 79,-
- Olympic Gold (US) 79,-
- Wide Gear 49,-
- Paperboy 79,-
- Robo Squash 79,-
- Rygar 79,-
- Super Skweek 79,-
- Rampage 79,-
- Batman Returns 79,-
- Warbirds 79,-
- Rampart 79,-
- Ninja Gaiden 79,-
- Pacland 79,-
- Toki 79,-
- Turbo Sub 79,-
- Scrapyard Dog 79,-
- Chequered Flag 79,-
- Viking Child 79,-
- Crystal Mines II 79,-
- Hard Driving 79,-
- Robotron 79,-
- S.T.U.N. Runner 79,-
- Bill & Ted 79,-
- Awesome Golf 79,-
- Cyberball 79,-
- Xybots 79,-

ATARI LYNX

- Blue Lightning 69,-
- Electrocop 69,-
- Chips Challenge 69,-
- Gates of Zendocon 69,-
- Slimeworld 69,-
- Gauntlet 79,-
- Klax 79,-
- Roadblasters 79,-
- Xenophobe 79,-
- Ms. Pacman 79,-
- Zarlor Mercenary 79,-

NEO GEO

- NAM 1975 199,-
- Baseball Stars II 379,-
- Mutation Nation 329,-
- Magician Lord 279,-
- Top Players Golf 279,-
- Baseball Stars 279,-
- Andro Dunos 349,-
- The Super Spy 279,-
- Cyber-Lip 279,-
- Sengoku 279,-
- Ninja Combat 279,-
- Andro Dunos 349,-
- Ghost Pilots 299,-
- Alpha Mission II 299,-
- Burning Fight 299,-
- Last Resort 379,-
- King of Monsters II 379,-
- Soccer Brawl 329,-

- Robo Army 329,-
- Trash Rally 329,-
- Fatal Fury 329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

- Addams Family (US) 129,-
- Hook (jp) 149,-
- Xardion (US) 129,-
- F1 Driving (jp) 139,-
- Top Racer 99,-
- Street Fighter II (US) 149,-
- Formation Soccer (US) 119,-
- Actraiser (US) 129,-
- Ghoul's'n Ghost (US) 139,-
- Joe & Mac (US) 129,-
- Smash TV (jp) 99,-
- Ascii Pad 69,-
- Game Adapter 49,-
- Super NES <- Super Famicom

Nintendo GAME BOY

- Addams Family 69,-
- Track Meet 69,-
- Batman II 69,-
- Snow Brothers 69,-
- Viking Child (US) 69,-
- Wave Race (US) 69,-
- Bugs Bunny II 69,-
- Double Dragon II 69,-
- Hudson Hawk (US) 69,-
- Prince of Persia 69,-
- Battletoads 69,-
- Final Fantasy Adventure 79,-
- Final Fantasy Legend II 79,-
- Nail'n Scale 69,-
- Jack Niklaus Golf 69,-
- Pit Fighter 69,-
- Parodius (dt) 79,-
- Duck Tales 69,-
- Soccer Mania (US) 69,-
- Atomic Punk 49,-
- Cleaning Kit 18,-
- Lightboy 49,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur
Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

duckt Euch im Loch und genießt die Ruhe. Kommt er jetzt wieder herunter, beginnt der Spaß mit seinem Kopf erneut. Nach ungefähr zehn Kopftreffern segnet er das Zeitliche und ihr betretet nach einer abgefahrenen Zwischensequenz die...

4. Welt: Hier feuert Konami eine einzige Kanonade an grafischen Gags ab. Zuerst rast Ihr mit Calamitys Fahrrad durch eine High-Speed-Runde. Dabei werdet Ihr von der allseits bekannten Tierfreundin Elmyra verfolgt. Drückt ständig nach rechts und Ihr habt nichts zu befürchten. Danach wartet Montanas Bodyguard auf Euch. Er will Euch verspeisen und wirft einige Kisten in Eure Richtung. Mit Hamton solltet Ihr einfach abwechselnd springen und Euch bücken. Kommen die Kisten gegen Ende sehr schnell, einfach ein paar Melonen loskullern lassen. Habt Ihr auch ihn besiegt, müßt Ihr eine nette Dame rekrutieren, die Euch im Endeffekt über den großen Abgrund transportiert und den Weg zu Montana freischießt. Geht in die Baumstammhöhle und hüpf von einem Gürteltier aufs nächste.

Der Baumstamm linker Hand verbirgt zwei Spielhallen und einige Diamanten. Rechts geht's zur Herzdame, die Euch gern empfängt. Nun wieder nach oben und über den Abgrund geflattert. Nun greift Montana direkt ein. Versteckt Euch vor seinem Riesenbuggy in den Löchern (bücken) und springt, wenn er nach links verschwindet, ins nächste Loch. Im nächsten Raum trifft Ihr Euch mit Montana zum absoluten End-Deal. Habt Ihr noch 500 Diamanten dabei, könnt Ihr ihm das Theater ohne Kampf abkaufen. Zuerst springt Ihr über Montana. Er bleibt stets abwechselnd links und rechts stehen. Während er dort wackelt, hüpf Ihr auf seine Birne und bleibt in der Spalte zwischen Wand und Montana stehen. Bevor er sich zur anderen Seite begibt hüpf der Bösewicht noch zweimal hin und her. Bleibt einfach in der Ecke

stehen. Hüpf er das zweite Mal auf Euch zu, solltet Ihr, kurz bevor er zur anderen Seite springt, einfach nach oben springen, um seinem nach hinten ausschlagendem Fuß zu entgehen. Nun einfach zur anderen Seite und das ganze wiederholt, bis er aufgibt.

Spanky's Quest (Game Boy)

Die Codes zum Blasenspektakel *Spanky's Quest* sandte uns Raimund Riederer aus Kleedorf.

Turm 1:	0792
Turm 2:	1263
Turm 3:	3486
Turm 4:	5501
Turm 1, 2:	1992
Turm 1, 3:	4215
Turm 1, 4:	6230
Turm 2, 3:	4749
Turm 2, 4:	6764
Turm 3, 4:	8987
Turm 1, 2, 3:	5478
Turm 1, 2, 4:	7493
Turm 2, 3, 4:	0250
Turm 1, 3, 4:	9716
Turm 1, 2, 3, 4:	0979

G.G. Aleste (Game Gear)

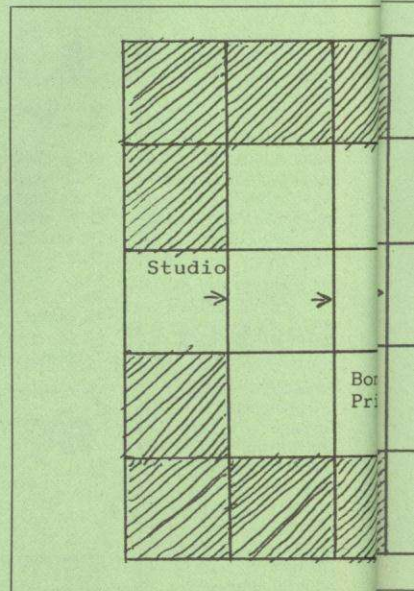
Waffensymbol	Erklärung
P	einfacher Waffenverstärker
(P)	fulminanter Waffenverstärker
L	Laser
H	Homing Rings (Zielsuchende Ringe: wahrscheinlich Infrarot). In ausgebauter Form sind sie eine wirklich durchschlagskräftige Waffe.
W	Wave (Bögen, die schräg nach links und rechts schießen. Mit zwei (P)-Symbolen verstärkt ist diese Waffe fast unschlagbar.
D	Defence Shield (drehender Feuerwirbel um Euer Schiff). Verstärkt drehen zwei blaue Laserwirbel um Euer Schiffchen und anstatt der normalen Waffe, schießt Ihr mit einem Laser.
N	Napalm Runner (Explosionsgeschosse). Verstärkt oder nicht: Sie richten einen Rieseschaden bei den Gegnern an.
M	Mag Spread (sich dreiteilender Schuß). Nicht besonders empfehlenswert.
S	Eine sich zerteilende Kugel. Ebenfalls nicht die beste Waffe.

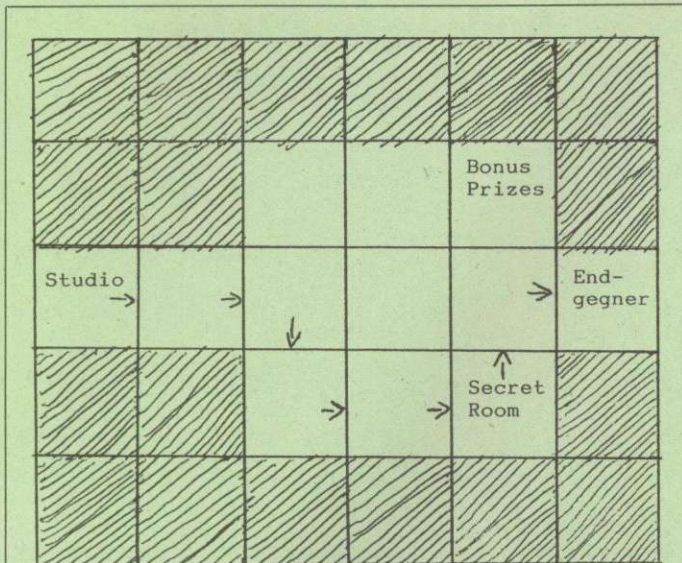
Wer mit den Waffenerklärungen der japanische Anleitung zu *Galvanic Gunner Aleste* nicht zurechtkommt, der sollte sich die Tips von Thomas Haegler aus Bretzvil zu Herzen nehmen.

Super Smash TV (Super Nintendo)

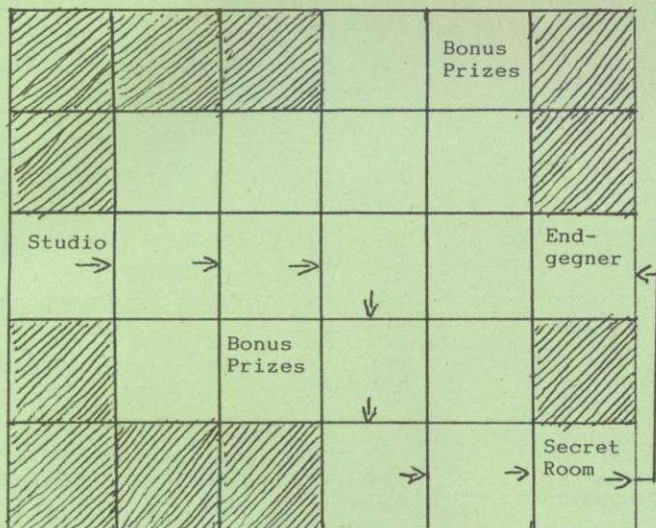
Die nützlichen Karten und Endgegnertaktiken zum Spritgetümmel *Super Smash TV* kommen von David Diemer aus Kirchheim. Folgt den Pfeilen auf den Karten. In den "Secret Rooms" gibt's die Fragezeichen. Außerdem sollten so viele Schlüssel wie möglich eingesammelt werden, denn erst zehn davon öffnen Euch den "Peasaredome-Room".

Level-1-Endgegner: Haltet Euch am besten im oberen Teil der Arena auf, denn dort erreicht Euch der Laserstrahl aus seinen Augen nicht. Insgesamt verwandelt Mutoid Man sich fünf Mal, bis er das Zeitliche segnet.



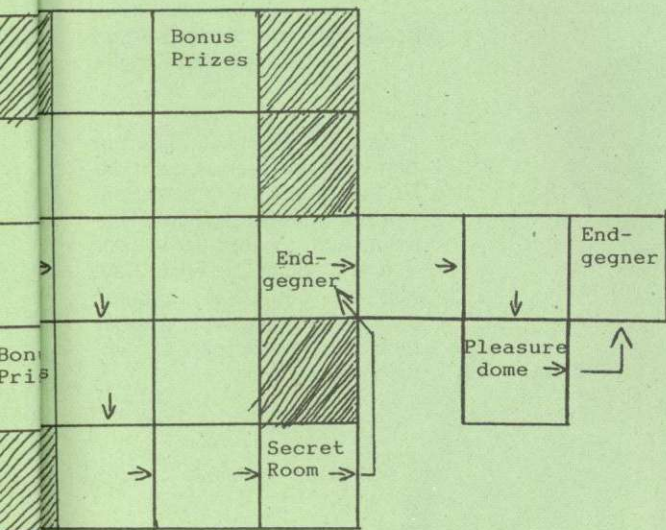


Das erste Super-Smash-TV-Level



Super-Smash-TV-Level-2

Und das letzte Super-Smash-TV-Level



ZAPP

G·A·M·E·S

ROCHUSSTRASSE 11 • 6500 MAINZ
Tel. 0 61 31 / 23 04 92 • Fax 0 61 31 / 23 04 93

TOO HARD TO HANDLE



SEGA MEGADRIVE:	KRUSTYS SUPER FUN HOUSE	109,-
	FERRARI GP	109,-
	OLYMPIC GOLD	a.A.
	SPLATTERHOUSE 2	a.A.
	TERMINATOR	a.A.
	BLACK CRYPT	a.A.
SUPER NES	ZELDA 3	159,-
	STREETFIGHTER 2	a.A.
GAMEBOY:	BATMAN 2	65,-
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
GAMEGEAR:	OLYMPIC GOLD	a.A.
	DIE NEUESTEN HITS	a.A.
NEO GEO:	LAST RESORT	379,-
	SOCCER BRAWL	329,-

Ladengeschäft und Versand. Besuchen Sie unser neues Ladenlokal. Eröffnungsangebote für alle Systeme!!!!

FANDANGO

Videogames

Inh. Josef Rösch
Kirchenplatz 2
8950 Kaufbeuren
Telefon 08341/14053
Fax: 08341/14127

Neu: TURBO GRAFX 16
die amerikanische PC-Engine!

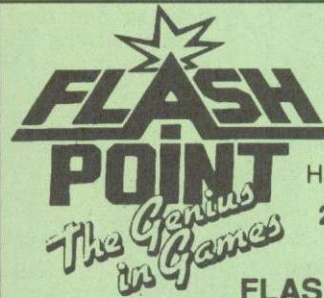
Devil Crash	99,-	Super Star Soldier	99,-
Alien Crash	99,-	PC-Kid 1	119,-
Cadash	119,-	Talespin	119,-
Splatterhouse	119,-	Neutopia	99,-
Gunhead	99,-	Nectaris	119,-
Parasol Stars	119,-	Aero Blasters	119,-
TV. Sp. Footb.	109,-	Grundgerät inkl. Japan-	
TV. Sp. Hockey	109,-	adapter und Spiel	349,-
TV. Sp. Basketb.	109,-	PC-Engine GT	599,-

Irrtum u. Preisänderung vorbehalten, Versandkosten per Nachnahme 8 DM.

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Händleranfragen erwünscht

SEGA MEGA DRIVE, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC-ENGINE, HANDHELDS usw...

IMPORTE - NEUHEITEN



Flashpoint

Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S



Chuck Rock us	119,94	Super Nintendo	
Warriors of R. us	129,94	Deutsche Version	319,94
Desert Strike us	119,94	US-D-Adapter	59,94
Thunderforce III us	99,94	Streetfighter us	149,94
Tazmania us	99,94	PGA-Tour- Golf us	119,94
Klax us	59,94	Arcana us	119,94
Afterburner II jap.	79,94	F-Zero us	109,94
Hellfire jap.	59,94	Super Soccer us	109,94
		S. Battle Tank us	119,94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere

Level-2-Endgegner: Vernichtet die Panzerung von Scarface und verunstaltet sein Gesicht mit dem "Rapid Fire High-Power Grenade Launcher", bis es sich in einen Totenkopf verwandelt. Weicht dann ihm und den Sternen, die gezielt aus seinen Augen hervorschießen, aus und ballert auf den guten Scarface alle Extrawaffen, die Ihr in die Finger bekommt.

Level-3-Endgegner: Bleibt wieder im oberen Teil der Arena und schießt auf die Kobras. Paßt aber auf die Räder auf, die im Raum herumdüsen. Nach einiger Zeit fallen sie in sich zusammen.

Super-Trooper-Obermütz "M.C. Mayhem": Greift bei ihm auf die gleiche Taktik zurück mit der Ihr schon Mutoid Man besiegt habt. M.C. Mayhem ist schneller und steckt auch wesentlich mehr ein.

James Pond 2: Codename Robocod (Mega Drive)

Und Majer Günter zum zweiten: Im zweiten Teil um den Unterwasseragenten *James Pond* dürfen mit folgender Kombination alle Levels ausgewählt werden.

Drückt im Titelbild einfach A, C, Unten, Links und dann "Start".

Star Parodier (PC-Engine-CD-Rom)

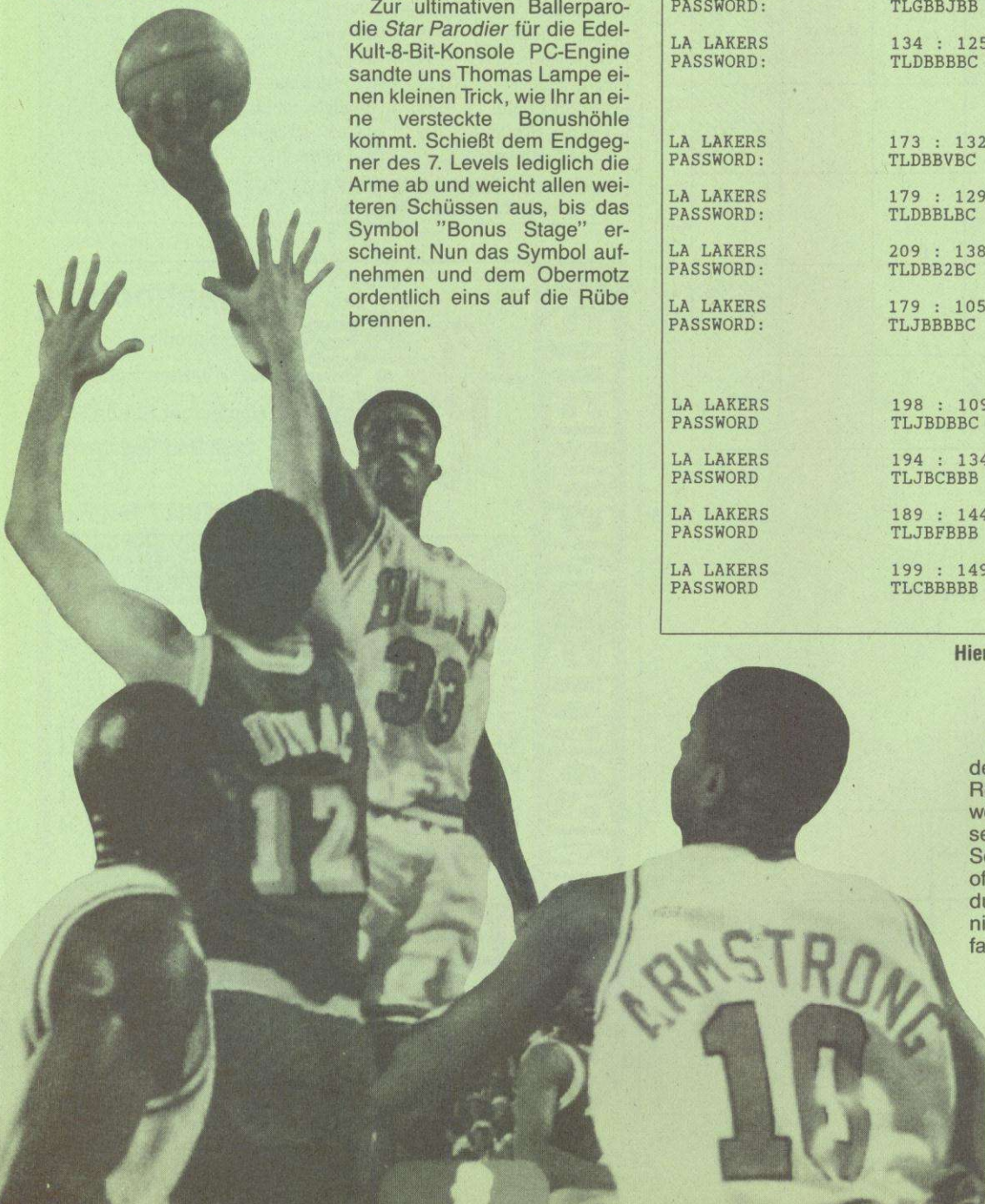
Zur ultimativen Ballerparodie *Star Parodier* für die Edel-Kult-8-Bit-Konsole PC-Engine sandte uns Thomas Lampe einen kleinen Trick, wie Ihr an eine versteckte Bonushöhle kommt. Schießt dem Endgegner des 7. Levels lediglich die Arme ab und weicht allen weiteren Schüssen aus, bis das Symbol "Bonus Stage" erscheint. Nun das Symbol aufnehmen und dem Obermütz ordentlich eins auf die Rübe brennen.

Bulls versus Lakers (Mega Drive)

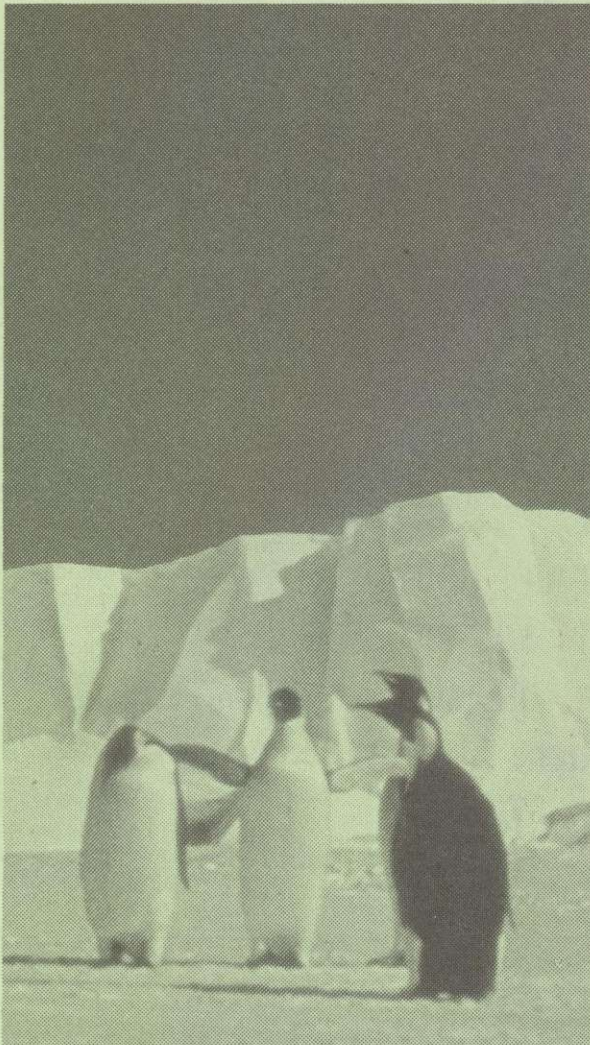
PLAYER 1	ENDSTAND		COMPUTER
LA LAKERS PASSWORD:	164 : 124 TLBBBCBD	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	123 : 119 TLBBBBVC	HOME	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	156 : 121 TLBBBCVD	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	144 : 130 TLGBBBBC	AWAY	PHOENIX SUNS
LA LAKERS PASSWORD:	153 : 135 TLGBBGBC	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	140 : 132 TLGBBDBB	HOME	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	166 : 117 TLGBBJBB	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	134 : 125 TLDBBBBC	AWAY	GOLDEN STATE
LA LAKERS PASSWORD:	173 : 132 TLDBBVBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 129 TLDBBLBC	HOME	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	209 : 138 TLDBB2BC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	179 : 105 TLJBBBBC	AWAY	HOUSTON ROCK.
LA LAKERS PASSWORD:	198 : 109 TLJBDBBC	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD:	194 : 134 TLJBCBBB	HOME	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD:	189 : 144 TLJBFBBB	AWAY	ATALANTA HA.
LA LAKERS PASSWORD:	199 : 149 TLCBBBBB	AWAY	ATALANTA HA.

Hier alle Paßwörter der *Bulls versus Lakers-NBA-Playoffs*.

Kaum ist die Baketballhatz in den USA erschienen, wird die Redaktion auch schon mit Paßwörtern überhäuft. Nicola Biabella aus Winterhur in der Schweiz spielte die NBA-Playoffs mit den "L.A. Lakers" durch. Wer mit einem Gegner nicht fertig wird, benutzt einfach das Paßwort.



GREENPEACE



Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein
Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen
draußen bleiben.

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Abandoned Places d	89.50*	79.50
A-Train	109.50	-
Aces of Pacific d	89.50	-
Addams Family	-	59.50
Advanced Tennis	69.50	59.50
Air Bucks	79.50	69.50
Air Support	-	64.50
Airbus 320 d	99.50	99.50
Amberstar d	-	84.50
Another World	79.50	59.50
AquaVentura	-	59.50
B 17 d	119.50*	-
Bards Tale Trilogy	89.50	79.50*
Battle Isle d	89.50	79.50
Battle Isle Datadisk	49.50	49.50
Birds of Prey	99.50*	79.50
Black Crypt d	79.50*	59.50
Bravo Romeo Delta	-	89.50
Bundesl. Man. Pro.	79.50	79.50
Carl Lewis Challenge	79.50	79.50
Championship Man.	-	59.50
Civilisation D	99.50	89.50
Conquestator	79.50	79.50
Cool Croc Twins	59.50	59.50
Covert Action	99.50	89.50
Crime City	69.50	-
Crisis in the Kremlin	99.50	99.50*
Cross Dos	-	79.50
Cruise for a Corpse	79.50	-
D-Generation	-	54.50
Dagger of Amon Ra	89.50	-
Daemonsgate	89.50*	79.50*
Dark Queen o Krynn	79.50	79.50*
Darklands	119.50*	-
Darkseed	79.50	-
Das Schwarze Auge	89.50	79.50*
Death Knights Krynn	69.50	79.50
Die Hard 2	69.50*	59.50
Dyna Blaster	-	69.50
Discovery	79.50*	69.50
Documentum 2.0	-	198.50
Dune Wüstenplanet	89.50	69.50
Easy Amos	-	89.50
Eco Quest	89.50	-
Elvira 2 d	89.50	79.50
Epic	79.50	69.50
Europ. Championship	69.50	59.50
Eye of Beholder 2	89.50	89.50
Falcon Mark 3.0 D	109.50	-
Fighter Command	69.50	69.50
Fire & Ice	79.50*	69.50
Floor 13	-	69.50
Free D.C.	99.50	-
G-Loc	-	59.50
Gary Lineker Coll.	-	49.50
Gateway	79.50	-
Global Effect D	79.50	69.50
Gobliins	79.50	69.50
Golden Eagle	69.50	59.50
Graham Taylor Soccer	-	59.50
Grand Prix Unlimited	79.50	-
Great Napoleonic Bat.	69.50	-
Gunship 2000 d	99.50	a. A.
Hardball 3	79.50	-
Harpoon Designer	59.50*	-
Heart of China d	89.50	79.50
Heimdall	79.50	89.50
Heroes of the 357th	89.50	-
Home Alone	69.50	59.50
Hong Kong Mahjong	79.50	-
Hook	89.50	59.50
Indiana Jones 4	89.50	-
INFOCOM Sampler	109.50	-
Ishar	79.50	79.50
J. B. Football	-	69.50
Jaguar XJ 220	-	59.50
John Madden Footb	-	59.50
Kaiser d	99.50	99.50
Kings Quest 5 d	109.50	79.50
Laura Bowe	89.50	-
Legend	79.50	69.50
Links	99.50	89.50

Versand & Laden - Ladenpreise können variieren.

HAMO oHG Meier, Richartz & Rösches - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1

Software Titel	MS-DOS	AMIGA
Lord of the Rings 2	89.50	-
Lotus Esprit 2	-	59.50
LS Larry 5 d	89.50	79.50
Lure of Temptress	-	69.50
Mad TV d	89.50	79.50
Magic Pockets	69.50	-
Megafortress	84.50	69.50
Mega Sports	-	69.50
Microprose Golf d	a. A.	89.50
Microprose G. Prix d	a. A.	89.50
Might & Magic 3 d	89.50	79.50
Monkey Island 2 D	89.50	89.50
Myth	-	59.50
Pacific Island	79.50	69.50
Panzer Battles	-	59.50
Paperboy 2	59.50*	59.50
Parasol Stars	-	59.50
Patrizier	89.50	79.50*
Patton Strikes Back	89.50	79.50*
Pinball Dreams	a. A.	59.90
Plan 9 Outerspace	109.50	99.50*
Planets Edge	89.50	-
Police Quest 3 d	89.50	79.50
Pools of Darkness	89.50	69.50
Populous 2 Datadisk	-	49.50*
Powermonger	89.50	79.50
Powermonger Data	-	39.50
Pro Flight	-	99.50
Prophecy of Shadows	79.50	-

AT-BUS-Festplatte für AMIGA
incl. Controller, Gehäuse und dt.
Handbuch, komplett anschlussfertig
installiert, bis 8 MB aufrüstbar
105 MB/0 MB RAM 998.-
105 MB/2 MB RAM 1.198.-

Project X	-	59.50
Psyborg	-	59.50
Race Drivin	69.50	69.50
Railroad Tycoon d	99.50	89.50
Realms	79.50	69.50
Red Baron deutschl	89.50	79.50
Regent	-	79.50*
Riders of Rohan d	89.50	79.50*
Risky Woods	79.50*	64.50
Rocketeer	69.50	69.50*
Sargon 5	89.50	-
Sensible Soccer	-	59.50
Shadowlands	69.50	69.50
Silent Service 2	89.50	89.50
Sim Ant d	89.50	89.50
Sim City Windows	109.50	-
Space Max	-	69.50
Space Quest 4 d	79.50	79.50
Special Forces	109.50	79.50
Star Trek 25. Anniv.	89.50	-
Steel Empire	69.50	69.50
Stone Age	-	59.50
Storm Master d	69.50	79.50
Striker	-	59.50
Super Tetris	99.50	84.50
S.W.O.T.L.	89.50	-
S.W.O.T.L. DO 332	49.50	-
Synco Express 3	-	99.50
Teenage Turtles 2	69.50	59.50
Tennis Cup 2	-	79.50
Titus the Fox d	69.50	59.50
Treasure Savage Emp	79.50	79.50
Ultima 6	89.50	79.50
Ultima 7	89.50	-
Ultima Underworld	89.50	-
UMS II Planet Editor	69.50	-
Uncharted Waters	129.50	-
Utopia New Worlds	-	49.50
Vengeance Excalibur	79.50	69.50
Viruscope 1.6	-	59.50
Vroom	-	59.50
Warriors of Releyn	69.50*	69.50
Wayne Gretzky 2	69.50	59.50
Willy Beamish d	89.50	79.50
Wing Comm. Spec.Ed.	99.50	-
Wing Commander 2 d	99.50	-
Wing C. Special Op. 2	49.50	-
Wolfchild	-	59.50
Wrestlemania WWF	69.50	59.50
X-Copy Tools (NEU)	-	84.50

Service ist unser zweiter Name...

HARDWARE FÜR ALLE AMIGA	
512 KB intern A500 Uhr/Akku	89.-
1 MB intern A500 PLUS	159.-
1.8 MB intern A500, Uhr/Akku	299.-
2 MB intern A200 (bis 8MB)	379.-
ACTION REPLAY MK3 A500	189.-
ACTION REPLAY MK3 A2000	249.-
CDTV Trackball Controller	259.-
Laufwerk AMIGA 3.5" extern	169.-
Aktivboxen für alle AMIGA	79.-
MÄUSE FÜR ALLE AMIGA	
HiRes Mäuse ab	49.50
Optische Mäuse ab	99.50
Kabellose Infrarot-Maus	139.50
GRAVIS-Maus-Stick	249.50
Brush-Pen, der "Maus-Kuli"	129.50
THRUSTMASTER	
Flight Control	189.50
Weapon Control	189.50
VIDEOBLASTER (NEU)	
	799.-

Advanced GRAVIS Joysticks	
der Allerbeste	schwarz 89.95
für AMIGA und PC	transparent 99.95
Advanced ELIMINATOR die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur 99.95	
ROLAND LAPC-1, dt. Version	949.-
ROLAND SCC-1, die Neue!	989.-
Soundblaster 2.0	289.-
Soundblaster Pro	579.-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	849.-
Aktivboxen, für alle Karten	89.-
Thunderboard	259.-
Thunderboard WINDOWS	299.-

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-.
Mit (*) gezeichneten Titeln sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und -änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken.
FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# (Preisausschreiben),
>Händleranfragen erwünscht!
Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

ASCORE

Hier findet das Finale statt. Ascore ist größer als alle anderen Städte. Ihr solltet nur mit allen vier Statuen hierher kommen.

Ascore wird von Undead beherrscht. Vaalgamons Truppen haben einen Teil der Stadt erobert und eine Mauer in aller Eile hochgezogen, um die Untoten abzuhalten.

Ihr müßt Euch einen Weg durch die Untoten bahnen, einen Eingang zu der Mauer finden und durch die alte Stadt zum Plaza gelangen. Dort werden die vier Statuen und der Ring of Reversal vereint und der Zhentarim-plan vereitelt.

Einmal durch die Mauer gelangt, müßt Ihr eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Es besteht keine Möglichkeit zum Ausruhen. Daher müßt Ihr gut gerüstet sein. Sollten sich die Kämpfe als zu schwer erweisen, könnt Ihr durch die Mauer zurückgehen.

In den Gebieten westlich von Vaalgamons Tor könnt Ihr unbehelligt ausruhen, ebenso in der Nähe der Mirror Maps. Im Gebiet direkt östlich des Tores ist es ebenfalls sicher.

Außerhalb der Mauer Vaalgamons halten sich acht Horden von Ascorianischen Skeletons auf. In der Nähe des Tores patroulieren acht Gruppen von Ascorianischen Mumien, die als Wächter getarnt sind. Sie sollen verhindert, daß Vaalgamons Männer herauskommen. Wenn Ihr in die Nähe des Tores wandelt, kommt es zu Zusammenstößen mit den Mumien.

Für C64'er: Einige der Monster oder Wände können sich von den hier aufgeführten unterscheiden. Es gilt jedoch die gleiche Strategie.

1. Bis zu vier Gruppen von Ascorianischen Skeletons oder Mumien greifen in diesen Gebieten an.

2. Die Geheimtür könnt Ihr nur finden, wenn Ihr im Besitz aller vier Statuen seid, Euch im SEARCH-Modus befindet und entweder den Kampf mit dem Ettin oder dem Zhentarim Magier gewonnen habt.

3. Die Tür ist fest verschlossen. Um sie zu öffnen muß ein

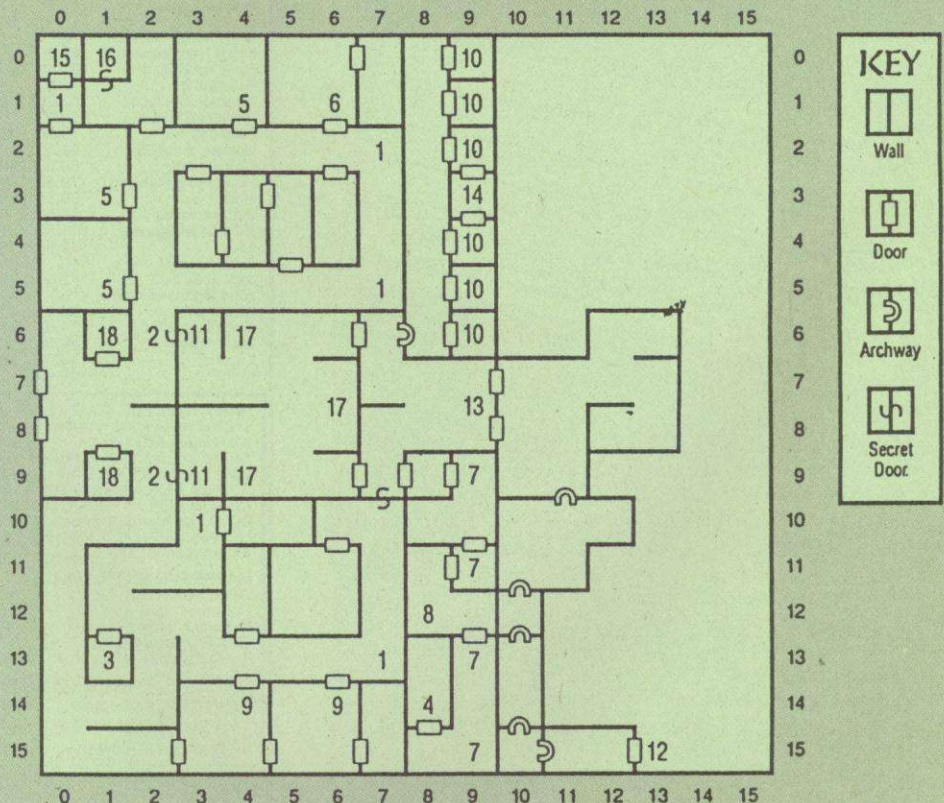
Clue-Book (6)

Auf ins Finale! Der Endkampf ist schwer. Vaalgamon und seine Gefolgsleute wissen um einige Fallen, die sie Euch stellen können. Aber nicht verzagen, POWER PLAY fragen!

"Knock"-Spruch her. Die Kreatur dahinter hat eine dröhnende Stimme, stellt sich aber als kleiner, exzentrischer Magic-User heraus. Sagt ihm die Wahrheit und er revanchiert sich, indem er Euch erzählt, wie er die Mirror Maps von Ascore für Vaalgamon entschlüsselt hat. Greift Ihr dann an, besteht Eure Beute aus AC4-Bracers of Defence. Nach dem Sieg, findet Ihr die Geheimtür zum Mirror Maps-Raum. Greift Ihr nicht an und kehrt später zurück, oder Ihr lügt den Magic-User an, unternimmt er einen Überraschungsangriff.

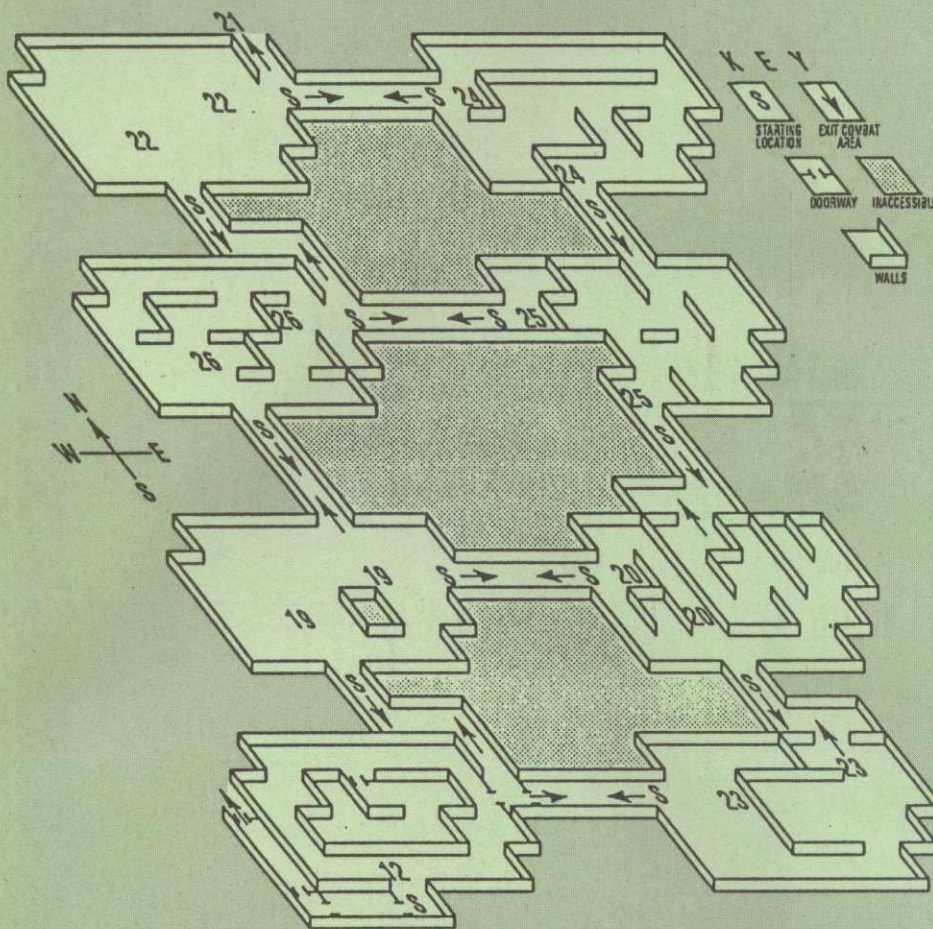
4. Eine Horde Ascorianischer Mumien. Sucht den Raum nach einer Truhe ab. Sie ist eine Falle. Der Thief sollte die Falle außer Kraft setzen. Im Inneren findet Ihr zwei "Cure Light Wounds", einen Satz

T. ASCORE



Ascore ist das Ziel Eurer Träume. Hier könnt Ihr Vaalgamon und Konsorten zerschlagen.

FINAL COMBAT



In Ascore findet das Finale statt. Wappnet Euch und seid cool.

+2-Pfeile und einen +2-Langbogen.

- 5. Verlassene Gebäude.
- 6. Die Ruinen eines alten Inns.
- 7. An der Ostwand sieht man die Mauerarbeiten Vaalgamons.
- 8. Ein Wandgemälde zeigt Ascore in den Tagen seiner Glanzzeit.
- 9. Eine alte Schiffsbaugesellschaft.
- 10. Dieser Raum, wie die benachbarten, hat früher Matrosen beherbergt. Die solide Ostwand scheint neu zu sein.
- 11. Ein magischer Mund heißt Euch in Ascore willkommen. Er erzählt auch, daß die Wandteppiche Abbildungen von vielen Teilen der Stadt enthalten.
- 12. Vaalgamon fordert Euch heraus. Jetzt beginnen die Kämpfe, die bis zum Endkampf führen.

Von nun an geratet Ihr von einer Schlacht in die nächste; es sei denn, Ihr betretet den Plaza von Ascore, geht dahin zurück, wo Ihr hergekommen seid oder alle Charaktere werden getötet. Zieht sich einer von Euch zurück, geht automatisch die ganze Gruppe mit. Dazu ist es

nicht notwendig, alle Monster zu töten. Manchmal ist es genauso sinnvoll, daß Euer schnellster Sprinter ins Exil startet, wie alle Monster zu töten, um ans Ziel zu gelangen.

Benutzt den AIM-Befehl, um das Kampfgebiet abzusuchen. So stellt Ihr fest, ob es zweckmäßiger ist zu kämpfen oder in ein bestimmtes Gebiet zu laufen. Seht Euch die Karte für den Endkampf genau an. Der einfachste Weg ist erst nach Osten zu gehen, dann drei Kämpfe lang Richtung Norden zu marschieren, um anschließend nach Westen vorzustoßen.

ENDKAMPF

Seid Ihr im linken, oberen Kampfgebiet, müßt Ihr Vaalgamon nicht gegenüberreten. Ihr könnt den Durchgang im Norden benutzen, der um den Raum herumführt, in dem Vaalgamon seine Leute versammelt hat. Verläßt einer von Euch das Kampfgebiet im Norden, habt Ihr das Spiel gewonnen.

13. Vaalgamons "neues" Tor liegt im Osten. Es kann nur geöffnet werden, wenn Ihr alle

vier Statuen besitzt. Eine Horde Riesenspinnen überfällt Euch, wenn Ihr durch das Tor geht. Nach dem Sieg könnt Ihr hier gefahrlos ausruhen.

14. Dicke Weinreben wachsen über der eingestürzten Decke dieses Raumes. Versucht Ihr über die Steine zu klettern oder den Raum zu SEARCHen, greift ein Shambling Mound an.

15. Ein Ettin ist im Raum. Nach erfolgreichem Kampf könnt Ihr die Geheimtüren zum Mirror Map-Raum finden. Der Ettin hat sich die Richtungen notiert, in der die Türen sich befinden. Ferner findet Ihr eine +2-Zwergenkampfaxt (+4, wenn ein Zwerg sie führt), einen Heiltrank und Edelsteine.

16. In der Zimmermitte brennt ein Feuer. Löscht Ihr es, überfallen Euch mehrere Skeletons und Mumien. Die Bewohner des Feuers, ein Troll und eine Truppe von Hobgoblins, kehren zurück und greifen auch an.

17. Jeder dieser Spiegel zeigt eine blasse Zeichnung der Wandteppiche, die jahrelang davor hingen. Ihr kopiert

sie in Euer Journal. Denkt daran, daß sie natürlich spiegelverkehrt sind! Haltet sie vor einen Spiegel, um die richtige Karte von Ascore zu sehen.

Jeder Spiegel wird von einigen Mumien und Skeletons bewacht. Ruht Euch zwischen diesen drei Kämpfen aus und merkt Euch die Sprüche. Wenn Ihr den Platz von den Spiegeln erobert habt, seid Ihr dort sicher. Alle anderen Plätze im Raum sind ebenfalls zu jeder Zeit sicher, um auszuruhen.

Beim ersten Schritt nach Eurem dritten Sieg, fällt einer von Euch in eine Fallgrube. Dort findet er/sie eine Klerikerschriftrolle mit zwei "Cure Disease"-Sprüchen und einem +2-Elfenlangschwert.

18. Antiker Souvenirladen. Skeletons greifen an.

19. Viele Trolls und Ettins.

20. Eine schwache Goblintruppe. Ihr könnt sie ignorieren und Richtung Osten weitergehen.

21. Wenn einer von Euch das Kampfgebiet hier verläßt, habt Ihr das Spiel gewonnen und das große Finale beginnt.

22. Vaalgamon persönlich erwartet Euch mit mehreren Zhentil-Kommandern, Kraken Mages und Shambling Mounds hier.

Es ist ein sehr schwerer Kampf. Ihr könnt dem Kampf entgehen, indem Euer schnellster Läufer den Durchgang oben an der Karte des Kampfgebietes benutzt. Wenn einer das schafft, habt Ihr das Spiel gewonnen. Die Untoten von Ascore töten Vaalgamon und seine Günstlinge und das Finale beginnt.

23. Eine kleine Truppe Goblins greift an. "Sleep" schläfert viele von ihnen ein. Diese wiederum hindern die hinteren Reihen am Vordringen. Verläßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

24. Kraken Mages und Zhentil-Kommander warten auf Euch. Benutzt "Hold Person" und "Charm Person", um sie zu verlangsamen und Verwirrung in ihren Reihen zu stiften. Verläßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

25. Shambling Mounds und Ettins wachen hier. Werft "Fireball" auf die Ettins, da sie bei den Shambling Mounds nutzlos sind. Der Wand of Defoliation überlistet die Shambling Mounds.

26. Zhentil-Kommander, Kraken Mages und Shambling Mounds lauern Euch auf. ■

CONQUESTADOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

SZENARIO-GENERATOR

Ab sofort
auch für IBM PC
erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Start-szenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!

Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTlich FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

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 **November-Ausgabe** (erscheint am 14. Oktober '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 8. September '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Dezember-Ausgabe '92** (erscheint am 11. November '92) veröffentlicht.

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

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

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



C64/C128

Verk. C128 D + Mon. 1084 S, Mouse, 2 Joys, Geos 64 + 128 2 Diskkisten und div. Spiele z.B. Gunship, Flugsim., div. Sonderhefte VB 900 DM. Tel. 030/2820596

Verk. C64 mit Floppy Disk 1541 und Kass. LW (100% o.k.), 21 Orig. Spiele um 200.000 L (nur für Italien). Tel. 0039/471/725445 Peter

128er Club bietet gute PD-Soft (u.a. den 1. Flugsim. für C128), sofort melden, Liste gg. 1 DM RP bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf

Suche das Spiel Star Trek-The Rebel Universe (nur Orug.), Preis VB. Zuschriften an: Meik Köter, Berlinerstr. 5, 6447 Ronshaven oder 0622/5802

Oldies für Sammler: Amazon, Fahrenheit, The Pawn, Hobbitt, Mission Asteroid, Serpents Star, Alt. R., Standing Stones, Traces, Sanction, Infocom u.v.a. Tel. 0271/351673 Marin

C128 D mit Lüftung, C-1901 Mon. 140 auf 80 Z. umschaltbar, Datensette, Joystick, 70 Disks, Geos, FP 600 DM. Tel. 08105/22197 ab 13 h

C128, Floppy 1571, Citizen 120 D, Freezer, Lit. u. Soft zu verk. um 580 DM. Tel. 07324/5603 ab 17 h

Verk. C64, 1541, Mon., Drucker, Datensette, 350 Disks, 10 Kass., Joystick, Fin. C. III, HB, Anl., Papier VB 750 DM. Müller, Tel. 02227/4471 nach 15 h

Suche orig. Mule m. Verp., tausche gg. orig. Ultima VI, verk. für Amiga: Marpoon 1.1, Battle-sets 59 DM. Tel. 02303/14009

Suche Sim City, Turbo-Outrun, verk. C 128 mit Mon. u. 2 Floppys 1571, Preis VB. Tel. 02043/22627

Verk. C 64 II, 1541 II, 100 Disks, Joysticks, 2 Diskboxen, Buch, Disklocher, Coole Games z.B. Turrican I + II, Zak MC Kracken, Blood Money, alles nur 500 DM. Tel. 00625/3836

Verk. C64 II, Floppy 1541, neu, kpl. für 260 DM. Tgl. nach 18h. Benjam. Beck. Tel. 0209/780394

Ich suche die Spiele Lemmings und Sim City für den C64. Tel. 08251/50606

Verk. C 64 mit Floppy Mon. Tast. I, Joystick, Diskettenbox u.v. Spiele wie F-16 und Turtles, Preis VB. Tel. 06102/52684 Alex

Verk. C 64 für 120 DM leicht def., Mon. für 300 DM u. Floppy für 75 DM, dazu Spiele für 50 DM. Gesamtwert 500 DM. Tel. 0511/469292

Verk. C 64 Orig. auf Disk: Strider II, Predator, Nightbreed, U.N. Squadron, suche Spiele: Elvira II, Switchblade, Speedball II, Buck Rogers, Mercs, Smash TV. Tel. 06503/2428

Verk. C 64 II, 1541 II, 40 Disks, Disklocher, Diskbox, 2 Joysticks für VB 350 DM. Tel. 0251/201832 ab 19 h Björn

Verk. C 64, Floppy, Drucker MPS 1280, Geos 2.0, Maus, orig. Spiele, VB 750 DM. Tel. 08443/1816

Verk. orig. Barderzone 50 DM, Big Deal 20 DM, Zak MC Kracken 40 DM, Sim City 30 DM, Zaidis 20 DM, Paranoia 30 DM, Curse of Azure Bonds 40 DM, Neuromancer 30 DM. Tel. 06021/76924 Matthias

C 64 II, Floppy 1541, Final C. III, ca. 120 Disks, 5 Orig. z.B. (Bundesl. Manager Smash TV, 2 Joysticks, alles erst 1/2 Jahr alt. VB 650 DM. Tel. 06045/5152

Verk. C64, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Joysticks, Spiele, Bücher, Soft, Datsetten, Mouse. Tel. 09943/2483 Landkreis Ham ab 18 h

Kaufe Rollenspiele: Times of Lorel, Battle Tech, 2400 AD, Realms of Darkness Alt, Real, The Dungeon, Gemstone Warrior, Rogue, Shadowkeep, Nippon, Moebius. Carsten T. 05832/305

Verk. orig. Spiele: Dt. Afrika Korps, Air/Sea Supremacy je 50 DM, Tolteka 20 DM, Fighter Bomber 30 DM, Calles Disk. Tel. 06472/519 Dirk Leistner, Wiesenstr. 1, 6333 Braunfels

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, 5 Orig. Spiele, 25 Disks, 2 Joysticks (NP je 40 DM). Preisangebote ab 550 DM zu Dirk Schober, Gustav-Merbitz-Str. 5, O-8029 Dresden

Verk. C 64 II, 1541 II, ca. 100 Disks, Lit., Abdeckhaube, 1 Jahr alt, 100% o.k. 450 DM. Tel. 02273/6618 20-21 h

Suche folgende Orig. Winter Games, Summer Games I+II, Oil's well, Zahle 20 DM pro St. Tel. 07543/1230 Montags bis Freitags 18-20 h, Helmut

C 64, Floppy 1541 Datensette, Disks, HB, 2 Joysticks, Preis 250 DM VHB. Tel. 06375/5342

Verk. kpl. Set mit C 64 II, 1541 II, Datensette, mind. 50 Orig. Games (Disk/Cass.) Kabel, Netzteile, Joy für 300 DM. M. Jacobsen, Immenbusch 22, 2 HH 53. Tel. 040/801196

Robotarm 2000 von Quick Shot mit Interface-Commodore 64/128 und Steuersoft "Robot 2000" zu verk., NP 170 DM für nur 79 DM. Tel. 07066/2401

Verk. orig. Games: Crimetime 25 DM, Crackout 15 DM, Dirty 15 DM, World Cup 90 Compilation mit Kick Off 20 DM, Brubauer 15 DM, PD Soft St. 3 DM. Tel. 05131/465146 Steffen

Verk. Pool of Radiance 40 DM, Starlight 20 DM, Champions of Krynn 30 DM, Bard's Tale III 30 DM, Two-one-two Basketball 15 DM, Neuromancer 25 DM. Tel. 0234/590060

Verk. umfangreiche Hard- und Software für C 64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64er, Sammelbox. Liste bei: H. Schmidt, Kl. Predigerstr. 5, O-3560 Salzwedel

Suche dringend Katakis für C64 (Disk), ein einwandfreies Orig. ist mir 20 sFr wert. Marc Wullenin, Sonnhaldensteig 8, CH-5262 Frick

Verk. Orig. Spiele: Dragon Wars, Hillstar, Superstar Icehockey je 20 DM, Grand Prix Circuit, Grand Monster Slam je 25 DM. Tel. 07381/4659 Markus Fr-So

Suche Elite zahle 30 50 DM wenn mgl. in dt., verk. 3er Reihe Jet-Roys und Champions Football, Preise auf Anfrage. Tel. 07141/74144

Verk. Floppy 1541 II, 1 Joystick, ca. 100 Spiele, Disk-Box, C64 II zum Ausschachten mit Netzteil für 200 DM oder tausche gg. Game Gear. Tel. 07303/2026

Verk. C64, 1541 II, Farbmon., Joystick, Master-text, Spiele z.B. Oil Imp., Kick Off II, Winter Games, 2 64er Grafikhefte, 700 DM. Tel. 089/85575 Stefan 15 - 18 h

Verk. Creatures II, Die Hard II u.a. Disks für C64. Schreibt an G. Mall, PF 36, A-1108 Wien

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datensette, Drucker, Bernsteinmon., Maus, 3 Joysticks, Spiele, Arbeitsprg., u.v.m. für 800 DM. Tel. 08131/92686

Verk. C 64, Floppy 1541, Commodore-Mon. 1802, ca. 200 Spiele, 2 Disk-Boxen, 7 gek. Spiele 250 DM. Tel. 05661/4267 mgl. Raum Kassel/Nordhessen

Verk. C64 II, 1541 II, Module, Bücher, Zeitschriften, rund 300 Disks, VB 500 DM an Selbstholer, Thomas Schaffhirt, Bruno-Brockhoff-Str. 17, 1580 Potsdam (O) Tel. 861330

Verk. nw. C64 II, Floppy 1541, Datensette m. 10 Kass., Lit., Diskbox, 80 Disks ca. 200 Spiele für 550 DM (NP 1050 DM). V. Nowothnick, Fischerring 5, O-4050 Halle

Verk. C 64 II, Floppy, Final C. III, Mon., 15 Bücher, 135 Disks, 3 Disk Boxen, 1 Maus, 2 Joysticks, 50 C 64 Mag. 1984-1987, VHB 750 DM. Tel. 02174/4421

Verk. f. 30 DM: Pool o.R., Curse of..., Hilsfar Secret of., Champ. o.K., Bard's Tale III, Guild of., 1 Spiel 30 DM, 2 Spiele 55 DM, 3 Spiele 80 DM, 4 Spiele 105 DM, 5 Spiele 125 DM, 6 Spiele 145 DM, 7 Spiele 165 DM. Tel. 07762/1426

Verk. C 128 D mit Grünmon., Weiche für 80 Zeichen Darstellung und div. Büchern u. Prg. Tel. 07762/1426

Verk. C64, Floppy 1541 II, Ld., Geos 2.0, Drucker Star LC10 C, Spiele und Joystick 550 DM. Tel. 05322/86007 ab 18 h

Verk. C 64 II, Farbmon., Floppy 1541 II, 1 Box m. 160 Games u.a. R-Type, Turrican, Oil Imp., Predator, usw. für 750 DM VB. Tel. 07835/5637 Christian

Verk. C 64, Floppy 1541 II, ca. 250 Disks, viele Orig. Spiele, Joysticks, Locher, Maus, Boxen, Schnelllader, 650 DM. Tel. 040/7904483 Thomas

Suche Might & Magic II für C64 auf Disk, nur Orig. m. Anl., verk. Ultima VI (disk), noch verschißt für 30 DM + Porto. Volker Siebert. Tel. 05722/8791

Suche Secret of the Silver Blades Blood Money auf Disk. Biete Rainbow Islands auf Kass., Preis VB. Ralph Herold, Am Buchbaum 14, 6 Frankfurt 50

C64, Floppy und Joysticks, North and South, Zak, Castlemania, Diskette 200 DM und 1 Datensette mit Orig. Spielen, HB für C64 und Amiga. Markus Buß, Von Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Verk. C 128, Floppy 1571, sowie div. Orig. Prg. für 500 DM. Tel. 05351/4724

C64 II, 1541 II, 130 volle Disk, 1 Box, Datensette, 6 Orig., Locher 2 Jahre alt, aber gut erhalten, alles 100% o.k., alles mgl. Zub., nur 380 DM. Tel. 02682/6433 Sergej

Verk. 64er Spiele auf Kass. und Diskette, nur Orig., Liste und Preise anfordern bei: M. Zanger, Amseilweg 1, 6251 Deselich 2

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datensette und eine Menge Spiele für 250 DM, Daniel Susac, Schulzenstr. 108, 7500 Karlsruhe 1. Tel. 0721/606964 ab 16 h

Verk. C64, 1541 II, 64 Disks, (u.a. Oil Imp., Last Ninja I+II, Turrican, Lords of Doom u.a.) Preis 400 DM, Diskettenbox inkl., Tel. 07152/41987 Melanie 13 - 20 h

Amiga

Verk. Orig. Spiele: Sim Ant 50 DM, Hero Quest 40 DM, Advantage Tennis 40 DM. Tel. 02304/81525

Verk. Amiga-Orig. Populous II, F-15 Strike Eagle II, Formula One Grand Prix einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

Verk. f. A 2000: 105 MB Quantum Festplatte m. Nexus Controller (neu) für A 500, Action Replay I, Tel. 07133/8765 Thomas

Verk. Cruise f. A Coprs, kpl. dt. für 50 DM und Powermonger Datadisk (1 WW-Zenano), für 30 DM. Porto ist inbegriffen. Tel. 02565/3772

Verk. Wreckers, Powermonger, Loom, 3D-Cons., Kit, Midwinter II, Wolfpack, Silent S. II, tausche auch gg. PC-Orig. Tel. 07053/7140 Michael

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Action Rep. III, TV Mod. 8 Orig. (Monkey Island, Mad TV.), u. Zub. alles i.O. 1000 DM. Tel. 06421/64897

Fast geschenkt. Edition Vol 1 (= Holiday Maker u. Stadt d. Löwen) 30 DM, Thunderstrike u. Turbo Esprit, Challenge, alles kpl. 60 DM. Tel. 07154/22793 Hardy

Bärenstark: Amiga Power Pack (= Indiana Jones, F/A-18 Interceptor, Kick Off, Kind Words u. Fusion Paint, kpl. m. dt. Anl. 60 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy, alles Orig.

Verk. Orig. Geisha, Elvira u. Teenage Queen je 40 DM, Thunderstrike, Rock'n Roll, Turbo Esprit, Ch. je 20 DM. Tel. 07154/22793 ab 18 h Hardy

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. (1 a Zustand), Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.), Listen u. Angebote an: W. Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. A 500 (inkl. 1 MB) mit vielen Spielen (Formula One Grand Prix, Wolfchild, Lemmings, Textverarbeitungspg.) für 600 DM. Tel. 0711/2268278 ab 19.30 h

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2 LW, 28 Orig. Spiele + 26 Disks, 2 Joys, Mouse, Box, Viruskiller, Preis 2300 DM. Tel. 07161/37511 Markus, nur Di. u. Fr. ab 14-18 h

Verk. A 500 inkl. 1 MB mit vielen Spielen (Formula One Grand Prix, Wolfchild, Lemmings, Textverarbeitungspg. für 600 DM. Tel. 0711/2268278 ab 19.30

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.) Listen und Angebote an Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a am 8572 Auerbach/Opf. Tel. 09643/8214

Verk. Amiga-Orig. 1 a Zustand, Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Str. 13a, 8572 Auerbach. Tel. 09643/8214

Verk. M. I. 35 sFr, PGA 29 sFr, Powermonger, Lemmings je 26 sFr, Zak Starfl., F-19 je 22 sFr, Heinz Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil

A 2000, 3 MB, 2 LW, 52 MB Festplatte, Farbmon. 1084 S, incl. Mouse, Joysticks, 100 Disks, HB, 3 Orig. 1/2 Jahr alt, NP 3500 DM für 3200 DM. Tel. 05584/317

Verk. Turbokate Mach II 100 % o.k., auch für A 1000 und A 2000 mit Anl., Preis VB 275 DM. Tausche auch gg. Festplatte (100 % o.k., Tel. 02725/397 ab 17.30 h)

Verk. Monkey I., Might & Magic III, Rise of the Dragon, Eye of the Beholder, Amberstar, Demomaker, Space Quest 4, Mega lo Mania, alle kpl. in dt. Tel. 06441/85289

Verk. orig. PGA Tour Golf dt. Anl., 25 DM, Larry III kpl. d. 1 MB 50 DM, Hollywood C, 25 DM, Vers. NN Alexander Feiz, Herzog-Julius-Str. 74, 3388 Bad Harzburg. Tel. 05322/94682

Verk. Kings Quest V, 49.50 DM, Oliver Meyer, D-8360 Deggendorf, Mozartstr. 10, Tel. 0991/92595

Verk. Ishido, The Power Pack, Flood, Sim City, New Zealand Story, Paradoird 90, Indy 500, Corruption, Indy III für je 25 DM + NN. Schneider. Tel. 06841/89393

Tausche M. I. III bzw. Eye of the Beholder gg. Amberstar oder DSA. Tel. Oliver Finck 08092/6378

Verk. Pool of R., Buck Rogers I, Bards Tale II + III, Might & M., II, Ghengis Khan, Kampfgruppe, Typhoon of Steel, Rebel C., AT Chickm. je 30 DM. Tel. 069/851487

A 500, mit TV-Mod. Top-Zustand, kpl. VB 450 DM. T. Behrens, Obere Auen 1, 7772 Uhlainingen 1. Tel. 07556/8813

Verk. A 500, 1084 S Mon. 356 Spiele und Diskbox VB 1300 DM. Tel. 0421/874068 ab 19 h Michael

Tausche orig. 100 %, Monkey Is., Zak, Maniac Mansion, Fire Brigade, MPS Soccer, Drakken, gg. Top-Games, (dringend ges. Dungeon Master, Red Lightning). Tel. A-04248/2895

Verk. 2 A 500, je. Speich.-Erw. + TV-Mod. Zub. VB je 800 DM. Tel. 02773/4838 oder 02773/4962

Verk. A 500 plus mit Mon. 1084 und Ständer, 2 LW, Supram 2 MB, 501 Speicher., 512 KB, 1 Joystick, Disk Box, Zub. für 1400 DM. Tel. 06081/15430

Verk. Bard's Tale II 20 DM, EOIBO, Cosmic Forge, Champ. of Kryn, Dragonflight, Dragon Wars, Dungeon Matser, Fate, Might & Magic II, Silver Blades je 40 DM. Tel. 04231/81295 Norbert

Verk. A 500 mit 1 MB, 2 LW, Action Replay II, Stereo Color-Mon., Abdeckhaube, 75 Disks, alles 6 Monate alt, 1300 DM. Alex Kabis, Dorfstr. 67a, O-6541 Tröbnitz

Verk. F-29 Retaliator und Epic für je 40 DM. Beide mit dt. Anl. Tel. 0911/546242 Mathias

Orig. Monkey Island II für 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Ultima 6 m. Lösung 50 DM, Fire + Ice 40 DM, Another World 30 DM, Thunderhawk 35 DM, 18-20 h. Tel. 06733/8475

Verk. A 500 - 1 MB f. 400 DM, Mon. 1084 S, Farbmon. 300 DM, 2 LW 100 DM, Drucker 200 DM, alles Top o. zus. für 900 DM. Erreichbar Mo-Fr. 18-20 h. Tel. 06733/8475 Oli

Orig. Monkey Island II 50 DM, Elvira II 40 DM, Epic 40 DM, Ultima VI m. Lösung 50 DM, fire + ice 40 DM, Perfect General + Data je 40 DM, Battle of Britain 35 DM, Mo-Fr. 06733/8475

A 500, 1 MB, Mon. 2 LW, Abdeckhaube, Joysticks, C64, LW, ca. 70 Orig. Spiele, Monkey Island, Railroad T. usw., kpl. 2000 DM. Tel. 0221/611470

Berk. Orig. Steigenberger Hotelm. 60 DM, NP 70 DM, 100 % o.k. gek. 23.6.92 1 x gesp. o. tausche gg. Populous II, Die Kathedrale o. Loom. Tel. 06625/7794

Orig. zu verk. F19 40 DM, Flames of 40 DM, M1 Tank 40 DM, GhengisKhan 40 DM, Fly of Intruder 40 DM, Battle Isle 40 DM, Railroad T. 35 DM, Falcon F16 30 DM. Tel. 0212/14742

Orig. M. Island II 50 DM, Sim A. 45 DM, Amberstar 40 DM, Bundesl. M. Prof. 40 DM, Buck Rogers I dt. 35 DM. Tel. 0911/593859

Verk. A 500, Speichererw. 3,5" Zoll LW, Farbmon. Joy/Maus, Umschalter, Abdeckhaube, div. Preis 1100 DM o. Offenhammer, Lesumstr. 2, 2890 Nordenham

Verk. orig. Lemmings 40 DM, Hero Quest, Blue Angels, J.N. Golf, Mindbender, Interphase, Austerlitz je 25 DM, Dark C., Day of the Viper je 15 DM. Tel. 02373/12212 ab 18 h

Wegen Systemwechsel orig. Amiga-Spiele, A-Action Rep. III + A 500, 1 MB, zu verk. Sebastian Slama, Sieglgut 36 b, 8390 Passau Tel. 0851/41664

Def. A 500 - 3000 von Bastlern ges., zahle 200 - 300 DM. Tel. 0241/574544 oder 02371/32555 Thomas

Verk. Wahnsinns-Amiga mit Action R. Freezer MK III, Festplatte A590 (20 MB), 3 Joysticks, 14 tolle Orig. für nur 2000 DM. Tel. 562149 Vorw. 0711 Robert

Verk. A 500 auf 1 MB, 2 Floppy, Philips Mon., Amiga Action Rep., TV Mod., Bücher, Soft, Preis VS. Tel. 02902/75174

Verk. Orig. Die Kathedrale für 45 DM, oder tausche gg. M. I. II. A. Scholz, Platanenstr. 29, O-9800 Reichenbach/Vogtl.

Verk. Amiga-Orig. Their finest Hour, Blue Max, Shadowlands, Face Off, Imperium uva. Kaufe auch Prg. auf. Tel. 08165/3100

Suche Amiga Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. orig. Cabal und Mercs zus. für nur 30 DM + Porto. Hans-Joachim Hofmann. Tel. 06733/7074 ab 16 h

Amiga Orig. Games sind teuer? Da lachen ja die Hühner. In Österreich bekommt ihr sie nachgeschmissen. Battle Isle, Midwinter II, Reals, Khalaan, H.O. China, Ooze, (Draufg.) alles dt. Tel. 043/5352/2409 Andreas

Verk. Orig. Monkey I. II und Bundesl. M. Prof. 65 + 55 DM, Patrick Groben, Am Hoxhof 9, 4020 Mettmann. Tel. 02104/12300

A 2000, Mon. 1084, 2 LW, 119 Disks, (z.B. Battle Isle, Zusatz, Lemm.) Epson LX 400, Drucker, 5 Joys, Maus, Boxen, viel Anwenderprg., viele Bücher für 2900 DM. Tel. 06476/8011 Philipp

Verk. A2000 (1 Jahr alt), incl. Farbmon. 1084 S, Software, Lit., 2 Joysticks usw. alles 100 % o.k. VB 1450 DM (NP 2400 DM). Tel. 09971/30583

Verk. orig. Games Battle Isle, Pacific I., Megalomania, Special Forces, Black C., Heros Quest je 50 DM, Waterloo, Last Ninja II, Spy. je 10 DM. Tel. 08621/3829

Verk. A 500, FM 8833, 1 MB, 2 LW, 2 Joys, LDG-Player, CLD-1500 mit Steuersoft usw. viele Com. Zeitschriften und Super Games, 1 Film NP 4300 DM, VP 3400 DM. Tel. 07442/4625

Suche für Amiga die Car-Disk und die Szenery-Disk von Test Drive II. Zahle pro Disk zw. 20 und 40 DM. Carsten Michaely, Hildstr. 21, 6635 Hülzweiler

Verk. Dragonflight, Zak MC Kracken je 40 DM, Budokan 30 DM, Out Run 25 DM, Games Ed. mit Summer/Winter E. und California Games 45 DM. Tel. 04361/1238

Suche Drucker für A 500, verk., kaufe und tausche orig. Spiele. Nowak P.-Greifzu-Str. 25, O-8400 Riesa

Verk. A 500, 2 MB Hauptspeicher, 2 LW, 2 Joysticks und 2 Diskboxen, Preis ca. 800 DM. Tel. 08558/1578 Nw.

Festplatte 52 MB Quantum 749 DM, 512 KB mit Uhr absch. 75 DM, 3,5" LW ext. 149 DM, Orig. Hybris 25 DM, Legend of F. m. Lsg. auf Disk 35 DM. Tel. 0921/69067

Verk. 1 MB 7 Speichererw. für A 500, 3 Mon. alt für 70 DM, suche zuverl. Tauschp. für Amiga. Tel. 09264/1467 ab 19 h

Verk. M. I. II 45 DM, Parasol Stars 40 DM, Ap., 45 DM, Gunship 25 DM, Ghestbattle 25 DM, M. GP 30 DM. Tel. 04131/51651 ab 19 h

Verk. A 500 nw. mit vielem Zub. 1 MB, ext. LW, Deluxe Work Centre, Staubschutz Mon. 1084 S, 13 Orig. Prg. NP 2300 DM, VB 1200 DM. Tel. 0261/52775

Suche Tauschpartner für Amiga-Games, habe alte und neue Spiele etwa 120 St., bitte schreiben an M. Bäfler, Virchowstr. 15, 1144 Schkenditz

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Joystick, Maus, div. Zub., viel orig. Soft, VHB 1599 DM. Tel. 06071/23245

Verk.- A 500, 2 LW, 1 MB, Mon. 1081, 37 Orig. (alle PW über 70) Joysticks, NP 5000 DM für 2600 DM. Tel. 0211/425743 Nachm. GB + 7 Spiele für 350 DM. Tel. 0211/425743

Verk. Eye of the Beholder, Pirates, M. Island, Champ. of Kryn, F16-Falcon, Dungeon Master, Legend of F., Populous, F. Dittmar. Tel. 06131/612269

Verk. Farbmon. 1084 S, 100 % intakt, Anschlusskabel, Buch, für nur 400 DM, Verk. A 500, äußerst umfangreiches Zus. für nur 300 DM. Tel. 02129/50246

Tausche orig. MIG 29, F. gg. Orig. Special Force, schreibt an Marko Livaic, Frankfurter Str. 702, 5 Köln 91

Verk. Omega 20 DM, Dungeon Master m. Lösungsbuch 40 DM, Curse o.t.A. Bonds 30 DM, auch Tausch mgl. nur Orig. Ab 19 h Tel. 040/546784 Martin

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 2 Joys, Mon. 1084 S, Maus ca. 30 Disks, 10 Orig. Spiele, A-Rep. III für 1550 DM. Tel. 08571/1609 Mo-Fr. ab 18.30

Verk. Orig. mit Anl. Aegis-Draw, Animator, Paint 85 DM, 3D-C. Kit 90 DM, Zak MC Kracken 35 DM, Tausch ist auch mgl., kaufe auch an. Tel. 05131/54999

Verk. Nordic Power C., Action R., MK I. Pipe Mania, Betra, Rainbow Islands, Burstribbler mit Parallelkabel leicht def. C64/Floppy. Tel. 07303/7600

Neue Spiele für Amiga und PC zu verk., Greetings to Ski, Row and to Fairlight. Tel. 0261/23934 Toni

Verk. Fire & Ice, Battle Isle, Fate-Gates of Dawn, Lotus T. Chall II, Populous II, Flight of I. Intruder VB 40 - 50 DM. Tel. 0221/433995

Tausche verk. für A 500 Orig. Monkey I., Quest for Glory I + II, Operation Stealth, usw. Roman Adler, 8043 Unterföhring, Föhringer Allee 45, Tel. 089/9504871

Verk. Indy III 35 DM, John Barnes Football 45 DM oder tausche gg. Sensible Soccer. Christoph Masak. Tel. 08803/3222

Verk. M. I., Indy III, Their finest Hour, je 50 DM, Larry 160 DM, Zak, Keep the T., Ski or Die je 30 DM, Mean Streets 40 DM, H. Büchel, Am Kreuz 2, O-6906 Kahla/Tür

Verk. A 500 + 13 Spiele (Orig.) + Abdeckhaube, Posso-Diskbox, ca. 20 Disks, TV-Mod., Maus für 620 DM. Tel. 0228/647289 Sven

Verk. Azure Bonds, Silver Blades, Pools of Darkness, Amberstar, Fate, Knights o.T., Sky, Bandit Kings, suche: Savage Frontier, I + II, B. Rogers II, Wonderland, DSA Tel. 02381/84835

Verk. A 500 (Vers. V 1.2) + 1 MB, 2 LW, ca. 100 Disks, 2 Joysticks und 2 Bücher für 700 DM. Tel. 02131/545611

Verk. orig. mit Anl. u. Verp. wie neu, Centurion Defender of Rome, Raff Glau, Edition (Hanse, Vermeer, Yuppies R.) Tel. 06386/7078

Spieleclub (Eintritt frei) für AM + PC mit 150 Titeln im gem. Pool sucht Mitglieder (Info 06721/36822) in ganz Deutschland, D. Kamp, Kirchstr. 28, 6539 Waldalgesheim

Verk. A 500 1.3 mit Speichererw., Joysticks, Mouse, Ein paar Spielen und Leerdiskts, Tel. 089/6083677 VB 700 DM. Philipp

Suche für A 500 ein Modem und einen Farbbildschirm. Zuschriften an: Pf 1332, 8038 Gröbenzell

Verk. orig. M. I., Eye of B., Powermonger je 30 DM, Mon. 1084 S, 200 DM, 1 MB A 500, Ext. Floppy A1101 je 50 DM, 100 % o.k. NN + Porto. B. Schafer, Altenbergstr. 120, CH-3013 Bern

Verk. Monkey, Lemmings, Populous II, Pirates, Space Quest III u.v.m. alles Orig. zum halben Preis. Marco Rullkötter, Kleines Heefeld 19, 4983 Kirchlegern 4

Verk. folgende Orig. Amiga. Cruis für a Corpe 25 DM, Invest. Team Yankee, Midwinter 20 DM, Powermonger 15 DM, schreibt an: D. Halama, Besenbinderst. 13, 5 Köln 90

Verk. A 500 Orig. Eye of the Beholder, Might & M. III, Lemmings und Silent S. II für nur 35 DM pro Spiel. Tel. 09971/7420 ab 18 h Alex

Verk. A 500 mit 1,5 MB, Mon. Festplatte 20 MB, 2 Floppy, Joystick, Software, 80 Disks, Drucker, MPS 1500 C. VB 3200 DM. Tel. 0941/760857

Verk. Eye of the Beholder 35 DM, Bandit Kings 40 DM, Batman, Sim., Siikworm, Z-Our 20 DM, Xenomorph 25 DM, Kult 15 DM. Tel. 04532/21118 Boris

Verk. Turrigan und E-Motion für je 30 DM, beide 50 DM, Ausgaben von ASM, Amiga Joker, Comp. L. Amiga und PP. für je 3 DM (Jg. 89-91) Tel. 02850/204 Jörg

Verk. orig. E.H. Int. Soccer 30 DM, Micropos. Soccer 20 DM, M1 Tank O. 35 DM, Beckertext II 90 DM, Amidex + Amicalc 50 DM. Tel. 06708/2292 Rüdiger

Dragons, F-16, C. C., B. o. Britain, S. City, J. a.R. Oktober, Ferrari, F-1, F-19 Interceptor, R.z.m.d. Erde, Dragons Lair, zus. für 270 DM. Tel. 02241/333371 nach Martin fragen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S-Mon. Diskbox, mit 100 Disks, Bücher, sowie Orig., anrufen unter 06074/32682 ab 16 h

Verk. A 2000, Mon. 3 LW, PC-Karte, 2 Joysticks, Mon.-u. Tastaturverl., Druckerkabel, Ersatztastatur, viel Soft und Lit., auch einzeln. Preis VB. Tel. 02367/8395

A 500, 1.3, 3 MB RAM, Mon. C.1945S, 20 MB Festplatte A590, Perf. Sound Digitalizer, Bücher, Joystick, opt. Mouse, PD's und Orig. z.B. Amos, Devpac, usw. 1750 DM. Tel. 08171/5097

Kaufe Amiga-Orig. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Schweiz Verk. 1 Jahr alten A 500, 3 MB, Harddisk, Mon., 2 LW, Joystick, Orig. Soft (Games) im Wert von über 500 sFr., Preis für alles 1000 sFr. Tel. 031/7914925

Verk. Amiga Orig. Mad TV 50 DM, Alienbreed 50 DM, Hollywood Poker 30 DM, Cabal 40 DM, Transworld 40 DM, Golden Axe 40 DM, Twin World 40 DM, Hotelm. 40 DM u.m. Tel. 07971/7008

Verk. für Amiga: Monkey Island II 80 DM und Manchester United Europe 35 DM. Tel. 06203/13200 Philipp

Verk. M. I. I + II für 35 bzw. 40 DM, Manchester United Europe für 30 DM, Lösung und Plane für Kings Quest IV 10 DM. Tel. 09422/5488

F15-II, Bob, M+M2, Powermonger, Dragon Wars Fl. o. Intruder, Champ. o. Kryn, F19 ST, Fight Pirates, M1 Tank Pl. Red St. Rising, Xenon II, Starflight u.v.m. Orig. Tel. 0821/156388

Verk. das Super Jump'nRun Venus die Flytrap und das Grusel Adventure Lords of Doom für 70 o. 80 DM, Stefan Pokorny, O-3600 Halberstadt, Ct. Zetkin Str. 5

Verk. die neuesten Orig. Comp. Spiele für Amiga und PC wie z.B. Indy IV, M. Island II für 25 DM. Tel. 0261/23934 Toni

Suche Tauschpartner für A 500 Games schickt Liste an Frank Lauter, Annostr. 5, 5948 Schmalenberg

Verk. Handyscanner 100 - 400 DPI 16 Gr., Photo Paint III 20 DM u. Orig. Sp. Flood, Carrier Com., Sum Ed. u.a. je 12 DM. Tel. 02252/6723, 5352 Zöllich, Römerallee 38 a

A 500, 1 MB, Uhr, 2 LW, Maus, 2 Games, Anwender Software, 50 leeren Disks VB 850 DM, GFA-Basic 3.5, Compiler, Ref.Buch VB 300 DM. Tel. 07154/3000 Oliver

Verk. Orig. Prg. für Amiga, Pirates 25 DM, UMS II 45 DM, Traders 30 DM, Silent S. II 35 DM. Tel. 05373/1512

Verk. Amiga 500 2,3 MB, Bootselektor, Proz. Bremse mit Zub. 100 % o.k., wg. Systemwechsel NP 1200 DM für 750 DM. Tel. 02446/3460 Christoph

Verk. Pools of Darkness, Shadowlands 50 DM, Eye of the B., Chaos Strikes Back 40 DM, Dungeon Master, MM2, Champions of Kryn 30 DM. Kpl. Tel. 02269/7116

Verk. A 500 (New Art) 1 MB, 2 LW, Mon. 160 Disks, 3 Joys, für 1200 DM + PP 7/90 - heute gratis verk. auch B Orig. (Shadowlands, Pools of Darkness. Tel. 02269/7116

Suche Orig. Humans, Das Schwarze Auge! Amberstar. Tausche gg. Ultima V, F-15 II, Dragon Wars. M. Islands. Tel. 02675/1038 ab 20 h

Verk. 42 MB Seagate Festplatte mit Omti-Controller für A5090 ext. Gehäuse und Netzteil, Autoboot ab Kick 1.2 für 500 DM, Mack, 7412 Eningen. Tel. 07121/83974

Verk. orig. Cruise f. a.C., Railroad T., Lemmings II, Muds zu je 40 DM, Amberstar, Mad TV, Storm Master zu je 50 DM. Tel. 08232/1726

Verk. gute Spiele für Amiga & C-64. Info bei Björn. Tel. 07248/5455

Verk. Powermonger, Jet, Kampfgruppe, Elvira I + II, Godes, Chronoquest II, Buck R., Populous, Hostages usw., Liste bei B. Manien, Weltzienstr. 12, 75 Karlsruhe 1. Tel. 0721/859677

Verk. Festplatte 40 MB, Vortex System 2000 für A 500/1000 ohne Treiber, HB, Verp. 1/2 Jahr alt, informatiert für VB 500 DM neu 1000 DM. Tel. 0221/862741 Jörn

Suche für Amiga: Orig. dt. Tanglewood, Go Amiga, Vizarview II, noch: Kennedy Approach, Balance of Power II, Sim City - Terrain E. Tel. 0911/618272 ab 19 h

Verk. A 500, Zub., Soft 750 DM, Action R. II 120 DM, 3,5" LW 100 DM, X-Copy Pro. 60 DM, Amos-Creator 80 DM, 3D 50 DM, Compiler 40 DM, Tip Off, Test Drive II, Collect. je 40 DM. Tel. 05153/6537

Verk. Schneider Euro PC, Joystick, 2 Gamecards, Mon. VB 800 DM, Tel. 08171/10751 Rainer

Verk. Amiga-Orig. Epic, Battle Isle Zusatzdisk Wüste + Eis. Tel. 02595/9272 Preis VS

Verk. orig. Amiga-Spiele Amberstar 60 DM, Wild West W. 50 DM, F/A-18 Interceptor 30 DM, Invest 30 DM, Bundesl. M. 130 DM. Tel. 0561/518798

Verk. unbenutzten Big Agnus 8372 A, 100 % i.O. für nur 70 DM, NP 100 DM. F. Wendt, Krupender Grund 46, 2083 Halstenbek

Suche Tauschpartner für Amiga, schickt Eure Angebote an Steffen Knöts, Albert-Schweitzer-Str. 16, O-8607 Taubenheim

Suche folgende Orig. Winter Games, World Games, Empire und Grand Prix C., zahle 25 DM pro St. Tel. 07543/1230 Helmut Sauter, Mo-Fr. 18-20 h

Verk. A 500 mit 1 MB, TV-Mod. u. über 100 Spiele, 2 Joysticks, Maus und Comp. Zeitschriften für 950 DM, außerdem noch Monkey II für 70 DM, Larry 65 DM, An Apollon, Marktstr. 5, 7580 Bühl

Verk. Orig. Battle Isle, Datadisk, Fate Gates of Dawn und M1 Tank Platoon, alle Prg. kpl. dt. Tel. 06421/41164 ab 18 h

A 2000, 2 LW, Commodore Stereo Farbmon. 1084 S, HB, Lit., Abdeckhaube, Disks, Box, 2 Joysticks, Maus, Pad, kaum benutzt, Preis 1350 DM VHB. Tel. 06375/5342

Verk. Indy 500 30 DM, suche zu Waynegetzky Hockey den Hockey L. Sim. I und Hockey L. Sim. II. Tel. 0201/293632 ab 18 h

TV-Adapter 49 DM, Invest 20 DM, Powermonger 24 DM, Risk 10 DM, Rising Sun II 25 DM, Megalomania 20 DM, Khaleens 25 DM, Centurion 30 DM, Muds 15 DM, Rings of M. 15 DM, Transworld 20 DM, Alles orig. mit dt. Anl. Christa Buß, Von-Bodelschwingstr. 11, 5 Köln 80

Tausche Cash + Invest, Populous II gg. Beholder I (alles 100 % o.k.) Andreas Kneitz, Mozartstr. 6, 8707 Veitshöchheim. Tel. 0931/96803

Verk. Amiga-Spiele nur Orig. Realms, Armour Geddon, Rail Road T., Super M. GP, Das Boot, Ace of the Great War. Tel. 05141/26524

Verk. Amiga 500 1 MB, Mon., Zub. 170 Disks, 18 Spiele, Red Baron, Battle Isle usw. alles zus. 1800 DM VB. Tel. 06102/6875 100 % o.k.

Suche War in Middle Earth, Bane of Cosmic, Forge, Lord of the Rings, Black C., Drakkhen, alle mit Anl. T. Münzer, Apartado 10, E-08860 Castelfedels, Spanien

Verk. Adventure of Willy Beamish, It Came from the Desert, Hero Quest, Railroad T. u. Day of the Viper. Tel. 0741/22735 von 18 - 20 h

Verk. M. I. II, Special F., tausche auch gg. Epic oder Team Yankee II, ansonsten für je 60 DM. Tel. 07153/48848

A 1000 (1 MB) + elektr. Bootselector (DF0-DF3) Mon. 1081, ext. 3,5" Zoll LW, Amigos-Festplatte 60 MB. VB 1900 DM. Tel. 0031/45716723

MS-DOS

Tausche orig. Conq. of the L. 5,25" dt. Anl. suche: Epic 5,25", Indy IV 5,25" Tel. 0931/68145

PC-Schweiz. Ich suche PC-Soft, kann auch tauschen, habe Monkey I. II, Space Quest IV, Gunship 2000. Tel. 01/4816702 Zürich

Verk. Norton Desktop f. Windows 1.0 5,25" engl. f. 1745 DM, od. tausche gg. Norton Util., VI, bzw. WCII, Civilisation. Jörg Stehle, Mädelgabelweg 10, 89 Augsburg 22

Suche PC Spiele auch größere Mengen. Tel. 0911/266164

Verk. Indy IV 60 DM, Leather Goddesses II 60 DM, Hardball III 40 DM, Linus-Kurse je 20 DM, Chessmaster 3000 50 DM, Klax 15 DM. Thomas Tel. 07152/23849

Verk., tausche FS4-Flightplanner, Monkey II, suche Szenariodisks für FS4, Swotl, WC I + II, sowie Swotl, und WC II, von 18-20 h, Tel. 0711/424992 wenn mgl. Raum Stuttgart

Verk./Kaufe Orig. PC-Spiele, suche : A-Train, Indy 500, Patrizier, Sim Art u.a. habe WC II, Budokan, Imperium, u.a. nur Orig. Tel. 05042/4473 Ivo ab 18 h

Verk. Star Trek 25 th, für 45 DM. Tel. 089/7142203

Verk. orig. Populous + Promised Lands M.U.D.S. je 40 DM. Tel. 09602/4414 Thomas

Verk. PC-Orig. A.G.E. Ultima UW, Falcon II, Ultima 7, Steig. Hotelmanager. Tel. 06421/31138

Verk. Police Quest III (Orig.) für 55 DM, Might and Magic III orig. für 50 DM, auch Tausch gg. Indy IV, Wizardry 7 mgl. Tel. 06442/4043

Verk. Elvira II und Monkey Island II für je 60 DM. Tel. 06182/3984

Verk. 286 AT, 44 MD-HD, 1 MB RAM, 3,5" FD (1,44 MB), Sup. EGA, Mon., Maus, DOS 5.0, Works 2.0, nur 1800 DM, Nicky Busse, Auf d. Gütern 42, O-9407 Lößnitz

Verk. viele Orig. Prg. 3,5" und 5,25" ab 40 DM, etl. Sierra-Titel, Liste gg. 1 DM RP bei: Andreas Köther Hornburg 12, 3150 Peine

Suche Vermeer für meinen PC bezahle ab 65 DM, aufwärts und besser wie jeder andere. Tel. 09365/4587 erreichbar ab 19 h

Verk. Orig. Wing Commander I + SMI 60 DM, Silent S. II 50 DM, Speedball II 50 DM, Xenon II 20 DM, suche WC II mit Speech Disks. Tel. 02151/734085 ab 18 h

Kaufe orig. Prg. für VGA-Anw., u. Games, Paul Seik, Westring 9, 3502 Vellmar. Tel. 0561/828310

Verk. 286 PC, 16 MHz, 2 MB RAM, 80 MB Festplatte, VGA Farbmon., 2 LW, Software, Joystick, Maus, Top Zustand, 6 Monate alt, VB 2250 DM, Dipp, 1590 Pdm.-Babelsberg, K.-Liebknecht-Str. 123, Tel. 03733/77393 ab 18 h

Verk. 3,5" Spiele (orig.), Battle Isle, Lemmings 50 DM, Populous 40 DM, suche Ultima VII, Indy IV. Tel. 0208/70334 Ingo

AT-386, 40 MHz, mit 64 Cache, 4 MB RAM, VGA Karte, VGA Mon., 80 MB Festplatte 1,4 MB LW, sowie Gehäuse u. Tastatur zu verk. FP 2700 DM. Tel. 0228/334757

Verk. Orig. Lemmings 5,25", 3,5" Space Quest IV, Moonbase je 50 DM, 2 Spiele 90 DM, 3 Spiele für 130 DM. Daniel Wächter, Tel. 07493/2235

Verk. PC Orig. Red Baron Flugsim., Microsoft, Flugsim III mit West Europa Sweeney Disk dt. HB St. 40 DM, N.N. Tel. 02822/52415 ab 19 h

Suche: Manchester United Europe, Indy IV, Gods, Populous II, Formula One GP, Ultima Underworlds, Star Trek - 25 Th. Zahle 45 DM, verk. Swotl 65 DM. Tel. 089/3101509 Philipp

386-40 DX, 128 KB Cache, 4 MB, CGA 512 KB, 120 MB Quantum 12 ms, 256 KB, Cache, 3,5" I, Tower 2099 DM, SVGA Mon. 549 DM, Panasonic KXP 1123-24Nadel. Drucker 549 DM. Tel. 0921/6906

Might & Magic II, Wonderland je 45 DM, Indy III 30 DM, Civilisation 60 DM, PC-Cosmos 80 DM, England-Champions-Spezial 30 DM zu verk. Alle 250 DM. Tel. 06181/254170

Verk. Monkey I, Lemmings, Dont go Alone, Safari Gun, The Fools Great, The Third Courier. Tel. 0231/231263 Benjamin Meyer, Tettenbachstr. 12, 4600 Dortmund 14

Suche verzweifelt Empire, Wargame of the Century für IBM-PC, zahle guten Preis, Tel. 0421/562941 20 - 22 h, Karsten

SVGA-Grafikkarte 512 KB, 16 Bit, 100 DM, PP 10/88, 12/88, 6+7/89, 1/90, 8-12/90, 2-12/90 zus. 50 DM. ASM 1-7/91 25 DM, B. Pachura, K. Arnold-STR. 40, Bo. 6 Tel. 02327/71787

IBM Orig. Another World 65 DM, Wing C., Missions 75 DM, Swotl P 80 DM, Swootingstar 30 DM, oder im Tausch B. Pachura, K.-Arnold-Str. 40, Tel. 02327/71787, Bochum

Verk./Tausch Red Baron, F117-A, Nighthawk, Imperium, F15 Strike Eagle II, suche Special Force, Dreadoughts u.a. ab 18 h. Tel. 05931/14383

Tausche, verk., PC-Orig.: z.B. Monkey Islands I+II, Eye of the Beholder I+II, Savage Empire, Black Gold, Command HQ, Civilisation etc. VHS. Tel. 07741/66341

Verk. Monkey II engl. 100 % nw, für 100 DM für genaue Angaben oder Interesse sendet Briefe an Daniel Wiersig, Göknerstr. 109, 2940 Wilhelmshaven

Verk. Orig. Monkey II, Links, Star Control, Fast Lane, Powerdrome zus. für 145 DM (oder einzeln). Tel. 089/4305624

Orig. Tausche: Falcon III, Ultima 7, WC2, Star Trek, Civilisation, Gods, 4D-Driving, Great Courts, GS2000. Suche: Spiele mit mehr als 80 % Powerwertung. Tel. 07673/7253

Verk. PC Orig. Kick Off II, Format 3,5" Zoll, nur 40 DM, Tel. 05101/6779 Oliver

Verk. PC-Spiele wie Good Wing C., M. Island II u.a., Liste anfordern bei Timo Hofmann, Breitegärtenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz. Fax: 031/9610807

Verk. Soundblaster Pro, dt. Vers., 3 Mon. alt, mit Zub., VS 390 DM. Tel. 05251/65150

Verk. Battle Isle 40 DM, Xerion II, Populous je 25 DM, WC Missions I+II, je 27 DM, Transworld 30 DM, SMD RGB + PAL, 5 Spiele Herzog II, Hellfire usw. für 550 DM. Tel. 0441/885198

Verk. 386 40 MHz, Tower 4 MB, 128 K, Cache 80 MB Platte, Soundblaster Pro, Ultima VI+VII, Underworld, EOB2, Battle Isle, Pools of Darkness. Tel. 0711/232504 zw. 18 - 19 h

Verk., tausche Gunship 2000, Wintergames, Mario Andretti, Heart of China, Super Space Invars. je 50 DM + Porto, suche MM3, Mad TV, Swotl. Tel. 06021/80395 ab 18 h

Suche Tauschpartner für PC. Habe z.B. Wing Commander II, Epic, Terminator II, Monkey Isl. III, Links, GS 2000, F117-A usw. Tel. CH-072751588 bitte zw. 18 u. 19 h

Verk. Mad-TV für 51 DM, Sim Earth für 56 DM, beide zus. für 95 DM inkl. Versand. Tel. 06071/42846

Verk. PC-Soundman 150 DM VB, Sim City, Populous, Terrain Editor 70 DM, Indy 500, für 50 DM, Starra 20 DM, oder Tausche alles gg. M. Tel. 05254/68348

Verk. meine PC Spielesammlung Top Spiele z.B. Aces o.t. Pacific, Indy IV, Falcon III, Epic, Red Baron, Flames o. Freedom, Startrek u.a., alles Orig. Tel. 09421/51692

Biete MM3 45 DM, He162 20 DM, Tunnels & Trolls 40 DM, 40 MB HD AT-Bus, 28 ms, mit 5,25" Einbaurahmen 250 DM. Suche Gunboat, Ultima V. Tel. 02064/54452 ab 12 h

Verk. meine Spiele der letzten 3 Jahre alles orig., Liste von A. Berti, Ruetzstr. 14, CH-8118 Pfaffhausen. Tel. 01/8255038

Verk. Stunt-Car-Racer, Testdrive III, Jetfighter, Framework, auch Tausch mgl. Ab 17 h. Tel. 0451/493301 Uwe Schwesig

Verk. Starbyte S.S., BMP + Edit. Disk, M. Andretti, alles Orig. Preis VB. Tel. 0771/62327

Verk. Orig. Infocom od. Ventures u.a. Orig. MS-DOS-Spiele. Liste gg. 1 DM RP. Tel. 0211/799190

386SC 16 MHz, Escrom Black Tower, 102 MF Tastatur, VGA Mon., VGA-Karte, 2 MB RAM 120 MB Festplatte, 5,25" + 3,5" HD LW, Maus, Software, DR-DOS VHB 2100 DM. Tel. 05202/1834 Carsten

Verk. Tseng VESA-VGA Karte, 1 MB RM, 1024 * 768 + 256 Farben Non-interlaced, incl. Treiber, 4 Mon. alt, 100 % o.k. für 180 DM, NP 350 DM. Tel. 09721/27015 Claus

Verk. Wing Commander I + II, Monkey Island, Buck Rogers, Operation Stealth, 100 % o.k., je 30 - 45 DM, schreibt an Darius Felski, Allensteinweg 17, 2940 Wilhelmshaven

Verk. 386/33 MHz, 4 MB, 64 KB Cache, LW 3,5", 1,44 + 5,25" MD HD 116 MB, VGA Karte, Mon. S. Blaster 1.5 mit CMS Chip Satz, Maus, Ms-DOS 5.0 und Games für 3000 DM. Tel. 07321/62356

Spielclub (eintritt frei) für AM + PC mit 150 Titeln in gem. Pool sucht Mitgl. in ganz Deutschland. Info 06721/36822 D. Kamp, Kirchstr. 28, 6539 Waldalgesheim

Suche Battle Isle, Bundesl. M. Pro. Zusatzdiskette zu je 45 DM, nur Orig., Sven Kiesow, Hiddenseerstr. 11, O-2355 Sassnitz

Suche M1 Tank Platoon dt., Command HQ dt., Civilisation dt., Silent s. II dt., Swotl, Gunship 2000 dt., Monkey Island II dt. Tel. 08536/330

Verk. PC-Orig. Ultima VI 45 DM, Ch. Baseball 20 DM, Berlin 1948 35 DM, suche PC-Orig. RR-Tycoon, MH I + II, Tel. 08801/1489 Basti

Verk. 386 PC, 25 MHz, 2 MB RAM, 52 MB HD, MS-DOS 5.0, 2 Joysticks, S-VGA Mon., VGA-Karte 2 Mon. alt, ideal für Einsteiger + Fortgeschrittene 2500 DM. Tel. 06332/18823 ab 14 h

Verk. oder tausche Heart of China, Lightspeed, Star Control, Populous, Microsoft, Paintbrush. Tel. 06105/6542 ab 19 h

Verk. orig. SQ4, PQ3, Chuck Yeager 40 DM, Muds 10 DM, WCII, Speech 70 DM, alles 100 % o.k., oder tausche gg. Wizardry 7, MM3 dt. Tel. 04154/6448

Suche Atrain, Balte Isle, Sim Anl., Indy IV, Patrizier, MM3, Ultima 7, Wizardry 7, habe BMP Austerlitz II, Populous, BMP-Zusatzdisk, Angebote an: Mike Güter, Wirtsgr. 13, O-9658 Erbach

Verk. A-Train 50 DM, Patrizier 45 DM, Wing C. II 45 DM, sowie Microsoft Windows Vers. 3.1 200 DM, Ms-DOS 4.01 50 DM, 40 MB HD 100 DM. Tel. 02151/602037

Verk. F-117 A, LHX Attack Choper, Monkey Island II, Ace of the Pacific, Tausche gg. Falcon III, Willy Schicker, Schlesische Str. 8, 8370 Regen. Tel. 09921/7284

Verk. M. II, Gods, Loom, Buck Rogers I, Golden Axe, Super Off Road, Altered Destiny, Flanx, Nuclear War, Rocket, Night Hunter, Satan, Preise 30 - 65 DM. Tel. 0951/74081

Verk. Wing C. I für 40 DM und einen Competition Cluestar + PC Karte für 40 DM, tausche Ultima Under World und Epic. Tel. 07236/7559 Sascha

Verk. PC-Cosmos 90 DM, Ultima 7 65 DM, Immortal + Special OPS I je 30 DM, Star Fleet II 40 DM, Sword of Aragon 25 DM, Wizardry 6 Lösung 15 DM. Tel. 0209/86381

Verk. MS-Windows III O.f. 100 DM, Works f. 100 DM, MS-DOW 4.1 40 DM zzgl. Versand, Vorkasse. Tel. 08321/82571

MS-DOS Verk. Lemmings, Logical, Rock'n Roll für je 30 DM, Pinball für Windows für 50 DM, Porto. Tel. nach 18 h 0511/561753

Suche Spiele für XT. Biete Spirit of Adv., Indy 500, Sim City, Matthias Raue, 6821 Drönischau (O) Nr. 9

Sim City, Arch I, Terr. Edit. Elite Plus, Bob, Eye of the Beholder, dt. H., Swotl, Transworld, Pools of Darkness, Ultima 6, Silent s. II, Railroad T., FS. IV, Falcon III, a. Orig. Tel. 0821/156388

Verk. orig. Microsoft Fl. Sim 55 DM, Red Baron 50 DM, WC II + SO1, WC 1, M1 Tank, Pl. Midwinter, Mad TV, Uncharted Waters, Water-lood, Pirates, suche: UMS II, Swotl. Tel. 04461/3090 Andre

Verk. orig. Wing-Commander für 65 DM, Michael Sessler. Tel. 09528/284

PC-Orig.: Ultima 7, Larry 5, Civilisation, Star Trek, Battle Isle, Pool of R., T.T., L.O.T., Rings, Sec. o. t. Silberblade, suche Sierras, Infocom. Tel. 09131/501162

Ultima 7, Underworld, Falcon 3.0, PQ3 dt., Civilisation, Immortal, u.a., tausche und verk. nur Orig., Tel. 08939/3362 Stefan ab 19 h

Verk. Commodore PC 20 III it 3m5" und 5,25" Zoll LW, EGA Mon. Preis VB, suche Indyana Jones 4 und Joe Montana, Football, Verk. North & South. Tel. 0711/706218

Verk. PC Spectravideo (VS): Keyboard 328 + Diskiw., 801 (5,25") und Desktop 601, außerdem zu diesem Super Angebot gibt es einen Mon., Preise VB. Tel. 0711/706218

Verk. Soundblaster mit viel Voice und Amiga Modfile-Software nur 180 DM. Tel. 07545/1849 Hans

Tausche orig. PC-Spiele: Falcon III und Links (evtl. Verkauf). Tel. 0561/890438 Özgür

Verk. Aces of the Pacific 60 DM, Tel. 02673/1442, verk. Indy (VHB 45 DM), Monkey II (VHB 40 DM), tel. 06542/2962

Verk./Tausche Bundesl.-Manager, Space Quest 4, VGA, Operation Neptune, Asterix, alles kpl. dt., 100 % o.k. Tel. 06028/4358 Markus

Verk. Commodore 5,25" LW 100 DM, orig. Verp. Tastatur 80 DM, Gehäuse m. Netzteil 80 DM, alles zus. 240 DM, oder tausche gg. neue Orig. Soft. Tel. 02292/1291 Andre

Verk. MM3, Ultimatt, Rail R. T. u. Terminator außerdem Word Perfect, Executive Framework U, Tilmann Gott. Tel. 089/5803168

Verk. WC + SM2 60 DM, WC2, Speech, SO1, 110, auch einzeln, Swotl, Gunship 2000 50 DM, Larry V, M1 Tank P, 40 DM, Winter C. 45 DM, Intruder, Red Baron 35 DM. Tel. 09094/540

Suche Monkey Island II dt., Bundesliga M. pro. Tel. 0441/591254

Verk. PC-Spiele nur Orig., Sim Earth, Air Combat, Wing C. II, Speech Pack, Castle, WGH2, Mario Andretti, Red Baron, Shattle, Links, Firestone. Tel. 05141/26524

Verk. Soundblaster, Micro, Shareware, Disks für 230 DM, sowie Starflight II für 30 DM u. Heart of China für 55 DM. Tel. 089/9037076

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC zugeben. Gratis Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4 I A-1120 Wien. Tel. 0222/84-30-525

PC-AT 386 SC/20 MHz, 1 MB RAM 40 MB HD, 1 x 3,5" 1,44 MB, 1 x 5,25" 1,2 MB, Super VGA Karte, 512 KB, 5 freie Steckplätze, MS-DOS 4.01 zu verk. für 2300 DM. Tel. 08141/21327

Biete Underworld, Yeager, MM3, S101, Links u.a., suche Indy IV, Wizardry 7. TI. 08413/6816 ab 18 h

Verk. M. Island II 50 DM, Harpoon (neue Vers.) 50 DM, alles Orig. Tel. 04137/7723

Tausche Gunship 2000 + Starflight II, Falcon AT gg. Wing C. II oder A-Train, suche ebenfalls Battle Isle und Perfect General. Tel. 02330/72564 ab 17 h

Verk. Trident VGA-Karte 256 KB, suche Tauschpartner f. Orig. Games, habe Monkey II d. Winter Challenger, Demos f. Roland-Karte. Tel. 07133/8765 Thomas

Verk. 386 SC-25 MHz, 2 MB RAM, HD 40 MB, 1,2 + 1,44 MB, VGA, VGA-Color-Mon., MS DOS 5.0, Works 2.0, 17 Orig. Spiele, Preise VB 2200 DM. Tel. 07541/82224

Verk. Orig. Railroad T., Patrizier, je 45 DM, Winzer, Bandit Kings o.a. China, Champions of Krynn je 35 DM, Starflight II, Kings Bounty je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. Rollenspiel-Orig. Ultima Underworld, Ultima 7, je 50 DM, Star Trek, Might & Magic, Eye of the Beholder II je 45 DM, Eye of the Beh. I, Wiz. 6, Ult. 6 je 40 DM. Tel. 07328/5695

Verk. Motherboard (neu) Panther - II 386 SC 16 MHz, 1 MB (mit engl. HB) bei Lutz Bell. Tel. 02151/302122 ab 17 h

Verk. Legend und Cadaver dt. für 35 DM bzw. 55 DM, suche ständig preiswerte aktuelle Spiele. Tel. 030/6574218 ev. öfters vers.

Verk. Pools of Darkness kpl. dt. auf 3,5" Disk für nur 60 DM. Tel. 0234/59060 Michael

Verk. Links-Golf VGA für nur 55 DM, Orig. verp. und Anl. Tel. 06224/50146 vert. Maurice

Verk. Sierra KQ3, KQ4, MH1, PQ1, je 35 DM, Rise of Dragon 45 DM, Oil Imp., Kult, Wallstreet Wizard je 25 DM, WC1 45 DM, alles Orig. Tel. 0214/53122

Hallo PC-Freaks, habe jede Menge Software (Orig.) für den PC abzugeben. Gratis Liste anfordern bei: R. Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien. Tel. 0222/84-30-525

Suche zuverl. Tauschpartner! Auch massiv Anl. vorhanden. Verk. Orig. Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m. Tel. 04551/83710

Suche zuverl. Tauschpartner! Auch massiv Anl. vorhanden. Verk. Orig. Aces of the Pacific, Civilisation, Shuttle, Midwinter II u.v.m. Tel. 04551/83710

Verk. Epic, F-117A, F-19, Larry V, zu je 40 DM und Bomber, Resolution 101, Thunderstrike, Sim City zu je 25 DM, Martin Tel. 08555/4314 17-18 h

Suche Battletech II, zahle bis zu 100 DM, meldet euch bei: R. Niebuhr, Harddisser Str. 62, 4937 Lage. Tel. 05232/2754

Suchel! Kingsquest III u. Verp. von Larry III, Lemmings, Pirates, zahle 25 DM für Kingsquest III und 20 DM für die Verp., Tel. 07552/5439

Suche Arkanoid und Revenge of Doh für PC. Tel. 02232/34350 ab 18 h

Verk. BAT. Cosmic Forge, Yeagers Combat, Buck 1, Monkey I, GC2, Maupiti Island, Master Blazer, Civ., Redbaron, Sim Ant., Swolt, Mega II, SQ4, Hog, WC2, F15 II, SSS 40 - 50 DM. Michael Tel. 040/5505162

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 dt. 80 DM, LHX 40 DM, Flight-Sim 4 dt. 80 DM, Dr.DOS 5.0 45 DM, MS-DOS 4.01 35 DM, tausche auch gg. Simulationen ab 19 h. Tel. 0271/61765

Tausche Gremlins, Their Finest Hour, Epic gg. Utopia, Aces of The Pacific, Secret Weapon, auch einzeln zu vergeben, nur Orig. Tel. 08251/6490 nach 2 Uhr

Tausche od. verk. Orig. Spiele wie Redbaron Conquest of L., Indy IV, H. Leather Goddesses of Phobos II. Tel. 09951/8782

Verk. Orig. Verp. Ultima U. 45 DM, Battle Isle 40 DM, Silent S. II 30 DM, Thunderstrike 10 DM. Tel. 08702/681 ab 18 h

Verk. Monkey II für 65 DM, Space Quest 4 für 70 DM, beide Spiele in dt. Preise zzgl. NN. Simon Heß, Tel. 06593/9258

Aces of Pacific 50 DM, Ultima Underworld 50 DM, Cadaver 40 DM. Tel. 07571/12367 ab 17 h

Another World zu verk. 40 DM + Porto, Zyxel 1496E V 32. bis Modem ext. mit V 42 bis, eff. bis 57600 bps, Fax V.17, 14.400 bps + 63, 2 x benutzt, 990 DM. Tel. 02064/55837

Schweiz. Verk. Orig. Monkey I + II, Indy III, VGA, F-29, alles in Deutsch. Falcon III, F-19, mit dt. Anl., Simunovic Patrick, Weinbergstr. 53, 6300 Zug, Schweiz

PC-Orig. Lemmings, PGA, SS2, F15, 2, LHX, Civil, Larry III + V, Black Gold, Indy 3, 5, S.S. Soccer usw. Liste bei: Andreas Kleiner, Schönbuchstr. 26, 7270 Nagold 6. Tel. 07459/8642

Verk. M. Island II orig. für 50 DM + Porto oder tausche gg. Indy IV Adv. Orig. Tel. 089/7559103 frage nach Jakob

Verk. Orig. von Civilisation (dt. Vers.) für 70 DM. Vorauszahlung oder NN. Lorenz Gregor, Otto-Nuschke-Str. 7, O-4860 Hohenmölsen

Verk. LHX, PT-109, Italy 90, Haevy Metal, Airborne R., Crazy Cars, Winter G., SSII, Gunboat, Grand Prix C., Ad. Des., Savage Empire ab 18 h. Tel. 08551/5571

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5" und 5,25" Zoll W schickt Eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adnet. Tel. u. Fax. 06245/3115 Austria

Verk. Thrustmaster kpl. 300 DM, JF 2 Ultima Underworld, Twilight 2000, EOB, Nam. Links, Mechawarrior, Flight of t. Intruders, F-19, SS2. Tel. 02238/52785

Verk. PC Orig. MAD TV 35 DM, Muds 20 DM, Hardnova 15 DM, Gunship 2000 40 DM, Spiel kpl. dt. oder dt. Anl., alle zus. 80 DM, alle 100 % o.k. Tel. 02363/8967

Aces of the Pacific 70 DM, P-38 Swolt 20 DM, tausche auch gg. Indy IV. Tel. 0551/24538

Suche Tauschpartner(in) für IBM-PC's, suche Spiele und Prg. nur in der Schweiz. Tel. 082/31850 Schweiz

Verk. für PC: Battle Isle 60 DM, Star Trek 65 DM, Civilisation 68 DM, Rampart 65 DM, Patrizier 65 DM, für Amiga: Lotus II 40 DM, Lemmings 35 DM, usw. Tel. 09923/1919

Verk. Orig. GS200, F117A (je 50 DM), Magic Candle II 40 DM, Omn. Consp. 20 DM oder im Tausch gg. Indy 4 dt., Aces o.t. Pacific. Tel. 02373/12212 ab 18 h

Suche Monkey Isl. II in dt., Mo-Do 15 - 18 h Dirk. Tel. 06556/7330

Spiele für Windows (Shareware) 30 St. 1 HD 3,5", z.B. Pacman, Dama, Tetris, Schach, Pipemania, Backgammon usw. 10 DM (Bar/Scheck). Richard H. Lethe, Wittheck 4, 2100 HH 90

Verk. Flacon 3.0, Gunship 2000 für 70 DM, F-19, Star Trek, Su-25, Battle Chess, Mig 25 für 50 DM, suche Monkey II, Indy IV. Tel. 0161/6215991

Suche Orig. PC-Spiele aller Art, z.B. KQS, WC2, Indy, Larry, usw. schreibt an F. Bertram, Diefler Str. 141, 6637 Nalbach. Tel. 06838/82198 ab 17 h

486, 50 MHz, 256 KB-Cache, 4 MB RAM, Tower, VGA 1 MB, Tastatur, Soundblaster 2.0, 5,25" + 3,5", 216 MB Festplatte VB. Auf Wunsch mit Mon. Tel. 06838/82198 ab 17 h

Verk. Civilisation, dt. 3,5" für 55 DM, Great Courts II für 40 DM, M. Island II 35 DM, 3-D-Pool für 15 DM sowie Mario Andr. für 35 DM, Ad.J. Schmelzing, Pfisterstr. 10, 8600 Bamberg

Verk. IBM komp. Olivetti, AT M205 E, 80286/16 Bit, 12 MHz, Arbeitsspeicher 1 MB, Festplatte 40 MB, 3,5" Zoll 144 MB LW, 12 Zoll Monochrombildschirm, 1200 DM. Tel. 02151/302122 ab 17 h

Verk. Orig. Ultima Underworld, Ultima 7, jew. 60 DM. Tel. 040/5221362 Karsten

Achtung! Tausche Xenon II gg. Gods. Tel. 04265/1646 Thomas ab 18 h

Verk. Hillstar, Starflight, GP Circuit, Ferrari F1, Gauntlet, Star Trek V, Yeagers, Aft. 2.0, je 20 DM, Camelot, Countdown, Transworld, Muds, FOI, Jones, je 30 DM. Michael. Tel. 040/5505162

Verk. Soundblaster 189 DM, Wing C. III 40 DM, Jetfighter II 30 DM, Chuck Y. Combat 30 DM, Gameboy + Tetris, Tennis 70 DM, alles 100 % i.O. Tel. 02224/74046

Atari ST

Suche dringend die Spiele Sapiens (eine Art Action-Adventure), DGBD I (PD) und DGBD II (DGBD = Großes deutsches Ballerspiel) Tel. 07195/62052 (Thomas)

Verk. Elvira + Lösung 40 DM, Fighterbomber 30 DM, Bloodwych + Midwinter 35 DM, Blastroids, Kick Off, Superski 30 DM, Knightssofts. 50 DM, Amberstar + Lösung 50 DM. Tel. 0821/712785

Verk. Atari ST mit Farbmon., Mouse, Joystick und 27 orig. Spiele u.a. Lemmings, Turrican I und II, Axel's Magic Hammer und v.m., VB 1600 DM. Tel. 07236/6342 Sascha

Verk. Orig. Atari ST Spiele z.B. Space Quest II, F. o. t. Intruder, Falcon Mission II u. 8 weitere Spiele alle mit Verp. u. Anl. Tel. 09331/1746

Suche Space Quest IV, Larry III, ECO Quest (ST), verk. ST Spiele ab 10 DM - 40 DM. Liste bei G. Iretlow, Louisenberghof, 2330 E-Förde. Tel. 04351/84418

Suche Software für Atari ST. H.J.W., Postfach 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk. STE + Multiscannon (s) w. + Graustufen + 200 Disks, 19 Top Orig. + 2 Mäuse, Joyst., Zub., alles 100 % o.k. NP 3000 DM, VB 1400 DM. Tel. 08321/89773 Chris

Verk. ca. 50 Orig. Spiele von 10-20 DM. Tausche u. kaufe auch. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche für ST: Startreck u. Ducktales, zahle ca. 25 DM. Tel. 0821/605675

Superangebot! Verk. wegen Systemwechsel Atari ST 520, 1 MB RAM, 400 Disks, s/w Mon., 2 Joys, Mouse, 1 int. + 1 ext. Floppy, 10 Orig. Games. Tel. 02175/3085

Verk. Indy III, Monkey I., Pirates, Gunship, Powermonger, Klax, Summer E., Winter E., California G., Star Wars T., nur kpl. für 350 DM + Porto. Tel. 0911/357338

Verk. Atari ST 1040, B. Mon., Maus für 700 DM (fast neu), Auch Spiele zw. 2 - 40 DM (z.B. Kick Off II). Tel. 0228/746368

Wegen Systemwechsel liegt bei mir noch massenweise Software (orig.) herum. Liste davon gibts gratis bei: K. Weselovsky, Payergasse 7, A-1160 Wien. Tel. 0222/420-99-12

Verk. wegen Systemwechsel: Shadow-Gate, Deja Vu II, Football Man II, Engl., Seven Gates of Jamball je 15 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Overlander, Safari, Guns, Rampage, Space Harrier, Paperboy, Terramex, Ghosts'n Goblins 15 DM, Monkey Island, Goblins je 40 DM. Tel. 0431/687678 Gunnar

Verk. Mixed Station 5,25" + 3,5" LW und 100 5,25" PD Disks für 300 DM, Mega ST II incl. 52 MB Quantum 17 ms 1300 DM VK, Megadrive m. 55 Games. Tel. 02822/52527

Orig. Indy III Adv., Lemmings, Populous, M. Soccer, Speedball II, S.S. Soccer, B. Man., Play Man., L. Patrol, G. Courts je 30 DM, F. & F-Forge II, N. South je 25 DM. Tel. 04521/5275 ab 18 h

Verk. Monkey Island für 35 DM, Return of Medusa 30 DM. Tel. 02103/22250 Arno

Verk. ST-Orig. Lemmings, Ultima V je 40 DM, Traders, Invest je 35 DM, Reederei, Falcon F-16 je 30 DM, Vermeer, Star Trek, Leis. S., Larry II je 25 DM. Tel. 07328/5695

Vergebe günstige Software (Orig.) für Atari-ST; Gratis-Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Verk. Atari 520 ST (1 MB) + Floppy SF 314, Maus, ca. 15 Orig. (Larry III...), ca. 130 Disks für 850 DM (Spiele auch einzeln). Tel. 089/426767 nach 20 h

Verk. Atari 1040 STFM, Farbmon., Maus, 17 Spiele, 40 Disks, Lit., Joysticks für nur 1000 DM. A. Petrowski, H.-Flach-Str. 1, O-2520 Rostock 27. Tel. 17 - 18 h (Axel) Rostock 723424

Suche Cadaver, Elvira und Gunship für die Games + Anl., zahle ich je 35 DM. Tausche auch gg. Wolfpack, Crown, Graf Duckula, Pirates. Tel. 06897/89725

Verk. Atari ST mit 40 Spielen. 1 SW-Mon. + 1 Farbmon., Tastatur, Maus, Joystick für 1000 DM. Tel. 04624/1349

Verk. Orig. Spiele für Atari ST: Kings Quest III/IV je 50 DM, Ultima IV, Pirates je 45 DM, Sundog 30 DM, und Mastertek 35 DM. Tel. 0228/214916 oder 477627 ab 19 h

Vergebe günstige Software (Orig.) für Atari ST. Gratis Liste anfordern bei: H. Huber, Valenting 11/2/2, A-1238 Wien, Austria

Vends jeux pour Atari ST Orig. et DP + 2000 Titles pas Chers. Dugas Bruno, Rue Du 18 Juin, 82350 Albias. France. French only. Tel. 0033/63311352

Verk. Atari 520 S TFM (int. Floppy) + 2seitigem Mandax Diskw. (1 MB/3,5") + orig. Fighter Bomber). Kay Kessler, Josef-Werres-Str. 60, 4005 Meerbusch 3. Tel. 02159/7597

Verk. Amberstar, Formula One Grand Prix, Warhead, Battletech, Shadowgate, Manhunter I, II, Jinxter, Stellar Crusade, Phantasie I, III, Slac. Tel. 0851/58919

Verk. Atari 1040 STF, 63 MB Festplatte, Maus, viel Soft, SM 125 für ca. 1000 DM. Markus Schär, Stimmerstr. 76, CH-8200 Schaffhausen. Tel. 0041/53255436 Markus

Verk. 1040 STFM, SM124, Festplatte SH205, Maus, 2 Joysticks, Mon.-Switch, Orig. Spiele, E. Pascal Plus, Omikron Draw, ST-Bücher, PD-Sammlung für 2000 DM. Tel. 08141/70472

Suche: Leisure Suit Larry III, nur Orig. Angeb. bitte an: Sebastian Kobs, Am der Freiheit 9, 4620 Castrop-Rauxe. Tel. 02305/24886

Verk. Atari ST 1040 FM + 4 Joysticks, Maus, Highscreen, Farbmon., KP 748 + 96 Disketten, 5 orig. Spiele, 1200 DM VB. Tel. 040/7903420 erst ab 27.7.

Verk. orig. Spiele: Th. Finest Hour, Powermonger, Fl. of Freedom, Deuterios, Railroad T., Damocles, Imperium, Midwinter, Sim City je 15 DM wg. Systemwechsel. Tel. 069/5074369

Verk. That's Write 1.45 30 DM, Elite 50 DM, Populous 40 DM, Flight Sim. II 60 DM oder alles zusammen 165 DM. Schubert, Severingstr. 21, 1 Berlin 47

Verk. Orig. Spiele Amberstar 65 DM, Formula One Grand Prix 60 DM, Stunt Car Racer 20 DM und Summer Edition 20 DM. Tel. 09621/61591

Achtung!

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Atari 520 ST + Mon., TV-Tuner, Maus, Joysticks, Harddisk, 60 Mega Byte, 120 Disks, Great Courts II, Larry III. Zu verk. Preis nach VB. Tel. 01/4816702 Schweiz

Verk. Flood, Turrican I+II, Rotox, Lethal XCESS, Carrier Command, Airborne Ranger zu je 15 DM, Team Yankee, M1 Tank P., F-15 III zu je 25 DM. Tel. 05702/500, Christian ab 15 h

Verk. Atari 1040 STE mit Maus (12 Mon. alt, ohne Mon.), Power Pack (20 Orig.-Spiele), Textprg. m. Orig. HB für 500 DM (NP 998 DM), Tel. 08232/6519

Verk. Orig. Spiele: Midwinter 20 DM, Double Dargon III 40 DM, F-16 Falcon 25 DM, Indy III, Winter Olympiad 88 25 DM oder gg. Tausch. Tel. 08581/1527

PC-Engine

Preishammer: Biete PC-Engine Games ab Stück 10 DM. Sonson II, Dragon Spirit, F1-Pilot, Digital Champ usw., biete auch Joypads, suche immer PC-Engine Games Tel. 02156/8193

Verk. PC-Engine-Pal, 5-PL-Adpt., 2 Pads, Gun Hed, WC-Tennis, Ritype, Dung-Expl. K + K, Paranoia, Fal. Toam. Alles 100 % intakt, VB 450 DM, Tel. 02331/65882 (Tobias, 5800 Hagen)

Kaufe, verkaufe PC-Engine Module, suche auch PC-Engin-Duo, Tel. 04841/81935

Dringend: Su. CD-ROM f. PCE + Super Graf X mit CD-Interface + 1941, Ghoul's'n'Ghost, Granzört. Biete GT mit PC-Kid 1+2, Hatris, u. R-Type 1 + Ausgleich Tel. 07031/222627

Verkaufe, kaufe u. tausche Spiele für PCE, Neo Geo u. Super Famicom, Tel. 02922/861713 (Thomas)

Verk. PC Engine Rgb + CD Rom + Interface + 4 Joypad's mit Dauerfeuer + 5 Player Adapter + XE 1 Joypad + GCD's und 18 Cards. Alles 100% ok, Preis 1200 DM. Suche Neo Geo! Tel. 08431/41991 od 2564

Tausche, kaufe, verkaufe Cards + CD's f. PCE. Suche dringend: Time Cruise I + II, Bomberm., Cadash, Raiden, Co., Liquid Kids, Metal Sokker Tel. 07031/222627 (Jonny)

Tausche Super NES mit 14 Spiele, darunter auch Street Fighter II, Super Contra usw. gegen Neo Geo mit mindestens 5 Spielen Tel. 0221/639245 (ab 10 Uhr)

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, PC-Engine, SuperNes, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände! Tel. 089/1403732

Verk., kaufe, tausche Module für Megadrive, PC-Engine, Famicom, SuperNes, Neo-Geo, Game Gear, Gameboy, Tel. 089/1403732

Suche PC-Engine-Games R-Type, Gunhed, Splitterhouse, Wrestling, Gala., Devil Crash, Dragon, Spirit, Son Son 2, Jackie Chan, PC-Kid 1-2, Tiger Heli. Tel. 07172/8537

Verk.: Baseball 89, Armed F, Baruba Man, Blodia usw. für je 30 DM. Suche PC Engine GT. Alles originalverpackte Games!! Verk. auch Master System Spiele für 50 DM. Tel. 0711/706218

PC-Engine-Rgb, 5 Player-Adapter, Joypad + ASC-II-Joystick, 6 Spiele: WC Tennis, Nectaris, Galaga 88, Tiger Heli, Bloody Wolf, Kato & Ken für 350 DM, Tel. 0234/799717 (Björn)

Verk. PC-Eng. + CD-ROM + 2 CD-Sp. für 600 DM. Verk. über 80 Spiele an Meistbietenden z.B. Devil Cr., Bomberman, Gunhead, Shanghai, Violentsold. u.a.) Tel. 089/344425 (Benjamin)

Verkaufe PC-Engine mit 8 Spielen Preis: VB: Tausche/Verkaufe/Kaufe S-Nes/Mega Drive und Neo Geo Spiele Tel. 089/4701827

Suche sämtliche CD-ROM Games, auch Super CD-ROM Games. Speziell: Prince of Persia, R-Type, Raiden, Shubbibman 3, Human Sports, Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Verk.: 17 PC-Engine Games: Super Star Soldier, Tiger Heli, Paranoia, Thunder Blade, Sokolan, u.a. Nur kompl. für 700 DM, Tel. 0911/2059274 (ab 18.30 Uhr)

Suche PC-Engine Fans um Spieletips und Tricks auszutauschen! Suche PC-Eng. Cards: Puznic, Columns, Coryon, Pro Wrestling, Andreas Mehl, Tel. 0511/371385 (19 - 20 Uhr)

Verk., tausche, kaufe PC-E Spiele. Verk. g. Gebot: Gunhead, Splitterhouse, F. Soccer, PC-Kid 1 & 2, Bomberman, Salamander, R-Type 2, S. LNG, FMT u.a. Suche Neo-Geo. Tel. 07621/74370 (14 - 20 Uhr)

Suche dringend: Horse-Racing, Puznic, Ninja-Spirits, Devil-Crush, Puzzleboy, Dragon-Saber, Bomberman, Raiden, F1-91, Alice. Tel. 0211/342065 (ab 17.30 Uhr)

Biete 100 DM u. mehr für folgende PC-Engine Spiele: Cricket (Hudson Soft), Circus Lido, 1941 (56), Lady Phantom (CD), Kickle Cubickle, Suche auch PC-Engine Duo + PC-Engine LT, Tel. 02251/55300

Verkaufe: Bomberman, Devil Crash, PCKid 2 u.a. Sgrafx Konsole mit Zubehör, CD ROM Spiele PC Engine Core Drax mit Spiel 250 DM, Verkäufe a. für Super-Famicom, Tel. 0214/51209

Verkaufe Supergraf-X mit CD ROM 3.0 Card CO ROM Adapter und 25 Spielen, Preis VS Tel. 0214/51209 S(Suche Neo Geo evtl. auch Tausch)

Verk. PC Engine mit Colour Kabel und Trafo. Zusätzlich 4 Spiele! Preis 300 DM. Suche dringend PC Engine GT. Zahle gg. verk. auch Final Lap Twin uvm. Tel. 0711/706218

Master System

Super-Angebot! Verk. S. Master System mit 2 Joyp. + Hang On + Shinobi. Spell Caster für nur 120 DM. Verk. Spiele auch einzeln! Tel. 05126/8242 (Christian)

Verk. Master S.I + 2 Pads und 6 Spiele für 400 DM, Tel. 08145/284 (19 Uhr Thorsten)

Verk. SMS Spiele-Dreierpacks für DM 100. Habe z.B. California Games, Ghostbusters, Rocky, Double Dragon, World GP, Zillion, usw. Tel. 089/398216 (Felix verlangen!)

Master System II Spiele zum kaufen gesucht. Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Mega Drive

Tausche Desert Strike gg. Wonderboy V (dt.) kein Japan Import. Streets of Rage gg. Midnight Resistance. Tel. 02824/4300 ab 18 h

Verk. für MD Phantasy Star II 70 DM, oder tausche gg. Devil Crash, Warsong oder Castle of Ill., verk. für Amiga Fish, Tower of B. Tel. 0234/590060

Tausche Alien Storm gg. Streets of Rage, Sh. in the D., gg. Warsong, Quackshot gg. Devil Crash. Tel. 08324/8154 Thomas

Schweiz! Verk. Sega Mega Drive (RGB, 60 MHz), 2 Joypads, Spiel Sonic The Hedgehog für sFr 240. (Alles ca. 2 Mon. alt). Tel. 061/712381 Schweiz

Verk. MD, neu, inkl. 2 Spiele Sonic, EA Hockey, Preis 360 DM. Tel. 02173/60115 ab 17. August 92

Verk. MD m. 4 Spielen (Sonic dt., Quacks dt., Road R. e., Bare Knuckle jp.) für 590 DM. Extra Joypad 39 DM. Jap. Adapter 20 DM, verk. auch einzeln. Tel. 0711/2621481

Verk. wg. Schenkung 2 Mon. alt. Mega Drive Europ. Multi Vers. mit Pal + RGB, 2 Games f. 250 DM, NP 520 DM, Tel. 0441/8034321

Verk., kaufe, tausche Module für Megadrive, PC-Engine, Famicom, Super NES, Neo-Geo, Game Gear, Gameboy, Tel. 089/1403732

Kaufe, verk. tausche alles für Megadrive, PC-Engine, Super NES, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD + 2 Joypad, XE-8 Joysticks, und 12 oder 18 Module. Preis VS. Evtl. Tausch gg. Lynx II oder Neo Geo + Spiele. Tel. 02268/7356 Andreas

Verk. MD + 14 Spiele, z.B. Desert Strike, Immortal, EA Hockey, F-22, Johnmaddenfootball, PGA Golf, für 1200 DM, auch einzeln per NN. R. Teege, O-4900 Zeit, Beethovenstr. 3

Verk. Mega Drive Spiele, 11 Module für 499 DM, Spiele auch einzeln. Tausche auch, suche Super NES Spiele dt., verk. alte Zeitschriften P.P. Tel. 05864/780

Ich verk. mein Mega Drive, für 480 DM, mit Shadow Dancer, Quackshot, und Spiderman ab 17 h. Tel. 0521/140292

Suche gute HD-Games, Lemmings, EA Hockey, Kid C., E.C. Soccer, Desert St., Devil Crash, Crude Dudes u.a. (kaufe oder tausche), Tel. 02156/7042 Ralf

Suche günstiges Mega Drive bis 350 DM, mgl. mit Spiele. Angeb. an Markus Niggemeier, Eichenstr. 13, 4790 Paderborn

Verk. Megadrive (dt. Vers.) mit Sonic für 300 DM, verk. außerdem Spiele z.B. EA Hockey, u.a. und Japanadapter. Tel. 0911/546242 Mathias

Verk. Mega Drive (jap. PAL + RGB) mit 3 Spielen Budokan, Populous, Jordan u.s. Bird, für 400 DM. Tel. 08252/7737 Mo-Fr. ab 19 h

Verk., tausche St. Control, WC Italia, G. Ghost, Klax, Blouster, Sh. Darkness, SM Grand Prix, Hellfire, Suche: z.B. Starflight, Speedball II, M. of Monster, Super Off Road. Tel. 05506/7143

Shining für 90 DM, Wonderboy V für 90 DM, Gynoug f. 70 DM, Hellfire f. 70 DM, alles 100 % o.k. Andre. Tel. 040/7212304

Verk. f. MD: WC Italia 90 50 DM, Castle of Illusion 60 DM, John Madden 92 70 DM, kpl. für 150 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glockner-Str. 6, 7913 Senden 1

Verk. nur zus. 1 Jahr alt SMD PAL mit 1 Pad und 14 Topgames, wie z.B. Sonic, Aleste, Alien Storm, Immortal, James P. II, Thunderf. III usw. Tel. 0731/381459

Verk. f. MD: Thunder Force III dt. Anl. 110 DM, Super Thunder Blade 60 DM, Altered Beast 30 DM, Spiele neu - 1a Zustand. Tel. 089/6924527 P. Tensehert, Deisenhofener Str. 120, 8 München 90

Suche - biete MD Games biete Monaco GP, Shining Darkness, Gynoug, usw. suche: Winter Challenge Olympic Gold, Desert, Strike, kaufe ganze Sammlungen. Tel. 02156/8193

Verk. MD mit 25 Top-Modulen z.B. Kid Chameleon, Desert Strike, usw., 2 Joystick, Adapter, VB 1350 DM, verk. 2 Game Gear mit 13 Modulen. Tel. 0551/58267 Anrufbeantworter

Verk. MD, Mon. CM 8833, Joystick, 2 Joypads, Golden Axe II, James Pond, Zub. VB 750 DM. Tel. 09923/9191

Verk. Mega Drive dt. 1/2 Jahr alt, Jap. Adapter, Castle of Ill., Sonic, Thunderforce III, Shinobi, Musha Aleste, Shining i. t. Dark, Warsong für 650 DM. Tel. 07034/20119

Tausche MD Games, habe Sonic, M+M, Starflight, WV5, E-Swat, Suche: Shining, EA, JM, C. Games, auch GB. Tel. 04962/5655 Frank

Verk. Populous 50 DM, Street os R. 60 DM, Shinobi 70 DM, Sonic 70 DM, EA Hockey 70 DM, Preise VB. Tel. 02802/6763 Garlos alles zusammen 270 DM

Verk. M-D. RGB mit engl. Chip und 2 Pads für 180 DM. Tel. 08142/17369

Verk. US/Jap. MD, 14 Module, Might and Magic, EA Hockey, Shining, Sonic, GG M...., 2 Pads VP 1200 DM. Tel. 06421/46123

Verk. Alien Storm, Rainbow Islands, Strider, Golden Axe II u. Ghoul's'n'Ghost für 250 DM. Nach 19 h. Tel. 04292/1689

Verk. Shining Darkness 70 DM, Sword of Verm. 60 DM, Shinobi, M. GP, Alien Storm je 50 DM. Tel. 05177/8113 (alles zus. 250 DM)

Verk. MD (dt.) EA Hockey, Hellfire, Sonic, Jap. Adapter, alles 100% o.k., 6 Mon. alt für schlappe 450 DM. Tel. Dominik 07433/0342 ab 14 h

Verk. Sega Mega Drive, Netzteil, Joypad, Sonic, Quackshot, Scart-Kabel, für nur 250 DM, inkl. Versandkosten. Tel. 0201/491195 Alexander

Suche: PGA Golf, Moonwalker, Toejam Earl, Aleste, Gynoug, Kid Camelon, Fantasy Zone, Alisia Dragon etc., habe: Immortal Stride, Warsong, Desert Strike usw. Tel. 06438/3933

Verk. Shining i.t. Darkness dt. Anl., für 90 DM oder tausche gg. John Madden 92 dt., Marco Uebelgönne, Bachstr. 18, 4156 Willich 2

Verk. jap. SMD (RGB) 60 MHz, Netzteil, Anschlk., 2 Joypads, Sonic, Quackshot f. 300 DM, Grundgerät + Module nur 2 Min. alt, ganz neue 100 % i.O., verk. noch 6 MD Topmodul. Tel. 06103/373086 Torsten

Verk. Mega-Drive dt. mit 5 Spielen Kid Chameleon, EA Hockey... für ca. 500 DM. Tel. 02104/46130

Megadrive RGB + 9 Module Sonic, Musha, Quack, Im Foot, Mickey, Herzog, Thunderf., Hellfire, Cyber. VB 550 DM. Tel. 0212/335904 abends

Suche folgende MD-Spiele: Kid Chameleon, Devil Crash und Super Fantasy Zone, biete 40 - 60 DM pro Modul. Bitte erst ab 19 h 05952/1790 Stefan

Suche Mega-Drive Spiele: z.B. Speedball II, Batman, Crude Dudes, Desert Strike, Populous, James P., Zerowings, Aero Blaster, Tel. 02058/4360 Rüdiger

Suche Budokan, Strider zum Tausch gg. Quackshot (jap.) und 688 Attack Sub. Tel. 07222/26133 Christoph

Tausche Wonderboy, Shining gg. Madden 92, Desert Strike, verk. Italia 90, Superthunderblade, Alienstorm, bitte abends anrufen. Marco 05031/67295

Verk. Mega Drive (PAL) 6 Mon. alt, dt. Vers. mit 5 Spielen (Test Drive II, Starflight...) alle mit Verp. u. Anl. verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Tausche Wonderboys US gegen 688 Attack Sub. dt. od. US, zahle noch 20 Sfr/DM dazu, CH-056/215281 dt. 004156/215281 12- 13 h od. 18-21 h

Verk. Mega Drive + Arcade Power Stick, 6 Spiele, z.B. Thunderforce III, Gynoug, Sonics, Mickey Mouse, Shinobi, für 700 DM. Tel. 02835/5483

Verk. MD amerik. Vers. mit dt. Adapter u. Sonic + Ghoul's Joy/Pad, für 300 DM, orig. verp. / 1/2 Jahr alt. Rouven Kramer. Tel. 05068/3880

Verk. MD + J-Adapter + 3 Spiele, Super M GP, EA-Hockey, California Games für 450 DM VB. Tel. 07121/54986 ab 17 h, Horst

Suche: GG/GB-Hard- u. Soft, MD-Spiele, Tips Infrarot, Joypads, Famicom, Hard- u. Soft, etc. verk./tausche für alle Systeme, verk.: Tips. Tel. 08583/340 ab 17 h

Verk. MD dt., 2 Joypads, 1 Jp.-Adapter, 8 Games, Sonic, E-Swat, Mickey M., Quackshot, jp. m., u. s. Shinobi, Populous, EA-Hockey, Wonderboy dt. M. VB 690 DM. Tel. 02151/794223 ab 18 h

Suche MD-Module: Warsong, Master of Monster, Devil Crash, biete Strider. Tel. 05361/48159

Tausche Super Shinobi, Space Harrier II, Super Thunder Blade, Devil Crash, Quackshot, Warsong, Wonderboy V, J. Madden 92. Tel. 05376/1222

Verk. Golden Axe jp. 45 DM, E-Swat jp. 35 DM, Shining in the Darkness 80 DM, Ph. Star III 80 DM. beide in e. per NN. Tel. 04031/50921 Tobias

MD-Module, Tausch und Verkauf, z.B. Kid Cham., Game Gear, M. Drive Mod. zu verk. Tel. 08845/9547 Markus Rief, Badstr. 13, 8112 Bad-Kohlgrub

Verk. Mega-Drive + Arc. Power Stick, mit den Spielen Aeroblaster, Sonic, Shadow-Dancer, John Madden 92, Golden Axe, Strider, After Burner II. Preise VB 550 DM. Tel. 08131/93228

Tausche: MD, Famicom, Nintendo und Game Gear Spiele. Habe: Super Valis, Rolling Thunder II, Mad Omen, Musya, Wonderboy V, usw. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Verk. Mega Drive-Modulen (Sonic, Shining, Thunder f. III, Revenge of Shinobi), Preise zw. 455 - 800 DM, suche auch. Tel. 04031/79601 Gert

Verk. - f. MD Arcade Power Stick für 70 DM, Klax u. Collumns für je 40 DM, alles 100 % o.k. mit Verp., u. Anl. ab 18 h. Tel. 06204/76165 Ralf

Verk. Mega Drive mit 3 Super Games z.B. Shinobi, Basketball, Football alles wie neu, zu nur lächerlichen 330 DM. Tel. 07663/3644 Thomas

Verk. Top-Spiele für das Sega Mega Drive. Tel. 06126/3698

RGB-Kabel für Superbild am Fernseher oder Mon. (z.B. Commodore 1084 S) 35 DM, Hilfe auch bei anderen Mon. und z.B. Stereo-TV. Tel. 07805/59328

Verk. MD Spiele Super Shinobi 70 DM, Golden Axe 60 DM, Ghoul's' Ghosts 70 DM, alle dt. suche Desert Strike amerik. zahle bis 70 DM. Tel. 09187/6876

Verk. MD-Spiele z.B. Immortal 70 DM, Super Hang On 50 DM, Buck Rogers 80 DM, Exile 80 DM, Crack Down 60 DM, Turrican 60 DM, Revenge of Shinobi 50 DM usw. Tel. 09193/5865 abends

Kaufe preisgünstige MD-Module: Strategie, jump. & run, Adventure, Angeb. an: Thomas Herdt. Tel. 04363/2993 ab 17 h

Verk. Mega Drive Games: Alien Storm 50 DM, Quackshot 65 DM, tausche auch gg. Shinobi, Golden Axe usw. Stefan Thoben. Tel. 05952/3929 Das gilt f.g. Jahr

Verk. MD Module: Buck Rogers, F22, Klax, M. GP, Immortal, Populous, M+M, Feary Tale, Sobokan, Rings of Power u.a., Tel. 06322/7851

Suche fürs Mega Drive Rainbow Islands, habe noch Klax, Hellfire, su. f. die Engine Rainbow, J. Chan, T. u. Mag. Chase, habe noch World C., Tennis, D. Blue, R-Type I. Tel. 08677/64397

Verk. für MD: Wonderboy V 80 DM, Warsong 80 DM, Toejam und Earl 80 DM, Phelios jap. 40 DM, Arcade Power Stick 80 DM, alles nw. Tel. 02256/1319

Verk. 2 Mon. altes Mega Drive (multi, jap.), Netzteil, Joypad, Quackshot, Gaiarses für 333 DM (nur VK oder NN + 5 DM). Tel. 06322/8734 Stefan

Verk. Top-Hits für Megadrive, Wonderboy V, Warsong, EA-Hockey, Kid Chameleon; Arcuse Odyssey, Beast Warrior. Tel. 0711/7970447 Gaby

Tausche MD-Spiele habe: Human Wrestling, Gynough, Fatman, Moonwalker, Quackshot, Arrow Flash, Cyberball etc. Tel. 07724/3476, M. Weißen, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen

Tausche Out Run, Altered Beast beide dt., gg. Desert Strike (US) Verk. Phantasy Star II, für 100 DM (dt. Vers.) NP 180 DM, Hinterhaus, inkl. Tel. 09973/9985 ab 18 h

Vk. für Mega Drive: Wonderboy III 33 DM, Hell Fire 45 DM, Soccer d 53 DM, Quackshot 55 DM für PC; Indy III 45 DM, Oilimp, 40 DM, suche alte PP's bis Ausgabe 6/90. Tel. 06691/5935

Verk., tausche MD, GB, Game-Gear, NES-Spiele. Tel. 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk. Mega Drive m. Master System Converter II, Infrarot Joypads u. über 20 Spiele, VB 1800 DM o. tausche gg. gut erhaltenen A 500 m. Zub. u. Spiele. Tel. 0821/662326 ab 18 h

VK MD + 12 Games, (s. of Rage US, Quacks, jg., Fantasia o. Verp., Mercks jg., VB 500 DM, VK Gamegear, Panic F., Psychic W. 300 DM, suche S. Famicom, VK GB Games. Tel. 0941/997301

Tausche, verk. MD-Module z.B. Steel-Empire, Toki, Sh. i.D. Rolling Thunder, Undead-Line, u.v.a., suche: Mercs, Road-Rush, u.a. Tel. 0941/49548 ab 17 h Hans

Verk. für SMD folgende Module: Buck Rogers, Shining in the Darkness, Faetale, Adv., Ph. Star III je 90 DM, Out Run + Quackshot jg. 50 DM. Tel. 05194/2766

Verk. MD mit 2 Joypads und 9 Spielen (z.B. Budokan, Shadow Dancer, Elemental Master) VB 550 DM. Tel. 08205/1014

Verk. MD + Sonic (1 Woche alt) für 300 DM, suche Famicom Spiele, auch Tausch. Tel. 089/152822 ab 18 h Alex

Verk. MD mit S. M. GP, Kid Cameleon, S. Shinobi für 400 DM. Tel. 04624/1349

Verk. Action Rep. Cartridge für Mega Drive. Nagelneu für nur 55 DM. Tel. 07066/2401

Tausche ständig neue + alte MD-Spiele wie Sh. Darkness, Mercs, D. Strike, Thunderforce etc, suche Neo Geo + SNES für 500 bzw. 300 DM o. Spiel. Tel. 05731/52926

Mega-Drive Spiele zum Kaufen ges., Tel. 06104/79536 Fax 06104/72966

Game Boy

Tausche Game-Boy Spiele (mit Origiverp.) Ducktales, Gargoyles Quest, Bad'n'Rad, Fortress of Fear gg. Castlevania, Battletoads usw. Tel. 0251/272294 Gernot

Verk. GB mit 6 Games (R-Type, Pinball, usw.) und GB-Carry All für 360 DM, auch Tausch gg. Game Gear mit 3 Games. Für Amiga Indy III mit Lösung 40 DM. Tel. 06231/2597

Für GB: F1-Race 45 DM, Vierspieler-Adapter 30 DM, Quartz 35 DM, Gauntlet II 45 DM, Castlevania 40 DM, Gargoyles Quest 40 DM, alles zusätzl. Versandk., T. 07445/2974 a. 18h

Verk. GB und Spiele, Golf, Duck Tales, Boulder Dash, Dynablaste, Super Mario Land, Marble, Madness II., Chase H.Q. engl. und Light Max. Tel. 0711/6493872

Tausche GB (1/2 Jahr alt) m. Tetris, Super Mario Land gg. Game Gear m. Columns, Sonic, evtl. Zuzahlung 50 - 100 DM, Alexander Neid, Bahnhofstr. 48, O-4302 Bad Suderode

Verk. GB mit 10 Spielen für ca. 400 DM z.B. Bill und Ted, Double Dragon II, tausche auch gg. Game Gear mit mind. 5 Spielen. Tel. 06054/2573 Sven

Verk. GB + Tetris mit 4 Spielen z.B. Operation C + Aufładegerät, Gamelight für 540 DM. Tel. 09367/3387

Verk. GB mit Tetris, Blades of Stell, Golf, Chase HQ, Super Mario Land, 220 DM evtl. auch einzeln. Kleiner Andreas, Schönbuschstr. 26, 7270 Nagold 6. Tel. 07459/8542

Verk. GB + Tetris, Probotector, Dialogkabel, Kopfhörer, Anl. für ca. 170 DM. Tel. 02421/65342 Matthias

Verk. GB Mod. z.B. Mega Man, GB Wars, Dragons Lair, Bomber, Solomon's Club und ca. 30 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. GB-Module billig! Chopflifer II, Monopoly, Kwirk, Pinball, Skate o. Die, Battle Null, Nemesis, R-Type, Load Runner 30 - 40 DM. Tel. 07477/1405 ab 17 h Daniel

Verk. Nemesis 30 DM, u. Gremlins 40 DM, kaufe Castlevania I/II u. Parodius. Tel. 07071/22607

Tausche GB + MD Module. Habe GB: F. F. Adv., Mr. Chin, M. Man II, G2, F. o. Fear, Adv. Islands, Parodius, Md: MM, Truxon, WB III, Alien Storm, Moonwalker. Tel. 07825/5662

Verk. GB + 11 Games, Zub., (Final F. II, Turtles II) für schlappe 400 DM. Tel. 07121/42994 Donnerstags ab 19 h

Verk. GB mit 11 Modulen z.B. Probotector, Super FC Pro Am, F1 Race usw. + Game Light kpl. für 630 DM. Tel. 089/7002734 Andre

Verk. Super Marioland, Spiderman zu je 33 DM und Simpsons für 40 DM (alles ohne Anl. u. Verp.) Tel. 07452/3216

Suche GB Spiele (gebr.) Angebote an: Martin Kühn, An der Mühle 14, 3007 Gehrdn 7

Verk. F. Fantasy Legend I + II für je 40 DM. Tel. 08563/1229

Tausche die GB Module Final F. I + II, Adv., Kid Icarus, Sword of Hope I + II, Parodius habe z.B. Nemesis, Castlev., u.v.a. Tel. 05459/6401 Andre

Verk. GB + 6 Spiele: T2, Double Dragon II, Mega Man, Castlevania, Tetris, Fortress of Fear und Zub., alles mit Anl. und Verp. für 370 DM. Tel. 08247/1788

Verk. GB (nw.) Dialogkabel, Spieltexkass., Tetris, Final F. Legend, Gargoyles Quest für 150 DM. Tel. 05172/2556 ab 14 h Oliver Mahlfeld

Stop! Verk. R-Type VB 25 DM, Turrican 35 DM und Spiderman 20 DM, alles 100 % o.k., interessiert? Tel. 05503/3295

GB inkl. div. Spiele (alles neu) an Meistbietenden. Tel. 071/678293 CH

Verk. Mickey's Dangerous und Mega Man für je 30 DM und Fortress of Fear und Turtles für je 25 DM. Alles 100 % o.k., Tel. 030/6876214 ab 13 h Thomas

Suche GB Wars beide 100 DM oder tausche gg. Flugsim. für GB, Turn + Burn mit Flugzeugträgerlandung. Abends. Tel. 07144/14720 Eimar

Verk. GB-Zub. wie z.B. Linkkabel, Netzgerät, Ladegerät, keine Spiele. Suche Tauschpartner für Megadrive, Famicom, Amiga, G. Tel. 09264/1467 ab 19 h Markus

Verk. GB + Batterieset + Gamelight und 10 Module für 550 DM. Tel. 08233/1790

Verk. NES mit Advantage Joystick und 1 Spiel für 130 \$Fr, tausche auch gg. 4 gute GB Spiele. Timo Hofmann, Breitagertenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz

Tausche GB mit 7 Topspielen gg. Gamegear mit 2-3 Spielen oder Lynx mit 3 Spielen. Tel. 0421/510185 Lars

Verk. Game Boy + S. Mario Land, Tetris, garantiert gut erhalten, 100 %. 75 DM. Bach P., Schloss-Str. 7, 6643 Perl

Verk. F. FI. 50 DM, TMNT 40 DM, Duck Tales 40 DM, Dr. Mario 30 DM, Bad'n Rad 40 DM, Gargoyles Quest 35 DM, Solarstriker 30 DM, für NES: Mega Man II 80 DM, Mega Man III 85 DM, Muzelda 75 DM. Tel. 04956/807

Verk. GB mit 9 Spielen für 390 DM VB, Allerway, Spiderman, Pinball, WWF, Superstars, Burai Fighter, Dinablaste, Dr. Mario, Tetris, Ballon Kid. Alles 100 % o.k. Tel. 02161/582064

Verk. GB + 15 Spiele z.B. Batman, Final F. II, Spider-Man, Castlevania II, NBA All-Star Challenge, Sword of Hope. Philipp 089/6083677 VB 450 DM

Biete F1-Race + 4 Spiele-Adapter, suche Castlevania, Nemesis, Tiny Toon, Probotector, R-Type, Heiko Böhm, Dorothea-Erlebenstr. 25, O-4300 Quedinburg. Tel. 53389

Verk. SML, Double Dragon OO, R-Type, Mega Man, Motocross, Probotector, Gargoyles Quest je 35 DM. J.P. Vangermain, Scharnstr. 21, O-2130 Prenzlau

Kaufe, tausche Spiele für GB und Super-NES BRD. Verk. o. tausche MD + 8 Games. Suche: WWF, Snow Bros, Super Tennis, u.a. Tel. 08251/3217 Markus

Suche Prince of Persia, Adventure Island, A-Mag, Tater, u. Monopoly, zahle f. jed. Spiel 20-30 DM, a. Tausch. Jochen B., Hauptstr. 139, 6985 Stadproelten. T. 09392/7228 nur mit Anl.

Verk. Burai Fighter 25 DM, SML 20 DM, Castlevania 30 DM, Gargoyles Quest 30 DM, suche WWF Superstars 30 DM, Mickey D. 25 DM. Tel. 0241/61307 Martin

Wanted! GB-Module. Alle Module ges., zahle gut. An Michael Seiler, Hauptstr. 66, 7332 Eisingen. Tel. 07161/817799

Verk. GB mit Tasche, Akku, Super Mario Land, Pinball, Tetris, Simpsons, Golf, WWF, A boy and his Blob, Motocross für 350 DM. Tel. 08105/5362 ab 17 h

Ich verk. GB-Spiele zu billigen Preisen, verk. auch SMS-Konsole für 80 DM, ein NES-Spiel nach VB. Denny Brodtkorb, Einheit 7, 7543 Lübbenu

Suche Verp. v. GB-Spielen. Zahle gut. Marco Doepke, 3122 Hanksbuettel, Finkenweg 1. Tel. 05832/2312

Biete GB mit 6 Top-Games: Final F. II, Final Adv., Parodius, Bubble Bobble, Turtles, Tetris, alles 100 % o.k. VHB 300 DM. Tel. nach 18 h 0441/502173 Holger

Verk. GB inkl. Akku, Gürteltasche und 4 Spielen (Tetris, Mega Man I, Gargoyles Quest, Kid Icarus) alles ca. 1 Monat alt für 350 DM. Tel. 06625/7273 Oliver

Tausche und kaufe GB-Spiele Sword of Hope, Final F. Adventure, Mega Man II, biete: Bugs Bunny, Solar Striker. 14-18h. Tel. 0241/541052 Basti

Verk., für GB: Funny Field, Boomers Adv., Lock'n Chase, Roter Oktober, Blobette, oder tausche gg. Blaze of Steel, Bill & Ted, Bugs Bunny, Tiny Toon, Parodius. Tel. 040/7155746

Verk. GB mit 11 Spielen (z.B. Contra, Super Mario, Chopflifer II u.a.) VB 450 DM, Sascha Heiland, Arster Heerstr. 7, 2800 Bremen 61. Tel. 0421/823613

Verk. GB mit 10 absoluten Topad, wie Contra, F-1 Spirit, Castlevania, Bomber Boy, Batman, Garg. Quest, kpl. mit Dialogkabel, Miniboxen, Kopfhörer, alles absolut nw. für 400 DM. Tel. 040/583957

GB-Spiele zum Kaufen ges. Tel. 06104/79536 Fax. 06104/72966

Game Gear

Verkaufe Master System, Light Phaser, Gangster Town, Sonic, Alex, Shinobi und 1 Control Pad. NP DM 530, VP nur DM 300, alles 100 % ok, Tel. 07303/2026

Verkaufe Game Gear mit Columns, Castle of Illusions (Mickey Mouse), Woody Pop und Out Run inkl. Tragtasche für sFr. 380 DM, neuwertig prakt. nie gespielt, Anschrift: O. Graf, Wannenstr. 5, CH-4415 Lausen. Tel. 06192/1485 (Sa. und So, Oliver verl.)

Verk. 100 % ok Game Gear mit 6 Topspielen (Halley Wars, Sonic, Psychis W., Shinobi, Donald D. + Columns) + Netzteil für 450 DM, Tel. 0821/702205

Tausche Game Boy mit 4 Spielen (R-Type, Golf, JNP 450 DM, 100 % ok, GG, Sega Game Gear mit 2 Games u. wenn mögl. mit Netzadapter nur 100 % ok, Tel. 08021/1764 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi Sonic, Castle of Illusion usw.) für 500 DM. Tel. 089/4311656

Game Gear mit Spielen gesucht. Biete: Gameboy + Gamelight + Caseboy + 9 Spiele Tel. 02129/4949 (Chris, verk. a. SB f. VB 600 DM)

Verk. Game Gear mit 4 Spielen (Mickey Mouse, Shinobi, Hallag Wars mit Adapter 4 Monate alt 350 DM, Tel. 02902/75174 (nach 20 Uhr)

Verk. GG 1/2 Jahr alt + 5 Spiele (Sonic, G-Loc Columns, Wonderb., Baseball J + Netzteil für 399 DM, Tel. 07721/21692 (Mark)

Verk. GG mit 10 Modulen (M.M.-GG-Alester Monaco GP-Fantasy-Zone-Galaga91) usw. Wilde Gear, G. Case u. Netzteil 102 % ok für 650 DM (NP 1100 DM) Tel. 0551/58267 (Arni)

Biete Game Gear + Adapter + Master Gear Converter (Ultima IV) + Columns + Castle of Illusion + Shinobi + Wonderboy VB 550 DM, Tel. 02065/57579 (ab 16.30 Uhr)

Verk. 4 Monate alten Game Gear mit 4 Spielen (Columns, Sonic Donald Psychicworld) VHB 420 DM, Mathias Heldt, Tel. 06434/5392

Kaufe Spiele für Game Gear und Zubehör, bitte schriftliche Angebote an Michael Liedtke an der Bauna 2, 3507 Baunatal 1

Game Gear Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Nagelneues Game-Gear mit Spiel Columns (Doppelgeschenk) statt 299 DM für 199 DM, tausche Spiele. Suche Ax-Battler, Devil., Wonderboy, Lucky Dime Caper, Tel. 07805/59328

Verkaufe Game Gear, TU-Tuner und Module, z.B. Devil., Shinobi, Out Run und 13 andere Module. KP 850 DM, verkaufe auch einzeln. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Verk. GG mit Columns DM 180, Monaco GP DM 35, Wonderboy 35 DM, Shinobi DM 35, (in D.) C. of Illusion DM 30, G-Loc DM 30, (- in jp), kompl. DM 320,-, Tel. 08031/50921 (Tobi)

Game Gear mit Netzteil, Dialogkabel und den Spielen Columns, Wonderboy und G-Loc zu verkaufen. Preis 260 DM, Tel. 0441/601866 (Kim verlangen)

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (z.B. Sonic, GG Shinobi oder Dragon Crystal) für nur 300 DM inkl. Adapter - schreibt an Alex Roch, 58418, O-Halle 4090, Tel. 662319

NES

Verk. NES-Superset m. Zapper, Worldcup, Tetris, SM B1-3, Duckhunt, Megaman 3, 100 % ok, In Orig. Verpackung, VB 450 DM. Tel. 02242/4825 (Andreas verl. ab 15 Uhr)

Verkaufe Nes-Spiele: Punch out, World-Cup, Star Wars, Super Mario 2, Tel. 02173/60115 (ab 17. August 1992)

Verk. Nes mit 4 Spielen, SMB1 + 2, Faxanadu, T. Turtles, für nur 250 DM. Tel. 06473/1940 (fragt nach Sebastian)

Nes zu verkaufen! 8 Superspiele wie (Blue Shadow, Snakes Revenge, K. Hyper Soccer, Shadow Warriors...) VB 500 DM. Tel. 06081/42323 (Anrufbeantworter, Fabian)

Verk. Nes-Spiele pro St. DM 59, Super Mario 2 + 3, Chip and Chap, Probotector, Jackie Chan, Grem! 2, T. 0761/891038. Ralf Totzke ab 19h

Verk. Nes-Superset mit 4 Spielen (Simpsons, Turtles 2, SMB3, Chip & Dale 4 Mon. alt und Gameboy mit Spiderman 1 Mon. alt, alles 100 % ok + Orig. verp. NP 920 DM, VB 750 DM, Tel. 021616/34233

Verk. Nes mit 20 Spielen (Mega Man II, SMBII, Probotector u.v.m.), Infrarot Joypad und Adventure Joystick Top Zustand NP 2500 DM, VB 950 DM, Tel. 08031/96813 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Nes mit SMB 1 & 3 für 225 DM außerdem PGA Tour 60 LF für MD für 70 DM. Für St. Monkey Island, Lemmings, Railroad T. (STE) zu je 55 DM, Tel. 07141/870472

Tausche Nes-Spiele, Biete: Duck Tales, California Games, S. Quest, Faxanadu, Kid Icarus, Time Lord, Suche: Jackie Chan, Simpsons, Rud Racer. Tel. 0431/541655 (Gunnar)

Verkaufe Nes mit zwei Joysticks und Zubehör. Mit sechs Spielen: Tetris, JCE Climber, S.M.B. 1-2, Knight Rider und Duck Tales für nur 499 DM, Tel. 02952/1537 (fragt nach Sven Jörg)

Verk. Nes-Superset, North & South, SMB 3, erst 3 Monate alt, kompl. für 420 DM, Tel. 08536/330

Verkaufe Nes mit World Cup, pro AM, Arch Rivals, Mario 1, Preis DM 250; C. Wischerhoff, Tel. 0209/782533 (Montags-Freitags 20-21 Uhr)

Für Nes: Tausche Chip & Chap gegen Mega-Man 2 oder Mega-Man 3, bei Interesse Tel. 06629/6708

Verkaufe Nes mit Zubehör und 19 Spielen für 600 DM. Leitner, Tel. 0241/873767

Verk. Nes in Top-Zustand mit 6 Spielen (Mario III, Zelda II, Turtles I, Megaman II, Defender of T. Crown, Ice Climber, mit Joy usw. für 400 DM, Tel. 02131/61465

Verk. Nes + 4 Spiele + Nes-Max für 365 DM auch einzeln, Anleitng für je 30 DM; verk. auch PC-Spiele (Transworld usw., je 40 DM); Christian, Tel. 0911/830807

Verkaufe: Nes-Spiele: Low G Man 69 DM, Faxanadu 69 DM und die Simpsons 85 DM. Robert ab 19 Uhr Tel. 04152/71863 (alle Spiele sind neuwertig)

Nes-Spiele zum Kaufen gesucht, Tel. 06104/79536, Fax 06104/72966

Lynx

Verk. Lynxpelle Rygar, Klax, Gauntlet III mit Verpackung und Anleitung für je 30 DM; verk. auch PC-Spiele (Transworld usw., je 40 DM); Christian, Tel. 0911/830807

Verk. oder tausche Lynxpelle Rampage und Gauntlet, Latzel Stefan, Max-Pester-Str. 14, 5000 Köln 0, Tel. 0221/606405

Verk. Lynx I + Netzteil + Spiel Gauntlet für 220 DM, sowie 4 Spiele für ca. 60 DM. Ricco Sickert Heinersdorferstr. 446, O-7801 Kroppen

Super Famicom

Tausche S. Contra gg. S.F. Soccer und Pilotwings gg. Castlevania. Tel. 02064/53958 ab 17 h

Verk. NES-US Module, z.B. Guerrilla War, Bionic Commando, Mega Man III, Renegade, Turles II, SMB1+II und III, und ca. 40 andere Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. amerikanisches Super NES mit 3 Spielen (Mario, Wrestle Mania, Joe and Mac) 2 Mon. alt, kpl. 550 DM. Tel. 0221/4971616

Kaufe gute S. NES und S. Famicom-Module, schriftliche Angebote an: Martin Lethaus, Brevingstr. 28, 4712 Werne (Germania)

Verk. meinen Joystick JB-King, oder ich würde ihn gg. XE-1 tauschen und noch 50 DM dazuzahlen. Verk. auch Spiele wie z.B. Turtles, S. Fighter. Tel. 030/4018584 Cornelius

Hört. Biete 3 MD-Module (Sh. in the D., Bonza Bros., Spiderman) für ein S-NES Games, z.B. Actraiser, Sim City usw., tausche S-NES + MD Games, kaufe bes. S-NES. Tel. 04486/562

Verk. für Super NES Super WWF, Wrestle Mania, für 100 DM von 20 - 22 h. Michael Binder. Tel. 0821/418764, Eschenhofstr. 19, 8900 Augsburg

Verk. 100 % intaktes Super-NES + Japan-Adapter, 2 Joypads, Netzteil, John Madden Football, Super Mario World, Super Contra für 705 DM. Tel. 02129/50246

Tausche, kaufe S Famicom Spiele aller Art. 100 % zuverlässig, keine Modulklaue bitte. Tel. 05341/392144 Michael in Salzgitter

Verk. S-Fam., S. NES-Spiele z.B. Big Run 80 DM, Super R-Typ 80 DM, Contra III 100 DM, Super Ghouls'n Ghosts, Strike Gunner 70 DM, Ultraman 60 DM. Tel. 09193/5865 nur abends ab 18 h

Schweiz! Verk. od. tausche von Super Famicom Spiele, habe: z.B. Mystical Ninja, Joe, Mac, Contra, Final Fight usw. Super Famicom RGB, billig. Tel. 073/235751 18-20 h

Verk., kaufe und tausche Super Famicom und Neo Geo Spiele. Tel. 02686/1573

Tausche US-Zelda III gg. Final F., od. Ghouls'n G., od. div., tausche PC-Engine + 8 Games gg. 5 NES-od. SF-Spiele. Verk. auch gg. Höchstgebot. Tel. 07021/51803

Kaufe, tausche SF Games, (alle und neue). Suche Neogeo + 1 Topspiel (alles nur 100 % o.k.) VB 550 DM. Suche Farbmon. mit Scarteingang VB 200 DM ab 18.5. Tel. 07545/6561

Verk. Neo Geo + Magican Lord, Super Spielhalten, Power, 2 Mon. alt, und ein Joy Pad für 730 DM. Tel. 04944/5184 Frank

Tausche, ver(kaufe) SF, SNES-Spiele, habe: Smash TV, F-Zero, Aleste, Addams F., Mario, suche: Street Fighter II, Magic Sword. Tel. 0231/400262 ab 16 h

Ankauf, Verkauf, Tausch und Super-NES Games (USA, Japan-Module), Karsten Kowalk, Puchtermühlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck. Tel. 08141/24645

Tausche, kaufe und verk. Super NES Famicom Spiele. Habe zum B. (Zelda III, US, F2, Form. Soccer u.a. Tel. ab 20 h 089/676983 Robert

Tausche, kaufe, verk. Famicom, Super NES Modul, gebe 2 Megadrive Module für 1 Famicom Modul. Auch NES, Gameboy, PC-Engine, A 500. Tel. + Btx 06126/4709 Hartmut

Tausche Super NES mit 14 Spielen darunter auch Street Fighter, 2 Super Contra, usw. gg. Neo Geo mit mind. 5 Spielen. Tel. 0221/369245 ab 10 h

Verk. Super NES US mit 5 Spielen, US Mario, Final F., Actraiser, S. Contra, F-Zero, Preise VB. Tel. 06431/54829

Kaufe, verk., tausche Super Famicom, Neo Geo, PC Engine Spiele. Suche Baseball Stars II und Cyberclip. Falarz Tobias, Bahrenbergstr. 32, 4630 Bochum 1

Verk. Neo Geo Spiele. Fatal Fury, Roboarmy, Trash Rally, Blues Journey 190 - 240 DM, Tobias. Tel. 0234/701771

Kaufe, verk., Super NES und Neo Geo Module. Tel. 04841/81935

Kaufe, verk., tausche alles für Megadrive, PC-Engine, Super-NES, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche, verk., kaufe Module fürs Super Famicom. Verk. auch Mega-Drive Module + Game Gear Module. Tel. Austria 043/07752/65504 ab 16 h

Tausche mein Megadrive mit 5 Spielen sowie 2 Joypads + Sonic, Quakshot, M.M., Streets o.R., und A.B. gg. Super NES dt. RGB + 2 Spiele. Schindler, Moosweg 12, 5 Köln 80. Tel. 0221/685462

Tausche, kaufe, verk. ständig SF-Module, habe STV, Tennis, UNS u.a., suche Turtles, Sup. Aleste, Fin. F., u.a. Neuerscheinungen. Auch Mega Drive. Tel. 06271/71281

Verk., kaufe und tausche Spiele für PCE, Neo Geo, Super Famicom. Tel. 02922/861713 Thomas

Verk., tausche und kaufe Spiele fürs Super NES und Neo Geo. Tel. 02686/1073 oder 1573 ab 17 h

(Ver/kaufe, tausche S. Fam., M. Drive-Spiele. Suche feste Tauschpartner (leihen). Suche: S. Ghouls'n G., Castlevania u. sonstige neue Spiele ab 17 h. Tel. 05455/578

Tausche Spiele wie z.B. Lemmings, Smash TV, Form Soccer usw., verk. Mega Drive und Zub. für 380 DM. Tel. 08395/7205

Verk. oder tausche Actraiser jp., tausche oder verk. S. NES, Famicom Spiele. Tel. 06021/48401 von 18 bis 20 h. Holger

Suche, biete Super Famicom Games, suche Mystical, Ninja, Lemmings, Populous, Street Fighter II, PGA Tour Golf, Turtles, Ex. Heat auch ganze Systemsammlungen. Tel. 02156/8193

Suche Super Famicom Module aller Art z.B. Final F. II, Final Fight Guy, Sim City, Lemmings, Turtles, Axely, Paradios, Gunforce, Magic Sword usw. Tel. 06473/1430

Tausche 2 Spiele nach Wahl gg. Streetfighter II, Aleste, Contra, Myst., Ninja US, Top Racer US, Zelda III, Ghouls'n Ghost, Pilotwings, Exh. Heat. Tel. 08142/17369

Super Famicom, tausche, kaufe, verk., Spiele, habe Joe and Mac., S. Ghouls'n Ghosts u.a. suche S.F. Soccer, S. Aleste, Flushing Beat, Lemmings, Addams Family. Tel. 04721/24159

Suche Super NES dt., jp. od. US, am besten US-Vers. Tel. 08020/894 Fabian

Kaufe, tausche, verk. Spiele für Super Famicom. Tel. 0212/15629 ab 16 h

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen und US-Adapter und Gameboy mit 5 Spielen und Lynx mit 4 Spielen gg. Neo Geo mit 3-4 Spielen. VB. Tel. 04541/83644

Suche Tauschpartner f. Famicom, Megadrive, Amiga, verk. auch NES-US-Spiele. Immer Tauschmaterial vorhanden. Verk. 1 MB Erw. f. A 500 neu f. 70 DM. Tel. 09264/1467 ab 19 h Markus

Kontakte

Suche Tauschpartner für S. Famicom habe auch Nes, Gameboy, PC Engine, Mega Drive, Gameboy, Amiga (nur Originale), S. Nes + S. Nintendo Tel. + Btx: 06126/4709 (Hartmut)

Double Trouble - Sega (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Gut Leben hat nun natürlich wieder einen Namen: Double Trouble! Tel. 030/6849816

Rarität zu verk. Japanadapter Honeybee mit Bubble Bobble u. Devilman (Adventure) F. NES zu verkaufen. Preis VB. Verk. o. tausche NES-US Spiele, Famicomspiele Tel. 09264/1467 (ab 19 Uhr Markus)

Austria! Suche Tauschpartner mit neuester Amigasoft wie Monkey 2! Schreib mit Liste an: Peter Heidl, Ottsdorf 30, 4600 Thalheim bei Wels

Verk. nur komplett: MD EA Hockey dt. neuw. Shad. Dancer + Magic Hat 150 DM. Suche S. Fam. Super Aleste oder tausche gegen Smash TV Holger nach 18 Uhr Tel. 0241/520710

Kaufe, verk. tausche alles für Mega Drive. PC-Engine, SuperNES, Famicom, Game-Gear, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände! Tel. 089/1403732

Diverses

Verk. ältere NES-Spiele für 30 - 40 sFr/DM. Suche außerdem Tauschpartner für MD aus der Schweiz. Tel. CH 056/215281, D. 0041/56/215281 von 12-12 bzw. 18-21 h

Suche Neo-Geo Grundgerät mit Joysticks Memory-Card, suche auch Spiele fürs Neo-Geo z.B. Last Resort, suche immer noch die besten Spiele 1989 Sonderheft. Tel. 02156/8193

Verk. meinen Atari 2600 mit Joystick und 9 Spielen (Mario Bros, Ghostbusters, u.a.) für nur 120 DM. Tel. ab 17 h 07034/4819

Verk. 14 Spiele für NES SMS GB sowie SMS II (NP 1225 DM) für 850 DM. Verk. die Spiele auch einzeln. Suche günstige Spiele für NES GG GB und SMD mit Spielen. Tel. 08634/8989

Verk. Neo Geo + 2. Joysticks, Memory Card, 6 Spiele, z.B. Fatal Fury, Robo Army, Burning Fight, ASO II usw., suche Famicom Module aller Art u. MD G. Tel. 06473/1430

Verk. Orig. Amiga/ST, Bücher und C64-Komplettsystem! Bitte Listen anfordern. Schubert, Severingstr. 21, W-1 Berlin 47

Suche Neo Geo im Tausch gg. Mega Drive + 9 Games oder verk. für 550 DM. Ab 16 - 20h. Tel. 089/6907323. Suche Rainbow Islands im Tausch gg. III.

Tausche oder verk. Neo-Geo Module, habe alles von alt - neu. Suche günstige Mak-Konsole. Tel. ab 16 h 043/07752/65504

Hallo! Du hast am 11.6. bei mir wegen des Gameboy-Tausches angedauert. Ich tausche doch. Ruf mich bitte unter 02104/47385 ab 14 h an.

Biete PP-Mag. ab 12/90 - 7/92 nur kpl. für 50 DM. Nur Sa. u. So. Tel. 0231/636483 Frank

Turnier. Wir veranstalten ein Great Courts II Turnier. Wer mitmachen will, schreibt ganz unverbindlich an: Gerth Andreas, Dorfzelgstr. 11, 7887 Laufenburg 5

Verk. NES + 6 Games + Joy, 2 Boxen f. 650 - 750 DM (NP 1800 DM). G.G., 4 Games, Netz, Kopfhörer für 450 DM (NP 620 DM), oder tausche beides gg. Neo Geo + Games, Joys. Tel. 0494/17869

Suche PP Ausgabe 6/90 mit Power-Tips. An Gerald Neuberg, Wattgasse 98/7/6, A-1170 Wien

Achtung! Verk. Atari 2600, 5 Games, 1 Joystick, Anschlusskabel, Netzteil, alles 100 % o.k. für 120 DM. Tel. 06034/4923 Benjamin

Verk. Master II System + 2 Spiele (Sonic, Alex), neu noch Garantie. Verk. für PC Monkey Island II dt. und Altered Desteny. VB. Tel. 06446/6834

Bose 901 Ser. 6 Spez. Edition Phono. 2998 DM, kpl. m. EQ 2998 DM statt NP 7000 DM. Tel. 04779/1248

Achtung! Kaufe alle Neo Geo Spiele zu äußerst guten Preisen, Tausch auch mgl. Tel. 07434/1852 Chris

Suche Hard- und Software für Commodore VS 20 H.J.W., Pf. 27, 7639 Kappel-Grafenhausen

Verk., kaufe, tausche Spiele fürs Neo Geo auch ganze Bestände. Tel. 06898/62702, Geibel Jörg, Marienstr. 14, 6625 Püttlingen

Kaufe, tausche und verk. Neo-Geo Module. Suche speziell Neo-Geo Module Last Resort, Mutation Nation, Football Frenzy u. Baseballstars II. Tel. 030/3017825 17-20 h

Suche Neo-Geo, tausche auch gg. G.G., SF, GB, Verk., tausche, kaufe SF-, GG, PC-E-Spiele z.B. Contra, Soccer, FMT, Gunhead, Splatterhouse usw. Tel. 07621/74370 14-20 h

Verk. Lynx, Game Gear, Megadrive, verk., tausche PC-Orig.: Larry V, Conan, Sowtl, P98, Civilisation, RR Tycoon, Sim Earth, Wratho Demon. Suche: Tunels Trolls. Tel. 07045/8087

Verk. Automatenplatten z.B. Final Fight, Carrier Airwing, R-Type II, Hatrix Street Fighter II sowie Konsole zum Abspielen. Tel. 0214/51209

Verk. Traumkonsole Neo-Geo RGB, engl. Bilos-Text, 4 Spiele, NAM, Cyberlip, Ghost Pilots, Alpha Mission II kpl. mit Joystick und Card für 1550 DM. Tel. 0234/799717 Björn

Suche Joysticks u.a. Zub. für die CBS Colecovis. Kons., evtl. auch ganze Konsolen. Tel. 09521/3789 Alex ab 18 h

Verk. Atari 2060 mit 36 Spielen und 2 Joysticks (alles 100 % o.k., 6 Mon. alt) für 100 DM. Dirk Schober, Gustav-Merzbach-Str. 5, 8029 Dresden (O)

Verk. Master + 12 Spiele, Pistole, Joypad f. 380 DM. Verk. C64, Floppy, 150 Disks, Datas, m. 15 Kass., Joysticks, gr. Mon. für 730 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Sega-Master mit 20 Spielen, Pistole, 3D-Brille u. Joystick. NP ca. 2200 DM, hier für nur 950 DM. Tel. 06138/8539 ab 14 h Marc

Verk. umfangreiche Hard- und Software für C64 (Spiele, Geo-RAM, Exp.-Erw., 64'er, Sammelboxen). Liste bei: Heiko Schmidt, Kl. Predigerstr. 5, O-3560 Salzwedel

Vk. Infocorn-Orig., umfangreiche nw. Erstausgabe PC: Journey, Border Zone, ST: Seastalk, Ballyhoo, Sorcerer, Witness, Hollyw. Hi., Mind Forever je 30 DM. Tel. 07328/5695

Verk. PC-Engine mit 8 Spielen. Preis VB. Tausch, verk., kaufe S-NES, Mega Drive und Neo Geo Spiele. Tel. 0894/701827

Neo Geo, kaufe, verk., Neo Geo Module, Mega Drive dt., Super NES, Master System u. NES Module. Kaufe auch ganze Systeme + Module auf. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Suche Neo Geo + Module, Mega Drive + Module d., Famicom + Module, PC-Engine + Module u.a., suche auch Modulsammlungen. Tel. 04521/71497 ab 17 h

Verk. GB Module, Game Gear Module, Sega Master u. Mega Drive Module, PC-Engine Module u. US-NES Module. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Neo-Geo, Super Famicom, PC-Engine, Mega Drive, kaufe, tausche, verk. Tel. 02382/3437

Verk., kaufe Mega Drive, Lynx II, GB, Super NES, Module, Konsolen, evtl. ganze Sammlungen. Evtl. auch Tausch: Tel. + Fax. 0221/4000359, nur Tel. 02268/7356

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Mitglieder in ganz Deutschland können sich nicht irren: Double Trouble ist gut! Testen Sie uns. Tel. 030/6849816

Verk. Neo Geo Module z.B. Magican Lord, Nam 1975, Burning Fight, Sengoku I, günstig abzugeben, außerdem noch 12 PC-Engine Module, tausche auch. Tel. 05650/450 ab 19 h Sascha

Verk. C 64 I, VC 1541 I, 100 Disks, Speedcopy Kabel, ST 1040, TOS-Floppy-Seitenumschalter, 2. Floppy, 50 Disks, SM124, SC1224, Copymodul. Tel. 0821/421914 Preis VB

Neo Geo mit Modulen und Zub. von privat ges. Tel. 0431/712364

Verk. Spiele für C64er wegen Systemauflösung, z.B. Terminator II, Turrican II usw. Liste gg. Porto bei Marcus Greshheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 4290 Bocholt

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

CRÖMÉ DÖ

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



INDIANA JONES 4

Übrigens: Auch zur Young-Indy-Serie, die im Dezember anläuft, werden bereits eifrig Spiele geplant.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana J. and the Fate of A.	MS-DOS	94%	6/92	11	(11) Civilization	MS-DOS	88%	1/92
2	(2) Ultima Underworld	MS-DOS	94%	6/92	12	(12) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
3	(3) Wizardry 7	MS-DOS	94%	2/92	13	(—) Secret of Monkey Island 2	Amiga	87%	8/92
4	(4) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	14	(13) Sim Ant	MS-DOS	87%	5/92
5	(5) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	15	(14) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
6	(6) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	16	(15) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
7	(7) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	17	(16) Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
8	(8) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	18	(17) Aces of the Pacific	MS-DOS	86%	6/92
9	(9) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	19	(—) Prophecy of the Shadow	MS-DOS	85%	8/92
10	(10) Populous 2	Amiga	90%	1/92	20	(18) Sensible Soccer	Amiga	85%	7/92

AMIGA

ATARI

Diesen Monat kommen Computersportler auf ihre Kosten. Auf der Special-Chart seht Ihr diesmal die zehn besten Sportsimulationen. Wer sich an die Anfänge der Szene erinnert, vermisst Sportsammlungen wie *Summer Games* oder *Winter Games*. Der Trend guter Sportsimulationen geht eindeutig in die Richtung weit verbreiteter Sportarten wie Fußball oder Tennis, die sich auch in anderen Medien wiederfinden. Ausnahmen (*EA Hockey*) bestätigen natürlich die Regel. *ri*

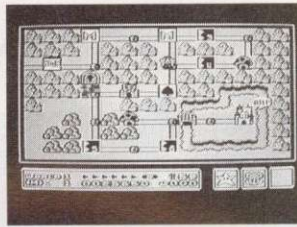
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Populous 2	90%	1/92
3	(—) Secret of Monkey I. 2	87%	8/92
4	(3) Silent Service 2	87%	9/91
5	(4) Sensible Soccer	85%	7/92
6	(5) Amberstar	85%	6/92
7	(6) Fire & Ice	85%	5/92
8	(7) Shadowlands	85%	4/92
9	(8) Dynablasters	85%	1/92
10	(9) Battle Isle	85%	10/91

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Exile	80%	2/92
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(9) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(10) Rodland	76%	12/91

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Mario überall: Momentan werden sogar Renn- und Lernspiele mit der Kultfigur programmiert.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91	11	(11) Sim City	Super NES	86%	12/91
2	(2) Super Contra	Super NES	90%	5/92	12	(12) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
3	(3) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	13	(13) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
4	(4) Last Resort	Neo Geo	89%	7/92	14	(14) Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
5	(5) Warsong	Mega Drive	88%	5/92	15	(15) Wonderboy 5 (japanisch)	Mega Drive	84%	1/92
6	(6) Zelda 3	Super NES	88%	3/92	16	(16) Starflight	Mega Drive	84%	12/91
7	(7) Formation Soccer	Super NES	88%	3/92	17	(-) Wonderboy 3	Game Gear	82%	7/92
8	(8) Final Fantasy 2	Super NES	88%	2/92	18	(18) Mystical Ninja	Super NES	82%	6/92
9	(9) Super Aleste	Super NES	86%	7/92	19	(-) Desert Strike	Mega Drive	82%	6/92
10	(10) Wonderboy 5 (englisch)	Mega Drive	86%	?/??	20	(-) Sagaia	Game Boy	82%	5/92

C 64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(-) Creatures 2	78%	8/92
2	(1) Bug Bomber	76%	5/92
3	(2) Gateway	73%	1/92
4	(3) Pang	71%	10/91
5	(4) Conquestador	69%	12/91
6	(5) Teenage Turtles 2	68%	2/92
7	(6) World Class Rugby	67%	2/92
8	(7) Smash T.V.	65%	2/92
9	(8) Volfied	64%	2/92
10	(9) Extreme	64%	8/91

MS-DOS

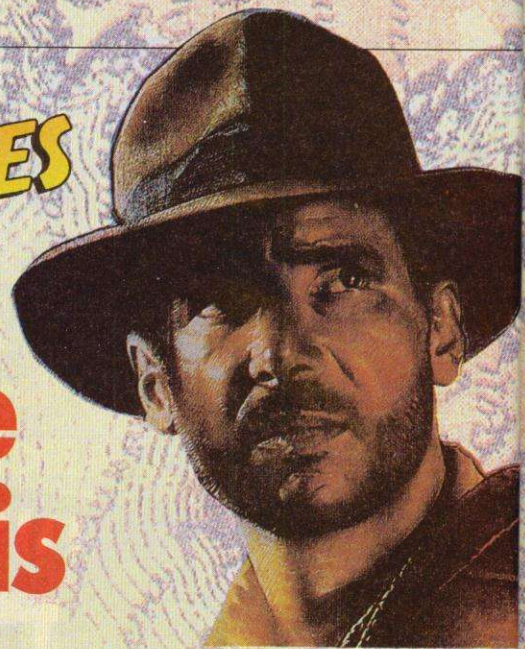
Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Indiana Jones 4	94%	6/92
2	(2) Ultima Underworld	94%	6/92
3	(3) Wizardry 7	94%	2/92
4	(4) Secret of M. Island 2	92%	1/92
5	(5) Lemmings	92%	10/91
6	(6) Falcon 3.0	91%	1/92
7	(7) Civilization	88%	1/92
8	(8) SWOTL	88%	11/91
9	(9) Sim Ant	87%	5/92
10	(-) Prophecy of the Shadow	85%	8/92

SPECIAL

Platz	Titel	System	Soundwertung
1	Final Match Tennis	PC-Engine	91%
2	EA Hockey	Mega Drive	90%
3	Tennis	Game Boy	90%
4	Microprose Soccer	C 64	90%
5	World Court Tennis	PC-Engine	90%
6	Superstar Ice Hockey	Amiga	89%
7	Super Form. Soccer	Super NES	88%
8	Links	MS-DOS	87%
9	PGA Tour Golf	MS-DOS	86%
10	Microprose Soccer	Amiga	85%

INDIANA JONES

The Fate of Atlantis



Für alle Indy-Fans und Lucas-film-Abenteurer präsentieren wir auf den nächsten vier Seiten einen ausführlichen Reiseführer durch die Wunderwelt von Atlantis. Wir haben versucht, jeden möglichen Lösungsweg in Betracht zu ziehen — problematisch ist dabei der eifrig verwendete Zufalls-generator. So ist es beispielsweise unsinnig, Euch eine Karte der Labyrinth zu zeigen, da sich die Standorte besonders wichtiger Räume von Spiel zu Spiel ändern. Viel Spaß beim Durchspielen.

PLAYERS GUIDE

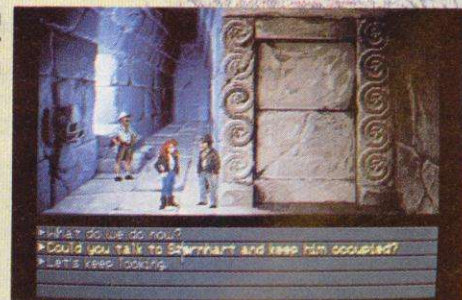
Platos verlorener Dialog

Nach dem halsbrecherischen Vorspann findet sich Dr. Henry Jones in New York wieder, wo seine ehemalige Assistentin Sophia Hapgood Vorträge über das versunkene Atlantis hält. Auf jeden Fall nimmt Indy die Zeitung vor dem Theater mit. Um in das Haus zu kommen, gibt es drei Möglichkeiten: Indy schlägt den Wächter k.o., überzeugt ihn, daß Madam Sophia die smarteste und "die Größte" ist oder versucht, durch eifriges Verschieben der Kisten im Hinterhof an die Feuerleiter heranzukommen. Den Beleuchter wird Indy ganz einfach los: Er schlägt ihm einfach vor, die neuste Ausgabe der Tageszeitung zu lesen: Nach Sophias Vortrag verschwindet er auch tatsächlich; Indy spielt nun so lange mit den Hebeln herum, bis alle drei Armaturenlichter grün sind. Ein kurzer Druck auf den Knopf, und die Show geht zu Ende. Nach dem Gespräch mit Sophia und dem Besuch bei Dr. Björn Heimdall, reisen die Abenteurer gen Dschungel nach Tikal.

Um an der Schlange vorbeizukommen, treibt Indy das junge Nagetier mit der Peitsche

zur Schlucht. Das Duell der Tiere endet schließlich mit einem Sturz beider in die Schlucht. Indy besteigt den Baum; drüben wartet bereits Sophia. Nach einer kurzen Unterredung mit Sternhart muß Dr. Jones zugeben, daß er den richtigen Titel des verlorenen Dialogs von Plato nicht weiß. Gleich darauf hilft der Papagei weiter. Von ihm erfährt Indy den richtigen Namen ("Hermocrates"); die Abenteurer werden schließlich in die Pyramide gelassen. Drinnen befiehlt Indy Sophia, Sternhart abzulenken. Er schleicht sich

Im Tempel von Tikal findet Ihr die erste Perle



Licht aus — die Geistershow beginnt

wieder hinaus, um Sternharts Lampe zu klauen. In der Pyramide kippt er das Kerosin aus der (offenen) Lampe über eine auffällig herausstehende Wandverzierung. Jetzt kann er diese nehmen und als Hebel in den Tierkopf einsetzen. Er klappt den Elefantenrüssel nach oben und eine geheime Gruft öffnet sich. Der fiese Sternhart entkommt zwar mit dem Worldstone, doch Indy findet eine Orichalcum-Perle, die er in Island in den Mund der gefrorenen Aal-Figur steckt. Diese schmilzt automatisch aus dem Eis heraus. Nun kann Indy sie Mr. Costa auf den Azoren als Austausch für Informatio-



Das Ballonticket gibt's beim Bettler



Per Ballon durch die Wüste...



...ab und an einen Beduinen gefragt...

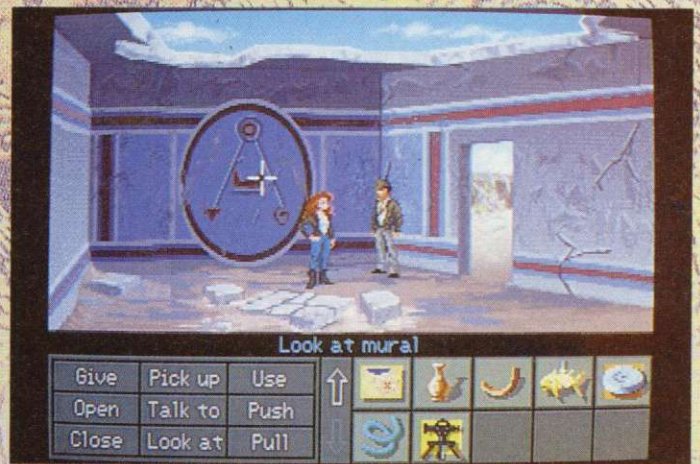


...und am Ziel den Lkw zusammengebaut

nen andrehen.

Mit dem neu erworbenen Wissen, in welcher Kollektion sich die Plato-Übersetzung befindet, reisen Sophia und Indy nach New York zurück. Aus seinem Büro nimmt Indy die Mayonnaise mit (vergammelt inzwischen im Kühlschrank). Im Keller der Uni findet er einen dreckigen Lappen und ein Stück Kohle. Drei Stockwerke höher schmiert er die Mayonnaise an den Totempfahl und zieht ihn unter die Falltür, um direkt unters Dach zu kommen. In der Urne befindet sich ein Schlüssel. Indy klettert wieder

eine Etage nach unten und öffnet die kleine staubige Truhe hinter der großen Kiste mit dem Schlüssel. Sollte Platos Buch hier nicht sein, nimmt Indy die Pfeilspitze aus dem hinteren Regal und umwickelt sie mit dem Lappen. Dann schraubt er in der Bibliothek alle fünf Schrauben aus der Rückwand des umgestürzten Regals und findet dahinter die begehrte Lektüre. Mit dem Buch geht er nun zurück in sein Büro und überredet Sophia, ihn auf seinen weiteren Abenteuern zu begleiten. Die Suche nach der versunkenen Stadt beginnt.



Die Skizze zum Fundort des Moonstone auf Kreta



Gut gepeilt ist halb vermessen — der Moonstone wartet (X)

Die Kolonien von Atlantis

Die beiden fahren nach Algier, wo sie Omar aufsuchen. Von ihm läßt sich Indy eine abscheuliche Maske schenken und reist weiter nach Monte Carlo, wo er auf den Straßen Ausschau nach Monsieur Trottier hält, während sich Sophia im Hotelzimmer auf eine spirituelle Sitzung vorbereitet. Indy überzeugt Trottier, mit ins Hotelzimmer zu kommen, weil Madame Sophia ihm die Zukunft lesen möchte. Zuvor stellt Trottier noch eine Frage über Platos Dialog. Oben angekommen, soll Sophia ihn beschäftigen, weil Indy etwas plant. Er bastelt sich aus Bettlaken, Taschenlampe und Maske ein Gespensterkostüm, während er die Sicherung herausdreht. Es wird dunkel, Indy zieht seine Geistershow ab und Trottier verläßt fluchtartig den Raum, vergißt natürlich dabei den Sunstone.

Diesen zeigt das Atlantis-Team wieder Omar in Algier,

woraufhin es eine Karte erhält, die die Ausgrabungsstätte der Nazis zeigt. Als die erste Expedition jedoch auf Grund verendeter Kamele schon nach einer Meile endet, tauscht Indy die Maske bei Omar für einen anderen Gegenstand, um ihn beim Obsthändler eintauschen zu können. Zuerst findet Indy die Farbe des Tauschobjekts heraus, dann probiert er alle in Frage kommenden Objekte durch. Die Jungtaube tauscht er schließlich beim Bettler für ein Ballonticket ein. Bevor Sophia und Indy aber aufbrechen, benötigen sie noch ein Messer: Sophia soll sich die Fertigkeit des Messerwerfers noch einmal genauer ansehen; als sie mit dem Rücken zu Indy steht, schubst er sie kurz... als Belohnung gibt's das Messer, mit dem man schließlich den Ballon losschneidet.





Hier den Eingang "aufdrehen"



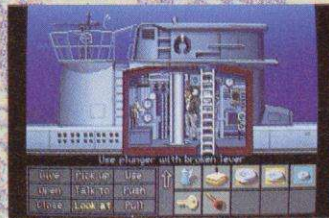
Der Eingang zum großen Atlantis-Labyrinth



Die dritte Statue einfach "rüberpeitschen"



Der Professor verweist — der Worldstone wartet



Das deutsche U-Boot bedarf kleiner Reparaturen

Den Weg zum Nazilager muß man sich bei den Nomadendörfern erfragen. Irgendwann taucht ein rotes X auf dem Bildschirm auf — dort landet Indy's Ballon schließlich. Kaum angekommen, fällt Sophia in ein Loch; Indy ist auf sich allein gestellt. Er sucht den Schlauch (long tabular thing) und den Tonkrug (clay thing) im Dunkeln, zapft den Benzintank des Trucks damit an und versorgt den Generator in der Höhle mit dem Sprit. Es wird hell. Indy nimmt sich eine Schiffsplanke und hebt den kleinen Bolzen auf. Mit der Schiffsplanke kratzt er die rechte Höhlenwand auf, setzt den Bolzen in das Loch ein. Mit Hilfe des Sunstones öffnet sich eine Geheimtür, aus der Sophia schließlich hervorkommt. Sie bringt eine Verteilerklappe und einen Orichalcum-Detektor mit. Die fehlende Zündkerze für den Truck holt sich Indy aus dem Generator.

Schließlich fahren beide nach Kreta. Dort bemächtigt sich Indy des Vermessungs-

struments und erforscht die Ruinen. Er muß zwei Steinhäufen finden, unter denen sich kleine Statuen befinden. An diesen Positionen stellt er sein Peilgerät auf und visiert jeweils eines der beiden großen Hörner an. Es entsteht wieder ein Kreuz, wo Indy den Boden mit der Schiffsplanke aufwühlt ("X marks the spot"). Zum Vorschein kommt die zweite Steinscheibe — der Moonstone. Mit Hilfe beider Steine kann Indy nun den Eingang zur Atlantis-Kolonie in Kreta freisetzen (steht auch in Platos Buch). Inwendrin nimmt Indy zwei Steinbüsten mit, die dritte peitscht er sich aus dem nächsten Raum herüber. Irgendwann stößt Indy auf ein weiteres leeres Podest, auf das er nun die drei Köpfe legt, damit sich das Gitter öffnet. Trifft Indy in einem Raum auf eine große Minotaurus-Statue, schlägt er ihr den Kopf mit der Peitsche ab. Jetzt ist der Aufzug beschwert und die beiden Abenteuerer fahren hinunter, wo Dr. Sternhart schon munter vor sich hin verweist; der Worldstone liegt auch irgendwo herum.

Indy nimmt noch den Stab mit und klettert an der im Wasserfall verborgenen Kette nach oben.

Nun sucht er weiter



Die kleine Bauanleitung an der Schranktür



Hier muß fleißig zusammengebastelt werden



Das Riesenauto wird als Rammbock mißbraucht

nach einem leeren Aufzugschacht — gegenüber steht eine goldene Schachtel. Dort schlägt Indy mit dem Stab den Bolzen des Gegengewichts ab. Er wandert in den genau darunterliegenden Raum und aktiviert den Lift, indem er den Stab in den Mund der Statue schiebt. Oben angekommen, kann er nun die goldene Schachtel mitnehmen, unter der sich auch zwei Orichalcum-Perlen befinden. Er fährt mit dem ersten Aufzug wieder zu Sophia hinunter und überzeugt sie, durch ein schmales Loch über der einzigen — verschlossenen — Tür zu klettern. Sie tut's schließlich und öffnet

die Tür von der anderen Seite. Indy benutzt ein paar Mal den Amberfish, der das Orichalcum aufspüren soll, doch Sophias Halskette lenkt den Detektor ab. Also überredet er sie, die Kette in der Goldschachtel zu deponieren, wo er auch seine Perlen verstaubt.

Jetzt wird der Detektor zum Aufspüren einer versteckten Tür eingesetzt. Sobald der Fisch auf eine leere Wand zeigt, benutzt Indy die Schiffsplanke, um die Tür freizulegen. Sophia und Indy stoßen auf ein großes Modell von Atlantis ("entweder Atlantis ist wesentlich kleiner als wir dachten oder das ist eine Modellstadt"). Indy benutzt wieder die Steinscheiben, dieses Mal braucht er alle drei. Wenn er die richtige Kombination laut Platos Dialog einstellt, öffnet sich eine Tür. Indy geht durch, doch da taucht Klaus Kerner, der Obernazi auf, entführt Sophia und nimmt alle Steinscheiben mit. Der eingesperrte Held Indy läßt sich jedoch nicht unterkriegen und buddelt sich mit der Schiffsplanke einen Weg aus der Kolonie.

Am Dock von Kreta liegt ein deutsches U-Boot. Indy schleicht sich nun an Bord und erledigt den Kapitän. Das Boot nimmt automatisch Kurs auf Atlantis. Indy versucht sich probeweise am Höhenruder, doch der Hebel bricht natürlich beim ersten Versuch ab. Nun schießt



REISE ZUM MITTELPUNKT

DER TOLKIEN-TRILOGIE!



The Two Towers™

J.R.R. TOLKIENS
HERR DER RINGE,
Band II.

Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II - The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittel Erde" ein.

Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.

Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.

Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.

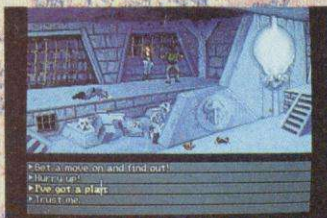
"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.

Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!

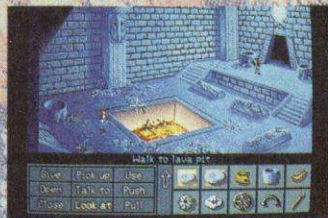
Interplay

Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

"Das Programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlass und dessen Verlegern, HarperCollins Publishers Ltd., herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere die Hobbits und der anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin (Publishers) Ltd, 1954, 1955, 1956. ©1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.



Sophia ist frei — das Abenteuer jedoch noch nicht zu Ende



Das glühende Amulett ist in der Lava zu versenken



Der letzte Kampf steht an ...



Das Lavalabyrinth erfordert Eure Geduld



... und ist in Sekunden vorbei



Hier wartet das Endrätsel



Abspann, was bist du schön!

er schlau mit Hilfe des Sprechgeräts die ganze Crew an irgendein Ende des Schiffes, damit er den Turm verlassen kann. Zuerst nimmt er einen Krug mit und macht aus etwas Wurst und ein paar Scheiben Brot ein Sandwich. Den Krug füllt er an der leckeren Batterie mit Säure und kippt ihn über dem Tresor des Kapitäns aus (small box). Jetzt hat Indy die Steinscheiben wieder und obendrein den Schlüssel zum Notruder. Durch eine Gitterwand spricht er mit Sophia und unterrichtet sie von seinem Plan. Er nimmt den Sauger und spricht den Wachtposten an, der ein Gesicht wie ein Eimer hat. Sophia schlägt ihn nieder. Der Sauger dient als Höhenregler. Nachdem Indy

alle vier Steuereinheiten gefunden hat, muß er das Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern.

In Atlantis

Dort angekommen, wird Sophia wieder einmal entführt. Indy stellt die Holzleiter an die große Stufe. Aus der Steintruhe nimmt er einen Lichtstab, in den er eine seiner Energieperlen steckt. Nachdem er die Steinscheiben unter der Statue in die richtige Kombination gebracht hat, öffnet sich der Mund der Statue, in den er nun eine Energieperle steckt. Indy sollte weder Leiter noch Steinscheiben zurücklassen. Jetzt befindet sich Indy im großen Labyrinth. Die Lage der Räume ändert sich von Spiel zu Spiel. Folgende Gegenstände muß Indy beim Auskundschaften finden: Steintasse (Leiter über Spalte legen, aber wieder mitnehmen), Kopf einer Statue, Brustkorb eines Skeletts, Bronzerad, Bronzeshrad und eine Aalfigur. Oft muß Indy durch Lüftungsschächte klettern, um in Räume zu gelangen, die keine Tür haben. Einmal erscheint Indy

sogar hinter dem linken Gitter in Sophias Kerker. Hier aktiviert er die Statue mit einer Energieperle.

Die Steintasse stellt Indy auf das kleine Podest im Lava-raum. Nun setzt er den Fischkopf in die Vertiefung am Becken ein. Im Maschinenraum repariert er mit Hilfe des Bronzerades den unteren Teil der Maschinerie. Indy startet durch Einfüllen der Lava die Perlenproduktion. Diese und das Bronzerad nimmt er mit. Das Sandwich benutzt Indiana Jones nun als Köder im Skelettbrustkorb und fängt damit im Wasserloch des Krabbenraumes eine ebensolche. Am Doppeltor stopft er erst in die Aalfigur, dann in die Fischfigur ein Energiekugelchen. Nun kann er den Kerker betreten und ein Teil des zerstörten Roboters aufsammeln. Sophia läßt sich leider noch nicht befreien. Nachdem er am Kanal den Octopus mit der Krabbe gefüttert hat, begibt er sich auf das Krabbenfloß, das sich bereitwillig durch eine Perle in Bewegung setzt.

Die Gitter öffnet Indy mit den Steinscheiben. Aus dem Schrank an einem der Ufer holt Indy einen Metallbogen und studiert eingehend die Vorderseite der Schranktür. Nun begibt sich der Archäologe in den Raum mit dem großen Tor. Er lehnt die Leiter an den Roboter

und öffnet die Brustplatte. Das große Bronzerad kommt zuerst auf den mittleren Bolzen, darauf wird das Teil aus dem Kerker gesteckt. Wohin der Metallbogen und das Bronzeshrad nun kommt, hängt von der Skizze der Schrankwand ab. Wirft Indy bei einer bestimmten Einstellung ein Orichalcum-Kugelchen ein, bewegt der Roboter seinen Arm nach vorn; nun verbindet Indy mit der Kette den Arm und den Ring am Tor. Bei Einführen einer weiteren Perle bei einer anderen Einstellung zieht der Roboter seinen Arm wieder zurück und reißt dabei das gesamte Tor aus den Angeln. Indy nimmt die Stange mit, die nun auf dem Boden zu finden ist und betritt den zweiten Atlantis-Kreis durch die aufgebrochene Tür. Im Thronsaal findet er ein Zepter, in einem anderen Raum ist ein riesiges Gefährt. Er besteigt die Maschine und führt Zepter und Stange in den linken und rechten Schlitz ein. Nun füttert er den Mund mit einer Perle und schiebt beide Hebel nach oben, worauf sich das Gefährt rumpelnd in Bewegung setzt. Indy spielt ein wenig mit den Hebeln herum, bis das Gefährt schließlich ausbricht und sich durch die Wand bohrt. Jetzt muß der Held ganz zurück zum Kerker. Er gibt Sophia die Stange, mit der sie das Gitter abstützen kann, sobald Indy es anhebt. Im inneren Kreis wird Sophia schließlich vom Geist Nur-Ab-Suls befallen. Indy muß einen Blick auf das Medaillon werfen, um eine Perle in dessen Mund zu stecken. Das glühende Amulett krallt er sich sofort und verstaut es in der goldenen Schachtel, die er daraufhin im Lavabecken versenkt. Jetzt geht es weiter durch das neugebohrte Loch in der Wand. Nun muß sich Indy seinen Weg durch ein neues Labyrinth bahnen. Hier hängt irgendwo an der Wand ein riesiges Modell der Steinscheiben. Die Anordnung sollte man sich gut merken! Nachdem Indy den Lavafluß überwinden hat, kommt er an Nur-Ab-Sals Koloß. Die Steinscheiben werden hier nach dem Vorbild des Riesenmodells an der Wand ausgerichtet. Wenn der Koloß aktiviert ist, stürmen die Nazis herbei. Erstes Opfer ist Klaus Kerner. Einen Selbstversuch kann Indy nur umgehen, indem er den verrückten deutschen Doktor davon überzeugt, daß ein böser "Indy-Gott" keine gute Gesellschaft ist. Es folgt der filmtypische Lucas-film-Abspann.



Mega Drive

DER BESSERE GEWINNT!



Sega Mega Drive

Mit Sega 16 Bit-Technik für gestochene scharfe Grafik, 10-Kanal-Stereosound, Control-Pads, Antennenweiche und Netzteil.

Inkl. Spielcassette „Sonic the Hedgehog“.

328⁶⁹

Spielcassetten ab **89⁸⁷**

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

- Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Essen • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Siegen • Ulm • Viernheim • Wallau

Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
 Postfach 1123 * 2060 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erhalten Sie bei uns alle hier aufgeführten Spiele mit

deutschen Regelübersetzungen!



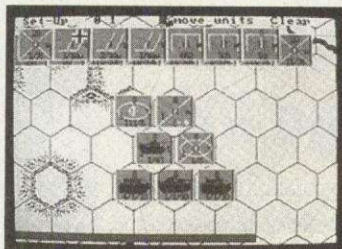
ACTION STATIONS!

(Storm Computers)
 Die definitive Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen (vom Schnellboot bis zum Schlachtschiff) der Zeit von 1922-1945 sind mit vielen typspezifischen Eigenschaften/Daten enthalten (z.B. 42 Trefferzonen, 14 Panzerungsstellen, Leckbekämpfungsfähigkeit u.v.a.m.).
 Viele Faktoren sind berücksichtigt: Rauch, Leuchtgranaten, Suchscheinwerfer, Radar, geflutete und brennende Munitionsmagazine, 8 Torpedotypen (Lauf wird bis auf weniger als 1 Meter genau berechnet) usw.
 Bis zu 49 Schiffe können gleichzeitig im Spiel sein.
 Mit 30 Szenarien (Atlantik, Pazifik, Mittelmeer) und Scenario-Generator/-Editor.
 Sehr gute "künstliche Intelligenz" des Computergegners!
 Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (46 Seiten!).
 Für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM

Action Stations Utility Disk
 (Storm Computers)
 3 Hilfsprogramme, 28 zusätzliche Schiffsklassen und 13 neue Szenarien für Action Stations!
 Bei uns mit deutscher Anleitung!
 Für IBM, Amiga: 59,95 DM

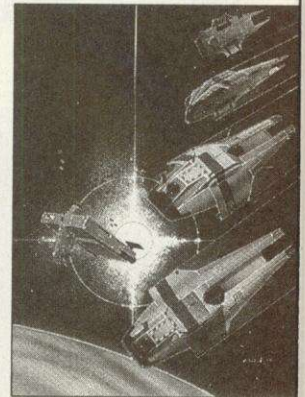
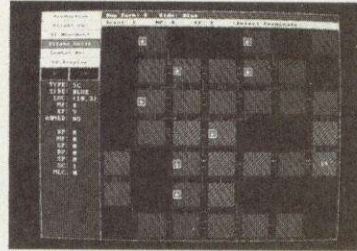
NAPOLEON I

(Storm Computers)
 Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1813-14) auf Korps-ebene. Bei Schlachten kann auf die taktische Ebene herunter-"gezoomt" werden.
 Alle wichtigen Aspekte der Kriegführung der damaligen Zeit sind berücksichtigt: Moral, Ermüdung, Abnutzung, Versorgung aus dem Lande, Truppenführer, Kapitulation usw.
 Bei uns mit deutscher Anleitung.
 Für Amiga, ST: 79,95 DM



WORLDS AT WAR

(Storm Computers)



Science-Fiction-Strategiespiel für 1-2 Spieler mit Planeteneroberung, Bau von Raumschiffflotten usw. Durch variable Größe der Sternkarte sind kurze Szenarien oder nächtelange Feldzüge möglich.
 Hoher Wiederspielbarkeitswert, da die Planeten und Hyperraumwege bei jeder neuen Partie neu verteilt werden.
 Computer Gaming World (USA) über dieses Spiel: "Like EMPIRE, what this game has is play value."
 Bei uns mit deutscher Anleitung!
 Für IBM (EGA) und Amiga: 89,95 DM

WHITE DEATH

(Storm Computers)

Sehr detaillierte Simulation der Schlacht um Velikiye Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: Vom T-34-Bataillon bis zum Kradschützenbataillon und von der Ski-Kompanie bis zum "Stalinorgel"-Regiment.
 Das Spielsystem gibt das Ringen um die Initiative beider Seiten sehr gut wieder.
 Bei uns mit deutscher Anleitung.
 Für Amiga (1 MB): 99,95 DM

WHITE DEATH

Battle for Velikiye Luki, November 1942



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Second Front

(SSI)
 Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene, 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftversorgung, Lenkung der Produktion, Truppenführern usw.
 Sehr detailliert!
 Für Amiga: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

Western Front

(SSI)
 Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spielsystem wie Second Front. Für IBM: 109,95 DM

Carrier Strike: South Pacific 1942-44

(SSI)
 Flugzeugträgerschlachten im Pazifik auf operativ-taktischer Ebene. Vom selben Programmierer wie Second + Western Front.
 6 Szenarien + Feldzugsoption!
 Für IBM: 119,95 DM

Erweiterungsdisk für Carrier Strike: In Kürze für IBM lieferbar.

ARMADA 2525

(Interstel)
 Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. Für IBM: 109,95 DM

LOST ADMIRAL

(QQP)
 EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariogenerator. Für IBM: 99,95 DM

Yorankündigung:

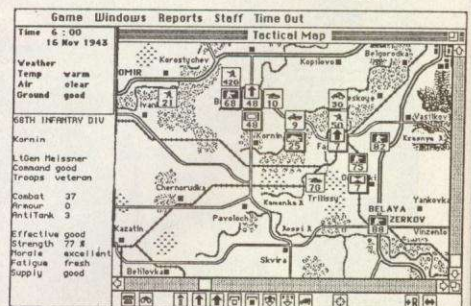
Carriers at War (SSG), in Kürze für IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM



FIRE-BRIGADE

Simulation der beweglich geführten, hin und her wogenden Schlacht um Kiev Ende 1943 auf operativer Ebene. Fire Brigade besitzt einen hohen Authentizitätsgrad, eine sehr weit entwickelte "künstliche Intelligenz" sowie eine vorbildliche Benutzerführung. Wetterverhältnisse, Ermüdung, Moral, Kampferfahrung usw. sind berücksichtigt.

Amiga Special Nr. 6/92: "Fire Brigade ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!"
 Bei uns mit deutscher Anleitung (37 Seiten).
 Für IBM, Amiga (1 MB) und ST: 99,95 DM



Blitzkrieg at the Ardennes (Storm), für Amiga (1 MB), IBM: 79,95 DM
 Breach 2, Vers. 2.0 (OmniTrend), für IBM, Amiga (1 MB): 89,95 DM
 Conflict: Korea (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
 Conflict: Middle East (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM
 Medieval Lords (SSI), für IBM: 99,95 DM
 Panzer Battles (SSG), für Amiga, IBM: 89,95 DM
 Patton Strikes Back (Broderbund), für IBM: 99,95 DM
 Perfect General (QQP), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM
 Perfect General Scenario Disk (QQP) für IBM und Amiga: 79,95 DM
 Storm Across Europe (SSI), für Amiga: 99,95 DM
 Typhoon of Steel (SSI), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM

Deutsche Anleitungen einzeln:

Action Stations: 25 DM
 Carrier Strike South Pacific: 23 DM
 Conflict: Middle East: 19 DM
 Conflict: Korea: 20 DM
 Fire Brigade: 25 DM
 Fire Team 2200: 16 DM
 Lost Admiral: 19 DM
 Medieval Lords: 16 DM
 Overrun: 25 DM
 Panzer Battles: 25 DM
 Perfect General: 19 DM
 Rules of Engagement: 19 DM
 Storm Across Europe: 20 DM
 Sword of Aragon: 21 DM
 Typhoon of Steel: 25 DM
 Warship: 21 DM
 Western Front: 21 DM
 White Death: 25 DM
 Worlds at War: 14 DM

Wir führen auch KoSims ohne Computer, z.B.:

Zitadelle: Duel for Kursk (3W) mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Countern, Regiments- und Bataillonsebene. Preis: 59,95 DM

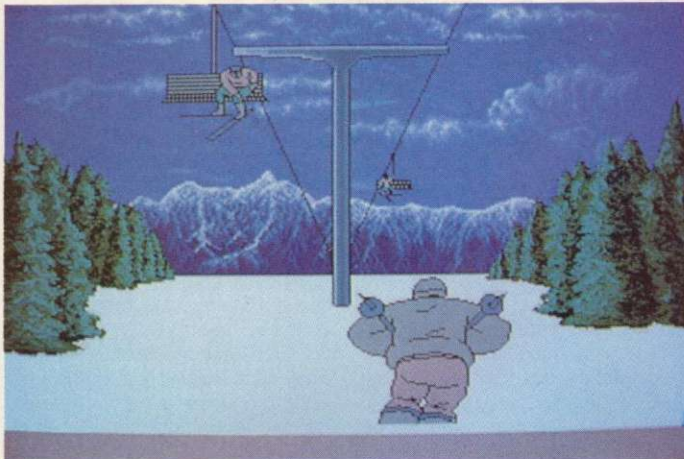
Stalingrad Pocket (The Gamers) mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Countern, Divisions- und Regimentsebene. Preis: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten:

Vorauskasse: 4,90 DM
 Nachnahme: 7,90 DM

Spy-Übel



Sportspiele lassen grüßen, Guy Spy zeigt Abfahrtslaufqualitäten

Guy Spy

and the Crystals of Armageddon

Spätestens seit *Dragon's Lair* und *Space ACE* ist Ready Soft allen zeichentrickbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Wurde in älteren Ready-Soft-Produktionen noch auf mutierte Superdrachen eingehackt, prügelt sich der moderne *Guy Spy* mit Oberbösewichtern aus der vermeintlichen Neuzeit.

Baron von Max trägt sich mit dem Gedanken, eine weltbeherrschende Maschine zu entwickeln. Da diese nicht mit Karamelbonbons angetrieben wird, benötigt er dazu die wohlbehüteten Kristalle des Armageddons. Natürlich rechnet

von Max nicht mit dem Tatendrang unseres Superhelden. Denn kaum rattert der Auftrag seines Vorgesetzten über das Flugplatztelex, macht sich Super-Guy auf die Socken, den Bösewichtern dieser Welt das Handwerk zu legen. Ausgangsposition der Jagd auf den skrupellosen Baron ist Berlin; von hier beginnt die wilde Hatz rund um den Erdball. Dabei beschränkt er sich nicht, dem vermeintlichen Übeltäter geographisch näher zu rücken, sondern räumt bei der Gelegenheit auch gleich die Schergen des Barons aus dem Weg. Wie *Space Ace* kämpft auch



Als typischer Vertreter des Ready-Soft-Ensembles, bietet *Guy Spy* leider keine innovativen Neuerungen. Ähnlich wie bei *Space Ace* gibt es viel zu sehen und wenig zu spielen. Da sich *Guy Spy* auf ein Dutzend verschiedener Szenen beschränkt, wird ein

den Bildsequenzen sattgesehen haben. Wie seine Urväter ist *Guy Spy* ein "echtes" Amiga-Spiel. Die Grafik ist schnucklig gemalt, die Musik paßt sich stilvoll den verschiedenen Themen an. Die PC-Version ist wesentlich schlechter: Der Schwierigkeitsgrad wurde angezogen, der Sound ist schlapp und die Grafik kann nicht mal mit dem Amiga-Vorbild mithalten — total lieblos.



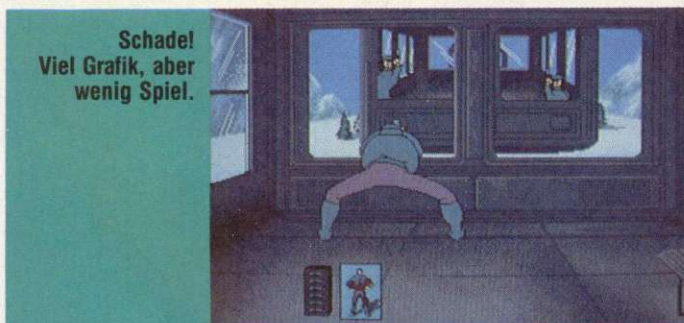
Ende gut, alles gut: von Max fliegt in die Luft.



Solche Zwischenszenen begleiten Euch durch das gesamte Spiel

"Schräg von hinten"-Perspektive. Die spielerischen Anforderungen beschränken sich meist auf drei Handlungen pro Szene, die Ihr lässig per Joystick oder Tastatur kontrolliert.

kn



Schade! Viel Grafik, aber wenig Spiel.



Guy Spy orientiert sich gern am Vorbild *Space Ace*



Der Eingang ins grafisch beeindruckende Primitiv-Dungeon

Guy Spy "Szenen-orientiert". Ihr begeben Euch via "Cut-Szene" (grafische Intermezos, bei denen Ihr nur zuschauen dürft) zum vermutlichen Aufenthaltsort des Barons, räumt die auftauchenden, unvermeidlichen Söldner ab und saust zum nächsten "Treffpunkt". Nach ungefähr acht Runden segnet von Max das Zeitliche. Ihr seht Euer Helden-sprite in der Regel in einer

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Readysoft
Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark
Testmuster: Empire

MS-DOS 28 %

Grafik: 47% Sound: 13%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, CGA

Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Joystick, Maus

AMIGA 47 %

Grafik: 70% Sound: 47%

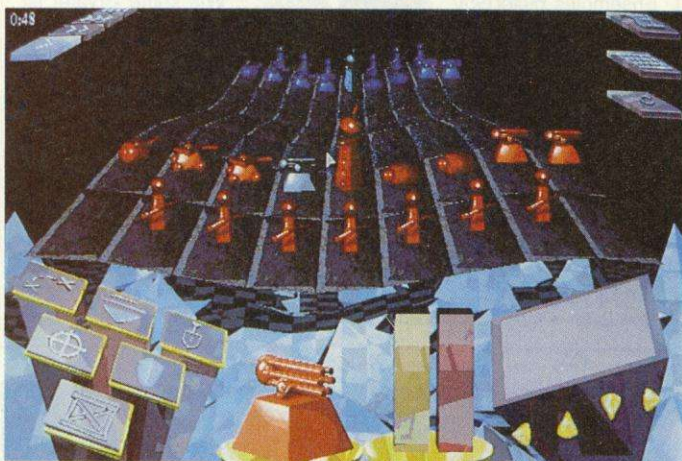
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: —

Schach dem Schach



Wahlweise gibt's das Feld auch in 3-D zu sehen

Theatre of War

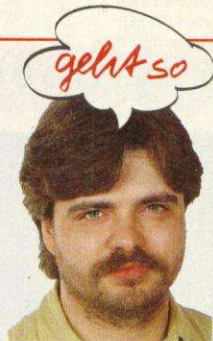
Seit Jahrhunderten gehört Schach zu den beliebtesten Strategiespielen der westlichen Hemisphäre. Angeblich in Indien entwickelt, trat das kleine Brett mit den 16 Figuren und 64 Feldern seinen Siegeszug um die Welt an. Seit den Gründertagen der Computerspielerei haben Programmierer versucht, Schach in digitale Formen zu pressen — mit eher mäßigem Erfolg. Zwar können die Elektronengehirne gigantisch schnell rechnen, werden aber trotzdem von menschlichen Großmeistern (noch) geschlagen.

Statt nun Gefahr zu laufen, einfach ein weiteres Schachprogramm zu veröffentlichen,

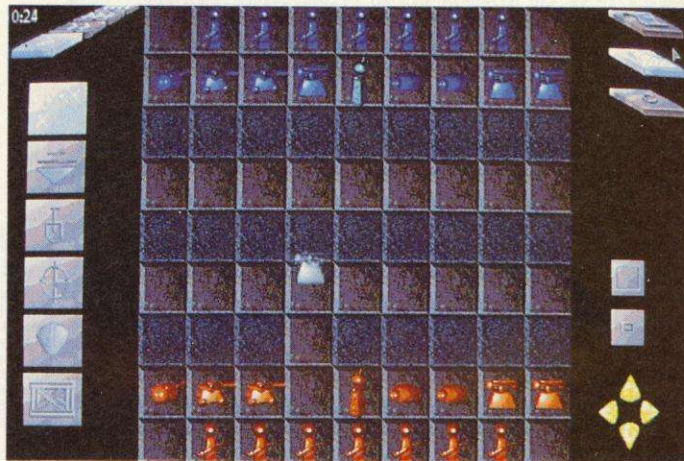
bastelte der kanadische Spielehersteller "Artech" kurzerhand eine eigene Schachvariante: *Theatre of War*. Das Theater des Krieges hat nur noch rudimentär mit dem Spiel der Könige zu tun. So gibt's zwar auch bei *Theatre of War* ein Spielbrett, dieses unterscheidet sich aber gewaltig von dem zum Schachspielen. Einzige Gemeinsamkeit: Das Brett ist in kleine Felder unterteilt und wird auf Wunsch von oben oder in 3D angezeigt.

Gespielt wird eine Partie in Echtzeit, wahlweise gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Counterpart. Drei verschiedene Steinvarianten gibt es bei *Theatre of War*:

Eigentlich bin ich der Schachbanause unserer Redaktion. Ich strapaziere meine grauen Zellen lieber mit einer Partie Go oder einem beinhalten Strategiespiel à la *Advanced Military Commander*, denn mit dem Spiel der Könige. Im Gegensatz zum Schach faszinierte mich *Theatres of War* schon nach kurzer Warmspielphase. Hat man sich erstmal an das eigentümliche Erscheinungsbild gewohnt und kennt die formidablen Eigenschaften der verschiedenen Spielsteine, sowie die strategischen Feinheiten, könnte bei *Theatre of War* durchaus taktisch



die Post abgehen. Der größte Stolperstein in Sachen Spiel Spaß ist aber die vertrackte und leider viel zu umständliche Benutzerführung. Zu oft verhaspelt sich der Spieler auf dem Spielfeld und in den Menüs, während der Gegner Kleinholz aus den eigenen Spielfiguren macht. Der Frust ist hier vorprogrammiert. Außerdem: Die Idee ist sehr löblich, den Super-VGA-Modus auszunutzen, aber Brett (vor allem in 3D) und Menügrafiken sind extrem augenfeindlich. Andere Farben oder gar eine niedrigere Auflösung hätten hier Wunder gewirkt.

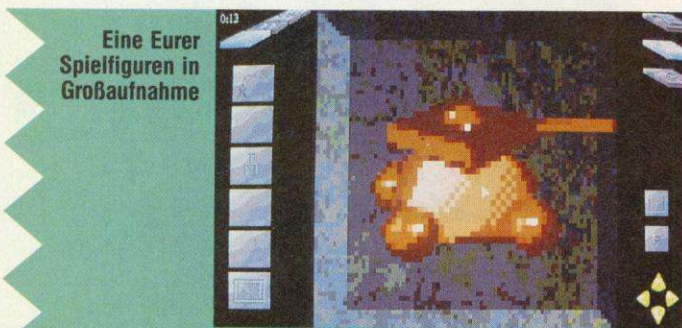


Sieht fast aus wie Schach, hat aber kaum etwas damit zu tun: Artech's *Theatre of War* (MS-DOS)

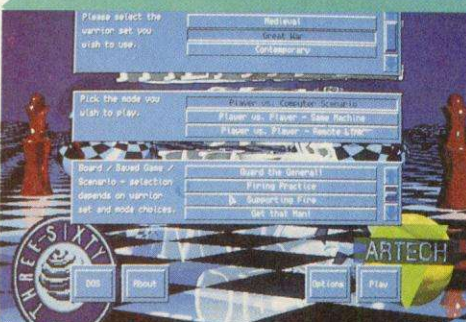
War: "Medival", "Great War" oder "Contemporary". Im "Medival"-Set bestehen Eure Truppen aus einem König, ein paar Bogenschützen, Katapulten und Fußsoldaten. Bei "Great War" gibt's Generäle, Panzer und Kanonen. Das Stein-Set "Contemporary" fährt mit Flugzeugen, Radar und Raketenwerfern auf. Alle Spielsteine, welche Variante ist völlig egal, werden per Mausklick auf gut einem Dutzend unterschiedlicher Symbole auf dem Brett verschoben. Per Maus erhalten die Truppen Feuerbefehle, können sich eingraben, verteidigen, ausruhen und fliehen. Wer den gegnerischen Kommandanten (das Äquivalent zum König beim Schach) schlägt, gewinnt das Match. Zwei farbige Balken geben Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand und die noch vorhandene Schlagkraft der jeweiligen Spielfigur.

Die größte, in diesem Fall technische Besonderheit von *Theatre of War*: Es nutzt die Farbenpracht und Auflösung

(256 Farben bei 640x480 Punkten) von Super-VGA-Grafikkarten hundertprozentig aus. Alle Grafiken des Spiels sind extra für diesen Grafikmodus entwickelt und aufwendig "raytraced" worden. Für die wichtigsten VGA-Karten liegt dem Programm die Treibersoftware des hochauflösenden Modus bei. mh



Eine Eurer Spielfiguren in Großaufnahme



Hier wird eingestellt, mit welchen Steinen Ihr spielen wollt (MS-DOS)

Genre: Strategie

Hersteller: Artech/Three Sixty

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Grafik: 60% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: —

Der Schrecken einer vergessenen Prophezeiung

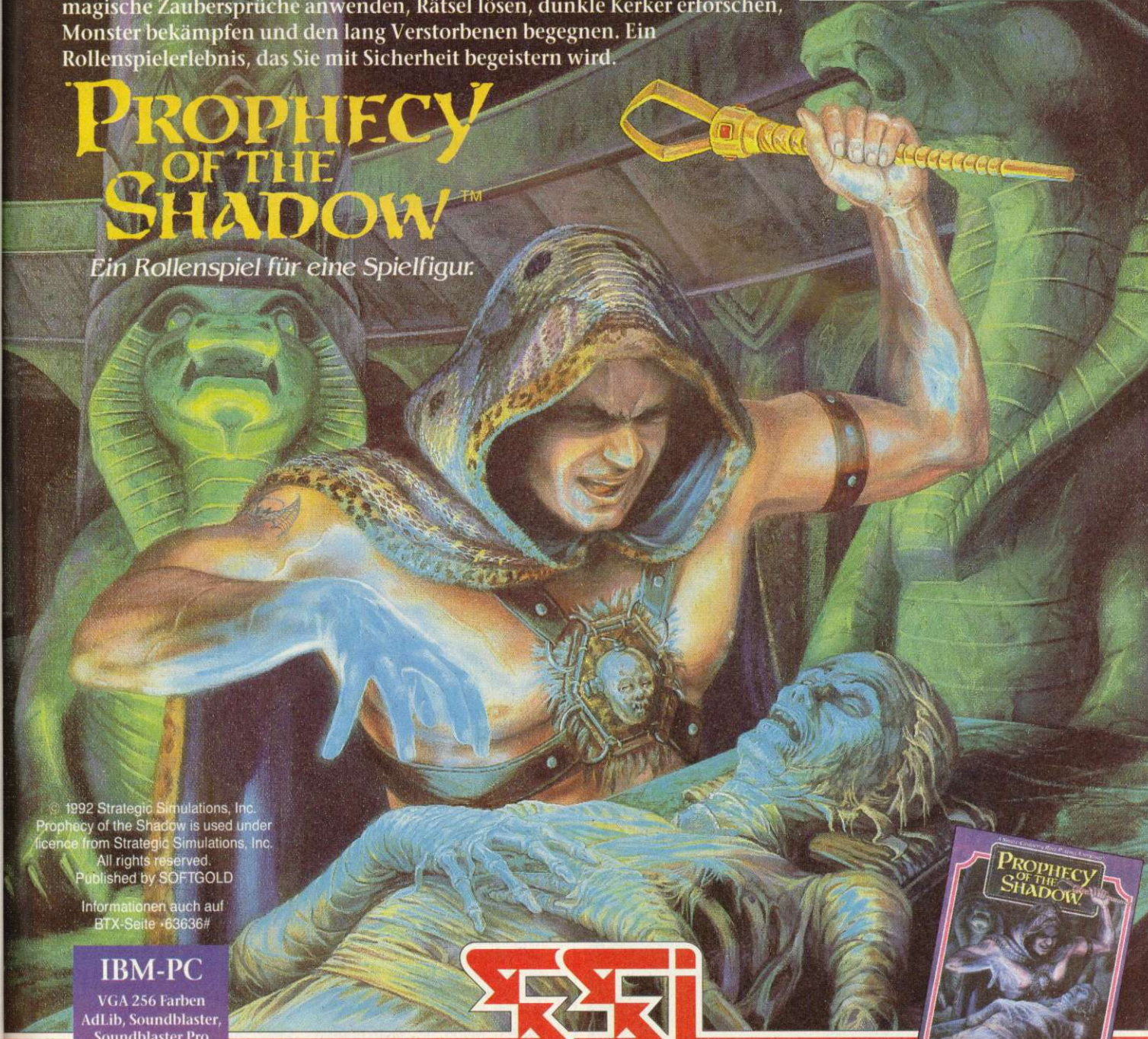
Lassen Sie sich begeistern von dieser neuen phantastischen Rollenspielart und spielen Sie „PROPHECY OF THE SHADOW“. Das neueste Rollenspielabenteuer von SSI strotzt nur so von wunderbaren digitalisierten Bildern und Animationen, einer dynamischen Filmmusik und märchenhaften Klangeffekten. Dank der Befehlssymbole, die der Anwender nur anzuklicken braucht, den graphischen Verzeichnissen und des Konversationsinterfaces läßt es sich leicht und schnell erlernen und spielen. Auf Ihrer Suche, die Erfüllung einer alten Prophezeiung zu verhindern, werden Sie magische Zaubersprüche anwenden, Rätsel lösen, dunkle Kerker erforschen, Monster bekämpfen und den lang Verstorbenen begegnen. Ein Rollenspielerlebnis, das Sie mit Sicherheit begeistern wird.

PROPHECY OF THE SHADOW™

Ein Rollenspiel für eine Spielfigur.



Bildschirmfotos von der IBM VGA 256-Farben Version



© 1992 Strategic Simulations, Inc.
 Prophecy of the Shadow is used under
 licence from Strategic Simulations, Inc.
 All rights reserved.
 Published by SOFTGOLD

Informationen auch auf
 BTX-Seite 63636#

IBM-PC

VGA 256 Farben
 AdLib, Soundblaster,
 Soundblaster Pro

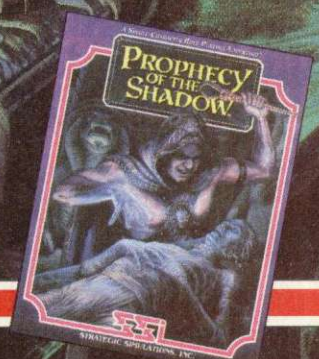
Festplatte wird
 benötigt

Amiga
 - ab August



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Österreich: Darius und Karasoft · Schweiz: Thali AG



64 AM ST PC CD Mac Mega + NES + GB

Liebe Computer-Spieler,
das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was z.Zt. im Handel ist. Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

	64	AM	ST	PC	CD	Mac	Mega + NES + GB
Amiga500 Speicher auf 1MB0				65			
(für fast alle guten Games unbedingt nötig!)							
SoundBlaster Card v2.0				259			
SoundMan Card (voll AdLib!!!)				219			
(+ 2 Games + 2 Boxen + Kopfhörer!)							
Joystick Profi.Simulator - Yoke 2000				189			
20 Lost Treasures of Infocom	140						
A.G.E. 3D Adv.Galact.Empire	80	80	94				
Air Bucks Airline Manager	80	80	80				
Air Strike USA	84	84	84				
Another World	62	62	74				
Arena	42	76	76				
Arsenal FC Soccer Team	76	76	76				
Ashes of Empire	88	97					
ATAC Adv. Tactic. Air Comm.	84	92					
B-17 Flying Fortress FS	101	101	106				
B.A.T. 2	84	84	88				
Bravo / Romeo / Delta	101						
Buck Rogers 2 (MatrixCubed)				82			
Bundesliga Manag. Prof.	62	70	68				
Cannon Fodder	81	81					
Carl Lewis Challenge	76	76	94				
Championship Manager FM	80	80	80				
Civilisation	92	92	100				
Cool Croc Twins	42	67	67				
Crypt of Damned	71	71					
D/Generation	76	76	88				
Das schwarze Auge	76	76	88				
Der Patrizier - 1869	80	80	84				
Die Harder DH2	41	67	67				
Drift RPG	88	88	88				
Dune SciFi-Adv.	84	84	92				
Dynablaster/Bomber Man	50	80	92				
Epic Goldrunner 3D	65	65	78				
Eternam	95	95	95				
Eye of Beholder 2 dts.	84	84	84				
Falcon F16 Mark II v3.0	92	100					
FC Liverpool Soccer	42	76	84				
Fighter Duel FlySim (Modem)	101						
Fire & Ice	70	70					
Flag	80	80	88				
FS 5 FlightSim. SubLogic			168				
G-Loc R360 Mk2 FS	41	67	67				
G. Tailors Soccer Ch. FMan.	76	76	84				
Global Effect	80	80	88				
Grand Prix F1 (Microprose)	92	92	92				
Greens (Microprose Golf new)	109	109					
Guy Spy	88	88					
Hand of St. James	80	80	80				
Heimdall	82	82	82				
Hook - Peter Pan Pirates	45	71	84				
Hotel-Manager Steigenberger	59	59	67				
Humans (Jemmingslike)	76	84					
Inca - Die Abenteuer	71	80					
Indiana Jones 4 Fate	957	109					
Ishar - Leg. of Fortress	84	84	84				
J. Barnes Europ. Soccer	71	71					
J.P.P.'s Goal Busters	42	84	94				
J. White Whirlwind Snooker	74	74	82				
Jaguar XJ220 Sports Racing	70	70	88				
Jimmy Connors Tennis	88	88					
Koshan Conspiracy	88	95					
Kick Off 3!	76	76					
Kings Quest 5	98	112	100				
Land, Sea & Air (new!)	95	98	133				
Leisure Larry 5	88	98	101				
Lure of Temptress	84	88	101				
Mad TV	78	94					
Mantic Fighter	98	106					
Mega Fortress B52 Old Dog	80	67					
MegaTraveller 2 Ancients	98	98					
Midnight Sun (SSI)	94	101					
Might & Magic 3	84	92					
Nick Faldos Golf	76	76	76				
Pinball Dreams	42	70	80				
Plan 9 Outer Space	101	101	109				
Pools of Darkness	76	76	67				
Populous 2	63	63	80				
ProFlight Tornado Sim.	102	102					
Prophecy (Mirage)	84	84	84				
Prophecy of Shadow SSI	84	84	80				
Reach for Stars	88	88					
Red Baron WW I FS	88	101					
Road to Final Four Bask.	80	101					
Samurai - Way of Warrior	80	80	88				
SeaRogue Undersea Treasure	88	88					
Secret Monkey Island 2	84	94					
Shanghai 2	84	94					

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

Sim Ant 1	95	89
Sim Earth	84	84 102
Soccer (by Sensible Soft)	74	74 80
Space Crusade	42	67 76 80
Space Quest 4		88 98
Space Shuttle Simulator	106	106 89
Special Forces (Airborne2)	92	92 101
St. Thomas	84	101
Star Trek 5 25th Ann.	67	67 82
Steel Empire	74	74 82
Strike Commander		106
Team Yankee 2 Pacific	74	74 82
TeenageMutantTurtleNinja 2	39	67 67 74
The A-Train	109	101
The Addams Family	45	76 76
The Chaos Engine		76 76
The First Samurai	50	76 76 84
The Games 92		76 76 84
Titus the Fox	43	70 70 80
Tornado (CombatPilot2)	76	95 95 95
Transatlantic		76 76 76
Treasures Savage Frontier	84	84
TV Sports Rollerbabes	84	98
Twilight 2.000	98	98 98
Ultima 7 HD 2MB		91
Ultima Trilogy 2: U4+5+6	80	98
Ultima: The Underworld		91
Uncharted Waters	109	112
Warriors of Releyne	76	88 76
Winter Supersports 92	80	80 80
Wizardry 7 Crusaders	92	92

NICE PRICES

3D Construct.Kit+Video dt.	59	110	87	110
5 Internat. Strategy Games		55	55	62
Aces of Great War FS		74	78	82
AH 73M Thunderhawk FS		62	74	87
Air Sea Supremacy	49	78	55	94
ATP Tour Tennis		57	66	66
B. A. T. 1	55	78	47	78
Bane of Cosmic Forge		78	62	
Battle Command	39	35	65	73
Big Box Beau Jolly		78	78	94
Cadaver		78	39	
Chips Challenge	39	62	62	
F15-2 Strike Eagle		86	86	86
F29 Retaliator 1 FS		61	61	73
Face Off Eishockey		62	62	
Fascination (Geisha 2)		66	66	87
Final Fight	43	62	62	
Grandstand Sports Sammlg.	52	74	74	
Hill Street Blues		65	65	65
Hudson Hawk	39	66	66	
Lemmings 1		62	62	82
Maniac Mansion		70	70	70
Nam 1965/1975		50	70	86
On the Road		70	70	
PGA Tour Golf		62		
Pirates	39	62	62	62
Railroad Tycoon		86	86	95
Rolling Ronny	39	62	62	70
Secret Silver Blades		70	70	39
Silent Service 2		86	86	93
SimCity + Populous		70	70	70
Supremacy	43	74	62	
TestDrive 2 Collect.		65	78	88.
Ultima 6	42	74	80	56
UMS Univ.Mil.Simul. 2		78	78	94
Wing Commander 2		94	94	
Zak McKracken	55	70	70	70

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

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für C64 / Amiga / Atari ST / PC / CD / Mac ab sofort: SegaMega / NES / GameBoy / Lynx

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 7. 7. 92

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
 2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
 3. Kunde-ist-König-Service
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Bestellungen per Telefon von Mo - Fr 10-12³⁰, 14-17, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So. Wir liefern im Inland, so schnell es geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10.-). Servus Austria, Gruenzi Schweiz, Ciao Italia - Wir versenden täglich auch ins Ausland: (-14% dts.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisung, + 14.- Versandk.)

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

Die besten Computerspiele. Seit 1985.

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



Impressionismus



Die riesige Fantasy-Karte ist gute 30 Bildschirme groß

Warr. of Releyne

Das englische Softwarehaus Impressions brütet zur Zeit ein Strategiespiel nach dem anderen aus. Neuster Sproß im Reigen der britischen Taktikprogramme ist *Warriors of Releyne*. Statt eines Historiengemetzels verlegten die Programmierer das Geschehen in ein fernes Fantasyland: Die bösen Dharaks überfallen das friedliche Königreich Releyne und nur eine Handvoll Einwohner findet den Mut, die Eindringlinge zu bekämpfen. Ihr übernehmt die Rolle des Releynschen Heerführers und plaziert auf einer Landkarte Eure Armeen. Rundenweise werden die Truppen verschoben: Nach der Bewegungs- folgt die Angriffsphase. Wie in einem Rollenspiel haben verschiedene Truppenteile unterschiedliche "Charakter"-Werte, wie Stärke, Gewandtheit und Ausdauer. Kommt's zum Kampf mit einer Dharak-Horde, werden die Werte der Parteien verglichen - der Bessere gewinnt.

Zusätzlich können Spezialeinheiten wie Priester, Zauberer und Hexen fremde Armeen mit neun verschiedenen Angriffs- und Vertriebszaubern attackieren. Drei Szenarien werden mitgeliefert, mit dem eingebauten "Construction Kit" könnt Ihr beliebig viele eigene Schlachten entwerfen. ri

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Impressions

AMIGA 31%

Grafik: 32% Sound: 25%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 512 KB

Unterstützt: -

Geplant für: MS-DOS, ST



So neu ist das Spielkonzept von *Warriors of Releyne* nicht mehr. Schon in der Vergangenheit zeigten Spiele wie *Warlords*, *Rings of Medusa* oder gar der Japankracher *Shining Force*, daß sich ein rollenspielgeichtetes Fantasy-Szenario als Hintergrund für

Fantasy-Rassen gegeben - vom Menschen bis zum Ork findet man alles wieder, was im Märchenreich Rang und Namen hat. Leider krankt auch *Warriors of Releyne* an den berüchtigten "Impressions"-Symptomen: Die Grafik ist zu langsam, die Benutzerführung träge, strategisch dümpelt das Spiel am unteren Rand der Taktikskala.

Im Aufwind



New York, Rio, Tokio: mit "Power-Air" in alle Welt

Air Bucks

Die Lufthansa schreibt rote Zahlen, amerikanische Fluglinien machen reihenweise dicht und die Preise purzeln im Kampf um die letzten Passagiere in den Keller. Keine Frage, die in den letzten Boom-Jahren angehäuften Überkapazitäten hängen den Luftlinien jetzt wie Blei an den Flügeln. Grund genug, diese Entwicklung aufzuhalten und eine profitable Airline aufzubauen. In *Air Bucks* startet Ihr im Jahre 1946 mit einem Kapital von 100 000 Dollar und einer alten DC 3. Diese bejahrte Dakota wird im günstigsten Fall die Keimzelle einer weltumspannenden Luftfahrtlinie, im negativen Fall macht Ihr bald Pleite und habt einen Haufen Schulden am Hals. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig um die Vormacht am Himmel kämpfen. Auf einer Weltkarte legt Ihr mit Maus oder Tastatur die Routen der eigenen Flieger fest, gründet einen Firmensitz und kümmert Euch menügestützt um

Landrechte und Frachtgut. Mit dem nötigen Kapital könnt Ihr Euch bald schnellere und größere Maschinen kaufen und nach eigenem Geschmack ausstatten. Über den finanziellen Werdegang der eigenen Firma informieren Tabellen und Diagramme, die aufgerufen werden können. vw

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Impressions

MS-DOS 56%

Grafik: 45% Sound: 21%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga, ST

Impressions Hausprogrammierer Ed Grabowski läuft zu ungeahnten Höhen auf. Ist man sonst die schönsten Digitalkatastrophen von ihm gewöhnt, zeigt sich *Air Bucks* erstaunlich spielbar und frei von fatalen "Bugs". Die Kapitalistenmär um Flieger und Handelslizenzen kann im Reigen der durchschnittlichen Wirtschaftssimulation



durchaus mithalten. Natürlich sollte man auch hier keine Meisterleistung erwarten — die Grafik ist von erlesener Schlichtheit, die musikalische Begleitung nur in sparsamen Dosen erträglich. Auf dieses schmückende Beiwerk kann der echte Wirtschaftsfanatiker aber verzichten, da das Spiel an sich erstaunlich frustfrei über die Bühne geht.

F-15 STRIKE EAGLE III

"Eagle"
schlägt zurück!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

F-15 Strike Eagle III

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, UK.
Tel +44 (0)666 504326

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog. Anrufen lohnt sich!

B 17

*/**

Amiga 84.90
PC 99.90

Civilisation

dt.

Amiga 84.90
PC 99.90

AMIGA	PC
1869 dt.*	89.90
Addams Family **	69.90
Cool Croc Twins **	64.90
D/Generation	49.90
Der Patrizier dt.	79.90
Dune **	79.90
Fire & Ice **	69.90
Grah. Taylors Soccer Challenge	69.90
Humans **	79.90
Ishar **	77.90
Lure of Temptress **	79.90
Microprose Soccer**	24.90
Oil Imperium	19.90
Push Over **	69.90
Risky Woods **	69.90
Sensible Soccer **	64.90
Space Max **	64.90
Striker **	69.90
Vroom Data	44.90
1869 dt.*	94.90
Ashes of Empire	99.90
Conquestadot dt.	79.90
Cool Croc Twins **	64.90
Darklands**	119.90
Darkseed dt.	99.90
Das schwarze Auge dt.	84.90
Der Patrizier dt.	94.90
SWOTL Data: DO 335	39.90
Grand Prix Unlimited	84.90
Indi 4 dt.*	99.90
Ishar **	79.90
Lord of the Rings 2	84.90
Kaiser dt.	104.90
Prophecy of the Shadow	79.90
Push Over**	79.90
Rampart **	77.90
Shadowlands **	79.90
WingCommander II dt.	94.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Grand Master Chess

**

PC 84.90

Laura Bow 2

dt.

PC 96.90

Gameboy/SuperNES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
GB:Tiny Toon	69.90
GB:Parodius	79.90
GB:Turtles 1**	39.90
SNES:Grundgerät *	339.00
SNES:Super Tennis *	99.90
SNES:Super Wrestlingmania *	149.90
Aiari ST	
Addams Family **	69.90
Epic **	74.90
Fire & Ice **	64.90
Pacific Islands	74.90
Mega Drive incl. Pad+ Sonic **	329.00
MD:Kid Chameleon **	109.90
MD:Olympic Gold **	119.90
MD:Chuck Rock **	
Game Gear incl. Sonic+Netzteil	329.00
GG:Olympic Gold **	84.90
C64 Disk	
Addams Family **	39.90
Budokan **	44.90
Creatures 2	39.90
Winter Camp	39.90

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dörner Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Malthiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

Mönchengladbach NEU!

Friedrichstr. 29

kleinGEDRUCKTES

VERSANDKOSTEN	Restrechnung	fr. Anteil
** Voranmeldung	bis 140,- DM	8,- DM
** Deutsche Anlieferung	ab 140,- DM	kostenlos
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM)	bei Vorkasse	max. 4,- DM
	Ausland	leider 25,- DM
	UPS	zusätzlich 4,- DM
	Eilpost	zusätzlich 7,50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

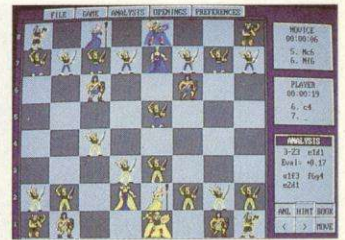
Noch'n Schach

Grandmaster Chess



Schachprogramme können verdammt frustierend sein: Da kommen so ein paar kryptisch angeordnete Bits und Bytes und fegen uns schon in der schwächsten Spielstufe vom Bildschirmbrett. Bisher bot die *Chess-master*-Reihe hier den größten Frustfaktor. Vorbei die Zeiten, in Zukunft wird man sich den Thron der größten Spielstärke mit Capstone's *Grandmaster Chess* teilen müssen.

Das neue Grubelprogramm der Konkurrenz bietet alles, was sich der Heim-Karpow in seinen kühnsten Träumen wünscht. Neben den üblichen 2-D- und 3-D-Ansichten, austauschbaren Figuren-Sets, einer großen Öffnungsbibliothek und einem Lernprogramm, werden alle anfallenden Probleme in einer großen Analyse-sektion kommentiert. Vier Spielstufen befriedigen selbst den absoluten Profi und geben dem Schachanfänger einen leichten Spieleinstieg. Wer nicht mit den normalen Schachfiguren spielen möchte, darf Fantasy-Ritter und Monster über das Brett schieben.



Automatische Notation ist selbstverständlich (MS-DOS/VGA)

Genre: Strategie

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 80%

Grafik: 58% Sound: 44%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

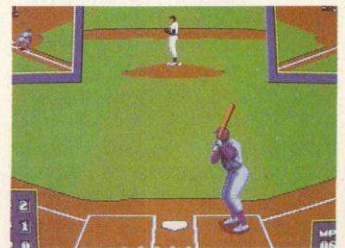
Strike out

TV Sp. Baseball



Vor einigen Jahren waren die Cinemaware-Sportspiele aus der *TV Sports*-Reihe das Nonplusultra in Sachen Computersportspielen. Ihr aktuelles Produkt *TV Sports Baseball* wurde, nach Cinemawares Abgang, flugs an Mindscape verschertelt und entpuppt sich als ähnlich unspektakulär wie schon *TV Sports Boxing*.

Zu Beginn darf zwischen einer Liga und einer zünftigen Meisterschaft nach K.O.-System gewählt werden. Wie schon in *Hardball 3* lassen sich alle Teams und Spieler editieren. Auf dem Rasen angekommen, kämpft Ihr mit einer recht leichten, aber vollkommen unzureichenden Steuerung. Der Ball darf zwar geschlagen und geworfen werden, besonders viel Auswahl bei den Schlägen oder Würfeln habt Ihr jedoch nicht. Einzig die Steuerung der Spieler nach erfolgtem Schlag ist annehmbar. Ansonsten bietet *TV Sports Baseball* grafisch und soundtechnisch Durchschnitt; eine recht verständliche Sprachausgabe inbegriffen. Im Endeffekt bleibt kein Sportspiel-Highlight, aber eine knapp überdurchschnittliche Baseball-Simulation für Fans. *Hardball 3* bietet mehr. kn



Müde: Wo bleibt die Klasse vergangener TV-Sports-Spiele?

Genre: Sport

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Mindscape

MS-DOS 57%

Grafik: 51% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

Oldtimer

Millemiglia

hilfe

Im Jahr 1927 startete zum ersten Mal ein Rennen, das in die Geschichte des Motorsports eingehen sollte. Die "1000 Miglia" von Brescia, über Bologna nach Rom und zurück, war damals das, was heute die Rally Paris-Dakar ist. Die Strecke forderte das letzte von Autos und Fahrern und beschleunigte die Entwicklung des Autobaus ganz erheblich. In Simulondos Rennspiel *Millemiglia* dürfen wir am Steuer eines typischen Rennwagens der damaligen Zeit an dem Spektakel teilnehmen. Jeder Abschnitt der 3-D-Strecke muß in einem bestimmten Zeitrahmen durchfahren werden. Immer, wenn wir einen Unfall bauen, setzt es eine Strafzeit, in der unser Oldtimer repariert wird.

Leider strotzt die Rennerei nur so von technischen Schlampereien: Im Eifer des Gefechts kann es schon mal passieren, daß ein Konkurrent ein paar Meter über der Fahrbahn schwebt oder größer anstatt kleiner wird, wenn er in der Ferne verschwindet. Eine Kollisionsabfrage scheint nicht zu existieren: Mit Schwung geht's geradewegs durch lästige Konkurrenten hindurch. Wir können nur abratzen. VV



Wer ruckelt so spät durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

Genre: Rennspiel
Hersteller: Simulondo
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Simulondo

MS-DOS 33%

Grafik: 26% **Sound:** 31%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Adlib, Maus
Geplant für: —

Dreidimensional daneben

Football Champ

na ja

Nach *3D Soccer* bringt die italienische Software-Schmiede Simulondo mit *Football Champ* ihr zweites Fußballspiel auf den Markt — wieder in 3D. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für die deutsche, französische, britische oder italienische Liga. Dann sucht Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus und kickt durch die Saison. Während des Spiels schaut Ihr auf den von Euch gesteuerten Spieler und den 3-D-Rasen. Die recht flotte 3-D-Grafik bietet trotz aufrufbarer "Radarübersicht" nicht den nötigen Überblick. So hetzt Ihr dem Ball hinterher, rätselt, welches Tor das eigene ist und grätscht, dank ungenauer Steuerung, reihenweise in die Beine eigener Spieler. Auf Knopfdruck wird irgendwohin geschossen oder geköpft. Zuspiele gelingen selten, taktisch durchdachtes Spiel ist, dank mangelhafter Orientierung, gänzlich ausgeschlossen. Selbst der einstellbare Blickwinkel hilft kaum. So scheitert das an sich nett konzipierte *Football Champ* an den Folgen der schnellen, detaillierten aber trotzdem sehr unübersichtlichen 3-D-Grafik. Nur fanatische Sammler sollten sich ein Exemplar zulegen. *kn*



Football Champ wirft Fragen auf: Wo mag der Ball bloß stecken?

Genre: Sport
Hersteller: Simulondo
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Simulondo

ST 32%

Grafik: 60% **Sound:** 22%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: —
Unterstützt: 1 MB
Geplant für: C64, Amiga

WAS BRINGEN FERN SPIELE?

Leben in die Bude Partner Weltweit Freund und Feind Spiel voll Spannung

WIR BRINGEN ERSTKLASSIGE SPIELE UND UMFASSENDE SPIELERSERVICE, NICHT ZUFÄLLIG HABEN WIR ES ZUM FOKUSSTRECKENDE FERNANWISER IN MITTEL- UND OSTEUROPA GEBRACHT.

CRIME
SF
Fantasy

OKAY SOFT
 FERN SPIELE
 POSTFACH 1205
 A-8021 GRAZ
 A-0316/919327
 FAX
 A 0316/910318

INFO GRATIS UND UNVERBINDLICH: WIR STARTEN STÄNDIG NEUE SPIELE!

Ab die Post!

SOUNDBLASTER **neu PC + AMIGA**
 ORIGINAL v. dt. DISTRIBUTOR: **Version 2.0 SET 2.0 PRO 3**
 279.-
 320.-
 598.-

	PC	Amiga
Aces of Pacific	DA 74,90	a.A.
Air Bucks	DA 72,90	a.A.
Another World	DA 68,90	54,90
Bl7 Flying For.	DA 88,90	—
Battle Isle	DV 81,90	66,90
- Data Disk 1	DV 91,90	43,90
Championship Manag.	—	63,90
Darklands	DA 91,90	—
Das schwarze Auge	DV 82,90	69,90
Der Patrizier	DV 80,90	66,90
Elvira 2	DV 78,90	66,90
Epic	DA 71,90	63,90
Eye of Beholder 2	DV 79,90	77,90
Gods	DV 71,90	54,90
Graham Taylor	—	53,90
Grand Prix Unlim.	DA 72,90	—
Indiana Jones IV	82,90	a.A.
Ishar	DA 69,90	66,90
Larry v	DV 82,90	66,90
Lemmings	DA 41,90	36,90
- Data Disk	DA 36,90	31,90
Links	83,90	71,90
- Zus.Disk 1-6	je 39,90	—
Mad TV	DV 81,90	66,90
Night + Magic 3	DV 82,90	66,90
Monkey Island 2	DV 78,90	77,90
More Lemmings	DA 36,90	33,90
Pacific Island	DA 71,90	63,90
Police Quest 3	DV 82,90	66,90
Push Over	66,90	54,90
Race Drivin	71,90	63,90
Space Quest 4	DV 82,90	66,90
TV Sports Baseb.	80,90	a.A.
Willy Beamish	dt 82,90	66,90
Wing Commander 2	DV 86,90	—

VERSANDKOSTEN:
 Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50
 Vorauskasse / Stammkunden DM 4,50

OKAY SOFT
 AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING
 Tel. 09674-1279 Fax -1294
 hotline news -8405

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

- 8000 München 80** Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 489389
- 6000 Frankfurt 1** Töngesgasse 4 Tel.: 069-1 31 03 61
- 7000 Stuttgart 70** König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01
- 7000 Stuttgart 1** Rotebühlpassage
- 2800 Bremen 1** Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 04 21-30 23 45
- 2000 Hamburg 54** Kieler Str. 54 Tel.: 040-54 30 10
- 2000 Hamburg 1** Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt) Tel.: 040-33 03 60
- 1000 Berlin 12** Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.) Tel.: 030-3 12 46 42
- 8260 Mühldorf** Ledererstr. 7 Tel.: 086 31-1 59 12
- A-5020 Salzburg** Wolf-Dietrich-Str. 23 Tel.: 06 62-87 28 33



...ist megastark!

SOFTPOWER
Berlin
Special News
FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK
 DEUTSCHE Version
 DM 39.- per Stück!
Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft
 Schwedenstr. 18c
 1000 Berlin 65
 Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau
 Schönwalder Str. 65
 1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

MEGA TRADE

ACHTUNG SUCHTGEFAHR!
 Wir stellen die Frage der Fragen!

Wo sind meine guten Videospiele?

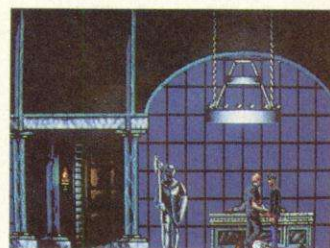
NATÜRLICH BEI MEGA TRADE

Die **NR. 1** im Bodenseeraum
VIDEO- UND COMPUTERSPIELE
 Marktpassage, 7700 Singen,
 Telefon 07731/66634, Fax 64521
 Öffnungszeiten:
 10.00-17.00 Uhr,
 Samstag 9.00-13.00 Uhr

Meuchel Dir einen

Dylan Dog

na ja Simulmondo schreckt anscheinend vor keinem Computerspielgenre zurück. Mit *Dylan Dog* stopfen sie ihre Action-Adventure-Lücke und dies wieder nur mit mäßigem Erfolg. Ihr steuert den guten Dylan durch die finsternen Gänge einer Horrorvilla und haut einem Zombie nach dem anderen die Rübe platt. Eure Aufgabe ist es, den bösen Evil zu finden und ihn außer Betrieb zu setzen. So latscht Dylan von Raum zu Raum, löst ein Rätsel nach dem anderen (Gegenstand A aus Raum B zu Raum C bringen) und erwehrt sich unterdessen allerlei Männlein mit Kettensägen oder Bohrmaschinen. Dylan kann jedoch zurückhauen und hat für den Härtefall gar eine Pistole am Gürtel.



Dylan Dog köpft die Zombies reihenweise — wir gähnen

Grafisch hat sich Simulmondo einige Mühe gemacht: Die VGA-Räume sehen teilweise nett aus und vermitteln gar einen kleinen Gruseleffekt. Die Musik kann sich hören lassen, bis sie nach einer gewissen Zeit nervt. Für ein anständiges Spieldesign hat die Zeit jedoch nicht mehr gereicht: Lahme Rätsel, dumme Steuerung und langweilig aufgebaute Räume lassen den Gruselspielspaß verbluten. *kn*

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Simulmondo

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Simulmondo

MS-DOS 25%

Grafik: 48% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Joystick

Geplant für: Amiga, C64, ST

Jacke wie Hose

Great Napoleonic Battles

na ja Das grundsätzliche Spielprinzip des Napoleon-Strategiespiels von Impressions ist im Prinzip dasselbe wie im ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Warriors of Releyene* mit dem Unterschied, daß hier drei wahre Schlachten nachgekämpft werden können. Marengo, Quatre und das berühmte Waterloo stehen zur Wahl. Kreative Strategen können sich sogar als Schlachtendesigner versuchen. Mit beigelegten Editoren bastelt Ihr Eure eigenen Örtlichkeiten mit Armeen und Städten zusammen. Die Grafik wirkt etwas übersichtlicher, wenn auch simpler, als bei dem Fantasy-Spiel. Von wahren spielerischen Gehalt können allerdings auch die neuen Szenarien nicht überzeugen. Hier rächt sich dann doch die erkennbare Massenproduktion von Impressions.



Ein neues Szenario allein verspricht kein besseres Spiel

Die Liebe zum Detail fehlt, ebenso Benutzerfreundlichkeit. Wahrlich kein besonders origineller Strategiehaben, auch wenn es besser ist als so manch anderes Impressions-Spiel. *ri*

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Impressions

MS-DOS 30%

Grafik: 29% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga, ST

XANADU

f&t Software GmbH · Neuhäuser Str. 17 · 4790 Paderborn
 f&t Software GmbH · Spielplatzstr. 25 · 4780 Lippstadt

Tel.: (052 51) 28 23 29

Auszug aus unserem Programm:

	PC	AMIGA
Das schwarze Auge	95,-	a. Anfrage
Der Patrizier	95,-	80,-
Civilisation	95,-	90,-
Indiana Jones 4	95,-	a. Anfrage
Rampart	80,-	a. Anfrage
A-Train	95,-	
Aces of pacific	95,-	
Cruise for a corpse	80,-	72,-

Floppy 3,5" extern für alle AMIGA's 105,-
 (amigafarben, Bus-DF3-, abschaltbar)

512 k RAM-Erw. für A500, abschaltbar m. Uhr 40,-

1 MB RAM-Erw. für A500 plus 80,-
 (erweitert A500 plus auf 2 MB Chipmem)

Soundblaster 2.0 249,-

Soundblaster pro 399,-
 natürlich mit dt. Handbuch

Bestellannahme:

Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr

Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr

Aktuelle Preisliste kostenlos!



Conquestador

Bis zu vier PC-Spieler dürfen sich nun (gleichzeitig) auf dem Fantasy-Planeten "Paradise" austoben. Entdecken & Erobern heißt die Devise. Jeder Mächte-ger-Kolumbus verschiebt auf einer Landkarte Segelschiffe und schickt Truppen in die Schlacht gegen den Nachbarherrscher. Die PC-Version bietet grafisch einige Farben mehr als die Amiga-Fassung, spielerisch wird über-durchschnittliche Taktik geboten. *ri*

Genre: Strategie
 Hersteller: GDG
 Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 63% Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar



Crime City

Selten so gelacht: Was Impressions in einem einzigen Spiel an Softwarekata-strophen bietet, sollte im tiefsten Regal-Dungeon verstauben. In der deutschen Übersetzung hat man mangels deut-schem Zeichensatz einfach alle Umlau-te weggelassen: "Fr echte Sprnasen, natrlich behaupt kein Problem" Vor die-ser spielerischen Nullnummer, müssen wir alle Kriminal-Adventure-Fans war-nen: Finger weg! *vw*

Genre: Adventure
 Hersteller: Impressions
 Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 11%

Grafik: 17% Sound: 9%

Schwierigkeit: mittel



Cruise f. a Corpse

Acht lange Monate nach Erscheinen der Amiga-Version kann Inspektor Roul Dusentier endlich auch auf dem PC er-mitteln. Beim Mordgeplänkel auf hoher See wurde in Sachen Handlung nichts verändert. In der technisch überarbeiteten Version können Hobbydetektive ihre pixelgroßen Indizien nun in 256 Farben suchen, aber der recht nette Software-krimi erreicht nicht ganz den Lucasfilm Games- oder Sierra-Standard. *kn*

Genre: Adventure
 Hersteller: Delphine
 Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 64%

Grafik: 72% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Sim Ant

2 MByte RAM und eine Festplatte empfiehlt der Ameisenkönig allen Ami-ga-Besitzern, um in den vollen Genuß der Biosimulation von Maxis zu kom-men. Wer sein Lieblingsmaschinchen nur mit 1 MByte Speicher fährt, kann die Digitalinsekten leider nur in niedriger Auflösung (320 x 200) bewundern. Von diesen Hardwareanforderungen abge-sehen, läßt sich mit den Ameisen ein vortreffliches Nest buddeln. *vw*

Genre: Simulation
 Hersteller: Maxis
 Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 86%

Grafik: 62% Sound: 17%

Schwierigkeit: einstellbar

BRITISH Harrier Jump Jet

Die Flugsimulation, die eine völlig neue Richtung einschlägt!

Bereite Dich auf einen Senkrechtstart vor!

MICROPROSE
 SIMULATION • SOFTWARE

Harrier Jump Jet

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
 MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
 Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
 Tel: +44 (0)666 504326

Game Play

HOT SUMMER SPECIALS

MEGA DRIVE

- Whip Rush 29,- DM
- Quack Shot 69,- DM
- Cruck Down 29,- DM
- Block Out 39,- DM
- Wonderboy III 39,- DM
- Sword of Sodom 39,- DM
- Hellfire 49,- DM
- Wanni Wanni World 79,- DM
- Japan Adapter 20,- DM

PC Engine

- Dragon Spirit 29,- DM
- Paranoia 29,- DM
- Space Invaders 29,- DM
- Lode Runner 39,- DM
- Image Fight 39,- DM
- Mr. Heli 39,- DM
- Tiger Road 39,- DM
- Operation W. 49,- DM
- Final Soldier 49,- DM
- Power Eleven 49,- DM
- Afterburner II 59,- DM
- Ninja Spirit 79,- DM
- Gradius 79,- DM
- System Card 3.0 179,- DM
- Grundgerät PAL 222,- DM
- Duo 899,- DM

Viele ältere Spiele wieder lieferbar, auch Super CD's. Ca. 180 Titel ständig im Lager.

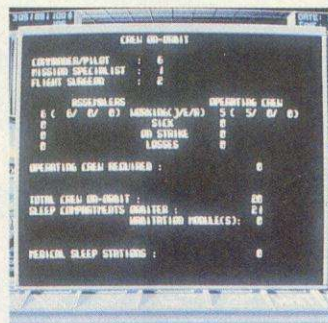
Super NES

- Grundgerät dt. 329,- DM
- Spiele auf Anfrage

Filiale: Berlin
Tgl. ab 10 Uhr
Fax: 030/6913838
Tel: 030/6912156

Zentrale: Verl
Laden: ab 13 Uhr geöffnet
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1

Fax: 05246/81270
Tel: 05246/81184



Space M.A.X.

Wirtschaftswissenschaftler, die es in die Weiten des Raums drängt und die mindestens 1 MByte Speicher besitzen, dürfen bedenkenlos mit *Space M.A.X.* eine florierende Raumstation bauen und managen. Alles, was schon die MS-DOS-Version zu einem außergewöhnlichen Spiel machte, findet sich auch in der Amiga-Version. Lobenswert auch das Handbuch, das einen umfassenden Einblick in die Problematik gewährt. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 80%
Grafik: 64% Sound: 58%
Schwierigkeit: einstellbar

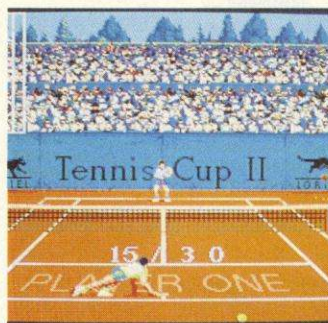


UGH!

Blue Bytes' *Space-Taxi*-Variante um steinzeitliche Hubschrauber darf nun auch von C-64-Fans gemeistert werden. Neben dem 2-Spieler-Modus gibt's alle Features der Amiga-Version und eine abspeicherbare High-Score-Liste. An der soliden Spielbarkeit hat sich nichts geändert, grafisch gibt's jedoch einen Ruffel. Trotz des beeindruckenden Wassersereffekts sind einige Sprites bis zur Unkenntlichkeit entstellt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 60 Mark

C64 68%
Grafik: 47% Sound: 65%
Schwierigkeit: einstellbar



Tennis Cup 2

Loricels *Tennis Cup 2* spielt sich auf dem Amiga, dank leicht veränderter Steuerung, eine Winzigkeit besser als die MS-DOS-Variante. Hinzu kommen die korrekt digitalisierte Stimme Eures Schiedsrichters und schön animierte Spieler. Davon abgesehen, gibt es genauso verwirrende Ballwechsel zu bestehen, wie auf dem PC. Genaues Platzieren des Balls wird zur Glückssache. Fazit: Ganz nett, aber kein Highlight. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Loricel
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 63%
Grafik: 64% Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel



Space Crusade

ST-Besitzer zugreifen! Zwar ist *Space Crusade* kein furioses High-End-Programm, aber Spaß macht die wilde strategisch angehauchte Alien-Hatz auf alle Fälle. Ob allein oder im Verbund mit drei Kumpanen — die Computerumsetzung des bekannten Sf-Brettspiels ist, im Gegensatz zu *Hero's Quest* geglückt. Die Grafik ist einen Hauch zu langsam, aber das tut dem taktischen Vergnügen kaum einen Abbruch. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 70%
Grafik: 67% Sound: 30%
Schwierigkeit: mittel

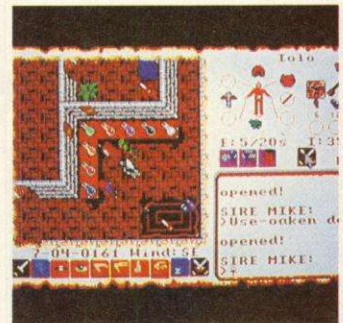


Addams Family

Mit der schaurig-schönen Amiga-Gruseltruppe hat die C-64-Familie nicht mehr viel gemeinsam. Die Level sind sowohl grafisch als auch spieltechnisch erheblich abgespeckt worden und bieten somit nur gebremsten Hüftspaß. Mit viel Fantasie läßt sich zwar das ursprüngliche Konzept erkennen, trotzdem müssen wir selbst Fans dringend abraten: Trotz unendlich vielen Leben kommt schnell Frust auf. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 60 Mark

C64 39%
Grafik: 32% Sound: 22%
Schwierigkeit: schwer



Ultima 6

Keiner hat's geglaubt — am wenigsten Origin selber. *Ultima 6* ist zu guter Letzt doch noch für Amiga und nun für Atari ST umgesetzt worden. Auch die Atari-Fassung leidet unter deutlichen technischen Mangelerscheinungen. Die Grafik schleicht im Schongang dahin, der Minimalisound röhrt knirschend aus dem Lautsprecher. Schade um das gute Spiel — aber ohne passende Technik machts nur halb soviel Spaß. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 72%
Grafik: 65% Sound: 48%
Schwierigkeit: schwer

PARODIUS

Gutschein
 Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einsenden an:
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
 Frankierten Rückumschlag belegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
POP 9/92



Verrücktes Action-Abenteuer im Weltraum

Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls.

POWER PLAY 7/91 schreibt begeistert: „Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software.“
85 % Spielspaß!



Klare Sache für **ASM 6/91**: Gigastark.
 „... man kann wirklich von Grafik- und Sound-orgien reden.“

- Für 1 Spieler
- System: GAME BOY

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-0 69/95 0812-0, Telefax D-0 69/95 0812-77



Die Oktopus-Krake in Eurem NES

Oktopus breitet seine Krakenarme über die Welt aus und will alles vernichten. Jetzt müssen Parodius und seine Freunde ran. Sie flitzen mit ihrem Raumschiff durchs Weltall. Das ist die Rettung!

- Für 1 Spieler
- 7 Level
- System: NES

Weitere KONAMI-Aktionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel



PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. F & P 92/311 Pa.

Man spricht DEUTSCH

Keine größere Softwarefirma kann es sich mehr leisten, ihre Spiele in den verschiedenen Ländern einfach in englischer Sprache zu veröffentlichen. Besonders textlastige Programme wie Rollenspiele oder Adventures werden zwar von eingefleischten Fans trotz der Sprachbarriere gekauft, aber das Massenpublikum erreicht man mit der Originalversion nicht. Auch Kinofilme werden ja, in einem besonders aufwendigen Verfahren, nachträglich in der Landessprache synchronisiert. Besonders in Deutschland wird die Übersetzung von Filmen mit höchster Perfektion betrieben. Geben sich andere Länder mit Untertiteln und Originalton zufrieden, müssen hierzulande die Dialoge in der passenden Mundart von der Leinwand schallen. Nicht umsonst

Die Folge: oftmals grammatikalisch absolut korrekte, aber inhaltlich nicht zum Spiel passende Übersetzungen. Erheblich bessere Ergebnisse erzielen Firmen, die sich eigener Übersetzer im Hause bedienen oder auf eine deutsche Firma zurückgreifen. Wir haben uns vier aktuelle Spiele, die kürzlich in Deutsch veröffentlicht wurden, genauer angesehen. mh

Wing Commander 2

Der Kilrathi flucht in hochdeutsch



...und ich habe genügend Einfluß, Sie auf den Flugplan zu bekommen.

hat Deutschland die besten Synchronstudios der Welt.

Eine ähnliche Entwicklung, also hin zur Perfektion, ist auch bei der Umsetzung englischer Spielesoftware zu beobachten. So arbeiten mittlerweile in jedem größeren Softwarehaus eine Handvoll deutscher Landsleute, die die Übersetzungen übernehmen — beispielsweise bei Origin oder Sierra. Weitere Alternativen: Eine englische oder amerikanische Firma überträgt die Übersetzung einem deutschen Softwarehaus. Softgold in Kaarst übernimmt so die "Eindeutschung" der SSI-AD&D-Programme sowie der Spiele aus dem Hause New World Computing, Sir-Tech und Lucasfilm Games. Eine dritte Variante wird von Microprose und Electronic Arts praktiziert. Diese benutzen in aller Regel Übersetzungsbüros im eigenen Land — letztere ist leider oft die schlechteste Variante. Denn die Übersetzer in diesen Büros kennen meistens weder das Spiel noch die Branche.

Obwohl Origins Weltallaction *Wing Commander 2* nicht gerade vor Text strotzt, machte man sich trotzdem die Mühe, das Handbuch und die Bildschirmtexte ins Deutsche zu übertragen. Nur eines wurde nicht adaptiert: die Sprachausgabe. Diese ist zwar weiterhin in Englisch, wird aber mit deutschen Untertiteln unterlegt. Verständigungsschwierigkeiten mit Co-Piloten oder gar den Kilrathis gehören nun der Vergangenheit an. Ob und wann die Zusatzdisketten, die *Special Operations 1 & 2*, ins Deutsche übertragen werden, stand zur Zeit noch nicht fest.

Ultima 7

Eine wahre Sysyphosarbeit haben sich Origins Übersetzer mit *Ultima 7* aufgehalst. Das komplette Spiel lebt durch die Kommunikation mit den vielen Spielfiguren. Mit der Textmenge, die im Spiel vorkommt, könnte man schon einen kleineren Roman füllen. Ein weite-



Ultima 7 kommt mit allemanischen Digilauten

res Problem (wie auch bei anderen Spielen): Die längeren deutschen Wörter passen nicht ganz so einfach in den dafür vorgesehenen Platz. Das erschwert die Arbeit ganz erheblich. Umso mehr erstaunt die gute Qualität der Übersetzung. Hier macht sich deutlich bemerkbar, daß Origin ein paar Deutsche eingestellt hat, die in Austin die Übersetzungen übernehmen.

Ein besonderes Schmanckerl: Bei *Ultima 7* ist, im Gegensatz zu *Wing Commander 2*, auch die Sprache komplett übersetzt — Untertitel ade.

Wizardry 6



Da freut sich der Monstermeuchler: Wizardry 6

Lange genug hat's ja gedauert. Immerhin lagen zwischen der englischen Fassung und der deutschen Version über ein Jahr. Einige technische Probleme, die geballte Ladung Bildschirmtexte und das volu-

minöse Handbuch, verzögerten die Übersetzung des Rollenspielklassikers *Bane of the Cosmic Forge*. Die Mühe und das Warten hat sich jedoch gelohnt. Dank der guten Umsetzung dürften einige knackige Rätsel ihren Schrecken verloren haben. Besonderes Augenmerk haben die Übersetzer nicht nur auf die zahlreichen Beschreibungen und Rätsel gelegt, sondern haben gleich alle Namen der Gegenstände und Zaubersprüche mit übersetzt. Einziges Manko: Dadurch, daß viele deutsche Wörter ein wenig länger sind als die englischen Pendanten, werden vor allem beim Charakterbildschirm viele Abkürzungen verwendet. Aber nach kurzer Eingewöhnungsphase kommt man mit den Kürzeln wunderbar zurecht.

Les Manley 2



Diese Frau schaut nachsäm und unfreundlich, während sie ihr Kind an der Hand hält und ihm etwas mit leiser Stimme sagt. Besser alleine lassen.

Deutscher Durchschnitt: Les Manley 2 (MS-DOS/VGA)

Schon etwas betagter kommen nun auch Nichtranglisten mit dem Wortschatz von Accolades Grafikadventure *Les Manley 2: Lost in L.A.* zurecht. Spielerisch kann das Adventure zwar den Kollegen von Sierra oder gar Lucasfilm Games nicht das Wasser reichen, aber für ein paar gemütliche Stunden witziger Unterhaltung reicht's allemal — kein Highlight, aber im gehobenen Adventure-Bereich. Der Humor der Originalversion hat glücklicherweise durch die Übersetzung nicht gelitten und beschert dem Spieler so manchen Lacher.

Name	Genre	Wertung	Handbuch	Spiel
Les Manley 2	Grafikadventure	69%	empfehlenswert	empfehlenswert
Wizardry 6	Rollenspiel	89%	hervorragend	empfehlenswert
Wing Commander II	Action	82%	empfehlenswert	hervorragend
Ultima 7	Rollenspiel	84%	empfehlenswert	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

Absender:

Name, Vorname

Str. Nr., Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Eine ökologische Katastrophe.

Was ist für Sie das vollkommene indische Glück? Alle Menschen sollen glücklich sein.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Durchaus menschliche.

Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Mathias Hausel (Z-Ulf).

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Chris Hülsbeck.

Ihr Lieblingschriftsteller? Voltaire.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Sie sollte lustig, sanft und eifersüchtig sein.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Fußball spielen.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

Ihr Lieblingsprogrammierer? Factor 5.

Ihr bestes Spiel? Bis jetzt natürlich *Jim Power*.

Ihr schlechtestes Spiel? Noch habe ich kein "schlechtestes".

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Armstrong. Einmal auf dem Mond stehen.

Ihr Hauptcharakterzug? Geduld.

Ihr größter Fehler? Gürtlichkeit.

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Factor 5.

Was verbaschuen Sie am meisten? Schlaflose Nächte, verbunden mit zu viel Arbeit.

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Hitler und Stalin.

Welche Gestalt der Software-

szene verabscheuen Sie am meisten? Alle Programmierer, die jehdenschaftslos arbeiten.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Die Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944.

Ihr erstes Computer- oder Videospil? *Ghost'n Goblins* auf dem C-64.

Ihr Lieblingscomputer? Amiga.

Mit wem würden Sie gerne zusammenarbeiten? Mit meinem Freund Guillaume Dubail (Grafiker von *Jim Power* und mit dem Programmierer Frederic Zimmer).

Ihre gegenwärtige Geistesverfassung? Ich bin total fertig.

Ihr Motto? Besser alles im voraus sehen als einfach drauflos rennen. (Lautolaine: Der Hase und die Schildkröte.)

INTERVIEW

Deine absoluten Lieblings-spiele? Elite, Ganship, Starcross, Wasland, Bard's Tale 1, Dungeon Master, Wizardry, Zelda, Falcon.

Was wäre für Dich das größte Unglück? Ein Stromanfall, der länger als eine Stunde dauert.

Was ist für Dich das vollkommene indische Glück? Meine Freundin, eine Tonne Kartoffelchips, Spagetti Bolognese, Miranda-Limonade und genug zu lesen.

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Die der anderen.

Ihr Lieblingsmaler/zeichner? Rembrandt, Boris Vallejo, Frank Miller, Walt Disney, van Gogh.

Dein Lieblingsfilm? Uff, das ist hart. Eine kleine Auswahl: Star Wars, Casablanca, Alien(s), Blade Runner, Laurence of Arabia, Terminator, Robin & Marion.

Dein Lieblingsmusiker? Von Klassik bis Metal, von Mozart bis Metallica reicht, je nach Stimmung, mein Musikwunsch — Hauptsache Handgemacht, mit Kunstmusik à la Rap kann ich nichts anfangen.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Die meiner Freundin.

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Gute Bücher lesen, stundenlang Filme auf Laserdisc anschauen, schlafen, spielen, mit Kollege Weitz neue Spielsachen und Goodies ausprobieren.

Ihr Lieblingsprogrammierer? David Bradley — der Mann ist einer der genialsten Rollenspielschöpfer.

Dein erstes Spiel? Pong. Danach löcherte ich so lange meine Mami, bis Sie mir ein Heimpong kaufte — im Austausch verzichtete ich für ein halbes Jahr auf den Nachtsch.

Wer oder was hätten Sie gerne sein mögen? Ein Samurai im Japan des 15. Jahrhunderts.

Auf was kannst Du verzichten? Größenwahnsinnige Spinner, die alles besser wissen wollen.

Ihr Lieblingschriftsteller? Philip José Farmer, Frank Herbert, Isaac Asimov, Frederik Forsythe.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Keine.

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten? Die Gebrüder Mario. Ich hasse diese Kerle wie die Pest.

Ihr Lieblingscomputer? 486er mit 50 MHz, Roland, VGA.

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit meinen jetzigen Kollegen.

Ihr Motto? Ein Ort kommt selten allein.

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?

Bitte frankieren 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Absender
Name/Vorname: _____

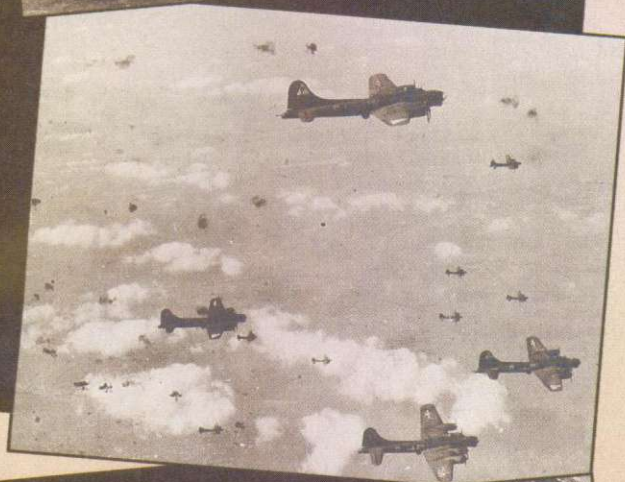
Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

B17

Flying Fortress



Eine absolute Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

Im Frühling 1942 landete die US 8th Air Force in Großbritannien. Ihre Aufgabe bestand darin, eine Luftoffensive gegen das von Deutschland okkupierte Europa zu starten, indem sie Tagesangriffe aus großer Höhe auf genau festgelegte, strategische Ziele flog. Der für diese Aufgabe eingesetzte Bomber war die B-17 - die "Fliegende Festung".

MicroProse bringt Ihnen nun die vollständige Simulation des legendären Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg. Bis an die Zähne bewaffnet dringen Sie und ihre zehnköpfige Besatzung mit der B-17 tief in das besetzte Europa vor. Hoch über den Wolken fliegen Sie in Formation. Mehrere P-47

Thunderbolts, einsitzige Jagdflieger, bieten Ihnen Geleitschutz. Vorsichtig pflügen Sie sich Ihren Weg durch blitzendes Flakfeuer und nehmen es mit der mächtigen deutschen Luftwaffe auf. Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500 Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen.

Fliegen Sie 25 Luftkampfinsätze auf historisch wichtige Ziele. Starten Sie mit Ihrer Maschine und setzen Sie zur Landung an, indem Sie sich der hochdetaillierten Cockpitsteuerungen bedienen. Als Kommandeur sind Sie für Ihre gesamte Besatzung verantwortlich. Schätzen Sie ihre Stärken und Fähigkeiten richtig ein, damit sie jederzeit in der Lage sind, die Position des Bombenschützen, Navigators, Funkers, Technikers, Kopiloten oder eines Bordschützen einzunehmen.

MicroProse bietet Ihnen hiermit eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

B-17. Flying Fortress.

Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. GB. Tel: +44 (0)666 504 326.



NO FUTURE

Seit größtenwahnsinnige Diktatoren mit Giftgas und Nuklearwaffen spielen, liegt unsere Zukunft im dunkeln. **POWER PLAY** nutzt die Gunst der Stunde, Euch auf das kommende Jahrtausend vorzubereiten: Die *Endzeit* wartet.

Verbrannte Erde, verlassene Ruinen, abgefackelte Regenwälder — die Zukunft sieht düster aus. Während die Supermächte unter dem Deckmantel der Abrüstung ihre veralteten Raketen und Atomböller beiseite schaffen, macht die dritte Welt mobil. Religionsfanatiker stampfen Giftgasfabriken aus dem Wüstenboden, machtsüchtige Diktatoren hornten tonnenweise Uran im haus-eigenen Bunker und ganz nebenbei atomisieren die gutmütigen Franzosen ein Südseeatoll nach dem anderen. Das Sahnehäubchen auf das Pulverfaß "Erde" setzen unscheinbare Industrielle, deren Fabriken fleißig Dreck und Gift in den bald ozonfreien Himmel pusteten. Die Vision vom ver-

dornten, unwirtlichen Asteroiden mit dem wohlklingenden Namen "Erde", auf dem vor Jahren noch kleine, primitive Humanoiden mit Digitaluhren herumflitzten, wird Stunde um Stunde realer. Das erkannten auch findige Spielehersteller — Computerspiele mit Endzeitflair sollten nicht mehr als pure Science-fiction-Spaßmacher eingestuft werden, sondern erlangen mittlerweile den Status von Lernprogrammen nach dem Motto: "Wie überlebt man im kommenden Jahrtausend?"

Die Survivalspezialisten Ruinen-Gollert, Wanzen-Weitz und Bunker-Hengst schlüpfen in ihre Keramikpanzer und testeten die Klassiker des Endzeit-Genres.

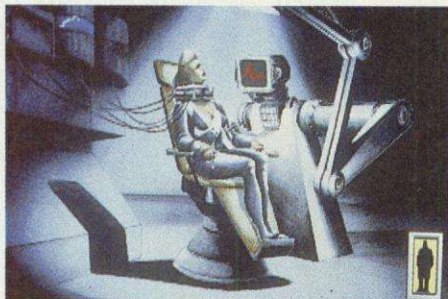
Strahlende Zukunft

Ihr seht, die Aussichten sind zwar strahlend, aber alles andere als rosig. Um dem Ernst der Lage einen angemessenen Rahmen zu bieten, müssen wir natürlich auf das übliche Wertungsschema verzichten und eine atomare Würdigung finden. Wir haben uns nach langen Endzeitdiskussionen für zwei Symbole entschieden, die das eisenharte Herz jedes Militaristen und Umwelt-

ferkels höher schlagen lassen. Konsequenterweise steht deshalb der Spaltpilz für den Spielspaß, das Atomzeichen für den Gehalt an Endzeitatmosphäre. Je mehr Explosionen und Radioaktivität ein Spiel also sammelt, desto mehr Unterhaltungs- und "No Future"-Potential dürfen wir erwarten.



Der Bundesgesundheitsminister warnt: Rauchen ist schädlich für die Gesundheit.



So nicht: Die "Virtual-Reality".

SPIELSPASS	
ATMOSPÄRE	

Rise of the Dragon

In Dynamix *Rise of the Dragon* ist die Problemlage etwas anders als bei den digitalen Mitbewerbern um den großen Frust. Zwar stiefeln wir auch hier durch eine "Blade-Runner" inspirierte Grafikkunft, sind aber noch relativ sicher vor radioaktivem Fallout und sabbernden Mutanten. Die Protagonisten auf dem Bildschirm haben ganz andere Probleme: Frei nach dem Motto "Kopf zu — Freizeit" wird gedrückt, geschnupft, geschluckt und geraucht, was Reagenzglas und Drogenküche hergeben. Der neueste Hit bei den Acid-Heads ist M.T.Z., die Droge mit der durchschlagenden Wirkung, der Trip ohne Wiederkehr. Irgend jemand versetzt den chemischen Glücksbringer mit einem tödlichen Ner-

vengift, die Junkies sterben daran wie die Fliegen. Die Obrigkeit wacht erst auf, als auch die Tochter des Bürgermeisters auf den letzten großen Trip geht.

Detektiv Blade Hunter, ein direkter Nachfahre von Phillip Marlowe, wird vom obersten Chef höchstselbst auf den miesen Fall angesetzt und steckt bald im größten Schlamassel: Die Todesdroge soll ins Trinkwasser gemischt werden und so die ganze Stadt als Geisel eines großwahn sinnigen Verbrechers dienen.

Rise of the Dragon ist zwar vordergründig ein spannendes Kriminalabenteuer, verleugnet aber zu keinem Zeitpunkt die Endzeitzutaten. Leider ist der Spaß um die "Drachenjagd" ein recht kurzes Vergnügen. Wer sich als halbwegs clever erweist, vernascht das dünne Geschichtchen am Wochenende.

Wasteland

Unter Eingeweihten gilt das 1987 für den C64 erschienene *Wasteland* als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Sicher mag hier ein wenig nostalgische Verklärung mitspielen, trotzdem gehört *Wasteland* atmosphärisch noch heute zu den Meilensteinen der Computerunterhaltung. Zu den Designern gehörte neben Brian Fargo und David Albert auch Michael A. Stackpole, der sich inzwischen als Autor von Science-fiction-Stories einen guten Namen gemacht hat. Ähnlich wie der Kultfilm "Mad Max" von George Miller entführt uns auch *Wasteland* konsequent in eine Zeit, in der heutige Moralbegriffe keine Bedeutung mehr haben. Übrig bleibt nur ein Ziel: "Survival" — das Überleben um jeden Preis. Völlig genial ist der skrupellose Humor, der uns dabei um die

verstrahlten Ohren fliegt. Da kämpfen wir mit "Harry dem Bunny Master", einem Liebhaber von Killerkaninchen, zerfetzen mit Uzis und Bazookas Maschinen-Cyborgs und spielen auf dem rätselhaften "Chessboard of Death" um unser Computerleben.

Das alles passiert in knapp einer Menschengeneration, genauer im Jahre 2087, kurz nach dem Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden, allesamt komplett "Gaga" im Kopf, laufen als mutierte Plutonium-Zombies durch die Wüste und denken nur ans formschöne Massakrieren. In dieses Panoptikum wird der angstschlotternde Spieler mitsamt seiner fünfköpfigen Party geworfen.

Leider konnte der direkte Nachfolger *Fountain of Dreams* qualitativ nicht ganz an den Vorgänger anknüpfen. Ihr solltet auf jeden Fall das Original bevorzugen.



Wüst und leer: Amerika in 95 Jahren.



Mutiert: Die Folgen zu hoher Strahlung.

SPIELSPASS	
ATMOSPÄRE	



Welche Hautfarbe darf's sein?

Gemein:
Bei Fallout
verdunstet
der kostbare
Lebenssaft.



Bad Blood

Endzeit pur in Origin's *Bad Blood*: Die Erde nach dem Atomkrieg. Irgendwo im weiten amerikanischen Mittelwesten regt sich neues Leben. Die wenigen Überlebenden, die nicht von Strahlung, Krankheit und Hunger gepeinigt werden, schließen sich in kleinen Gemeinschaften zusammen und verteidigen verbissen ihren Besitz und die Reste der Zivilisation. Und dann gibt es die anderen — diejenigen, die nicht soviel Glück hatten, die nicht in Bunkern saßen, als der große Blitz vom Himmel viel. Das Erbgut geschädigt, für immer als Mutanten gezeichnet und von den "Normalen" verachtet, vegetiert man in abgelegenen Dörfern oder schuffet als Sklave für die Gesunden.

Als die "Normalos" zur Treibjagd auf die Mutanten blasen, schlägt unsere große Stunde. Das Spielprinzip von *Bad Blood* ähnelt dem Vorgänger *Times of Lore*. Wir steuern unsere Figur durch die post-nukleare Spielwelt, hantieren mit allerlei Gegenständen und führen ausgiebige menügestützte Gespräche mit atomaren Schicksalsgenossen.

Bad Blood ist zweifellos eines der "reinsten" Endzeitspiele. Hier finden wir alle Zutaten versammelt, die das Szenario ausmachen. Skrupellose Prospektoren, die sich mit Geigerzähler und Bazooka bewaffnet, durch viele englische Texte wühlen wollen und nicht so viel Wert auf regelmäßige Prügeleien legen, finden mit *Bad Blood* einen unterschätzten Uran-Leckerbissen.

SPIELSPASS



ATMOSPÄRE



Liebeshungrige Frauen auf einem fernen Planeten suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschnelles Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schnellkommer brauchen sich erst gar nicht zu melden!

Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos., GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326



Da freut sich das Mutantenherz



Roadwar 2000/Europe

Mad Max hätte an den beiden Strategiespielen *Roadwar 2000* und dem Nachzügler *Roadwar Europe* seine helle Freude. Die Programmier-Crew um Jeffery A. Johnson ersann vor über sechs Jahren, als die Endzeitwelle besonders hoch schlug, ein Szenario wie es schlimmer kaum sein könnte. Johnson gab sich nicht mit einem "normalen" Atomkrieg zufrieden, um die Menschheit, wenn auch nur digital, fast auszulöschen. "Wenn schon Endzeit, dann richtig!", lautete das Motto für den Erstling *Roadwar 2000*. Eklige Bakterien, von einer finsternen Macht auf die USA losgelassen, futtern sich gemütlich in das menschliche Immunsystem und sorgen für die ersten paar Millionen Opfer. Um das Katastrophenmaß voll zu machen (und die Zahl der Überlebenden weiter zu reduzieren), explodieren hier und da ein paar nukleare Sprengköpfe.

Als Retter in der Not tuckert Ihr als Boß einer Endzeitgang durch die rauchenden Trümmer amerikanischer Großstädte — in *Roadwar Europe* ist's der Schutt europäischer Metropolen. Taktische Prügeleien mit Mutantenhorden, Trupps ehemaliger Soldaten und fanatischen Sektierern stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie die Suche nach Treibstoff, Nahrung, Medikamenten, Ersatzleuten und neuen Fahrzeugen. Die beiden hochgradig mit spielerischer Motivation verstrahlten Leckerbissen, sorgen auch heute noch für ein kräftiges Zittern einer Geigerzählernadel.

SPIELSPASS	
ATMOSPÄRE	

Es wird dringend ein freiberuflicher Weltraumfrauenheld gesucht, der einen Planeten mit einer Horde merkwürdiger Frauen erforschen soll! Muß hervorragende Anmachfähigkeiten besitzen und geschickte Hände haben! Rufen Sie Colonel Stone auf Androgena unter 8878 an!

Rex Nebular - Bald auf dem Markt erhältlich!

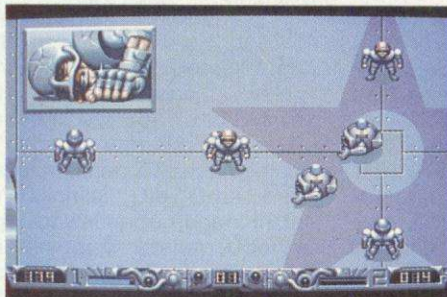
MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungsssoftware

Rex Nebular - Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326



Speedball:
Gegner weiche! Sonst gibt's was auf die Rübe.



Speedball 2: Brutal Deluxe im Einsatz.

SPIELSPASS	
ATMOSPHERE	

Speedball

Auch die Bitmap Brothers, englische Programmierkultis, fühlen sich aufs engste mit dem Chaos des nächsten Jahrtausends verbunden. Der große Durchbruch gelang den lederbejackten und sonnenbebrillten Programmierern 1988 mit *Speedball*. Der Spieler stolpert irgendwann im nächsten Jahrhundert in die blecherne Arena eines neuen Kampfhandballs. Das Spielprinzip ist einfach: eine Metallmurmel muß ins gegnerische Tor geschleust werden. Mit hübsch brutalen Fußtritten und Kinnhaken bahnen sich Eure gepanzerten Mannen den Weg in die gegnerische Hälfte, sammeln hier und da Extras ein und dürfen nach jedem Spiel neu ausgerüstet und trainiert werden — Liga-Modus inbegriffen.

Dank Korruption und furchtbar verhängnisvoller Organisationsfehler segnet *Speedball* im Jahre 2095 das Zeitliche. Fünf Jahre später erwacht das Fieber jedoch wieder und *Speedball 2* entsteht. Das 1991er *Speedball*-Remake bietet eine größere, schönere Arena, zwei Ligen mit noch härteren Schlägern und sogar einen Transfermarkt mit den ultimativen Endzeitsportlern. Euer Team trägt den bezeichnenden Namen "Brutal Deluxe". Neben vielerlei Extras ist das Spielfeld mit Punktemultiplikatoren und elektrischen "Ballfallen" gespickt.

Dank stilvoller Grafik, gewaltlüsternder Zuschauerkulisse und hervorragender Spielbarkeit machen beide *Speedball*-Teile unheimlichen Spaß (vor allem zu zweit) und vermitteln den Endzeitflair wie kein anderes Sportspiel.

Twilight 2000

Wir Deutschen können's scheinbar nicht lassen. Wenn es nach dem Softwarehaus "Paragon" geht, stecken wir, passend zur Jahrtausendwende, die Zündschnur an, die unseren Globus in eine atomare Wüste verwandelt. Nach erfolgreich abgeschlossener Wiedervereinigung erholt sich Deutschland Ende 1995 von den finanziellen Schwierigkeiten des Zusammenschlusses und schwingt sich zur ultimativen Wirtschaftsmacht des beginnenden 21. Jahrhunderts auf. Im ehemaligen Gebiet Ostpreußens wird das "Heim ins Reich"-Gebrüll der Volksdeutschen immer lauter. Ein handfester Bürgerkrieg entbrennt — bis deutsche Panzer wieder die Grenze nach Polen überschreiten. Derweil kämpfen die Überreste der Sowjetunion ge-

gen eine chinesische Invasion ums Überleben.

In der beginnenden Hitze des dritten Weltkriegs finden einige übereifrige Generäle aller Parteien die Lösung ihrer Probleme: Sie drücken den roten Knopf und zünden ein paar "kleinere" Atomsprengköpfe. Im vom radioaktiven Staub dunstig umwölkten Dämmerlicht des Jahres 2000 (deshalb auch der Name *Twilight 2000*) reißt ein Ex-Fürst die Macht an sich. Nur eine Handvoll Soldaten aller Nationen können dem bösen Baron das Handwerk legen. Die postatomare Trübsinnigkeit des Paragon-Rollenspiels sackt, dank erschreckend realistischer Story, gleich vier Atomsymbole für die gelungene Endzeitatmosphäre ein. Leider bleibt der Becquerelfaktor für den Spielspaß weit hinter der gehobenen Halbwertszeit von Geschichte und technischer Aufmachung zurück.



Im Zwielficht des Atomkriegs

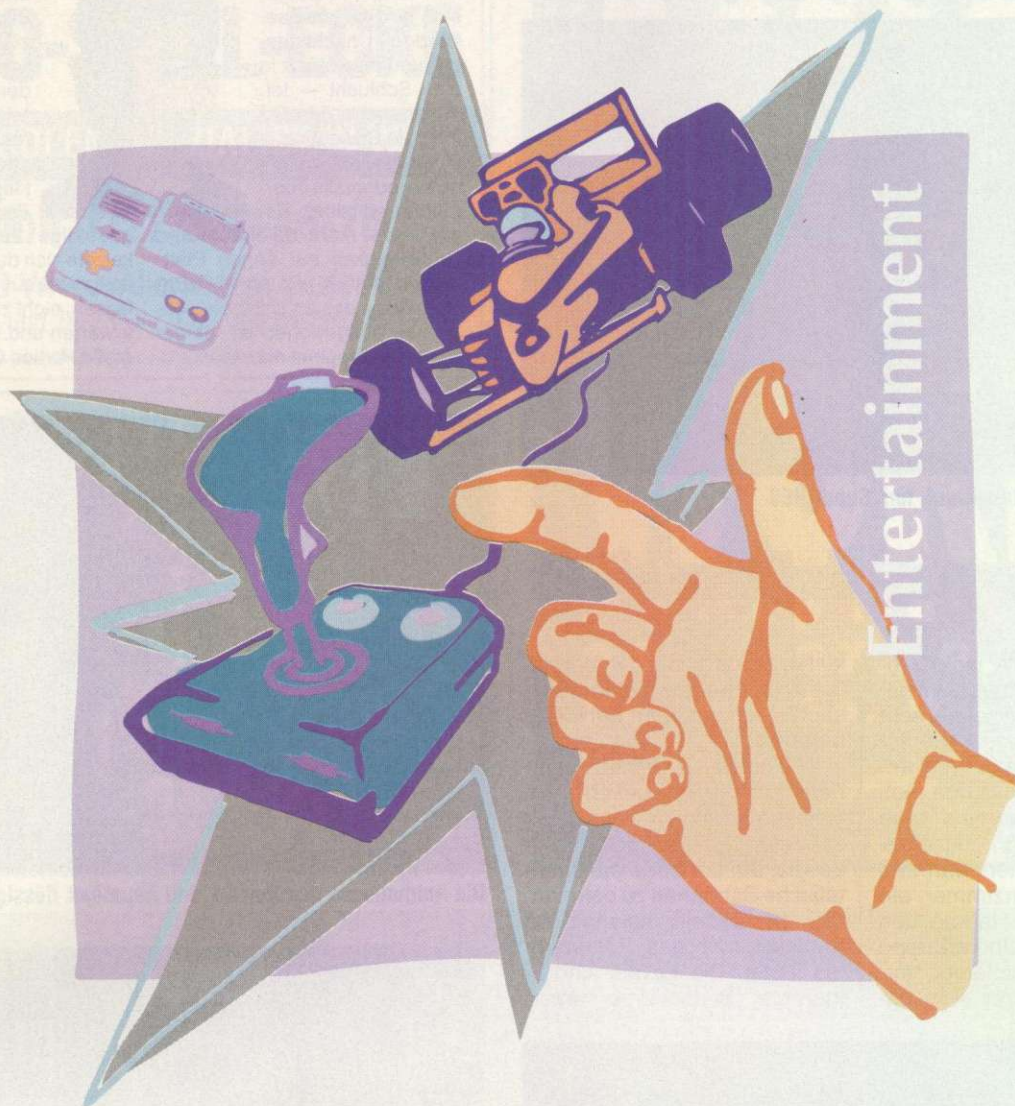


Die Story ist toll, das Spiel eher mäßig.

SPIELSPASS	
ATMOSPHERE	

Endlich!

Die Supermesse für Computerspiele!



Entertainment
1992

KölnMesse

08.10.1992

10:00-18:00 Uhr

09.-11.10.1992

9:00-18:00 Uhr

Die große Entertainment-Show
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,
Nintendo und SEGA jetzt im
Verbund der



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die AMIGA-Messe AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten.

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play Video Games Power Play

Informationen und Ausstellerunterlagen erhalten Sie bei:



AMI Shows Europe GmbH
Bachemer Landstraße 45
5000 Köln 40
Fax: 02234-24411

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00

Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00

Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

Coupon

Hiermit bestelle ich __Schülerkarten á 10,00DM

__Erwachsenenkarten á 15,00DM für die CSS. Ein Scheck
liegt meiner Bestellung bei.

Bitte einsenden an: AMI Shows · Postfach 46 02 37 · 5000 Köln 40

Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Prinzenrolle



Eine erfrischende Umsetzung fürs Super NES

Prince of Persia

Prinzen haben's nicht einfach. Schon gar nicht im Orient, und dann erst recht nicht, wenn sie eine Maid lieben, die bereits an jemand anderen versprochen wurde. Solche Individuen werden dann unverzüglich in den nächstbesten Kerker geworfen, während man dem Frauenzimmer ein Ultimatum stellt: Heirate den Bösen oder stirb. Und während das Fräulein beschäftigt Vor- und Nachteile ihrer Möglich-

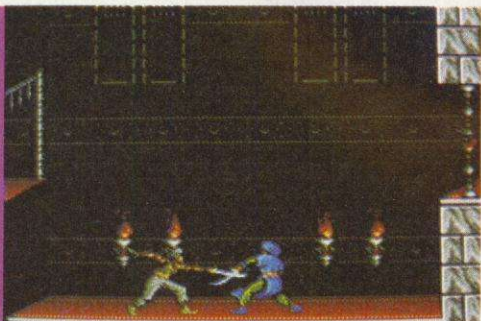
keiten erörtert, läßt der jugendliche Heldenprinz nichts unversucht, sich aus dem Kerker zu befreien.

In *Prince of Persia* übernehmt Ihr die Rolle solch eines Recken und schlägt Euch durch zahlreiche Höhlen- und Palast-Level, um am Ende die orientalische Schönheit zu befreien, die ihr Dasein solange im Schlafzimmer des Bösewichtes fristet. Die Levels sind in mehrere Bildschirme unter-



Nach gut zwei Dutzend Bildschirmen sind die Levels geschafft

Erst wenn Ihr einen Säbel habt, könnt Ihr es mit den Palastwachen aufnehmen



Die Steuerung bringt mich noch ins Grab. Ein kleiner Fehltritt, eine einzige Nanosekunde Unachtsamkeit und man stürzt in eine Schlucht — tot. Für manche (Martin) mag die Bewegung ja — intuitiv sein, ich finde sie jedenfalls übertrieben sensibel. Ein paar Pixel mehr Spielraum und Großzügigkeit auf engen Plattformen hätten nur positiv zum Gameplay, das an sich sehr solide und ausgewogen ist, beigetragen. So beginnt man tausend-



mal denselben Level und tastet sich von Mal zu Mal durch mehr Bildschirme. Das ist zum einen zwar ziemlich motivierend, andererseits frustet ein falscher Schritt um so mehr. "Aaaargh! Das nächste Mal muß es klappen!" *Prince of Persia* ist ein Spiel für geduldige Jump'n'Run-Entdecker, die sich durch keine Umwelt-ereignisse aus ihrer Ruhe bringen lassen, nicht zuviel Abwechslung erwarten und von Haus aus eine große Portion Geduld mitbringen.



Die Animationen des Helden sind traumhaft flüssig...



...leider gibt's nicht sehr viele davon.

teilt, auf die Ihr aus einer seitlich leicht schrägen Perspektive schaut. Wie in ähnlichen Jump'n'Runs auch, werden Euch verschiedene Hüpf- und Kletterproben abverlangt. Als äußerst sensibel stellt sich dabei die Steuerung heraus: Mit verschiedenen Geharten könnt Ihr das Heldensprite bis auf den Pixel genau an den Rand einer Schlucht positionieren um — ebenso millimeterpräzise — einen Satz über selbige zu machen. Ähnlich schwierig wird's, wenn Ihr Schluchten hinunterklettert: herantasten bis zum Abgrund, vorsichtig umdrehen und mutig nach unten steigen. So müßt Ihr häufig an einem Level üben, um alle Gemeinheiten kennenzulernen und zu umgehen. Habt Ihr

ersteinmal einen Säbel gefunden, kommen den Klettertests noch Fechtduelle hinzu. Mit Hilfe eines besonderen Trainingmodus' könnt Ihr aber auch die vorher fleißig üben.ri

Genre: Action-Adventure

Hersteller: NCS

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 72%

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport, Paßwort

Mega Drive • Master System • GameGear
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

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

Gratiskatalog anfordern!

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

Binnen 24 Stunden geht die Post ab!

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr



RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	99,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000	249,- DM
RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500	298,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	129,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	99,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM
Aufpreise: 105 MB 300,-DM, 240 MB 900,-DM, 425 MB	1400,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024 70Hz	199,- DM
Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500	268,- DM
Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0,28 dots	548,- DM
Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0,28 dots	2298,- DM
Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell	448,- DM

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

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

Commodore Amiga 500

698,- DM

Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version	748,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version	798,- DM
Amiga 600, 1 MB RAM, 30 MB HD, neueste Version	1148,- DM
Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x	1148,- DM
Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum	3498,- DM

Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

Windows 3.1 149,- DM, MS-Dos 5.0 149,- DM

Software für den Amiga

ab 49,- DM

The Simpsons 49,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel)	49,- DM
DPaint III 69,- DM, Real 3D Beginners Version	99,- DM
Scala 500 198,- DM, Scala professional 1.13	398,- DM
Videonachbereitungssoftware und passende Hardware	ab 598,- DM

Zubehör und Modems

Kickstart 2.x original ROM 99,-DM, Kickstart 1.3 ROM	49,- DM
Umschalteplatine passend für oben aufgeführte ROM's	29,- DM
US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle	ab 1398,- DM

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles !

3 Jahre Garantie

- erhältet Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.
 - Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
 - Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
 - Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
 - Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
 - Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
 - Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
 - Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?
Testen Sie uns ! Sie werden zufrieden sein.
Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach
telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

16-MBit-Prügel



Einige Hintergrundfiguren sind sogar animiert

Street Fighter 2

Während Super-NES-Besitzer auf die Umsetzung von *Street Fighter 2* warteten, entwickelte sich der Spielhallenautomat weltweit zum Superrenner. Mittlerweile ist die 16 MBit dicke Umsetzung endlich da: In *The World Warrior* treffen sich zwölf dubiose Gestalten aus verschiedenen Kulturen und prügeln sich durch unzählige Duelle. Ihr könnt zwar auch allein nacheinander gegen die Computerfighter antreten, dennoch ist der Zwei-Spieler-Modus die größte Herausforderung. Nach der Wahl der Muskelpakete und des Austragungsortes (Schauplätze rund um die Welt) werden Handicap-Stufen für jeden einzel-

nen Kämpfer ausgesucht. Damit können dann zwei unterschiedlich geübte Spieler trotzdem fair gegeneinander antreten. Der Kampf besteht aus maximal drei Runden; wer zwei gewinnt, ist Endsieger. Einige Dutzend Schläge, Tritte und Würfe kommen dabei schon zur Anwendung. Alle sechs Feuertasten werden benutzt und geben mit entsprechender Richtungsangabe mittels des Steuerkreuzes und der Position der Spieler zueinander eine ausgefeilte Bewegung. Dabei dürfen Extraspezierschläge für jeden einzelnen Helden natürlich nicht fehlen. Der brasilianische Urwaldmensch Blanka elektrisiert bei-

Street Fighter 2 ist eine absolut geniale Umsetzung des begehrten Automaten. Alle Features wurden astrein adaptiert und vermitteln ein irres Spielgefühl. Freilich, wer von Prügelspielen nichts hält, kann sich nicht sonderlich für die schier unbegrenzten Schlagvariationen begeistern. Wer allerdings einen klitzekleinen Faible für Duelle hat, kommt im Zwei-Spieler-Modus von *Street Fighter 2* voll auf seine Kosten. Je länger man seinen Kämpferfavoriten kennen lernt, um so genauer entdeckt man seine Stärken und Schwächen.



In der Kombination mit anderen Figuren ergeben sich immer neue optimale Schläge. Hinzu kommt eine abwechslungsreiche Hintergrundgrafik mit liebevoll-dezenten Animationen und stimmungsvollem Sound. Solospieler kommen natürlich auch nicht zu kurz. Vier extraschwere Muskelmänner fordern Euch zusätzlich heraus. Wem *Street Fighter 2* nicht auf Anhieb gefällt, der soll die Finger von Prügelspielen lassen; in dieser Sparte bleibt die Automatenadaption ungeschlagener Meister, der seinesgleichen sucht.

Bei solch einem Fußtritt bleibt selbst Blanka-Knut die Luft weg



Auch in japanischen Szenarien wird geprügelt

Redaktionslieblinge

Wenn Chun Li ihren Kampfschrei von sich gibt, wird Winnie ganz warm ums Herz. Ihm hat's die gelenkige Asiatin angetan.



Urwaldknut röstet seine Gegner am liebsten mit Hilfe von Blanka. Bei grüner Haut und roten Haaren werden selbst Osis schwach.

Richie schlüpft gern in Ryus Karateanzug. Mit der Hochsprungtechnik gewänne der Karatefuzzie garantiert jede Olympiade.



spielsweise seine Feinde oder stürzt sich wie ein suizider Rammbock in den Gegner. Die Ninja-Anwender unter den Kämpfern vollbringen wahre akrobatische Kunststücke. Chun Li macht eine Kopfstand, schwingt Ihre Beine wie ein Rotor und fliegt die Kampfbahn entlang. Über Sieg, Niederlage und unentschiedene Kämpfe wird selbstverständlich genau Buch geführt. ri

Genre: Prügelspiel

Hersteller: Capcom

Zirka-Preis: 200 Mark

Testmuster: Fandango

SUPER NES 89%

Grafik: 83% **Sound:** 67%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

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

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908
 Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590
 Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663
 N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796
 Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282
 Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

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

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

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

SEGA MASTER	
Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	84,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	84,95
Pro Wrestling	84,95
Sonic	94,95
Spiderman	84,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE	
Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	148,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghosts n Ghosts	121,95
Goide Axe 2	111,95
Kid Chamaleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Micky Mouse 2	121,95
Olympic Gold	104,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Splatterhouse 2	111,95

Taz Mania	95,95
Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Futter Golf	59,95
G-Looc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO	
Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Turbo Racing	109,95

GAME BOY	
Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Casebox	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	47,95
All Star Challenge 2	69,95
Amazing Spiderman	47,95
Balman 2	69,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Final Fantasy	67,95
F1 Race & 4 Spieler Adv.	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobunaga's Ambition	84,95
Pinball-Flux o.Gator	49,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turn and Burn	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Ztg-Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slims World	69,95
S.T.U.N. Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!




HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE	
Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät deutsch mit Sonic	329,-
Infrarot Joypads	99,-
Japan Adapter	35,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Abrahams Battle Tank us	109,-
Arch Rival us	109,-
Bart v.s. Mutants us	109,-
Chuck Rock us	119,-
Desert Strike us	109,-
Devilish jp	99,-
Eswat jp	49,-
Ferrari Grand Prix us	109,-
John Madden 92 us	99,-
Kid Chameleon dt	115,-
Krusty's Fun House us	109,-
Megapannel jp	39,-
Mickey Mouse jp	79,-
Midnight Resistance jp	59,-
Musha Aleste us	99,-
Olympic Gold us	119,-
Outrun jp	59,-
Phantasy Star 2 us	125,-
Robinson's Basketball us	109,-
Rolling Thunder 2 us	119,-
Slims World jp	89,-
Splatterhouse 2 us	119,-
Long Raiser us	119,-
Wonderboy 3 jp	49,-
Wonderboy 5 us	119,-

SUPER NES	
Super NES incl. Mario	499,-
Ab August Super NES	
Deutsch Pal	329,-
Adams Family us	129,-
Actraiser us	139,-
Birdie Rush jp	129,-
F-Zero us	129,-
Final Fight us	129,-
Formation Soccer us	139,-
Final Fantasy 2 us	139,-
Krusty's Fun House us	129,-
Lemmings us	129,-
Romance 3 Kingdom us	139,-
Rushing Beat us	129,-
Soul Blader jp	119,-
Smash TV jp	119,-
Super Aleste jp	149,-
Super Ghoul's n Ghosts us	129,-
Top Gear us	129,-
WWF Wrestling us	129,-
Zelda 3 us	149,-

GAME BOY	
Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Light Boy	55,-
Adventure Island dt	69,-
Baloon Kid us	59,-
Bubble Bobble dt	69,-
Hook us	69,-
Mega Man 2 us	69,-
Monopoly us	69,-
NBA Basketball 2 us	69,-
Prince of Persia us	69,-
Protector dt	69,-
Sagaia jp	49,-
Spanky's Quest dt	69,-
Tiny Toons us	69,-
Track Meet us	69,-
Turn & Burn us	69,-
Turtels 2 dt	69,-
WWF Superstars dt	69,-



HIGH SCORE GAMES

NES	
Adventure Island 2	109,-
Batman	89,-
California Games	89,-
Chip'n Chap	95,-
Corvette ZR-1	99,-
Dragon's Lair	79,-
Familie Feuerstein	99,-
Gremings 2	89,-
Hook	99,-
Hunt for Red Oktober	109,-
Hyper Soccer	99,-
Joe & Mac	99,-
Little Nemo	79,-
Marble Madness	89,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
Star Wars	109,-
Terminator 2	99,-
Time Lord	89,-
Totally Rad	99,-

Neo Geo	
Grundgerät RGB mit	
Memory Card	779,-
Joyboard	135,-
Last Resort	319,-
Robo Army	299,-
Fatal Fury	299,-

Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!
 An- und Verkauf von gebrauchten
 Neo Geo-Spielen. Immer gebrauchte Titel
 auf Lager.

Video- und Computerspiele
 Herzogstraße 2, 8000 München 40
 Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377
 Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-
 EINER SPIELT IMMER

PC	
Aces of the Pacific	99,-
Epic	89,-
Das Schwarze Auge dt	99,-
Der Patrizier dt	99,-
Monkey Island 2 dt	99,-
Ultima 7	99,-
Ultima Underworld	99,-

Amiga	
Fire & Ice	75,-
Mad TV dt	85,-
Monkey Island 2 dt	99,-
Pacific Islands	79,-
Parasol Stars	69,-
Special Forces	89,-

SEGA GAME GEAR	
Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv.	49,-
Alien Syndrom jp	69,-
Ax Battler dt	69,-
Crystal Warrior us	79,-
Donald Duck dt	75,-
George Foreman Boxing us	79,-
Olympic Gold us	79,-
Sonic dt	75,-
Spiderman us	75,-

**Computersoftware
Junker
Telefon 06029/7192**

Artikel	AM	PC
A-Train	-	99,90
Aces of Pacific	-	89,90
Addams Family	64,90	-
Castles	69,90	76,90
Civilisation	84,90	99,90
Cool Crok Twins	-	80,90
Das schw. Auge	76,90	89,90
Dune	69,90	82,90
Dynablaster	69,90	-
Epic	69,90	82,90
Fire and Ice	64,90	-
Global Effect	69,90	76,90
Gobliins	69,90	76,90
Grand Prix Unl.	-	76,90
Heimdall	76,90	76,90
Hook	64,90	89,90
Indi 4	-	89,90
Ishar	-	89,90
Jaguar XJ 220	64,90	-
Jim Power	64,90	-
Knight of Sky	84,90	94,90
Legend	69,90	76,90
Links	82,90	89,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Rampart	-	82,90
Sensible Soccer	64,90	-
Sim Ant	76,90	89,90
Space Max	69,90	76,90
Vroom	64,90	-
Ultima 7	-	89,90

Lösungen: DM 29,90

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

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Kilianstraße 9, 8752 Gunzenbach
Telefon 0 60 29/71 92

**LYNX-VERSAND
Udo Oestreich
VIDEOSPIELE
Computer-Software**

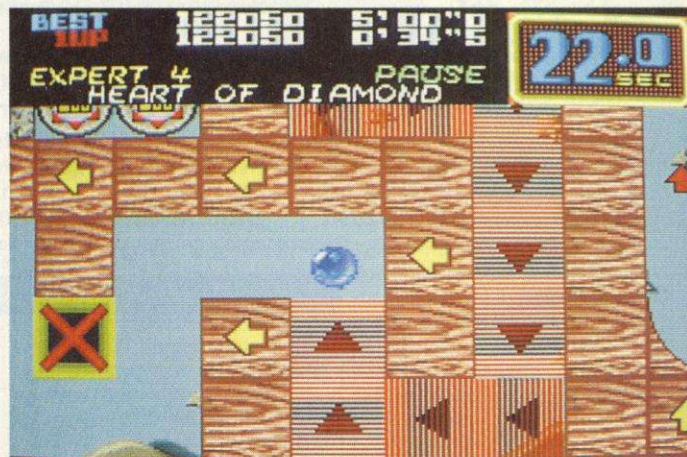
Schevenstr. 24
4650-Gelsenkirchen
☎ 0209 207222 ☎
von 17 - 20 UHR

**Kleinster Versand
DEUTSCHLANDS
ATARI-LYNX
GAME-BOY
SUPER NES
SEGA - PRODUKTE
US-IMPORTE
EURO-MODULE**


**MD-GAMES
AUGUST 1992
SUPER SMASH TV
123,- DM
LEADER BOARD
GOLF 112,- DM
Stand : 07.92**

**NACHNAHME + 6 DM
Ab 100 DM nur NN
FAX : 0209 207222**

Zum Kugeln



Nach Marble Madness und Rock'n'Roll — Marmor als Hauptdarsteller

Cameltry

Murmeln im Dauerstreß. Nachdem peppige Kugeln in den Klassikern *Marble Madness* und *Rock'n'Roll* die Hauptrolle spielten und wir die Kugelhelden durch verzackte Levels steuern mußten, sind im neusten Super Nintendo-Modul *Cameltry* die Plätze vertauscht. Statt der Kugel steuert Ihr das komplette Labyrinth! Wie das geht? Ganz einfach: Per Joypad rotiert Ihr das Labyrinth wahlweise im oder entgegen den Uhrzeigersinn um eine imaginäre Achse. Die Kugel rollt immer zum unteren Rand des Bildschirms und kullert dabei in alle Ecken, Winkel, Gänge sowie Räume, die der Spieler nach unten dreht. Ziel ist es, innerhalb eines Zeitlimits den Parkur zu beenden und die Marmor heil ins Finish zu bringen. Einige Spezialfelder harren natürlich unterwegs auf die Kugel. Ein paar Felder verheißten einen saftigen Punktebonus, andere ziehen wertvolle Zeit ab oder spendieren ein

paar Extrasekunden. Einige Spielstufen erinnern entfernt an einen Flipper mit Bumpen und allem anderen Schnickschnack, der zum Punktesammeln dient. Je nach Level (vier unterschiedliche Welten stehen zur Wahl) sind die Wege enger oder enden gar in einer Sackgasse. Präzises Drehen des Labyrinthes und geschicktes Joypad Timing ist angesagt. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Dynatex

SUPER NES 52%

Grafik: 43% Sound: 60%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Japanimport



**Komm
drück mich,
piepte das Telefon.**

Das ließ er sich nicht zweimal sagen:
0190 190 077. Auf einmal war er
Geheimagent in NY, dann legte er sich
mit Moskitos an **0190 190 690** und
schließlich geriet er total ins Abseits
0190 190 501.

(Nur in NRW - 12 Sek. = 1 Tarifeinheit)

SEGA-MEGA SUPER NES **N.P.V.** NINTENDO PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

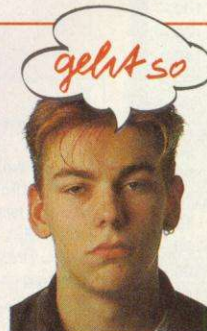
MEGA DRIVE NES SUPER NES NEC

Desert Strike	99,90	1943	50,-	Street Fighter II	209,-	Gunhead
Tazmania	109,-	Tom&Ja.	109,-	Parodius	149,-	IV 109,-
SplatterHouse II	109,-	Mega	-	Hook	149,-	Speed 49,-
Steel-Empire	89,90	Man IV	119,-	Dinosaurs	149,-	F-Soldier 49,-

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladungsverkauf n. Abspr.

Tel. 040/7890108 • Fax 7890138

Zu Beginn macht *Cameltry* tierisch Laune — vor allem der witzige Grafikeffekt hält den Spieler an den Monitor gebannt. Zudem ist das Kugelverhalten sehr realistisch und erinnert mit seinem Herumgehüpfen an den Ball eines Flippers. Spätestens nach der Hälfte von rund 30 Leveln wird's öde. Immerhin kommen sehr wenig originelle neue Felder



hinzugefügt, lediglich die Parkurs werden etwas kniffliger, und das Zeitlimit schrumpft auf ein absolutes Minimum. Richtige Kugelabwechslung wird auf Dauer nicht geboten. *Cameltry* lebt von der, zugegeben witzigen, Idee mit dem Drehen des Labyrinthes und dem dazugehörigen Grafikeffekt — für Langzeitmotivation ist das nicht genug.

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?
Tips&Tricks für die bekann-
testen Amiga-Spiele? Eine witzig-
fundierte Einführung in Euren
Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-
Bücher von Markt & Technik! Hier
steht alles drin, was einen Amiga-Fan
glücklich macht - Seite für Seite - Byte
für Byte!



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92**
Die bekanntesten und
aktuellen Amiga-
Spiele im Überblick.
Sie werden nach
einem einheitlichen
Schema beschrieben:
Spiel-Idee und -Story,
Bedienung des Spiels
(sehr nützlich bei
englischen Handbüchern), technische Tips
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

IN KÜRZE

**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2**
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-
Fun: Jumping Jack und Digt sind Jump'n'run-
Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei
Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG
dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobel-
asse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-
Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-
Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



**Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93**
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele
im Überblick. Sie werden nach einem
einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee
und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich
bei englischen Handbüchern), technische Tips
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-

**Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive**
Ein Mitmachbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verfolgungs-
jagd, und der Leser
begleitet sie dabei. Bei
ihrer Jagd nach den
Unbekannten be-
nutzen sie Detektivprogramme, die auf einer
Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie,
wie der Amiga funktioniert und was man außer
Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



* unverbindliche Preisempfehlung



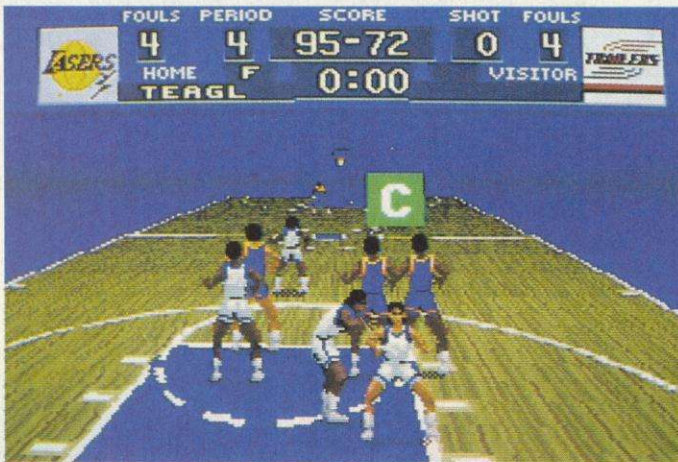
**Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1**
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
PowerBlast: Außerirdische greifen an.
MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
MoveIT: Kästchen rangieren.
MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!



IHR PARTNER FÜR DEN MARKT DER ZUKUNFT.

Die dritte Dimension



Beeindruckend: flüssige Spieleranimationen plus 3-D-Parkett

Super Dunkshot

Die Fähigkeiten des Super-Nintendo-Grafikchips hinsichtlich kleiner Zoomereien und Drehereien sind hinlänglich bekannt. Die Macher der Basketballsimulation *Super Dunkshot* vergötterten den 3-D-Chip augenscheinlich: Nicht nur das Parkett zoomt und dreht fleißig, sondern auch alle Spieler samt Basketball.

Zu Beginn wartet das übliche Auswahlmenü. Entweder Ihr spielt allein, gegen Euren Freund ein Trainingsmatch oder Ihr tretet samt Sprite-Mannschaft gegen eine Crew der amerikanischen Profiliga an. Nachdem eine Mannschaft ausgesucht wurde, dribbeln die Recken auch schon aufs Parkett. Der ballführende Spieler wird dabei immer von hinten gezeigt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, könnt auf Knopfdruck aber zwischen Euren Mannen wechseln. Während der Angriffsphase paßt Ihr per Knopfdruck zum gewünschten Spieler oder

werft direkt in Richtung Korb. Neben dem normalen Korbwurf lassen sich fünf verschiedene Spezialwürfe (Dunks) aktivieren. Im Laufe des Spiels ist es weiterhin nötig, Auszeiten zu nehmen, um ermüdete Spieler auszuwechseln oder die Taktik zu ändern. Die Eigenschaften der Spieler sollten dabei berücksichtigt werden. Nach jedem Ligaspiel wartet glücklicherweise ein Paßwort. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: HAL
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Dynatex

SUPER NES 73%

Grafik: 77% **Sound:** 58%
Schwierigkeit: leicht
Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler



Augen auf und staunen. *Super Dunkshot* haut mit der grafischen Darstellung des Spielfeldes gehörig auf den Putz. Parkett und Spieler drehen und zoomen ausgesprochen flüssig und herrlich perspektivisch, zudem gibt's krachenden Zuschauerlärm mit Stampfeinlagen (Queen: "We will rock you") und Fanfarengeheul. Technisch



stimmt bei *Super Dunkshot* alles, spielerisch läßt es einige Reserven blicken. Die Steuerung entpuppt sich als durchdacht, läßt jedoch für eine Basketballsimulation zu wenig Aktionsmöglichkeiten zu. Passen, werfen, hochspringen — das war's auch schon. Trotzdem sollten sich alle Fans diesen grafischen Leckerbissen zulegen.

Auf Teufel komm raus



Ein Tasmanier auf der Suche nach der nächsten Mahlzeit

Taz-Mania

Obervielfraß Taz, verfressener Comicstar aus den Vereinigten Staaten, gibt auf dem Mega Drive seinen Videospieleinstand. Im heimischen Tasmanien macht sich der vorstintflutliche Teufel auf die Suche nach dem verschollenen Riesenei im Nest der gewaltigen Tasmanischen Seeschwalbe. Da dieses unschuldige Ei eine großartige Mahlzeit (Omelette) hergeben würde, beschließt der tasmanische Teufel, sich den Leckerbissen zu besorgen. Durch sechs Welten (unter anderem eine Fabrik, eine Eiswüste und eine Mine) geht die in alle Richtungen scrollende Eierjagd. Der von Euch gesteuerte Vielfraß darf auf angreifende Feinde hüpfen, sie mit einem beherzten Feuerstoß aus seiner großen Kehle verkohlen und nebenbei noch haarige Hüpfleinlagen bestehen. Auf Knopfdruck wird er sogar zum Wirbelwind. In einigen Welten warten kleine Rätsel (Hebel A in Raum B bedie-

nen). Berührt ihn einer der garstigen Gesellen, wird dem Teufel Energie abgezogen, die sich durch das Auffressen diverser Gegenstände jedoch wieder restauriert. Um die Eierhatz etwas zu erschweren, liegen ab und an Bomben auf Taz' Weg, die der Vielfraß natürlich gewohnheitsmäßig verschlingt. Es folgt eine kleine Explosion, die dem Tasmanier meist das Leben kostet. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 53%

Grafik: 63% **Sound:** 33%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: US-Import



Ein origineller und hübsch animierter Held garantiert noch lange nicht für hochwertige Unterhaltung. Diese Erfahrung muß auch Taz machen: Überwiegend schnuckelige Grafik, niedliche Animationen und über zwei Dutzend freche Gags und witzige Extras täuschen nicht über einige Schlampereien hinweg. Neben der verkorksten Mu-



sik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfleinlagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spüren. Springt Taz nicht pixelgenau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform garantiert: Einmal in der Luft, ist er kaum noch zu steuern. Im Vergleich zu *Chuck Rock* schneidet *Taz-Mania* schlechter ab: Originell, aber unglücklich in Szene gesetzt.

Auspuff ahoi



Die Unterschiede zum ersten *Super Monaco GP* sind minimal

Super Monaco 2

Nachdem der erste Teil sämtliche Computer- und Videospieler begeisterte, entschloß sich Sega, einen Nachfolger zusammenzubasteln. Da heute fast jedes Rennspiel eine Partnerschaft mit einem Formel-1-Raser eingeht, schnappte sich Sega Ex-Weltmeister Ayrton Senna. Sie verpflichteten ihn flugs vom nächsten Formel-1-Parcour weg und stopften ihn als Digi-Senna mitsamt dem zweiten *Super Monaco Grand Prix* ins Modul.

So läßt sich denn auch die besondere Senna-Meisterschaft mit den Lieblingsstrecken des Brasilianers fahren. Die obligatorische WM fehlt ebenfalls nicht. Mittels Automatik-, 4-Gang- oder 7-Gang-Schaltung rast Ihr über die großen Formel-1-Kurse dieser Welt und kämpft fleißig um die Pole-position. Vor jedem Rennen gibt's Aufwärmrunden und Qualifikationsfahrten. Sitzt Ihr hinterm Lenker, seht Ihr die Rennstrecke, wie schon im er-

sten Teil, dreidimensional an Euch vorbeiflitzen. Berührt Ihr einen Mitstreiter, kostet Euch der kleine Unfall kostbare Zeit. Tachometer, Drehzahlmesser, Streckenübersicht sowie diverse Informationen erleuchten Euch neben einem Riesenrückspiegel in der oberen Bildschirmhälfte. Dank Batterie dürfen zwischen den Rennen Spielstände gespeichert werden. *kn*

Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sega
 Zirka-Preis: 110 Mark
 Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 70%

Grafik: 71% Sound: 63%
 Schwierigkeit: leicht
 Besonderheiten: Batterie

Ich habe mehr erwartet: Sega hat's in zwei Jahren nicht auf die Reihe gebracht, *Super Monaco Grand Prix 2* mit innovativen neuen Features gegenüber dem Vorgänger aufzuwerten. Die Grafik ist etwas flüssiger, ansonsten beinahe identisch. Das größte Manko liegt in der fehlenden Realitätsnähe. Man flitzt mit Vollgas um die Kurve, bremst



höchst selten ab und kommt dazu noch besser um diese, wenn sie auf der Innenseite angefahren wird. Jeder Formel-1-Fahrer, der das nachmachen würde, brettet in die nächste Planke. Ansonsten übt das actionlastige, unfallträchtige Geschehen seinen klassischen Reiz aus. Wer den ersten Teil besitzt, braucht auf den zweiten nicht zu sparen.



Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kostenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actionwelt auf C64, Amiga und MS-DOS ■ Besuchen Sie die großen Distributoren ■ Erleben Sie Premieren der heißesten Spiele live mit Nur auf der World of Commodore mit Amiga '92, der einzigen von Commodore autorisierten Messe.

Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskarten erhalten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrauenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie in folgenden Karstadt-Filialen:

- 1000 Berlin 42 - Steglitz -, Schloßstr. 7-10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5-33; 4600 Dortmund 1, Westenhellweg 30-36; O-8012 Dresden, Prager Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schadowstr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Hamburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Hannover 1, Große Packhofstr. 39-45; 5000 Köln 1, Breite Str. 103-135; O-7010 Leipzig, Neumarkt 38; 8000 München 2, Neuhauser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14

Commodore

AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE
COMPUTERMESSE
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

WORLD

Messepalast Wien
24. - 27. 9. 1992
Do. bis So. 9 - 18 Uhr



Markt&Technik

Zum Würgen



Hoffentlich geht der Flecken wieder weg

Splatterhouse 2

Platsch, schon klebt der Zombie an der Wand. Jetzt noch ein wohlgezielter Schwinger mit der Kettensäge und sein Mageninhalt fließt über den Bildschirm.

Zu früh gefreut, "Splatter"-Fans, wir befinden uns nicht im neuesten indizierten Video von Wes Craven, sondern tummeln uns in Namcos *Splatterhouse 2*, dem Metzelfilm zum Mitspielen. Wie im PC-Engine-Vorgänger legt unser Held die Eishockeymaske an und prügelt sich durch acht monsterverseuchte Mega-Drive-Etagen. Für die nötige Motivation sorgt eine entführte Freundin, die ab und zu von verrottenden Zombies über unseren Weg getragen wird. Die leicht angegammelten Feinde werden entweder mit der blanken Faust, diversen Hartholzprügeln, Kettensägen oder abgesägten Schrotflinten vom Bildschirm entsorgt. Diese durchschlagenden Extrawaffen dürfen wir leider nur für begrenzte Zeit

einsetzen. Wenn die Zeit abgelaufen ist oder wir von einem Verblichenen berührt werden, machen wir in Handarbeit weiter — dann stehen vier Schlagvarianten zur Verfügung. Wer an einem der verkeimten Obermotze scheitern sollte, darf ein Paßwort eingeben und den Level auf eigene Gefahr erneut betreten. vw

Genre: Action

Hersteller: Namcot

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Theo Kranz

MEGA DRIVE 38 %

Grafik: 41% Sound: 45%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import

- Cadash e 99.-
- Chuck Rock e 119.-
- Grand Slam Tennis j 99.-
- Olympic Gold e 99.-
- Splatterh.2 e 99.-
- Steel Talons e 119.-
- Super Monaco 2 j 99.-
- Terminator e 119.-
- Thunderstorm CDJ 139.-

MEGA DRIVE

- Dragons Fury e 119.-
- Gray Lancer j 99.-
- Rampart e 119.-
- Tazmania e 99.-
- Thunderforce 4j 119.-
- Twinkle Tale j 99.-
- Wonderdog CDJ 139.-

- Battle Isle Data 49.-
- Carl Lewis Chall. 69.-
- Grand Prix 99.-/99.-
- Fire & Ice 69.-/69.-
- Ishar 89.-
- Lure o.Temptress 89.-
- Mad TV 89.-
- Space Max 79.-
- Ultima 6 89.-/89.-

ATARI/AMIGA

- Civilisation 99.-
- Dynablaster 69.-
- Monkey Island 2 89.-
- Patrizier 79.-
- Risky Woods 69.-
- Sensible Soccer 69.-
- Schwarzes Auge 99.-

GALAXY

- Master Gear 39.-
- Super Monaco 2 j 59.-
- Wimbiedon Tennis e 75.-
- Wonderboy II j 49.-

GAME GEAR

- Air Assault e 59.-
- Olympic Gold e 79.-
- Spiderman d 75.-

- Batman 2 e/d 69.-
- Hudson Hawk e 69.-
- Parodius d 79.-
- Tiny Toons e/d 69.-

GAMEBOY

- Final Fant.II e 69.-
- Final Fant.Adve 69.-
- Final Fant.Saga e 79.-

- Aizadick SCj 119.-
- Kick Boxing SCj 119.-
- Rayxamber 3 SCj 119.-
- Tatsujin j 119.-

PC ENGINE

- Pop'n Magic SC 119.-
- Soldier Blade j 119.-
- Sup.Adv.Island j 119.-

- Castlevania 4 e/d 149.-
- Dinosaurs j 149.-
- Earthlight j 149.-
- F1 Super Driving j 149.-
- Golden Fighter j 149.-
- Prince of Persia j 149.-
- Zelda 3 e 149.-

SURFAMICOM

- Surfamicom d 349.-
- (Ab August lieferbar)
- Nintendo Spiele d 99.-
- Konami Spiele d 149.-
- Acclaim Spiele d 149.-

- A-Train 129.-
- Aces of Pacific 109.-
- Grand Prix unlimited 89.-
- Ishar 89.-
- Lost Treas.o.Infocom 129.-
- Powermonger 99.-
- Special Operation 2 49.-

IBM

- 1369 99.-
- Indy Jones 4 e 99.-
- Patrizier 99.-
- Rampart 79.-
- Schwarzes Auge 99.-

BTX: *Galaxy*
Telefon: 089/7605151
Telefax: 089/7698024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung: Japanisch
e-Englisch d-Deutsch
Händleranfragen erwünscht

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Das hat Namco gründlich in den bluttriefenden Sand gesetzt: Alle Elemente, die in der Automaten- und PC-Engine-Versionen für recht gepflegten Spielspaß sorgten, fehlen im neuen Versuch. Das die Feinde in selten dämlichen und unfairen Formationen über den Bildschirm wandern, könnte man zur Not noch verschmerzen. Daß die Kollisions-



abfrage ungenau und das Level-Design von beispielloser Fantasielosigkeit zeugt, wird den echten "Splatterer" nicht abschrecken. Viel schlimmer ist die, im negativen Sinn, häßliche Grafik. Erst im letzten Abschnitt wird etwas Abwechslung geboten. Vorher müssen wir uns mit stupider Mauergrafik und den immer gleichen Monstern begnügen.

Der verlorene Schatz

Chuck Rock



Während auf dem Amiga bereits der zweite Teil in der Mache ist, präsentiert sich *Chuck Rock* nun in seiner ursprünglichen Fassung auf dem Mega Drive. Als braver Ehemann einer steinzeitlichen Wilden begibt er sich auf die Suche nach derselben — denn alle Indizien sprechen dafür, daß sie entführt wurde. Durch fünf unterschiedliche Welten führt Chucks Rettungsaktion. Diese sind wiederum in mehrere Levels unterteilt, die Ihr alle von der Seite seht. Ihr lauft und springt auf steinzeitlichen Plattformen und haltet nach ebensolchen Kreaturen Ausschau. Eine Berührung und es ist aus. Chucks bedrohlichste Waffe ist ein kugelrunder Bierbauch. Per Tastendruck drückt Chuck sein Fernsehessel-erprobtes Kreuz so blitzartig nach vorne, daß Monster von den Fettmaßen weggeschleudert werden.

Tatsächlich ist die Konsolenversion um die Steinzeitromanze wesentlich einfacher und besser zu spielen, in vielen Situationen auch fairer als das Computervorbild. Mega-Drive-Besitzer, die ein gutes Jump'n' Run schätzen, sollten sich *Chuck Rock* auf jeden Fall zulegen. *ri*



Auf der Suche nach seiner Braut ist Chucks Bierbauch ziemlich nützlich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MEGA DRIVE 79%

Grafik: 78% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —

Etagenblamagen

Corporation



Wenn das Mega Drive keine schnelle 3-D-Vektorgrafik darstellen kann, dann sollte man die Finger von der Programmierung solch eines Spiels lassen. In der Umsetzung des Computertitel *Corporation* läuft Ihr durch das Cyber-Labyrinth einer Firma, die eine gefährliche Kriegsmaschinerie zusammenbastelt. Der grafische Gag: Ihr seht alles aus der 3-D-Sicht des Hauptdarstellers, nämlich einem bewaffneten Geheimagenten Eurer Wahl. Eure Aufgabe ist es, 16 Levels lang alles abzuschließen, was Euch vor das Fadenkreuz kommt. Angefangen von empfindlichen Sicherheitskameras über gefährliche Roboterwächter bis hin zu mutierten Androiden; in den Stockwerken wimmelt es vor Monsterchen. Leider artet das Spiel in ein orientierungsloses Herumgekrieche aus, die Grafik lädt zum kollektiven Gähnen ein. Und wenn selbst das Joypad mitgähnt, wird die Steuerung ziemlich träge und unexakt. Sieht man von einigen besonders bösen Bösewichtern ab, ist so gut wie keine Abwechslung vorhanden. Höchstens ein Fanspiel für Leute, die gerne ein Roboter wären. *ri*



Praktisch: Das Fadenkreuz richtet sich automatisch aus.

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

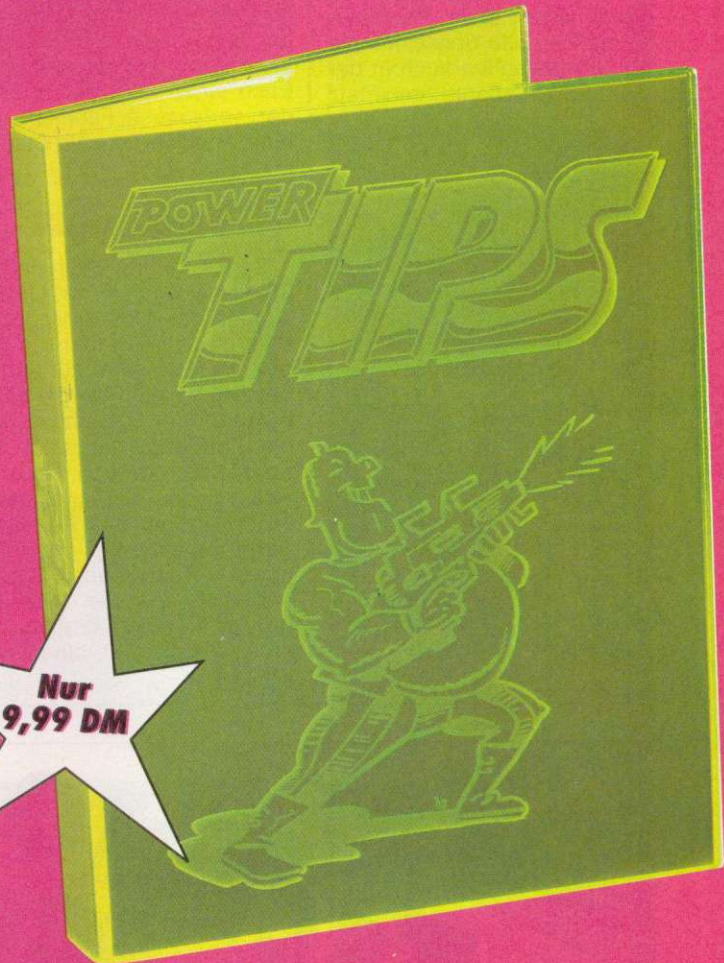
MEGA DRIVE 36%

Grafik: 37% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —

Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Nur 9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht gute Laune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will _____ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

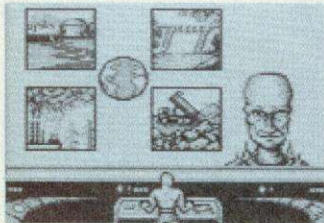
PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

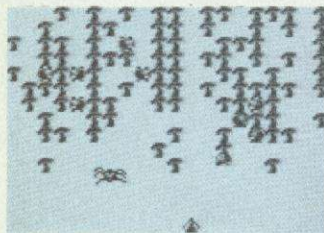
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Game Boy

Klassiker im Anmarsch: Mit **Centipede** wird ein wahrer Spielhallenopa von Accolade für den Game Boy umgesetzt. Wie im Arcade-Vorbild werden Tausendfüßler, die vom oberen Bildrand nach unten krabbeln, durch Beschuß in Pilze verwandelt — alle Spielelemente des Olides sollen auch in der Game-Boy-Variante ihren Platz



Zen — Intergalactic Ninja



Centipede

finden. Ob die gefräßige Spinne oder Extrapilz: Wer den Klassiker vergöttert, darf ab November auf *Centipedes* feuern, was der Trigger hergibt.

Von Konami kommt unterdessen **Zen — Intergalactic Ninja** angehüpft. Im *Ninja Gaiden*-Stil kämpft und hüpfst Ihr Euch durch fünf Level. Auf der Suche nach dem ökologischen Oberterroristen haut Ihr Euch einen Weg durch Öfelder, verlassene Fabriken und eine smog-verseuchte Stadt.

Game Gear

Segas Game Gear darf in Zukunft vor allem mit Umsetzungen des großen Megabruanders gefüttert werden. In **Super Off Road** wird auf hügeligem Kurs fleißig um die Wette gefahren und gedrängt, was die Stoßstange hergibt. In **Super Monaco GP 2** wird zwar etwas weniger gedrängt, dafür im Nachfolger des Klassikers *Super Monaco GP* unter den digitalen Augen Ayrton Sennas ordentlich auf die Tube gedrückt. **Batman Returns** verspricht hingegen eine wilde

HANDHELD CORNER

Action- und Prügeljagd mit dem schwarzen Flattermann durch actionvollgestopfte Level. Wie im aktuellen Kinofilm müssen der Pinguin und Catwoman ausgeschaltet werden. Auch die Umsetzung des in dieser Ausgabe getesteten **Taz-Mania** gibt's noch dieses Jahr fürs Game Gear.

Lynx

Das Lynx wird in den nächsten Monaten vor allem mit Rennern aus der Computerspielbranche überhäuft. So darf es sich "Erstes Handheld mit **Lemmings**" nennen. Das Kultspiel des letzten Jahres enthält in der Lynx-Version so-

gar den genialen Zwei-Spieler-Modus. Ebenfalls auf Computern ein Hit und für das Lynx in Arbeit: **Eye of the Beholder**. Erste Bilder von SSIs grafisch beeindruckendem Rollenspiel versprechen schöne Grafik und noch niedlichere Monster. Weitere Neuigkeiten: **Demonsgate**, **Super Off Road** und **Dinolympics**.



Super Monaco GP 2

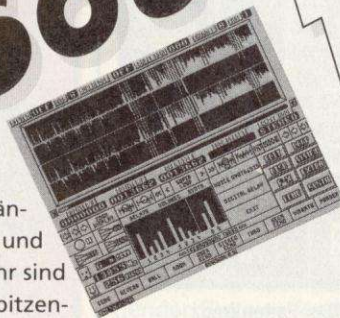
The Best Sound In Town...

TECHNO SOUND TURBO

- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrophon kann jeder Sampler – auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen – alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.



- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

Hardware und Software
Komplett für nur DM 99,-

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH
Gartenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe
© 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749





Track Meet

Sportspiele, die verschiedene Disziplinen enthalten, haben im olympischen Jahr 1992 wieder Hochkonjunktur. Interplay's *Track Meet* geht jedoch einen etwas anderen Weg. Zwar wird in sieben olympischen Disziplinen um die Wette gerannt, geworfen, gesprungen und gestemmt; die Sportarten werden dabei jedoch gehörig auf den Arm genommen. Habt Ihr Euch im "Practice"-Modus mit der rüttelähnlichen Steuerung vertraut gemacht (flinkes Knopfdrücken), lauert fünf Gegner, gegen die Ihr in folgenden Sportarten antreten müßt: 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Speerwerfen, Diskuswerfen, Weitsprung und Gewichtheben. In jeder Disziplin ist sowohl ein flinker Finger als auch richtiges Timing vonnöten, um die frechen Gegner zu besiegen. So schwebt Fakir Swammi mittels fliegendem Teppich gen Ziellinie, Ninja Katana wirft statt des Speers seinen Shuriken und der Diskus von Irwin hat einen Raketenantrieb.

Track Meet bietet die Spannung eines Sportspiels à la *Track'n Field*, kombiniert mit unheimlich witziger Konkurrenzschar und lieblich gezeichneter Grafik. Die Animationen und grafischen Gags sind vom Allerfeinsten, der Sound kann sich ebenfalls hören lassen. *Track Meet* krankt jedoch an einem Problem, unter dem schon viele Sportspiele litten: Mit der etwas einfallslosen Steuerung kommt eine unsagbare Tortur auf die Feuerknöpfe und auf Eure Finger zu. Testmuster von Flashpoint. *kn*

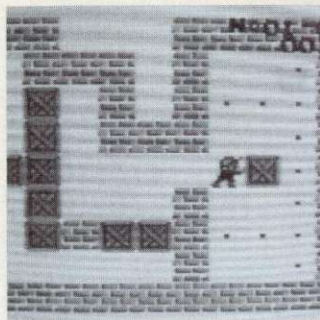


Genre: Sport
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 75%

Grafik: 70% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Boxxle 2

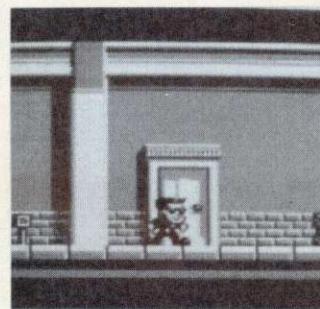
Und noch ein Sokoban. Und zwar in einer mega-harten Version. In zahlreichen Labyrinthlagerräumen muß Pakker Willy Frachtkisten an einen ganz bestimmten Platz schieben. Der Trick dabei: Die Kisten können nur ein Feld geschoben und nie gezogen werden. Beim Stapeln sollte Willy äußerst geschickt vorgehen, um sich keinen Weg zu verbauen. Sokoban-Fans zuschlagen! Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Denkspiel
Hersteller: FCI
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 69%

Grafik: 38% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer



Hudson Hawk

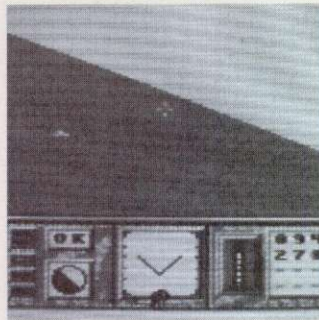
Die fünf Leben von Fassadenkletterer Hudson Hawk sind genauso schnell verbraucht wie die Geduld des Spielers. Selbst mit geschultem Auge und Game Boy-gestählten Reflexen sind viele unfaire Stellen im Spiel nicht zu schaffen — So wird ein simpel aufgebautes Spiel künstlich schwer gemacht. Der einzige Lichtblick in den drei langweiligen Plattformmissionen ist die nette Grafik. Testmuster von Flashpoint. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sony/Imagesoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 53%

Grafik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer



Turn & Burn

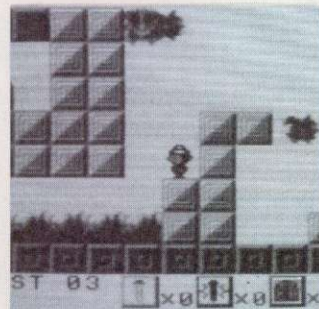
Hinter dem klangvollen Namen *Turn & Burn* verbirgt sich die Game-Boy-Variante von Microproses *F-15 Strike Eagle*-Simulation. Angesichts der technischen Gegebenheiten haben die Programmierer Beachtliches geleistet: *Turn & Burn* sieht nicht nur nett aus, sondern spielt sich auch gut. Natürlich verkümmert die Originalsimulation auf dem Winzschirm zum Actionknaller, triggerfreudige Ballerfans dürfen zugreifen. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

GAME BOY 62%

Grafik: 69% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Nail 'n Scale

Ein kleiner Klempner (ausnahmsweise nicht Mario) sucht in zahlreichen Action-Levels verzweifelt den Ausgang. Überall wuseln grauenhafte Insekten herum, die unserem Helden ans Leben wollen. Die einzige Waffe des Handwerkers: unendliche viele Gummi-Sauger, mit denen er sich seinen Weg bahnt oder die Aliens betäubt. *Nail'n Scale* ist überdurchschnittlich gut, auch wenn Mario sicher nicht arbeitslos wird. *ri*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 74%

Grafik: 54% Sound: 37%

Schwierigkeit: einstellbar

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator (kpl. dt.)	109,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Another World	60,50 DM
Aquaventura	61,00 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Black Crypt	61,00 DM
Bundesliga Manager prof.	72,00 DM
Birds of Prey	76,50 DM
Castles	64,50 DM
Civilisation	* 79,50 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Das schwarze Auge	* 76,00 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	* 72,50 DM
Dyna Blaster	69,00 DM
Elvira II	71,50 DM
Epic	69,00 DM
Eye of the Beholder II	79,50 DM
Grand Prix	78,50 DM
Golf (Microprose)	79,50 DM
Harpoon 1 2 1	76,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Jaguar	61,00 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Larry V	84,50 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Links	79,50 DM
Lotus Turbo Challenge II	58,00 DM
Monkey Island II (kpl. dt.)	85,00 DM
Mad TV	74,50 DM
Might and Magic III	72,00 DM
Pacific Island	69,00 DM
Perfect General	* 79,50 DM
Populous 2	69,00 DM
Red Baron	VGA 76,50 DM
Space Shuttle	* 105,00 DM
Sim Ant	95,50 DM
Simpsons	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Ultima VI	72,50 DM
Wolfpack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

1869	86,50 DM
Ace of Pacific	79,50 DM
Airbus A320	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,50 DM
Battle Isle Data Disk I	43,50 DM
Bundesliga Manager prof.	74,50 DM
B 17	* 96,50 DM
Civilisation (dt.)	97,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Darklands	* 99,50 DM
Das schwarze Auge	86,50 DM
Der Patrizier (kpl. dt.)	* 74,50 DM
Dune	79,50 DM
Epic	76,50 DM
Eye of the Beholder II (kpl. dt.)	89,50 DM
Elvira II	83,00 DM
Falcon 3.0 (kpl. dt.)	99,00 DM
Flames of Freedom	89,50 DM
Heart of China	VGA 86,50 DM
Harpoon 1 2 1	86,50 DM
Harpoon Editor	43,50 DM
Indiana Jones IV	86,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Lemmings 2 more L	69,50 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Lord of Rings II	76,50 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
PGA Plus	76,50 DM
PGA Course	37,50 DM
Powermonger	82,00 DM
Pacific Island	76,50 DM
Perfect General	86,50 DM
Red Baron (kpl. dt.)	VGA 86,50 DM
Sim Ant	99,00 DM
Star Trek VI	79,50 DM
Strike Command	* 89,50 DM
Space Shuttle	119,00 DM
Twilight 2.000	* 86,50 DM
Ultima VII	86,00 DM
Ultima Trilogy (IV, V u. VI)	89,50 DM
Winter Challenge	79,50 DM
Wing Comm. II (kpl. dt.)	VGA 94,50 DM

ATARI ST

Airbus A320	99,00 DM
Bundesliga Manager prof.	* 74,50 DM
Cruise for a Corpse	60,50 DM
Elvira II	72,00 DM
Epic	69,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Golf	79,50 DM
Grand Prix	79,50 DM
Lemmings Data Disk	31,00 DM
Knight of the Sky	79,50 DM
Pacific Island	69,00 DM
Populous II	74,50 DM
Powermonger Data Disk	38,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

*Vorkündigung, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bitte fordern Sie unsere
KOSTENLOSE PREISLISTE an!
(Bitte Computertyp angeben!!!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vork. DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland Vork. DM 15,-;

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

PEROKA SOFT
Petra Schurig

Postfach 100527, 4019 Monheim

Telefon: **02173/51351**
02173/56906



Marble Madness

Endlich kann auch das Game Gear mit einem *Marble Madness* Clone aufwarten. Der Automatenklassiker wurde routiniert umgesetzt. Die Grafik sieht erstaunlich gut aus und das 3D ist fließend. Der fehlende Zwei-Spieler-Mode stört wenig. Weitaus schlimmer ist die schwammige Steuerung, die selbst geübte Madness-Kugler in die Klippen treibt. Ein gemäßigt *Marble Madness*-Vergnügen, Testkugeln ist ratsam. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 59%

Grafik: 62% **Sound:** 48%

Schwierigkeit: einstellbar

George Foreman's KO Boxing

George Foreman ist einer der Typen, die schon dank ihrer Statur gut auf das quadratische Display des Game Gear passen, mit 250 Pfund Lebendgewicht protzen und unter immensen Anstrengungen auch mehrsilbige Wörter aussprechen können. Alles klar, George Foreman ist Profiboxer. Wahlweise laßt Ihr gegen einen Freund oder einen Computergegner die Fäuste fliegen.

Fällt die Entscheidung zugunsten des Computers, startet Ihr eine Art Liga. Ein



Kampf wird über zehn Runden ausgetragen. Gewonnen wird per Juryentscheid nach Punkten (wer wen wo wie oft trifft), oder mit einem echten KO. Um ein stilvolles *KO Boxing* auszutragen, kennt George verschiedene Angriffs- und Blockschläge. Als besonderer Knüller steht Euch ein "Super Punch" zur Verfügung.

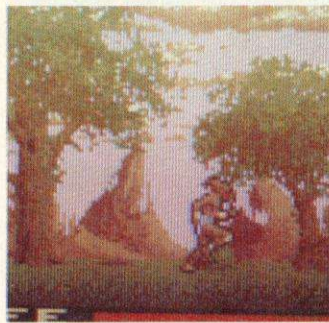
Die Grafik entspricht mittlerem Game-Gear-Niveau. Der Sound dudelt teilnahmslos vor sich hin und läßt keine so richtige Kampfstimmung aufkommen. Rundherum macht *George Formann's KO Boxing* auf dem Game Gear einen durchschnittlichen Eindruck. Vor dem Kauf sollten Boxfans probeweise in den Ring steigen. *kn*

Genre: Sport
Hersteller: Flying Edge
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 57%

Grafik: 60% **Sound:** 50%

Schwierigkeit: einstellbar



Shadow of the Beast

Die Lynx-Version des Grafikspektakels bietet im Vergleich zu allen anderen Umsetzungen den mit Abstand größten Spielspaß. Technisch auf dem neuesten Stand (perfektes Scrolling, liebeliche Grafik), wurden von Atari die Mankos der Urversion fast vollständig ausgemerzt. So warten witzige Rätsel und nette Extras. Actionfans sollten sich diesen grafischen Genuß zulegen. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

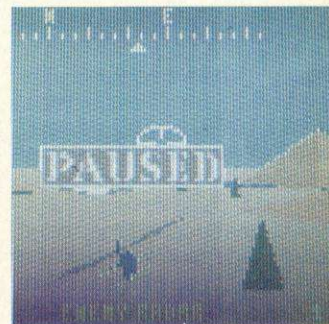
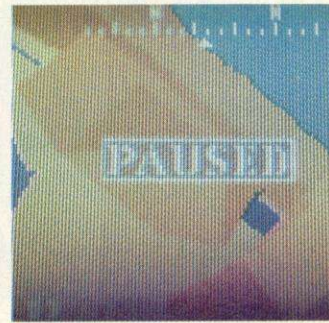
LYNX 70%

Grafik: 78% **Sound:** 64%

Schwierigkeit: schwer

Steel Talons

Ataris Hubschrauberautomat *Steel Talons* gehört zu den besten Simulatoren, die letztes Jahr in deutschen Spielhallen ihr Zuhause fanden. Atari faßte sich ein Herz und packte, so unglaublich es klingt, den kompletten Automaten ins Lynxmodul. Wieder steigt der Spieler in den AH-64 Apache-Kampfhubschrauber und kämpft sich durch eine Handvoll Missionen, die jeweils die Neutralisierung aller Gegner in einem bestimmten Territorium unter Zeitdruck umfaßt. Dabei darf zwischen einer Infrarot-gelenkten Luft-Boden- und Luft-Luft-Rakete,



dem High-End-MG oder einem ungelinkten Explosionshammer gewählt werden. Auf Knopfdruck läßt sich Euer Vogel von hinten beschauen oder aus Sicht des Piloten durch die 3-D-Vektorlandschaft lenken.

Steel Talons auf dem Lynx ist, trotz anfänglicher Bedenken, rundum gelungen. Ataris Programmierer haben bis auf den Zweispielermodus und die herzhafte Schüttelhydraulik alles auf Modul gebannt, was den Automaten auszeichnete. Einziges Manko: Die verflucht schnelle und detaillierte Grafik ist etwas kontrastarm, so daß der kleine LCD-Bildschirm ein nur mäßiges Bild von sich gibt. Trotzdem: zuschlagen! *kn*

Genre: Simulation
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 75%

Grafik: 72% **Sound:** 50%

Schwierigkeit: mittel

VIENNA COMPUTER SERVICE

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

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

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

Bevor Du Dich tierisch langweilst,

schau', wo die wilden

Witzfiguren toben.



Für Spaß ist gesorgt, wenn Du mit Jerry Käse bunkerst, mit Asterix den Druiden loseist und mit den Turtles den Bildschirm leerräumst... Video Games zeigt Dir jeden Monat, welche Spiele wirklich abgehen. Hart, aber fair checken wir die Angebote aller Hersteller. Testen, was die Module auf dem Kasten haben. Und Du suchst Dir einfach aus, was Dir gefällt: Action oder Jump'n Run, Adventure oder Sport...

**Video Games
-nur DM 3,-!**

Video Games - mehr Spaß für weniger Geld.
Mit Tips, Tests und Tricks für Einzelkämpfer oder Teams. Schau' einfach nach!

Ab 29.7.92 am Kiosk - und jeden Monat neu!

SPREAD OPTIM

Die Japaner lieben Rollenspiele und Strategiespiele. Im neuesten Nippon Exportpäckchen sind natürlich aktuelle Module beider Genres vertreten. Wir haben sie für Euch etwas genauer unter die fernöstliche Kritikerlupe genommen.

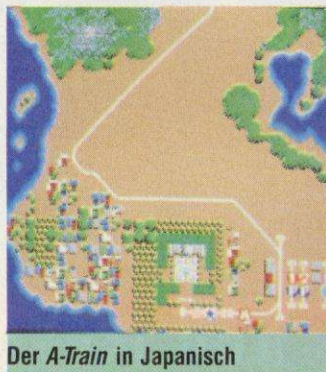
Ultima VI

Nippons Rollenspieler gewinnen langsam, aber sicher ihr Herz für die *Ultima*-Serie. Neuester Sproß japanophiler Dungeon-Kost ist *Ultima*-Teil Nummer 6, der jetzt für das Super NES erschienen ist. Am gewohnten Erscheinungsbild hat sich gegenüber der originalen PC-Fassung auch auf der Konsole kaum etwas geändert — die VGA-Optik wurde sogar fast 1:1 übernommen. Neu ist die Bedienung, die extra auf die Feuerknopfschar des Super-NES-Joypads zugeschnitten wurde. Per Knopfdruck taucht ein Menü auf, in dem Kenner der japanischen Sprache, unterschiedliche Optionen anwählen dürfen. Gespräche, in *Ultima VI* zuhause vorkommen, laufen nach dem Stichwortprinzip ab. In einer Liste gibt's je nach Gesprächspartner eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die das Gegenüber reagiert. Je nach Verlauf der Konversation tauchen mehr Wörter auf, oder einige verschwinden aus der Liste. Angesichts des bei der *Ultima*-Reihe lebenswichtigen "Palaver"-Modus, dürften auch Flügel strecken — selbst der hartnäckigste Spieler kommt kaum weiter. mh

A-Train

Maxis brandaktuellen Eisenbahnhammer gibt's in Japan schon fürs Mega Drive. Am anspruchsvollen Spielprinzip hat sich wenig geändert: Durch strategisches Agieren klickt Ihr Euch zum Eisenbahnmogul, dem sogar ganze Städte gehören können. Das komplexe Geschehen läßt den Spieler schon bei der Computerversion gehörig schwitzen — auf dem Mega Drive versumpft der Spielspaß für alle nicht japanisch sprechenden Mega-Drive-Besitzer im Sprachenfrust. Sämtliche Bildschirmtexte sind in gepflegtem Japanisch gehalten und entlocken dem herumklickenden Eisenbahnbauer so manches "Oh" und "Ah", wenn urplötzlich unverständliche Schriftzeichen

NIPPON CORNER



erscheinen und Euer Dampf-rob das Zeitliche segnet. Da selbst Börsenaktionen und Grundstücksgeschäfte in fernöstlichen Ideogrammen leuchten, scheitert auch der härteste "Try & Error"-Fan. Sollte jemand Japanisch sprechen, muß das Modul jedoch ins trauerte Heim. kn

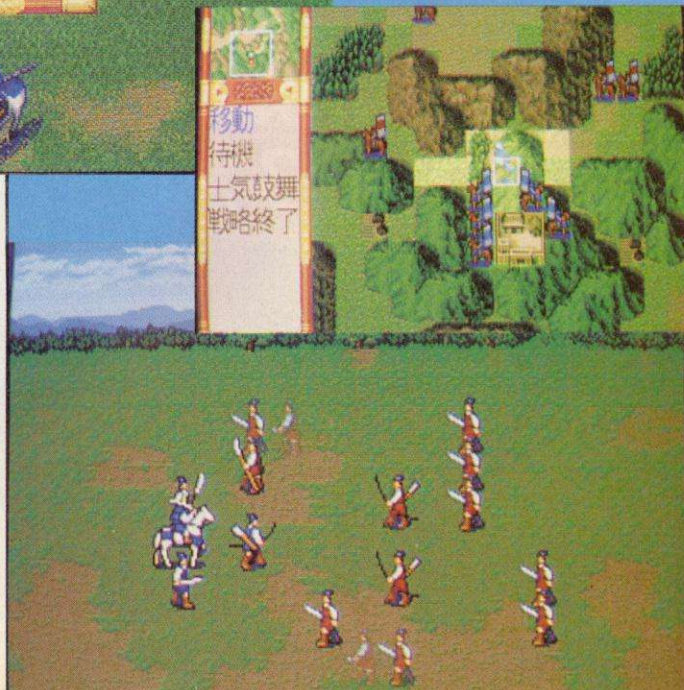
Samurai Wars

Als etwas verständlicher entpuppt sich das Strategiespiel *Samurai Wars*. Zwar sind ebenfalls alle Texte japanisch, deren Menge erschlägt Euch jedoch nicht. Ähnlich wie bei *Advanced Military Commander* dürfte sich der Strategie-Freak nach ein paar anfänglichen Fehlversuchen heimisch fühlen. Ihr bewegt Eure Samurai-Einheiten durch das Japan des Mittelalters und erwehrt Euch allerlei feindlicher Truppen. Die Kampfszenen fordern zum einen geschicktes Taktieren mit der Angriffsformation und im Endeffekt einen flinken Joypadfinger. Hoch zu Roß steht Ihr dem gegnerischen Anführer gegenüber und müßt Ihn nun mit dem Flitzbogen aus dem Sattel schießen. Gelingt es Euch, habt Ihr gewonnen, wenn nicht, ist die gesamte Truppe futsch.

Im Endeffekt bietet *Samurai Wars* solide Strategiekost mit schnukeliger Grafik. Fans dürfen zugreifen, die die es werden wollen, sollten sich erst einmal den *Advanced Military Commander* anschauen. kn

Samurai Wars bietet strategisches Säbelgeklapper auf dem Mega Drive.

Nette Zwischenbilder spornen den wackeren Joypad-Samurai an.



AMIGA POWER DISK NR.12

Das Super-Layout-Programm

“Page Setter” für nur 19,80 DM!

Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

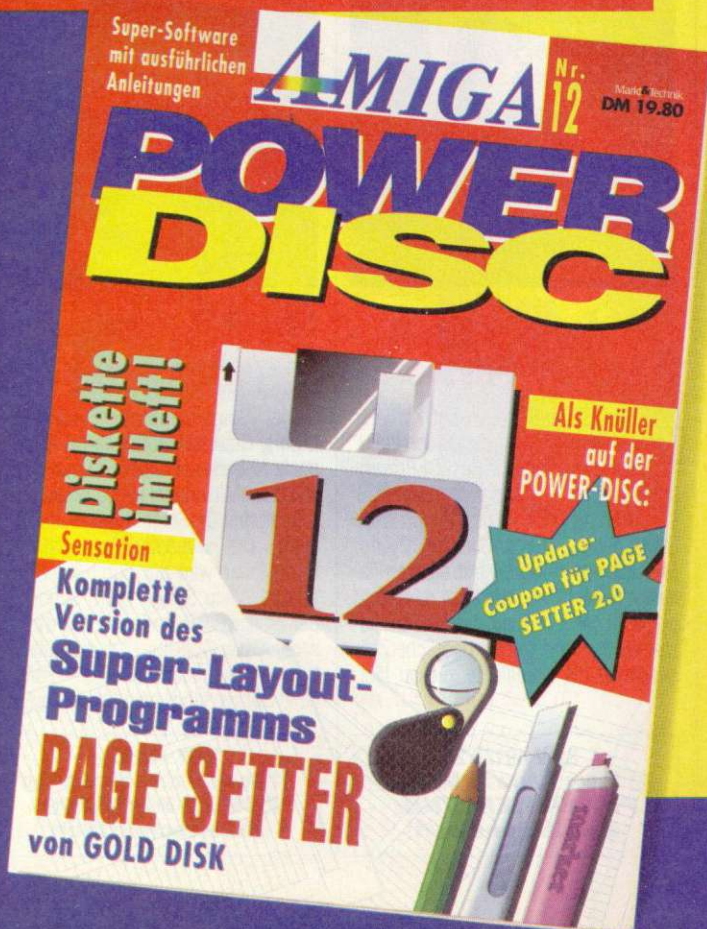
Ab sofort bei Ihrem
Zeitschriftenhändler!



Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig platzierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafikelementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!



COMPACT DISC



**ZZ Top:
Greatest Hits**

Billy Gibbons, Dusty Hill, Frank Beard und drei Sonnenbrillen: ZZ Top. Vom 73er Hit "La Grange" über "Tush", dem ersten Volltreffer in Deutschland, bis zu dem neueren "Sharp Dressed Man" und "Gimme all your lovin'" — auf der Compilation finden eingefleischte ZZ-Top-Fans und solche, die es werden wollen, Meilensteine der Texasrocker. Als Zugabe gibt's die bisher unveröffentlichten "Viva Las Vegas" und "Gun Love". Ein musikalischer Leckerbissen für Südstaatler. *sk*

Warner 7599-38299-3
18 Tracks/72:50 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Mano Negra:
Amerika Perdida**

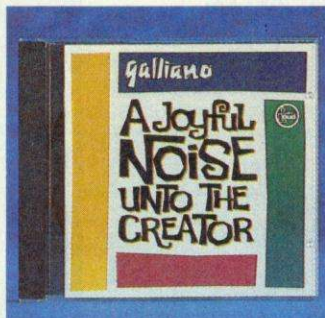
Eine Attacke gegen miese Stimmung. Wer die Pogues und die Negresses Vertes mag, wird auch sie mögen: Mit Latinorhythmen über Schunkelmusik, bis hin zu punkigen Fetzen, die absolut in die Glieder fahren, zeigen sie dem geneigten Ohr, wo's langgeht. Belebend: "Amerika Perdida". Schmachtdend: "Salga la Luna". Verführerisch und punkig: "Sidi Hi Bibi". Irr und kindisch: "Noche de Accion". Keine Musik für Asketen und Perfektionisten; für alle Freunde von witzigen Musikideen ein Muß. *up*

DLB2 PM 527 30 889
ca. 50 Minuten/16 Tracks
**POWER-WERTUNG:
hervorragend**

**MUSIK
BÜCHER
FILM**

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *vw*

COMPACT DISC

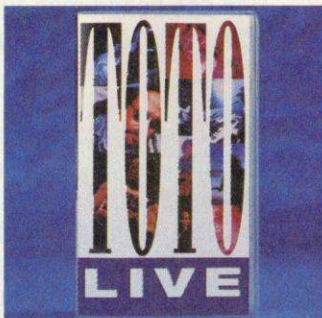


A Joyful Noise

Galliano, die Zweite: Gut ein halbes Dutzend schwarzweißer Musiker haben sich für "A Joyful Noise unto the Creator" um Rob Gallagher versammelt — das Ergebnis ist geschmacksneutraler und gehörgängiger als der Vorgänger, aber nicht platter. Im Gegenteil: Auf der CD gibt's Rasta-Ethno-Rap-Was-auch-immer-erfüllten Jazz der 90er Jahre, der auch nach der dritten Woche im Walkman nicht nervt, tanzbar sind die Galliano-Tracks sowieso. *wi*

Polydor 848 080-2
12 Songs / zirka 54 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO

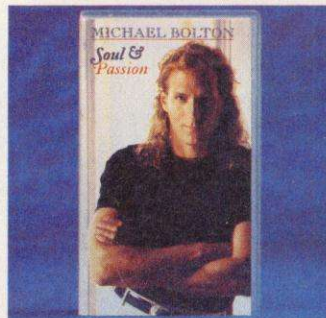


Toto: Live

Die Rockveteranen belegen in dem Pariser Konzert, daß sie in ihrer 14jährigen Geschichte ein paar Dutzend hochkarätige Songs hervorgezaubert haben. Mit ungebrochenem Engagement wurden 1990 Klassiker und aktuelle Hits aufgeführt, die sich nicht nur Fans des Quartetts antun sollten. Wer auf Live-Mitschnitte steht und keine multimediale Bühnenshow erwartet, der wird nicht enttäuscht. Ein grundsolides Video mit einigen der kompetentesten Rockmusikern des letzten Jahrzehnts. *mg*

SMV 49993-2
12 Songs / zirka 65 Minuten
**POWER-WERTUNG:
durchschnittlich**

MUSIKVIDEO

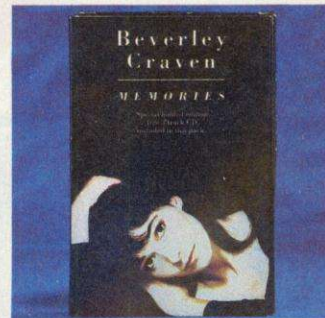


**Michael Bolton:
Soul & Passion**

Ein Reibisen-Softie macht Karriere: Amerika liegt ihm zu Füßen, auch in Europa kommt er an. Die Best-Of-Präsentation aus drei CDs zeigt den Superstar in souveränen Videoclips, die sich keine Blöße geben. Songs, Stimme, Styling: Michael Bolton wurde mit etlichen Talenten bedacht, aus denen er das Beste gemacht hat. Ein Video, das die Fans lieben werden und selbst zögerliche Zeitgenossen die Kreditkarte zücken läßt. *mg*

SMV 49122 2
13 Songs / zirka 55 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



**Beverly Craven:
Memories**

Die Singer/Songwriter-Newcomerin Beverly Craven lockt mit einem Doppelpack: Neben dem Video, das drei Clips plus Live-Mitschnitte bietet, lungert eine CD mit drei On-Stage-Tracks in der Packung. Die wunderschöne Balladen-Compilation wird nur durch zwei Facts getrübt: Viele Songs gab's schon auf der Erstlings-CD und während des gesamten Live-Auftritts sitzt die hübsche Beverly brav hinterm Klavier — kompetente Songs, langweilig präsentiert. *mg*

SMV 49995 2
11 Songs / zirka 50 Minuten
**POWER-WERTUNG:
durchschnittlich**

POWER PLAY LESER SERVICE



1⁹²
Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiele-Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2



5⁹²
Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End-Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich



6⁹²
Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



2⁹²
Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



7⁹²
"Rampart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randalie im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



10⁹¹
Software des Gravens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



3⁹²
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



8⁹²
Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



11⁹¹
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 Abrechnung: Terminator 2



4⁹²
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



8⁹¹
Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2



7⁹¹
Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spiel Spaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hagar legt an.



Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 8, 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. _____

Gesamtbetrag _____
(zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

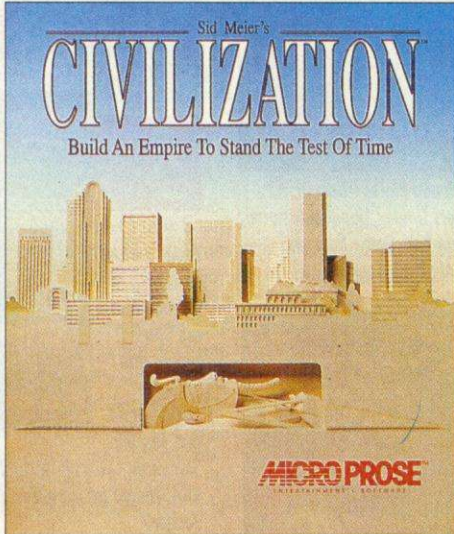
Name, Vorname _____

Straße, Hausnr. _____

PLZ, Wohnort _____

Schick den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Wieviele Preise müssen wir
noch gewinnen, bevor auch Sie
"Sid Meier's Civilization"
besitzen?



Sieger!

Bestes Unterhaltungsprodukt 1991

Sieger!

Bestes Strategieprogramm 1991

Sieger!

Bestes Unterhaltungsprogramm 1991

Sieger!

Originellestes Spiel 1992

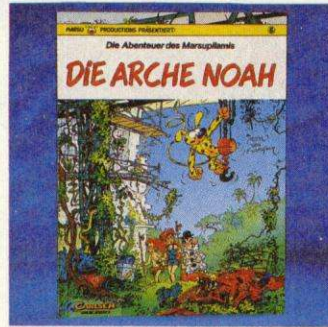
**Civilization
ist jetzt erhältlich mit deutschem
Bildschirmtext für Ihren
Commodore Amiga und alle
IBM PC-kompatiblen Geräte.**



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate Tetbury Glos.
GL8 8LD. Tel + 44 (0) 666 504 326.

medien

COMIC

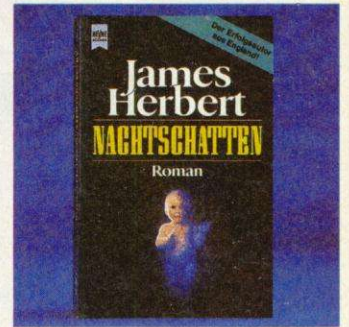


Die Arche Noah

Selten hat sich eine Nebenfigur so gründlich selbständig gemacht wie Franquin's Marsupilami. Sie ist nicht nur zum eigentlichen Star der Spirou und Fantasio Comics geworden sondern darf jetzt auch in einer eignen Reihe durch den Urwald von Palumbien toben. Zeichner Batem und Texter Yann können dem Meister zwar nicht das Wasser reichen, bemühen sich aber redlich um Authentizität. Trotzdem reicht's nur für ein buntes Durchschnittlich. vw

Texter/Zeichner: Yann/Batem
Verlag: Carlsen Comic
Zirka-Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

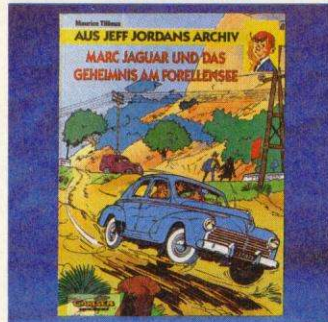


Nachtschatten

Seitdem der Horrorspezialist James Herbert den Hauptdarstellern seiner ersten Romane (den blutdürstigen Ratten) den Rücken gekehrt hat, leidet deutlich die literarische Qualität der Neuwerke. Mit *Nachtschatten* erreicht James Herbert den absoluten Gruseltiefpunkt seiner Schriftstellerkarriere — bis auf die letzten 20 Seiten kommt auf der Durststrecke von rund 300 Blatt Papier weder Spannung noch Gänsehaut auf. Für mich war das der letzte Herbert. mh

ISBN: 3-453-04848-2
Autor: James Herbert
Verlag: Heyne
Zirka-Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMIC

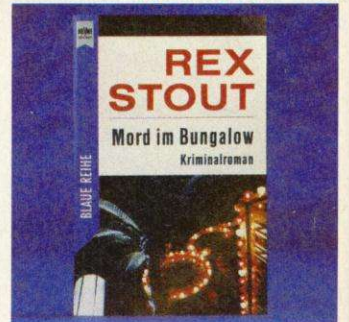


Marc Jaguar...

Nach 16 gezeichneten Kriminalfällen steht erstmals nicht Privatdetektiv Jeff Jordan im Mittelpunkt der Handlung sondern sein Freund, der Fotograf Marc Jaguar. Bei einem Routinejob kommen die beiden ganz zufällig einer gefährlichen Verschwörung auf die Spur. Maurice Tillieux' Figur "Jeff Jordan" ist zwar sonst für einige Spannung gut, im aktuellen Fall dümpelt die Story jedoch im Mittelmaß und ist deshalb nur den echten Fans zu empfehlen. vw

Texter/Zeichner: Maurice Tillieux
Verlag: Carlsen Comics
Zirka-Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

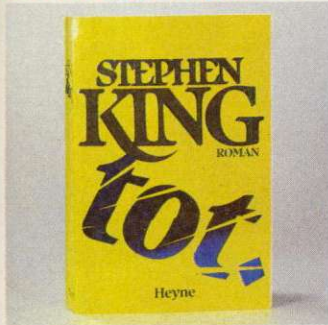


Mord im Bungalow

Die bekannteste Romanfigur von Rex Stout dürfte ohne Frage Nero Wolfe sein, der Anwalt und Feinschmecker. Ein etwas unauffälliger arbeitender Held aus Stouts fantasievoller Feder ist Tecumseh Fox. In seinem neuen Fall muß der kriminalistische Fahrtensucher die Unschuld eines Klienten beweisen und den tatsächlichen Mörder des Millionärs Thorpe finden. vw

ISBN: 3-453-05796-1
Autor: Rex Stout
Verlag: Heyne
Preis: 8,80 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Tot

"Tot" ist der dritte Teil einer langen Fantasy-Erzählung des amerikanischen Horrorexperten Stephen King — der Saga vom dritten Turm. Während in den ersten beiden Bänden ("Schwarz" und "Drei") — die Sprachanleihe bei den Rollenspielen sei gestattet — die Party zusammengestellt wurde, beginnt in "Tot" die eigentliche Suche nach dem dunklen Turm. Roland der Revolverheld, die gelähmte Susannah Walker und der Ex-Junkie Eddie Dean versuchen in einem Land zu überleben, das weitestgehend durch eine Katastrophe verwüstet wurde.

Während sich die Horrormane von King (auch unter dem Pseudonym Richard Bachmann), durch eine sprachlich verdichtete Realität auszeichnen, wechselt die Sprache in "Tot" zwischen altmodischem, dem Szenario des Revolvermanns angepaßten Slang und eben dem typischen Stephen-King-Realismus. Wie schon in den ersten beiden Teilen der Trilogie springen Zeit und Ort der Handlung zwischen fantastischer Endzeit und dem Amerika des ausgehenden 20. Jahrhunderts hin und her.

Im ersten Abschnitt des Buchs versuchen die drei King-Helden einen vierten Begleiter — den Teenager Jake — in ihr Raum-Zeit-Kontinuum herüberzuholen. Im zweiten Abschnitt führt die Reise der — nun zum Quartett angewachsenen Gemeinschaft — in die apokalyptische Stadt Lud. Dort, wo ein erbarmungsloser Krieg zwischen den "Grauen" und den "Pubes" tobt, stoßen die Abenteurer auf einen Einschienenzug: Blaine, den Mono. Die Begegnung mit dem bössartigen und rätselhungrigen Technomonster ist der Höhepunkt der Geschichte — und gleichzeitig der Schluß des dritten Teils der Turmsaga.

Wer von King-Standards wie "Christine", "Shining", oder "Es" begeistert war, lernt den Gruselmeister hier von einer neuen Seite kennen. Allerdings: Die Dichte, Authentizität und Spannung seiner Horrorgeschichten kann King in "Tot" nicht halten. sk

ISBN: 3-453-05339-7
 Autor: Stephen King
 Verlag: Heyne
 Preis: 26,80 Mark
**POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich**

KAUFVIDEO



Der Rabe

Fox-Video läßt im aktuellen Monat die Vampire auf uns los: Gleich vier kleine Meisterwerke des Low-Budget-Königs Roger Corman erscheinen als Kaufvideos zum Preis von knapp 30 Mark. Die in den Jahren 1962 bis 1964 entstandenen Horrorfilme haben längst Kultstatus erreicht und gehören zum festen Repertoire der Programmkinos. Besonders "Der Rabe" wird von Horror-Freaks hoch gehandelt. Treten hier doch gleich drei Altstars des Gruselfilms zum Duell der Zauberer gegeneinander an. Vincent Price, Peter Lorre und Boris Karloff spielen sich im wahrsten Sinn des Wortes die Seele aus dem Leib. In einer Nebenrolle tritt übrigens der junge Jack Nicholson auf und betätigt sich ganz untypisch als Rächer der Enterbten. Wir befinden uns im England des 16. Jahrhunderts. Dr. Craven, ein pensionierter Erzmagier, lebt nach dem Tode seiner Frau zurückgezogen auf dem Lande. Erst als er von den finsternen Mächten seines Berufskollegen Dr. Scarrabus erfährt wird er aktiv, um dem Finstering das Handwerk zu legen.

"Der Rabe" folgt thematisch ebenso, wie die anderen Titel der Reihe "Lebendig begraben", "Satanas" und "Schwarze Geschichten"; den gotischen Schauerromanen des amerikanischen Autors Edgar Allan Poe.

Was damals an finanziellen Produktionsmitteln fehlte, wurde von Corman einfach durch exzessiven Farbeinsatz und besonders überbordende Pappkulisen ersetzt. Sicher mit ein Grund, daß die Filme noch heute ihr Publikum finden. Eine Horrorfilmsammlung ist ohne die Billigproduktionen von Corman nicht komplett. Wer die Streifen nicht schon längst vom Fernsehen aufgenommen hat, kann jetzt mittels Kaufvideo losgruseln. vw

Regie: Roger Corman
Produzent: Roger Corman
Drehbuch: Richard Matheson
Darsteller: Vincent Price,
Peter Lorre, Boris Karloff,
Jack Nicholson
Laufzeit: ca. 83 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Video-Anbieter: Fox Video
Zirka-Preis: 30 Mark
**POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert**

Hol Dir den **POWER** Ordner!



Nur
 9,99 DM

**Das stärkste Stück von POWER PLAY
 ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie
 zementiert. Holt ihn Euch. Zum ab-
 absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM.
 Gleich Zuschlagen!!!**

Telefonische
 Bestellung unter:
 089/24 01 32 28

Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordners
 zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten).
 Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
 Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

PRAAGHT

PRAAGHT

Aus dem Intro
von *Star Parodier*: Ein
niedlicher kleiner
Bomberman



Soul-Deace:
Die Frau aus dem
Abspann

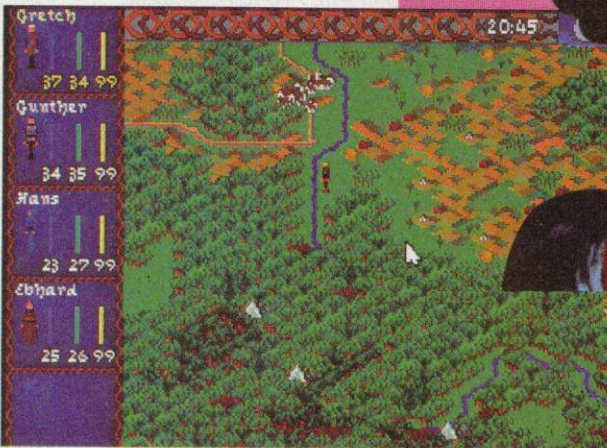
Männlein und
Weiblein, Haupt-
darsteller von
Ugh!

Der Flag-Drachen
aus dem
Vorspann

Alone at home:
Digi-Kevin, allein im
RAM

fortsetzung folgt

Das Klo des Grauens: In *Legacy* ist selbst der Gang zur Toilette gefährlich.



Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 1): Burgbau leicht gemacht mit *Siege*

Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 2): Endlich geht's mit *Darklands* ins Mittelalter.

Eine Vorschau auf kommende Softwareperlen ist genauso ziel-sicher wie Lottospielen. Veröffentlichungstermine für Spiele werden in den seltensten Fällen eingehalten, Pakete landen in der Antarktis statt in unserer Redaktion. Deshalb gibt's die folgenden Ankündigungen wie immer ohne Gewähr. Einem Test des mittelalterlichen Rollenspiels *Darklands* steht endlich nichts mehr im Weg. In die Riege der Testkandidaten reihen sich ein: SSIs neuste Spiele *M*, *Dark Sun* und *Great Naval Battles*.

Ihr erfahrt mehr über den Horrorschocker *Legacy*, Dynamix' Herbstbestseller *Betrayal of Krondor*, *Might & Magic 4*, *Elvira 3* und das fetzige Rennspiel *Car & Driver*. Auch die Videospielefreunde kommen nicht zu kurz. Highlight der nächsten Ausgabe ist die furiose Super-Nintendo-Fassung von Konamis Action-Prachtstück *Parodius* und *Lemmings* auf dem Mega Drive.

POWER PLAY

10

erscheint am 16. September 1992

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des
Jahres 1992
gewählt von den
Lesern der
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66

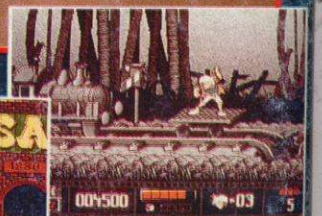
PREMIERE



Premiere ist ein in 8 Ebenen scrollendes Plattform-Adventure, welches über 6 Levels in Form von verschiedenen Filmkulissen gespielt wird.

Ein junger Regisseur hat in der Nacht vor der Premiere seinen Film aus dem Schneiderraum gestohlen. Es ist Deine Aufgabe, ihn in den verschiedenen Kulissen zu suchen – Angefangen beim Schwarz/Weiss-, Science-Fiction- und Horror-Level bis hin zu Cartoon-, Western- und Fantasy-Sets geht die Suche nach den gestohlenen Rollen.

Wirst Du den gestohlenen Film vor der
Premiere finden?



SCREENSHOTS VON DER
AMIGA-VERSION

VERFUGBAR FÜR COMMODORE
AMIGA (MIND. 1 MB)

CORE
DESIGN LIMITED

BONICO GmbH, Am Südpark 12, D-6092 Kelsterbach. Fragen zu Bomico-Spielen? Bomico Serviceline 0 61 07 / 6 20 67