

POWER

Die
Nr. 1

PLAY

Monster, Magier, MBytes

ROLLENSPIEL- COCKTAIL

- Ultima Underworld
- Amberstar • Abandoned Places
- Beholder 2 • Nightmare

Pixelgenau

PLAYER'S GUIDE

Bild für Bild: Magic Pockets
komplett gelöst

NEW

Alles im Griff

HANDHELD- CORNER

Neuheiten für Game Boy,
Game Gear und Lynx

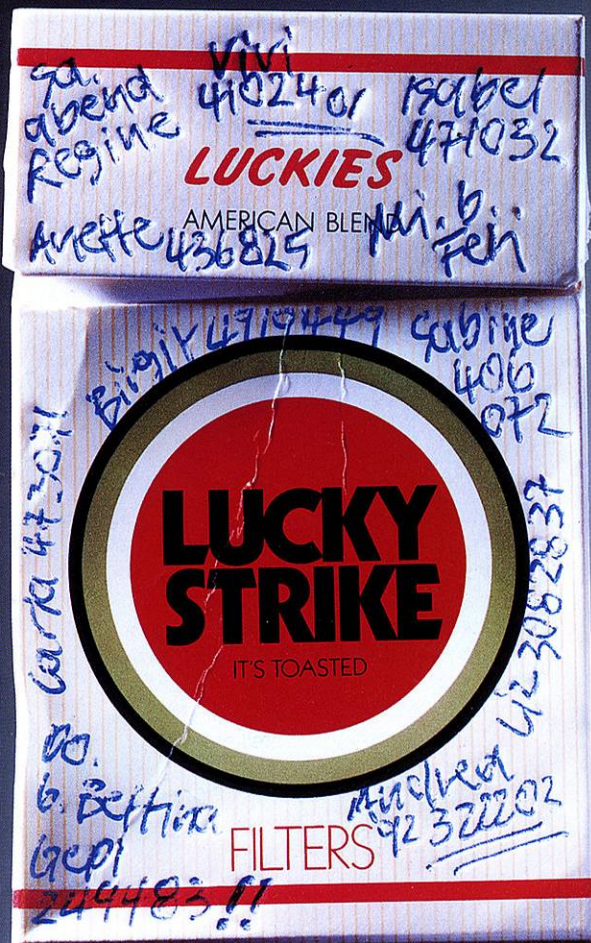
Krawall im All

BUCK ROGERS 2

Der Science-fiction-Held in geheimer Mission



Ooh, what a night ...



Lucky Strike. Sonst nichts.

in



tern

Frauen-Power



Angelika (dunkelhaarig) und Susanne (blond) sorgen für frischen Wind in den Redaktionsräumen

Rechtzeitig zum Start ins neue Jahr bekam das *POWER-PLAY*-Team Zuwachs. Keine Angst, die Testmannschaft blieb diesmal unverändert. Dafür freut sich unsere Assistentin Susan über eine der beiden neuen Kräfte besonders: Angelika Rottner, die schon seit einigen Jahren bei Markt & Technik ihre Brötchen verdient, wird Susan etwas entlasten. Angelika kümmert sich beispielsweise um Eure Post, leitet die vielen Briefe den entsprechenden Redakteuren zu und nimmt Anrufe entgegen. Wenn Ihr also bei der *POWER PLAY* anklingelt, habt Ihr höchstwahrscheinlich Angelika an der Strippe, die Euch mit einem freundlichen "Redaktion *POWER PLAY*, einen schönen guten Tag, was kann ich für Sie tun?" begrüßt.

Unser zweiter "Neuzugang" in diesem Monat hat sich zur Layoutabteilung gesellt. Susanne Bübl kommt frisch von einer Grafikdesignschule und wird sich in Zukunft um die Gestaltung der *POWER PLAY* Gedanken machen. Für die Arbeit in einer Spieleredaktion bringt Susanne die besten Voraussetzungen mit: Einschlägige Game-Boy-Erfahrungen hat sie schon hinter sich.

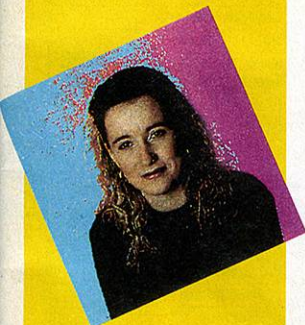
An brisanten Internas aus der Redaktion gibt's momentan nichts Dramatisches zu vermelden. Winnie hat zumindest bis heute keine weiteren Katastrophen erlebt; auch sonst war der letzte Monat eher ruhig. Während Richie seine Führerscheinprüfung erfolgreich hinter sich gebracht hat (Glückwunsch!), stellten die Kollegen von der *VIDEO GAMES* die erste Ausgabe 1992 fertig. Ab sofort ist die Videospiele-Fachzeitschrift übrigens kein Sonderheft der *POWER PLAY* mehr, sondern eine völlig eigenständige Publikation, die regelmäßig alle zwei Monate erscheint. PS: Entschuldigt bitte, daß der versprochene "Vergessene Spiele"-Artikel erst im nächsten Heft erscheint.

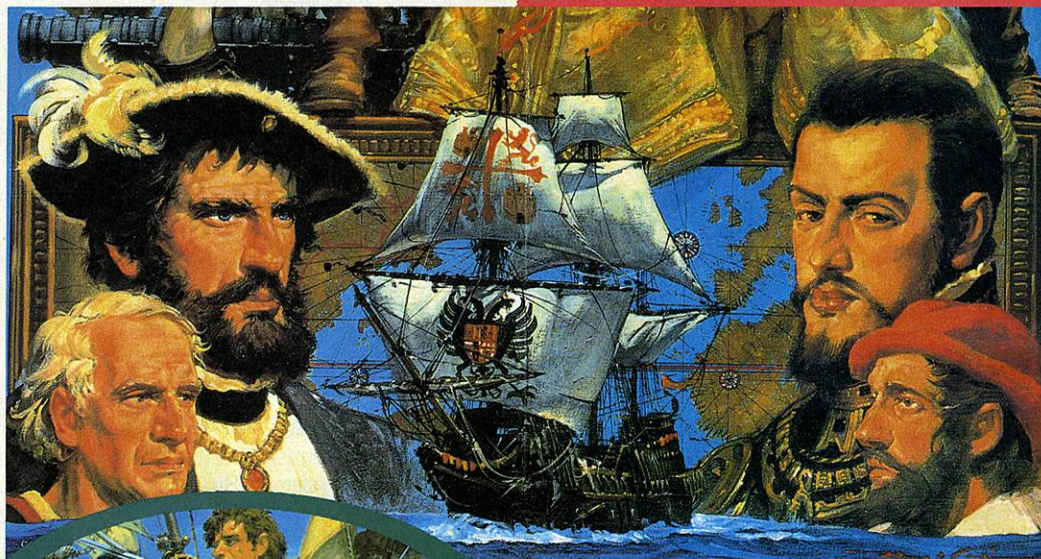
Einen nicht allzu kalten Februar wünscht Euer

Power-Play-Team



Die erste *VIDEO GAMES* des neuen Jahres liegt seit dem 3. Februar am Kiosk





32 ▲
 In Koels neuem Strategie-
 spiel werdet Ihr zum
 Schrecken der sieben
 Meere.

30 ▼ Robin Hood im
 Kreise seiner Ge-
 treuen: Conquest
 of the Longbow.

3



Aktuell

Editorial	3
Mit Origin geht's bergab: Ultima Underworld	6
French Connection: Titus the Fox	8
Schnipsel aus der Softwareszene	10

Unter der Lupe

Der große Rollenspiel- vergleichstest	16
--	----

Rubriken

Hitparaden	12
So bewerten wir	14
Compilation Corner	120
Scenery Corner	118
Handheld Corner	142
Musik, Bücher, Filme	148
Leserbriefe	53
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150
Impressum	26
Inserentenverzeichnis	98

**Computerspiele-
tests**

Abandoned Places	22
Amberstar	16
Another World	106
Barbarian 2	113
Beholder 2	18
Buck Rogers 2	24
Captain Planet	104

Cardiax	41
Carver	114
Castle of Dr. Brain	113
Chessmaster 3000	114
Conquest of the Longbow	30
Daylight Robbery	112
Double Dragon 3	42
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	28
Elvira: The Action Game	49
Fantastic Voyage	111
Final Fight	44
Gobliins	105
Golden Eagle	103
Hudson Hawk	46
Hyperspeed	110
Kid Gloves 2	48
Knighmare	20
L'Empereur	36
Leander	38
Lethal Xcess	41
Robocop 3	45
Round the Bend	26
Rubicon	40
Super Tetris	105
Tip Off	108
Uncharted Waters	32
Vector Soccer	112
Wayne Gretzky Hockey 2	107
Wolfchild	37
WWF	108
Zack	111

Kurztests Computerspiele

Smash TV., Teenage Turtles 2	115
Heart of China, Last Ninja 3	115
Shadow of the Beast 2, Pit-Fighter	116
Bundesliga Manager Professional	116

Maupiti Island, Thunderhawk 116
 Think Cross, Dragonflight, Obitus 116

Videospielerests

Human Soccer 139
 Joe and Mac 139
 John Madden '92 140
 Lagoon 138
 Mario Lemieux Hockey 135
 Pit Fighter 140
 Rolling Thunder 2 136
 Run Ark 136
 Thunder Spirits 140
 Trouble Shooter 134
 Winter Challenge 134
 Zelda 3 137

Kurztests Videospiele

Marble Madness, Double Dragon 2 140

Handheld Corner

Battletoads, Ninja Gaiden 143
 Dick Tracy, Turrigan 143
 Home Alone, Roger Rabbit 144
 Game Gear Wars, Konamic Golf 144
 The Adams Family, Lucky Dime Capers 144
 Metroid 2, Kid Icarus 145
 Xybots, Toki 145

Power-Tips

Computerspielertips

Amnios 80
 Charly 66
 Gateway to the savage Frontier 66
 Hero Quest — Data Disk 1 74
 Martian Dreams 72
 Megafortress 81
 Might & Magic III: Isles of Terra 67
 Necronom 72
 Oh No! More Lemmings 66
 Pegasus 72
 Police Quest III — The Kindred 62
 Spindizzy Worlds 66
 The Adventures of Willy Beamish 78
 Think Cross 72
 Thunder Burner 72
 Tip aus der Redaktion — Conquest of the Longbow 62
 Turrigan 2 72

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Elvira, Spirit of Adventure, Martian Dreams, Curse of the Azure Bonds, Indiana Jones 3, Conquest of Camelot, B.A.T., Turrigan II, Drachen von Laas, Castle Master, Last Ninja 3, Countdown, Police Quest I, Shining in the Darkness 82

Videospieler Tips

Arcus Odyssey 87
 Battle Ping Pong 87
 Bonks Revenge 87
 Castlevania 87
 Fi Race 84
 Fortified Zone 85
 Hellfire 87
 Marvel Land 86
 Ms. Pac-Man 86
 Ninja Gaiden 86
 Quackshot 88
 Road Blasters 86
 Super League 85

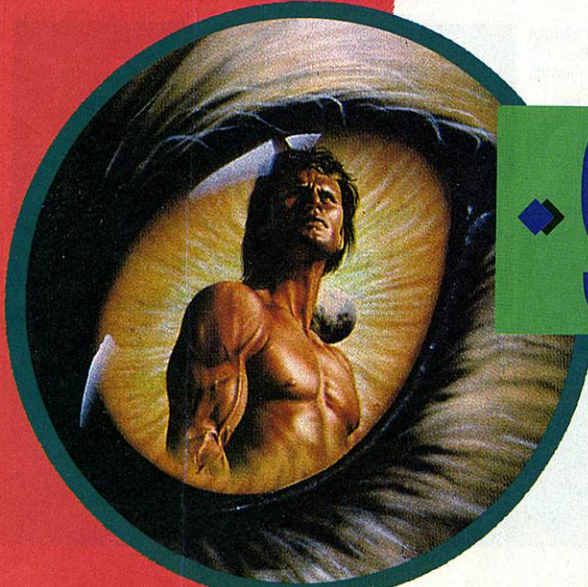
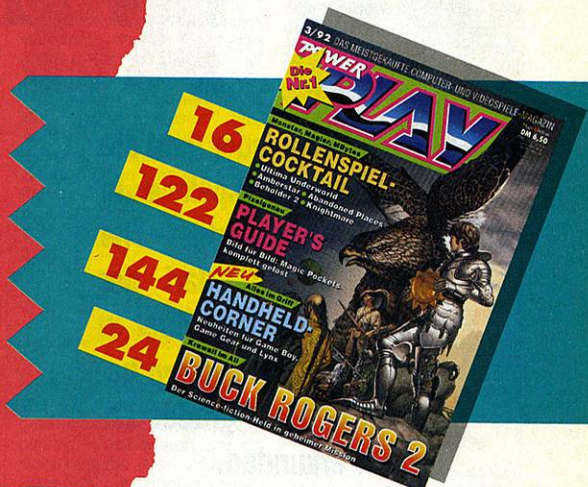
Clue Books

Eye of the Beholder, Teil 9 93
 Players Guide 122

Titelthemen



6
 Ultima-Underworld:
 Mit Origin in
 neue 3-D-Welten.

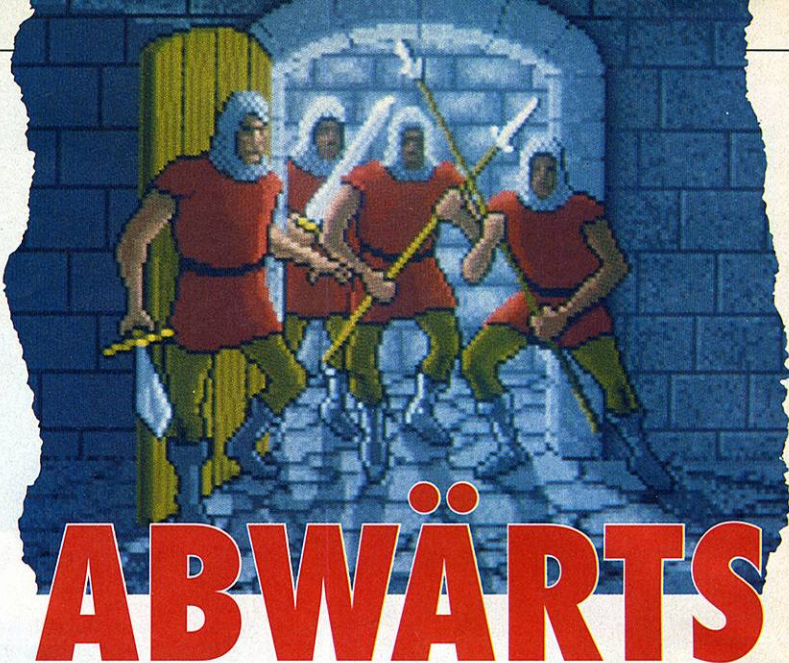


92

37
 Halb Wolf, halb Mensch:
 Core-Designs neuer
 Plattform-Knaller Wolf-
 child im Test.

Rollenspieler sind eigenwillige und recht konservative Gesellen. Fast jeder hat sein persönliches Lieblingsspielsystem, das gegen alle Argumente von Helden "feindlicher" Spiele verteidigt wird. Der eine liebt es aus der Sicht von oben, der andere prügelt sich nur in 3-D-Grafiken. In den ersten fünf Teilen der Ultima-Reihe kamen die Vertreter beider Richtungen auf ihre Kosten: Neben einer riesigen Oberwelt aus der Vogelperspektive durften wir auch in kleineren 3-D-Dungeons nach dem Rechten sehen. Erst die letzten beiden Teile der Serie verzichteten aus technischen Gründen auf realistische Verluste: Die grafische Diskrepanz zwischen detaillierter Ober- und karger Unterwelt wäre zu groß gewesen.

Inzwischen hat man sich auch bei Origin entschlossen, auf den bereits in voller Fahrt befindlichen 3-D-Zug zu sprin-



Nicht jeder liebt die Vogelperspektive: In "Ultima Underworld — The Stygian Abyss" darf der Spieler seine Abenteuer in allen drei Dimensionen bestehen und ein großes Labyrinth erkunden.

Feurig: Ohne den nötigen Asbestschutz holt Ihr Euch Brandblasen.



gen, um den zahlreichen Konkurrenzprodukten das einträgliche Feld nicht allein zu überlassen.

Mit *Ultima Underworld* wird nun eine ganz neue Produktlinie etabliert, die ähnlich wie die "Ultima"-Reihe in mehreren Fortsetzungen erscheinen soll. Designer der 3-D-Welten ist Paul Neurath, der bereits "Space Rogue" für Origin konzipiert hat. Unterstützt wird er von Jonathan Arnold, einem Ex-Infocom Programmierer ("Zork Zero", "Shogun") und natürlich von Richard Garriott. Der Altmeister wacht persön-

lich darüber, daß die reine "Ultima"-Lehre erhalten bleibt und alles im Computerland den gewohnten Gang geht.

The Story so far...

Was wären wir ohne die guten alten "Moongates". Wieder einmal tun sie klaglos ihre Pflicht und transportieren uns blitzschnell nach Britannien. Dort treffen wir pünktlich zur Entführung der liebreizenden Baroneß Ariel durch einen geheimnisvollen Erzmagier und seine Büttel ein. Gesagt getan. Mit der Aussicht auf eine fette Belohnung und ein intimeres Gespräch mit der Prinzessin, stürzen wir uns in den nächsten Abgrund. Genauer gesagt in den "Stygian Abyss", einen der verwunschensten Orte von ganz Britannien. In den weitläufigen Labyrinth und unterirdischen Katakomben treibt allerhand Gelichter sein Unwesen. Dort wird irgendwo die gute Ariel unter Verschluss gehalten, lauert der Zauberer auf uns und regen sich Entitäten aus einer anderen Dimension. Man sieht, genug Stoff für einen erfrischenden Ausflug des Avatars in die dreidimensionalen Welten. Anfangs noch allein, treffen wir bald auf mehr oder minder hilfreiche Gesellen, die sich uns unter Umständen sogar anschließen.

Polygone, Polyglone

Die meisten 3-D-Spiele arbeiten mit abstrakten Polygonen, aus denen die Welt kon-

Gedränge: Ganz schön was los in der Unterwelt (MS-DOS/VGA).



Gefährlich:
Mit diesem Magier
ist nicht gut
Kirschen essen.



Wässrig:
In der Not lernen
wir auch das
Schwimmen durch
Dungeon-Flüsse.



struiert wird. Auch die Objekte in der Ultima Underworld werden zuerst als grobe 3-D-Objekte entwickelt und anschließend mit einer strukturierten "Haut" überzogen. Der Spieler kann diese Bitmap-Figuren von allen Seiten betrachten, die Perspektive stimmt dabei immer. Auch die Monster werden zuerst als animierte 3-D-Modelle mit einem CAD-Programm entwickelt und anschließend mit zweidimensionalen Computergrafiken "verkleidet". Dadurch erhalten unsere lieben Monster eine erstaunliche Beweglichkeit: Sie drehen und winden sich in alle Richtungen, bewegen die Gliedmaßen und kitzeln den Helden mit Stacheln, Klauen, Nägeln und Krallen.

In vielen Rollenspielen gehen die Abenteurer nicht wie normale Menschen durch die

Welt, sondern hüpfen von Bildsegment zu Bildsegment und können sich nur um 90 Grad drehen. Die Grafik wird dabei jeweils umgeblendet. Der Spieler in Ultima Underworld soll viel weicher durch die Gänge laufen — die Grafik wird gescrollt. Wenn der Spieler rennt oder durch einen unterirdischen Fluß schwimmt, bewegt sich das Bild, fast wie im richtigen Leben, nach oben und unten.

In The Stygian Abyss gibt es nicht nur 90 Grad Abzweigungen, sondern auch Kurven und spitze und stumpfe Winkel. Wie in einem richtigen Verlies finden wir Steigungen und Strecken mit Gefälle. Ein unbeachtet abgelegtes Ausrüstungsstück kann einen Weg hinabrollen und auf Nimmerwiedersehen in der nächsten Grube verschwinden.

Von Schwertern und Mäusen

Gesteuert wird der Avatar mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei die Maus eindeutig zu empfehlen ist. Ein Druck auf den rechten Knopf setzt den Helden in Bewegung, ein Druck auf den Linken und er führt eine Aktion aus. Zur Orientierung können wir den Kopf bewegen und so nach oben und unten schauen.

Die jeweiligen Waffen erscheinen samt haltender Hand vor unseren Augen. Ein Klick auf die gewünschte Körperstelle des anstürmenden Monsters und der Stoß oder Schlag wird automatisch ausgeführt. Je nach Gegner kann man zwischen schnellen, relativ schwachen Hieben und langsameren, starken Schlägen wählen. Das Magiesystem ist stark an den Urvater aller 3-D-Rollenspiele angelehnt: Wie bei "Dungeon Master" zaubern wir mit Hilfe eines Runensystems. Mit unterwegs gefundenen Steinen können wir über 40 unterschiedliche Zaubersprüche in verschieden starken Abstufungen zusammensetzen.

Künstliche Intelligenz

Der Spieler sollte sich davor hüten, wahllos alle Monster zu töten auf die er trifft. Nur durch geschicktes taktisches und diplomatisches Lavieren kann er seine Aufgabe lösen. Oft ist ein Gespräch nützlicher als eine Keilerei. Die Monster in Ultima Underworld sind nicht bloße Prügelknaben zur Aufbesserung der Experience-Points, sondern liefern oft wertvolle Hinweise zum Fortgang der Geschichte. Jedes Wesen in der Computerwelt reagiert intelligent: Ein angegriffenes Monster wird nicht so lange stillhalten, bis es vom Helden besiegt worden ist. Die Gegner weichen aus, suchen Deckung hinter Mauern und geben im Ernstfall oft Fersengeld.

Da die Orientierung und das Kartenzeichnen in den verwinkelten und kurvigem Labyrinth nicht ganz einfach ist, hat man dem ungeübten Rollenspieler ein Automapping der Extraklasse gegönnt. Ihr könnt direkt auf dem Kartenbildschirm Eure Anmerkungen über Tastatur eingeben. Besitzer eines hochgezüchteten MS-DOS-Computers (Origin-typisch kommen wohl nur Prozessoren ab 16 MHz aufwärts mit) dürfen sich schon mal auf den Frühling freuen — dann geht's ab in den Untergrund. **vv**



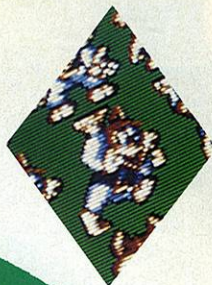
Ultima 7

Geduld, Avatare, Geduld! Leider können wir Euch immer noch keinen Test von Richard Garriotts neuem Rollenspielepos anbieten. Origin hat den Erscheinungstermin von Ultima 7 auf unbestimmte Zeit verschoben. Im Moment werkeln die Programmierer mit Hochdruck an den letzten Spielroutinen. Sobald Ultima 7 in unseren Augen testbar ist, werden wir Euch über den Stand der Dinge informieren.

Kleine Monsterkunde

Wie es sich für ein Rollenspiel aus der Werkstatt von Lord British gehört, treffen wir auf jede Menge alter Bekannter. Die meisten Monster, die auf der Oberwelt von Britannien ihr Unwesen treiben, kriechen und schleimen auch durch die Gänge und Verliese der Unterwelt. Damit Ihr einen ersten Eindruck von den Gefahren und Gegnern erhaltet, die Euch erwarten, hier eine kleine Bilderauswahl der gebräuchlichsten Bösewichter: Ob Eidechsen, Ratten oder Geister, alle Untiere erscheinen in schönster VGA-Grafik auf dem Bildschirm.





TITUS

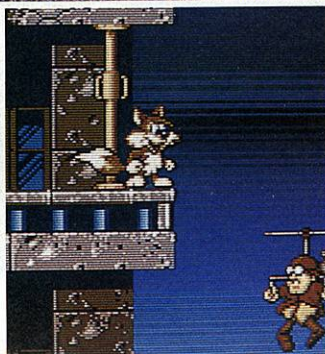
THE FOX

Unbemerkt wie ein raffiniertes Fuchs schlägt Titus mit einem vielversprechenden Jump'n'Run zurück.

Nach einer Reihe weniger berühmter Spiele ("Fire and Forget", "Dick Tracy" und ähnliche Übeltaten stammen von Titus) fassen die Franzosen langsam Fuß. In Ausgabe 12/91 war "Blues Brothers" bereits eine angenehme Überraschung. Da Titus viele talentierte Programmierer beschäftigt, sollte es Euch nicht wundern, daß sie nach Blues Brothers schon wieder an einem Geschicklichkeitstest basteln — ein anderes Programmier-team will's den Blues-Programmierern zeigen. Das fertige Jump'n'Run de Luxe erscheint in diesen Tagen, lag aber leider bis zum Redaktionsschluß in keiner testbaren Version vor: "Titus the Fox", so der Name des putzigen Bildschirmhelden (Ähnlichkeiten mit dem Fuchs auf dem Titus-Emblem sind beabsichtigt). Auf der Suche nach seiner tierischen Freundin verschlägt es das kleine Fellbündel nach Marakesh. Doch der Weg dorthin (und wieder zurück) will geschickt von Euch gemeistert sein. Wie in Blues Brothers hüpfet Ihr von Plattform zu Plattform, stemmt verschiedene Gegenstände hoch, um sie Euren Gegnern



Die Amiga-Umsetzung des vielversprechenden Jump'n'Run scrollt in satten 32 Farben. Die fertige Version testen wir in der nächsten Ausgabe.



entgegenzuwerfen. Im Arsenal befinden sich Bierflaschen, Einkaufswagen, Holzkisten und andere lustige Gegenstände. Mit einem fliegenden Teppich schwebt Ihr über Abgründe, und ein kleines Trampolin verdoppelt Eure Sprunghöhe. Erst wenn Ihr mehrere Kisten aufeinanderstapelt, erreicht Ihr zusätzliche wichtige Plattformen. Eure Widersacher könnten aus einem Comicbuch entsprungen sein: Mülltonnen mit ausholenden Vorschlaghämern und mit Kronkorken bewaffnete Bierleichen fordern auch geübte Jump'n'Run-Profis heraus.

Die rasante Hüpfaction wird zunächst auf MS-DOS-Rechnern entwickelt und dann für den Amiga umgesetzt. In beiden Versionen verblüfft ein technisch sauberes Scrolling in alle Richtungen bei verschiedenen Geschwindigkeiten. Ansprechende Sprites und angenehme Farbvielfalt machen Laune auf das fertige Spiel. Ebenfalls in Planung: Eine ST-Version sowie Konsolenadaptionen. Gerade auf dem Game Boy würde sich der putzige Titus-Fuchs sicher wohl fühlen.

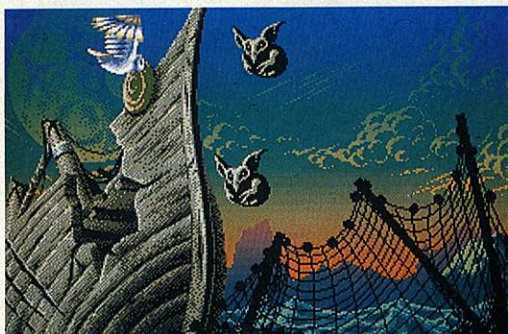
Eine Fortsetzung steht noch in den Sternen; es kommt jetzt darauf an, wie stark der "Titus the Fox"-Stern, der in diesen Tagen langsam aufsteigt, leuchtet wird. ri

Marlboro Lights



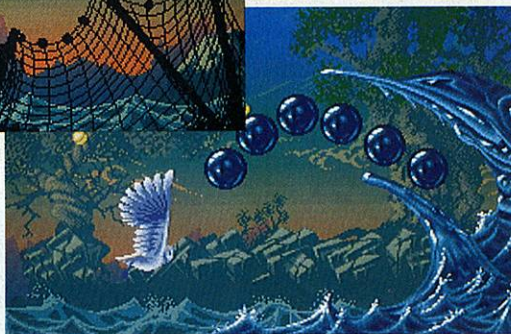
18/87

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)



Vorbei an Wracks und finsternen Gestalten...

...führt der Weg direkt zum Oberbösewicht (Amiga)



Killereule

Dieser Tage darf der anspruchsvolle Action-Spieler Psygnosis' Wappentier in einem Ballerspiel bewundern, das durch seine brillanten Grafiken sofort ins Auge sticht. **Agony** versetzt Euch in die Rolle der flatternden und schießenden Eule, die durch eine horizontal scrollende, von allerlei Monstern bevölkerte Fantasy-Welt düst. Unterwegs lassen sich jede Menge Extrawaffen erhaschen; nicht mal der Obermottz am Levelende fehlt. Wer grafisch lecker aufgemachte Action liebt, sollte die Augen offenhalten. *kn*

Noch'n Samurai

In altertümliches japanisches Szenario versetzt, wollt Ihr Euer vom bösen Obinata geklautes Land zurückerobern. Bei der Gelegenheit wollt Ihr auch den Mord an Eurem Vater rächen. **Samurai** —

Way of the Warrior fordert Euch zu neuer taktischer Planung heraus. Ihr lenkt das Schicksal Eurer Armee kleiner Samurai-Männchen, die sich dann auf einer übersichtlichen Karte eine blutige Schlacht liefern. Ob das Nippon-Gemetzel eine wirkliche Herausforderung bietet, werden wir ab April auf STs, Amigas und PCs sehen. *ri*



Taktisch zur Sache geht's beim "Samurai — Way of the Warrior" (Amiga)

Columbus-Fieber

Fast die ganze Welt befindet sich dieses Jahr im Columbus-Fieber. Fernsehserien und Kinofilme versuchen, das Leben des Entdeckers schmackhaft aufzubereiten. Da dürfen natürlich auch ein paar Computerspiele nicht fehlen. Impressionen steht mit dem Strategiespiel **Discovery**, passend zur 500-Jahr-Feier, schon in den Startlöchern. Ihr segelt mit Columbus in einem Entdecker-Wettrennen gegen ein paar vom Computer gesteuerte Konkurrenten über den Erdball. Frei nach dem Motto "Wer zuerst kommt, beutet auch zu-

erst aus", können auf frisch entdeckten Landstrichen Siedlungen errichtet werden, die später als wichtige Stützpunkte für Beutezüge dienen. Kapital zum Ausrüsten neuer Reisen muß mühsam auf dem Handelsweg erwirtschaftet oder von Kollegen gemopst werden. Schiffsgefechte gehören ebenso zum Alltag wie kleine Plünderungen oder lokale Kriege gegen den gierigen Nachbarn. *mh*

Dunkler Kristall

Text-Adventures sind nicht totzukriegen. Das Bochumer Softwarehaus Starbyte hat die Zeichen der Zeit erkannt und bringt mit **Soul Crystal** ein



Auf der Suche nach dem Soul-Kristall (Amiga)

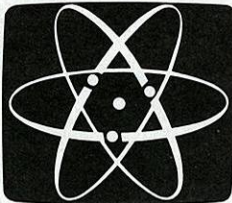
Fantasy-Abenteuer in schönster Texttradition auf den Markt. Aufgelockert wird die Lesetour durch über 130 Grafiken und zahlreiche Menüs, die das Spielerleben erleichtern. Da Designer Chris Link besonderen Wert auf eine stimmungsvolle Musikbegleitung legt, werden wir im Spiel von 14 Melodien unterhalten. Die Versionen für Amiga, ST, MS-DOS und C 64 werden demnächst erscheinen. *vw*

Zwei Themen - ein Ereignis

Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

15. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“.



8. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

25.-29. März '92

täglich 9-18 Uhr

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen
Dortmund



Die Länder sind verteilt, die Schlacht kann beginnen (Amiga)

Heavy Metal

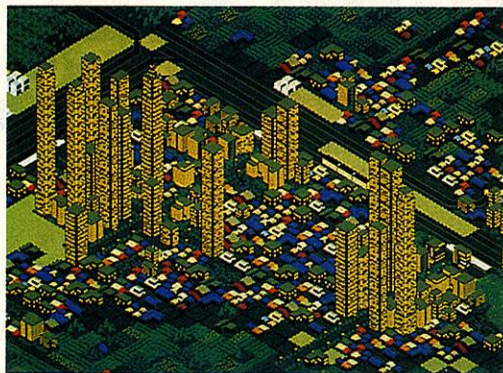
Wer Probleme mit der internationalen Entspannung hat, darf in die Andromeda-Galaxis ausweichen und dort einen militärisch-industriellen Komplex hochziehen. Bis zu fünf menschliche Spieler bauen auf dem Planeten Orion Cyborgs und steuern diese in die Schlacht. Ihr startet die militärische Karriere mit einer klitzekleinen Basis und einer winzigen Waffenfabrik. Wenn Ihr genug Credits erwirtschaftet habt, dann dürft Ihr waffenstarrende Roboter bauen. Wird es Euch mal wieder gelingen, die Welt Herrschaft an Euch zu reißen? Diese und andere Fragen beantwortet Millennium im März mit **Heavy Metal** für Amiga, ST und MS-DOS. *vw*

Sega aktuell

Bei unserem Konsolenreport in der **POWER PLAY** 1/92 waren einige Angaben nicht ganz aktuell. So gibt's etwa ein halbes Dutzend ältere Master-System-Titel schon für knapp 40 Mark, und das teuerste Modul ist bei 120 Mark angesiedelt. Die 3-D-Brille ist dafür nicht mehr lieferbar. Außerdem ist für das Game Gear als Zubehör inzwischen das Dialogkabel (für Spiele im Duett) und ein Akku-Pack erhältlich. *mg*

Abhanden

In einer Zeit der Schwerter und Langbogen wird das Unbezahlbare Artefakt, **The Hand of St. James**, aus einer Abtei gestohlen; nebenbei hat der Dieb auch noch einen Mönch umgebracht. Um wieder Ordnung und Gerechtigkeit in die Welt zu bringen, übernehmt Ihr natürlich den Fall. Im April sollen PC-, ST- und Amiga-Version des mittelalterlichen Krimis von Impressions erhältlich sein. *ri*



Spekulanten in Aktion: In "A-Train" ist für Sozialwohnungen kein Platz.

Bahnhof

Maxis läßt das Simulieren nicht. Kaum hat man mit "Sim Ant" eine weitere ungewöhnliche Simulation abgeliefert, werkelt man bereits an der Umsetzung eines japanischen Titels. **A-Train** hat seit seiner Veröffentlichung in Asien so ziemlich alle Preise eingeholmt, die dort vergeben werden. In dieser Mischung aus "Sim City" und "Railroad Tycoon" vermehrt Ihr als Boden-

und Börsenspekulant Euer Nummernkonto in der Schweiz. Ihr kauft Hotels, Fabriken und Geschäfte und investiert in Bahnlinien, Golfplätzen und Vergnügungsparks. Wie nicht anders zu erwarten, ist die icongesteuerte Bauwut auf Schönste animiert. Die Musterkapitalisten informieren sich mittels zahlloser Menüs und Tabellen über den Stand der Dinge. Die MS-DOS-Version der Wirtschaftssimulation wird noch im Laufe des Frühjahrs erscheinen. *vw*



Ob das Diebesgut im Sarg versteckt ist? (Amiga)

Tornado im Anflug

Schon lange hat man nichts Neues mehr von der englischen Firma Digital Integration ("F-16 Combat Pilot") gehört. Zum Start ins neue Jahr sind gleich zwei verheißungsvolle Spiele in Arbeit. So wird zur Zeit noch fleißig an einer neuen Flugsimulation gewerkelt.

Statt der F-16 soll hier der **Tornado** die Hauptrolle spielen. Ebenfalls in der Mache ist ein SF-Rollenspiel. In **Drift** übernehmt Ihr die Rolle eines futuristischen Polizisten, der Anfang des 21. Jahrhunderts in unserem Sonnensystem für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Aus über 70 Figuren, Rassen und Klassen könnt Ihr wählen. Drift wird, wie auch Tornado, voraussichtlich Mitte des Jahres für Amiga, ST und PC erscheinen. *mh*

PC ENGINE
GAME BOY
NINTENDO US

GAME-PLAY

MEGA DRIVE
GAME GEAR
SUPER NES

VIDEO - SPIELE - VERSAND

PC-ENGINE - DIE SUPER-KONSOLE IM SUPER-SET!!!

Grundgerät Pal für alle Fernseher
inkl. 4 Joypads, 4 Player Adapter
und Spiel

Final Match Tennis nur **299,- DM**

AFTERBURNER IINUR 59,- DM
SON SON IINUR 49,- DM
DARIUS PLUSNUR 49,- DM
DRAGON SPIRITNUR 29,- DM
CYBER CORENUR 29,- DM

Zentrale: Österwieherstr. 70, 4837 Verl 1
Fax: 05246/81270, Tel.: 05246/81184

LADEN:
TÄGL AB 10 UHR.
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

Filiale: Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61,
Tel.: 030/6912156, Fax: 030/6913838

COMPUTER-SPIELE

TITEL	HERSTELLER
1. The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games
2. Might & Magic III	New World Computing
3. Falcon 3.0	Spectrum HoloByte
4. Wing Commander 2	Origin
5. Wizardry 7	Sir-Tech
6. Pools of Darkness	SSI
7. Sim Ant	Maxis
8. Eye of the Beholder 2	SSI
9. Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
10. Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts

TITEL	HERSTELLER
1. James Bond 2 — RoboDad	Millenium
2. Lotus Turbo Challenge 2	Gremlin
3. Helmdall	Core Design
4. Whirlwind Snooker	Virgin
5. Alien Breed	Team 17
6. Knights of the Sky	Microprose
7. Terminator 2	Ocean
8. Rugby the Worldcup	Domark
9. Mega-Lo-Mania	Mirrorsoft
10. Final Fight	U.S. Gold

Die Hauptpreise:
zehn Aiwa-Walkmen
HS-G 53 MK II
Super Bass



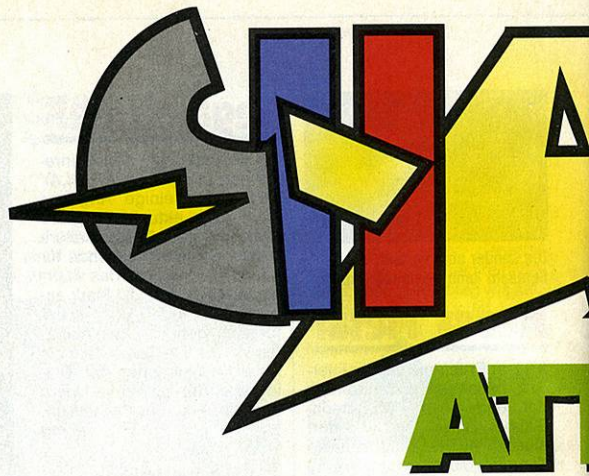
Die Gewinner von Ausgabe 1

Den Geschenkgutschein von Soft & Sound hat gewonnen: Torsten Klosterhoff aus Wuppertal. Je ein Spiel geht an: Florian Alex aus Mutterstadt, Walter Augustin aus Haar, Boris Kurthy aus Dauchingen, Thorben Kocks aus Norderstedt und Markus Wilke aus Biebeshelm.

VIDEO-SPIELE

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Ghouls'n'Ghosts	Super Famicom	Capcom
2. Mario Golf	NES	Nintendo
3. Final Fantasy Legend 2	Game Boy	Square
4. Final Fantasy 2	Super Famicom	Square
5. Rockman World	Game Boy	Capcom
6. Mystical Ninja	Super Famicom	Konami
7. Sonic the Hedgehog	Mega Drive	Sega
8. Mercs 2	Mega Drive	Sega
9. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
10. Super Dodgeball	Super Famicom	Banpresto

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1. Super Mario World	Super NES	Nintendo
2. Final Fight	Super NES	Capcom
3. Sim City	Super NES	Nintendo
4. U.N. Squadron	Super NES	Capcom
5. Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6. Drakthen	Super NES	Kemco
7. F-Zero	Super NES	Nintendo
8. Snake Rattle N Roll	NES	Nintendo
9. Gradius 3	Super NES	Konami
10. Monopoly	Game Boy	Parker



Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 51). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal satte zehn Aiwa-Walkmen, die freundlicherweise die Firma Bomico stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESER-HITS

1.	(1)	TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(5)	Turrican 2
4.	(4)	Pirates
5.	(6)	Wing Commander
6.	(3)	Railroad Tycoon
7.	(10)	Battle Isle
8.	(9)	Bundesliga Manager Professional
9.	(11)	Wing Commander II
10.	(7)	Eye of the Beholder
11.	(8)	Sim City
12.	(—)	Sonic the Hedgehog
13.	(—)	Mega lo Mania
14.	(16)	Turrican
15.	(—)	EA Hockey
16.	(—)	Zak McKracken
17.	(18)	Indiana Jones and the last Crusade
18.	(—)	Lotus 2
19.	(—)	Castle of Illusion
20.	(—)	Larry 5

DR TACK



Wilhelm J. Weber, der Boss von Demoware spielt gerne aktuelle Hits



FINSAME INSEL

- Populous 2
- Monkey Island 2
- Kick Off 2
- Lemmings
- P. P. Hammer

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	12. Monat
Psygnosis	11. Monat
Rainbow Arts	9. Monat
Microprose	52. Monat
Origin	13. Monat
Microprose	12. Monat
Blue Byte	2. Monat
Software 2000	2. Monat
Origin	3. Monat
SSI	7. Monat
Maxis	26. Monat
Sega	4. Monat
Image Works	1. Monat
Rainbow Arts	18. Monat
Electronic Arts	1. Monat
Lucasfilm Games	39. Monat
Lucasfilm Games	27. Monat
Gremlin Graphics	1. Monat
Sega	6. Monat
Sierra	1. Monat

SPIEL-AUTOMATEN

TITEL	HERSTELLER
1. Terminator 2	Midway
2. Steel Talons	Atari Games
3. Dynablaster	Hudson
4. Block Block	Capcom
5. Final Lap 2	Namcot

TITEL	HERSTELLER
1. Steel Talons	Atari Games
2. Vendetta	Konami
3. Dynablaster	Hudson
4. Crossed Swords	SNK
5. Street Fighter 2	Capcom

TITEL	HERSTELLER
1. Steel Talons	Atari Games
2. Rad Mobile	Namco
3. Dynablaster	Hudson
4. Road Riot	Atari Games
5. G-Loc	Sega

LESERHITS

Amiga

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

MS-DOS

1. Monkey Island
2. Wing Commander
3. Wing Commander 2
4. Lemmings
5. Sim City

Atari ST

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

Handheld

1. Castlevania 2
2. GG Shinobi
3. Game Boy Wars
4. Parodius
5. F1-Race

C 64

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

Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Castle of Illusion
4. Thunder Force 3
5. Musha Aleste

VERKAUFSHITS

1. Starbyte Super Soccer Starbyte	6. Black Gold Bomico
2. Sim City / Populous Infogrames	7. Larry 5 Sierra
3. Conquistador GDG	8. Starbyte Collection No.1 Starbyte
4. Red Baron Dynamix	9. Steigenberger Hotelmanager Bomico
5. Robocop 3 Ocean	10. Vroom Lankhor

BONICO
OUR SOFTWARE PARTNER
Bomico GmbH
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 061 07/62067



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

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

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

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/ den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das

Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und **POWER-Wertung** dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER-PLAY**-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER-Prädikat** und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirk-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECKBRIEF

Genre: Action Adventure
 Hersteller: Simitris, Zirk-Preis: 85 Mark
MS-DOS Grafik: 60% Schwierigkeit: leicht Sound: 38%
ATARI ST Grafik: 65% Schwierigkeit: leicht Sound: 41%
AMIGA Grafik: 65% Schwierigkeit: leicht Sound: 41%
C 64 nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **POWER-Prädikat**. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



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

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

... Martin Gaksch

Super Formation Soccer (Super Famicom), Wolfchild (Amiga), Grand Prix (Amiga), Final Match Tennis (PC-Engine)

... Richard Eisenmenger

Populous 2 (Amiga), Monkey Island 2 (MS-DOS), Abandoned Places (Amiga), Bug Bomber (Amiga)

... Winnie Forster

Lotus 2 (Amiga), Populous 2 (Amiga), Uncharted Waters (MS-DOS), The Immortal (Mega Drive)

... Volker Weitz

Final Fantasy 2 (Super Famicom), Beholder 2 (MS-DOS), Conquest of the Longbow (MS-DOS), Monkey Island 2 (MS-DOS)

... Michael Hengst

Amberstar (ST), Beholder 2 (MS-DOS), L'Empereur (MS-DOS), Wizardry 7 (MS-DOS)

... Boris Schneider

Super Tetris (MS-DOS), Sim Ant (MS-DOS), F 22 (Mega Drive), Sonic the Hedgehog (Master System)

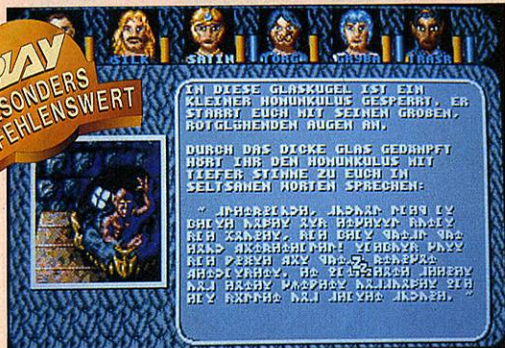
... Knut Gollert

Lemmings 2 (Amiga), Alien Breed (Amiga), Quackshot (Mega Drive), Populous 2 (Amiga), Gobilins (MS-DOS)



A Star is born

POINTE PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT



Amberstar: Solche Zwischenbilder tauchen bei besonderen Spielsituationen auf.

Amberstar

Deutsche Programmierer tun sich mit der Entwicklung hochkomplexer Rollenspiele meistens etwas schwerer als die internationale Konkurrenz. Während berühmte Firmen in den USA, wie z.B. Origin, Sir-Tech oder SSI ein paar Dutzend Entwickler, Grafiker und Programmierer an ein Spiel setzen, müssen sich die deutschen Kollegen oftmals mit erheblich geringerer "Manpower" an ein neues Projekt wagen. Die Folge sind lange Entwicklungszeiten. Daß trotz personeller Engpässe auch deutsche Softwarehäuser qualitativ hochwertige Rollenspiele auf die Beine stellen, be-

weist Thalions neuestes Programm "Amberstar".

Amberstar versetzt Euch in das ferne Fantasyland Lyramion. Mit einer insgesamt sechsköpfigen Abenteurercrew müßt Ihr den Amberstar wiederbeschaffen. Dieses Schmuckstück ist in dreizehn Teile zerbrochen und liegt im Land versteckt. Nur wenn alle Teile an einem bestimmten Ort wieder zusammengesetzt werden, können die bösen Pläne des Finsterlings Marmiom verteilt werden.

Das Spiel wird mit nur einem Charakter gestartet. Alle weiteren Partymitglieder müssen unterwegs aufgesammelt wer-

den. Allerdings wollen mehr Leute mit, als in die Party passen. Seid Ihr einer Figur überdrüssig, wird diese kurzerhand aus der Gruppe geworfen, um Platz für einen Neuzugang zu schaffen. Die verschiedenen Charaktere gehören nicht nur verschiedenen Rassen, sondern auch Klassen an. Erwischt Ihr einen klassenlosen Charakter (z.B. hat Euer Startheld noch keinen Beruf), wird der passende Job (Krieger, Dieb, Magier, Ranger, Mönch, Paladin) durch das Beitreten einer Gilde gewählt. Nur wer einer Gilde angehört, kann sich dort später befördern lassen. Zudem lassen sich verschiedene Gegenstände nur von speziellen Klassen verwenden. Für die passende Eignung sorgt nicht nur die richtige Klasse, sondern auch ein gutes Dutzend Fähigkeiten, sog. Skills, die manuell nach einer Beförderung angehoben



Amberstar: Die möglichen Zaubermeln werden in einem Menü angezeigt.

werden dürfen. Eure Figuren hauen dann besser zu, entschärfen Fallen gekonnter und stellen sich im Umgang mit Magie etwas smarter an. Ebenfalls im Repertoire: Verschiedene Sprachen. Dies ist besonders wichtig, um sich mit den verschiedenen Rassen zu unterhalten. Was nützt der schönste Hinweis vom Zwergekönig, wenn keiner von Euren Helden zwergisch versteht.

Neben potentiellen Mitspielern bevölkern zahlreiche an-



Amberstar: Erleichtert die Orientierung in Dungeons ungemein: das Automapping.



Amberstar: Monster tauchen in 3 D auf. Geprügelt wird im Taktikstil.

dere Figuren das Land Lyramion. Ladenbesitzer in den Städten verschreiben allerlei brauchbare Gegenstände, Hotelmanager bieten Kost und Logis, lokale Stadtberhäupter sowie harmlose Zivilisten verteilen kleine Aufträge. Mit jeder Spielfigur könnt Ihr ein kleines Schwätzchen halten. Hat der Ansprechpartner etwas Wesentliches zu sagen, wird auf einen besonderen Gesprächsbildschirm umgeblendet. Per Mausclick pickt Ihr aus einer Liste mit Schlüsselwörtern passende Fragen heraus oder gebt via Tastatur selber Wörter ein. Interessante Gesprächsthemen tauchen als neue Schlüsselbegriffe wieder in der Liste auf.

Während die meisten Stadt-Lokalitäten wie Wirtshäuser oder Gilden und die komplette Oberwelt aus der Vogelperspektive gezeigt werden, sind Städte und Dungeons in 3-D zu

Die Dungeons im Vergleich



Beholder 2: Gekonnt nutzt SSI die VGA-Grafik. Die stimmungsvolle Dungeon-Pracht wurde nur wenig verbessert. Ansonsten hält sich Beholder 2 eng an den Klassiker "Dungeon Master". Gegenstände und Monster sind aus einiger Entfernung gut zu erkennen.



Amberstar: Obwohl die Farb-Palette des STs einer VGA-Grafik nicht das Wasser reichen kann, haben die Grafikkünstler von Thalion ganze Arbeit geleistet. Verschiedene Dungeongrafiken und Verzierungen sorgen für gepflegte Abwechslung.



Knightmare: Die 3-Dungeons können grafisch nicht überzeugen. Ihr findet zwar größere Gegenstände, sobald kleinere Objekte auf dem Boden liegen, beginnt leider das große Suchen.



Abandoned Places: Die in den Dungeons aufkommende Atmosphäre ist trotz der etwas sparsamen, aber dennoch netten blockweise scrollenden Grafik sehr spannend. Großes Augenzwinkern entsteht aber leider bei manchen Dungeon-Arten, wenn Ihr nach verborgenen Schaltern oder Eingängen sucht.



Amberstar: Die komplette Oberwelt kann per Pferd oder sogar mit einem Schiff erforscht werden.

Amberstar: Verschiedene Läden bieten nützliches Zubehör und Waffen an.



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 85%

Grafik: 81% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Vor Karsten Köpper und seinen Kollegen von Thalion kann man nur noch den Hut ziehen. Trotz dünner Personaldecke haben es die Burschen geschafft, ein fantastisches Rollenspiel auf die Beine zu stellen, das den Vergleich mit internationalen Konkurrenzspielen nicht zu scheuen braucht. Vor allem in puncto Komplexität und Atmosphäre hängt Amberstar selbst die gestylten Bilderbuchlabyrinth von "Eye of the Beholder 2" locker ab. Während SSI bei Beholder 2 mehr Wert auf grafische Effekte legte, setzte Thalion, mit viel Liebe zum Detail, das Hauptaugenmerk auf eine ausgefeiltere Geschichte und viele kleine Puzzles. Hochmotiviert parliert man mit neuen Spielfiguren, erforscht neue Dungeons und stellt seine Wunschgruppe zusammen. Auch technisch kann sich Amberstar sehen lassen. Wenn man bedenkt, daß der ST von Haus aus nur 16 Farben mitbringt, haben



Karsten & Co. Erstaunliches geleistet. Die Bilder aus der Vogelperspektive sind zwar für meinen Geschmack eine Spur zu klein geraten, aber überaus pixelgetreu gezeichnet. Und die 3-Dungeons sind angesichts der technischen Voraussetzungen eine echte Augenweide. Ein dickes Lob geht auch an den Musiker. Rund zwei Dutzend verschiedener Musikstücke nebst zahlreichen Soundeffekten kitzeln das letzte Quentchen Saft aus dem antiquierten ST-Soundchip. Für Hack'n'Slay-Freunde, die nur ein paar Monster vertrimmen wollen, ist Amberstar sicherlich das falsche Spiel. Statt pausenloser Echtzeit-Gefechte trumpft Amberstar mit einem blitzsauberen Taktik-Kampfsystem auf, das dank vielfältiger Optionen dem Glück kaum eine Chance einräumt. Für mich ist Amberstar schlichtweg das beste deutsche Rollenspiel, das Ihr zur Zeit kaufen könnt.

sehen. Eine automatisch mitgezeichnete Karte erleichtert in den Orten und in den Labyrinth die Orientierung. Die Oberwelt wird zwar nicht mitgezeichnet, dafür bekommt Ihr aber später einen Gegenstand, der auf Wunsch eine Übersichtskarte der Umgebung anzeigt. Zudem liegt der Verpackung eine farbige Landkarte des Kontinents bei.

Gesteuert wird die Party wahlweise mittels Tastaturkommando oder mit einem komfortablen Icon-System. Stolpern Eure Mannen über eine Besonderheit in den Labyrinth oder der Oberwelt, tauchen in bester Filmmanier Spezialsequenzen auf, in der es eine ausführliche Erklärung zu der entsprechenden Lokalität gibt.

Natürlich treiben sich in Lyramion ein paar ekelige Monstergruppen herum, die der Party das Leben schwer machen. Trefft Ihr unterwegs auf eine solche Horde, werdet Ihr vor die Wahl gestellt, zu kämpfen oder die Beine in die Hand zu nehmen. Entscheidet Ihr Euch für die Auseinandersetzung, wird der Kampf Bildschirm eingeleitet. Hier sind in einem großen 3-D-Fenster die aktuellen Angreifer zu sehen. Auf einem Extrafenster ist das Gemetzel aus der Vogelperspektive zu sehen. Die Draufsicht ist im Karopapierstil in kleine Kästchen unterteilt, auf dem Ihr Eure Helden verschieben könnt. mh

Business as usual



Beholder 2: Diese Sequenzen erhöhen die Atmosphäre.

Eye of the Beholder 2

Legend of the Darkmoon

Die Stadt Waterdeep kommt nicht zur Ruhe. Im ersten Teil der neuen AD&D-Legend-Serie, dem Spiel "Eye of the Beholder", mußten wir ein ekelhaftes Beholder-Monster aus den Abwasserkanälen der Stadt vertreiben. Im zweiten Teil der Reihe ("Legend of the Darkmoon") macht ein finsterner Elfen-Magier den Land-

strich um Waterdeep unsicher. Der böse Bube hat sich in einem Tempel, dem sechzehn Stockwerke hohen "Tempel of Darkmoon" verschanz und geht dort seinen dunklen Geschäften nach.

Um dem Fiesling das Handwerk zu legen, bastelt Ihr aus den altbekanntesten Fantasy-Rassen (Elf, Zwerg, Mensch) vier kräftige Helden zusammen oder importiert eine passende Veteranentruppe aus dem ersten Spiel. Neueinsteiger fan-



Beholder 2: Ganz schön unbequem: Ein Gigant quetscht sich durch die engen Tunnel.



POWER-TIP: Eine erfolgreiche Partyzusammensetzung bei Beholder 2 ist ein Paladin, zwei Krieger, ein Priester und zwei Magier.

gen schon mit der sechsten Erfahrungsstufe an — Oldtimer behalten nicht nur die meisten Gegenstände, sondern auch ihre bis dahin erworbenen Attribute. Allerdings ist bei Beholder 2 das Ende der Beförde-

rungen bei Erfahrungsstufe 13 erreicht. Gestartet wird mit nur vier Helden, obwohl sechs in die Party passen. Die beiden Freiplätze sind für Figuren gedacht, die Ihr später im Spiel auflösen könnt. Einige dieser Charaktere sind in den dunklen Verliesen des Tempels gefangen, andere liegen als Skelett in der Gegend und müssen vor Gebrauch erst wiederbelebt werden.

Wie schon im Vorgänger wird die Umgebung im 3-D-Dungeon Master-Stil gezeigt. Monster, Gegenstände, Fallen, Hebel und Teleporter sind schon auf einige Entfernung zu sehen. Entdeckt Ihr eine Monstergruppe, könnt Ihr entsprechend rechtzeitig reagieren. Allerdings hat der Sichtkontakt einen entscheidenden Nachteil: Auch die Feinde bereiten sich auf einen Kampf vor und laufen Euch hinterher. Die Gegner verhalten sich etwas intelligenter als im Vorgänger. So teilen sich Monstergruppen öfter auf, um Euch in die Zange zu nehmen. Die Prügeleien laufen, wie bei grafisch orientierten Rollenspielen üblich, in Echtzeit ab. Per Maus werden die aktuellen Waffen oder ein



Beholder 2: Überraschung: Der Obergegner entpuppt sich als Schuppentier.

Die Oberwelt im Vergleich



Beholder 2: Mit dieser Oberwelt hat sich SSI keinen Gefallen getan. Den Winzwald im grafischen Simpelstil kann man kaum als "Welt" bezeichnen. Nach zehn Minuten hat man den Wald gesehen und abgehakt. Das nächste Mal wünschen wir uns etwas Umfangreicheres.



Amberstar: Klein aber fein. Die Minigrafiken aus der Vogelperspektive gehören zwar nicht zur Kategorie der Riesen-Sprites, dafür wurde fleißig am Detailreichtum gebastelt.



Knightmare: Auch in der freien Natur das gleiche Sichtproblem. Durch die expressionistische Farbgebung wird der Bildschirm zum Suchbild. Über kleine Objekte stolpert man nur zufällig.



Abandoned Places: Über mehrere Bildschirme erstreckt sich die bunte Landkarte, auf der Städte und Schlösser eingezeichnet sind.



Man merkt deutlich, daß sich SSI und die Programmierer von "Westwood Associated" die teilweise recht herbe Kritik an Eye of the Beholder 1 zu Herzen genommen haben. Vor allem in Sachen Story wurde der Nachfolger aufgepeppt. Etwas mehr

Text sowie die grafisch prächtig gemachten Zwischenszenen werfen "Legend of Darkmoon" gegenüber dem Vorkämpfer auf. Vor allem die Endsequenz, die im ersten Teil fehlte, kann sich sehen lassen. Nebenbei wurden noch ein paar kleine Kinderkrankheiten, aus dem ersten Spiel, beseitigt. Aus diesem Grund gibt's auch eine deutlich bessere Wertung. Ansonsten erwartet den Beholder-Veteranen nur wenig Neues. Ein paar Dutzend Monster mehr, einige verbesserte Grafiken und etwas vertracktere Dungeon-Level müssen Euch reichen. "Eye of the Beholder 2" macht ohne jeden Zweifel Spaß — wie schon das erste Spiel. Leider versalzen einige unschöne Patzer die delikate Rollenspiel-suppe. So tauchen einmal erledi-
 digte Monster an alter Position wieder auf. An zwei Stellen im Spiel macht dies auch Sinn. Im Rest des Programms nervt es, gerade niedergemachten Gegnern immer wieder über den Weg zu laufen. Den dicksten Klops haben sich die Designer allerdings mit der Erfahrungsbegrenzung geleistet: Wer seine Helden erfolgreich durch den ersten Teil schleuste, hat hier im Regelfall die 9. oder 10. Erfahrungsstufe erreicht. Da die maximale Grenze für Beförderungen bei Beholder 2 auf Stufe 13 liegt, werden die importierten Helden im Laufe des Spiels nur 3 bis 4mal befördert. Gerade das Wachsen und Gedeihen einer Spielfigur macht aber einen erheblichen Reiz beim Rollenspiel aus. Ohne dieses Manko hätte sich Beholder 2 sicherlich ein freundlicheres Gesicht verdient — so bleibt's beim "Zweier". Auch ist der Schwierigkeitsgrad für meinen Geschmack etwas zu niedrig angesetzt. Nach nur zwei Tagen intensiven Spielens war der Bösewicht Vergangenheit.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: SSI, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 82%

Grafik: 80% Sound: 68%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Beholder: Ende gut, alles gut. Die Helden kommen in die Ruhmeshalle.



Beholder 2: Wohin führt wohl dieser Teleporter?

fetziger Zauberspruch aktiviert. Magieformeln und Wurfgeschosse sind grafisch zu sehen.

Die Programmierer haben Zwischenszenen, die an bestimmten Stellen im Spiel auftauchen, neu in "Beholder 2" eingebaut. Diese Szenen bestehen aus animierter Grafik und erklärenden Text — meistens hilfreiche Tips. Ebenfalls neu sind besondere Gegenstände in den Dungeons. So findet Ihr beispielsweise Weinfässer, die mit einem gezielten Schwerthieb zerstört werden und meistens einen feinen Gegenstand enthalten.

Auf dem Weg zum finalen Feind müßt Ihr den Tempel so-

wie drei anschließende Türme erforschen. Die Zugänge neuer Bereiche öffnen sich meistens erst, wenn Ihr in vorherigen Gegenden bestimmte Puzzles gelöst habt. So wird Euch nur dann Zugang zu den drei Türmen gewährt, wenn Ihr im Tempel und dem passenden Keller vier Hörner gefunden habt.

Übrigens lassen sich bei Legend of the Darkmoon sechs Spielstände speichern, fünf mehr als bei "Beholder 1". Unsere Testversion und die Bildschirmfotos stammen von der englischen Fassung. Eine deutsche Übersetzung und eine Version für 1-MByte-Amigas ist momentan in Arbeit. mh

Traumtänzer



Was mag hinter dieser Tür lauern? Ein Knopfdruck und wir sind schlauer. (Amiga)

Knightmare

Knightmare", eine Fantasy-Serie des britischen Privatsenders Anglia-Television, erfreut sich in England großer Beliebtheit. Wohl ein gewichtiger Grund für Mindscape, sich die Rechte an der Rittermär zu sichern und bei Tony Crowther ein Spiel zum Film in Auftrag zu geben. Der Programmierer dürfte besonders den C-64-Veteranen durch seine technisch beeindruckenden Geschicklichkeitsspiele ("Blogger", "Loco", "Thing on a Spring") ein Begriff sein.

Spätestens seit dem Science-fiction-Rollenspiel "Captive", ist Tony Crowther auch der Amiga- und ST-Gemeinde bekannt. In seiner neuesten Softwaregeschichte kehrt er der Zukunft konsequent den Rücken und schickt uns in die finsternste Fantasy-Vergangenheit. Glücklicherweise angekommen, gilt es zuerst einmal, eine schlagkräftige Truppe aus den

handelsüblichen Rassen und Klassen zusammenzustellen. Bei menschlichen Charakteren dürft Ihr zwischen Männlein und Weiblein wählen, Goblins, Trolle und Elfen müssen sich mit einem unbestimmten Geschlecht begnügen. Insgesamt habt Ihr die Wahl zwischen acht Rassen und sechs Berufen. Anschließend wird die Truppe getauft und darf in den 3-D-Dungeons des Fantasylandes Dunhelm auf Monsterjagd gehen. Die Handlung ist in vier Abschnitte unterteilt — jeweils ein anderer Labyrinthabschnitt muß erkundet werden, bevor das End-Dungeon mit seinem Obermoltz lockt. Gekämpft und gezaubert wird in Echtzeit — ein Klick auf das entsprechende Waffen-Icon genügt, und der Charakter schlägt zu. Die Zauberer und Priester der Gruppe können erst in Aktion treten, wenn sie mit passenden Zauberstä-

Mehr noch als "Eye of the Beholder 2" bedient sich Knightmare beim großen Vorbild Dungeon Master. Man merkt, daß Crowther FTLS Klassiker ausgiebig gespielt hat und für Anregungen dankbar war. So werden anstürmende Monster sogar durch sich schließende Türen zerschmettert. Eine Feinheit, die man bei Beholder 2 vergebens sucht. Die Handlung hat im Gegensatz zu Captive an Geradlinigkeit gewonnen. Die drei Handlungsstränge werden relativ elegant zur Schlußherausforderung inklusive Obermoltz zusammengeführt. Etwas problematischer wird es, wenn der Programmierer auf eigene Lösungen setzt.



So bleibt das auf Zauberstäben aufgebaute Magiesystem unübersichtlich und auch die Benutzung des Inventors der Helden gerät etwas umständlich. Rollenspieler mit einem Atari ST im Rucksack müssen schon genau hinsehen, um in der leicht konfuse Grafik alle Gegenstände aufzuspüren. Auf dem Amiga wird's etwas kontrastreicher, im Eifer des Gefechts übersieht man leider auch dort leicht einen wichtigen Schlüssel. Knightmare krankt deutlich an der eigenwilligen Farbgebung. Weniger wäre hier mehr gewesen. Abgesehen von diesem Mäkelpunkt wird man unterhalten und durch recht frische Rätsel gefordert.

STECKBRIEF

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

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

71%

Grafik: 58% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

70%

Grafik: 57% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

ben ausgerüstet werden, die Ihr unterwegs hoffentlich findet.

Die Umgebung seht Ihr in 3-D-Grafiken aus der Perspektive der Truppe. Mit der Maus bedient Ihr Hebel, Schalter

und schließt Türen auf. Ein kleines Status-Fenster informiert über den Gesundheitszustand der Schutzbefohlenen. Genauere Daten bietet ein Charakterbildschirm mit allen wichtigen Werten. **vw**



POWER-TIP: Der Baumwächter in Knightmare sucht seinen verlorenen Sohn. Wie wäre es mit einem Ast?

Der Charakterbildschirm im Vergleich



Beholder 2: Alle Werte der Spielfiguren sind übersichtlich geordnet und leicht zu erkennen. Schade nur, daß es kein Skill-System gibt oder sich die Werte durch Beförderungen verändern.



Amberstar: Eine ausführliche Statistik gibt Auskunft über die aktuellen Fähigkeiten, den Beruf, erlernte Sprachen und den Gesundheitszustand. Leider läßt sich jeweils nur ein Charakter anschauen und alle Werte in Ruhe studieren.



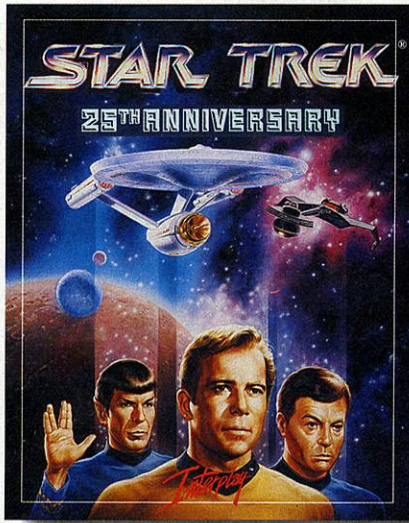
Knightmare: Wie beim großen Vorbild "Dungeon Master" könnt Ihr nur über die Auswahl der Charaktere Einfluß auf ihre Werte nehmen. Die Statistiken werden automatisch ausgewürfelt.



Abandoned Places: Wie auch in Knightmare hängt das Können Eures Charakters von Eurer anfänglichen Wahl ab. Per Mausclick könnt Ihr die Statistiken eines Helden ansehen. Darunter fallen auch Geld, Nahrung, Hitpoints und Magiepunkte.

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.



Schnallt Eure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen.

STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreiert so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landtrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam



MS-DOS Screen Shots

Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteljahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

- Komplette 256 farbige VGA-Darstellungen
- Tausende der neuesten, dreidimensional digitalisierten Weltraum-Actionszene
- Tritt mit Dutzenden von außerirdischen Völkern in Verbindung
- Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall
- Vollständige Filmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung
- Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle

Interplay™

In Europa herausgegeben Electronic Arts,
Verkaufsgagenten: United Software, Rietberg,
ProfiSoft, Osnabruck. Leisuresoft, Boenen.
News Software, Dusseldorf. Kingsoft, Aachen

™, ® et © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK und U.S.S. Enterprise sind Warenzeichen der Paramount Pictures. MS-DOS ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Dungeon-Zoologie



Abandoned Places: Auch angreifende Monster sind in 3-D-Grafik zu sehen.

Abandoned Places

Auf dem Fantasy-Planeten Kalynthia geht's derzeit ziemlich rüde zu. Über viele Generationen lebte die Welt in Frieden, bis plötzlich fremdartige böse Tiere und Monster auftauchten und das Land verwüsteten. Als Ursache deuten die königlichen Magier einen bösen Untergrundlord, der den Planeten erobern will. Eine Heldentruppe wird losgeschickt, von der nur ein Kämpfer schwer verwundet heimkehrt und Bericht über schreckliche unbesiegbare Kreaturen erstattet. Nach etwa einem Jahr, die Kalynthianer bereiten sich für den Verteidigungsfall vor, werden vier wackere Helden auf die Reise geschickt. Ihr habt die Wahl aus zwölf vorgefertigten menschlichen Charakteren. Zwei Kämpfer und jeweils ein Priester sowie ein Magier müßt Ihr in die Heldentruppe aufnehmen um das Abenteuer zu bestehen.

"Abandoned Places" spielt in zwei unterschiedlichen Ebenen. Die Oberwelt von Kalynthia seht Ihr aus der Vogelperspektive. Per Pferd (muß erst gefunden werden) bereist Ihr das Festland und besucht Dörfer, Städte, Ruinen und Schlösser. Mit einem Schiff oder einer Flughexe bereist Ihr die entlegenen Inseln. Übrigens könnt Ihr Euch nur in der Oberwelt ausruhen und so verbrauchte Magiepunkte und Hitpoints wieder auffrischen. In den Dungeons müßt Ihr ohne Schlaf auskommen, dafür regenerieren sich die Charaktere langsam aber sicher während des Herumlaufens. Speichern

des Spielstandes (einer pro Diskette) ist ebenfalls nur in der Oberwelt möglich.

Betretet Ihr ein Dorf oder eine Stadt, wird ein Bild des örtlichen Marktplatzes eingeblendet. Hier wählt Ihr per Icon aus, welches Geschäft betreten werden soll. Ein Besuch in der Abenteurer-Gilde ist ebenfalls angebracht, damit die Charaktere entsprechend ihren neu gesammelten Erfahrungspunkten aufsteigen.

Verglichen mit der genialen Wizardry-Saga von Sir-Tech schneidet Abandoned Places leider etwas mager ab. Technisch läßt sich das Werk von Electronic Zoo am ehesten mit dem spielerisch gehaltvolleren "Amberstar" vergleichen (Oberwelt in Vo-



gesehen die Charaktere über die glühenden Kohlen, werden ungezügelt Hitpoints abgezogen. Abandoned Places findet sicher seine Freunde bei Liebhabern leichter Einstiegerspiele, die weniger Wert auf knackige Puzzles legen. Alleine der Reiz, ein neues Monster oder einen frischen Dungeon zu entdecken, sorgen für die nötige Motivation und Abwechslung. Für Rätselknacker wird zuwenig Spielstoff geboten. Diese sollten sich das textlastigere Amberstar zulegen.



Abandoned Places: Im Dorf geht Ihr einkaufen (Amiga).

Völlig anders dagegen ist die Unterwelt gestaltet, in der Ihr Eure vier Auserwählten in alter 3-D-Rollenspielmanie durch die Dungeons schickt und Monster schlachtet. Sind die Gewölbe schlecht beleuchtet, ist schnell mit einem Zauberspruch oder einer Fackel geholfen. Monster werden in einem Dungeon-Master-ähnlichen Echtzeit-Kampf zur Strecke gebracht. Wie im berühmten Vorbild seht Ihr angreifende Monstergruppen schon auf geraume Entfernung. Der eigentliche Kampf entspricht allen Dungeon-Master-Regeln: Ihr klickt mit der rechten Maustaste die Waffen der Helden an oder sucht Euch einen Zauberspruch aus einer der vier Listen aus. Um Euren Weg weiter in das Dungeon zu bahnen, müssen nicht nur eklige Kreaturen verhaun werden. Schlüssel sammeln, versteckte Schalter umlegen und Fallen umgehen gehört ebenso zum täglichen Brot der Heldengruppe.

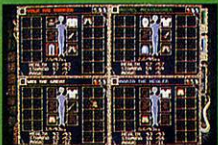
Das Inventory im Vergleich



Beholder 2: Wie "Knightmare" kann auch Beholder 2 seine Wurzeln nicht verleugnen. Der Rucksack ist deutlich von Dungeon Master inspiriert. Alle Gegenstände sind gut zu erreichen, nur die Verteilung von Gegenständen auf verschiedene Charaktere hätte etwas besser ausfallen können.



Amberstar: Umfangreich wird der Inhalt des Rucksacks gezeigt. Das Aktivieren einzelner Gegenstände geht flott von der Hand, nur das Abgeben hätte etwas stimmiger ausfallen können.



Knightmare: Platzsparend und zweckmäßig geht's im Rucksack der Charaktere zu. Auch hier könnte man sich eine etwas ansprechendere Lösung wünschen.



Abandoned Places: Etwas spartanisch, dafür alles kompakt auf einem Bildschirm. Es gibt Felder für Ringe und Kleidungsstücke.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 63% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

A320

A · I · R · B · U · S



...has landed.

entwickelt in Zusammenarbeit mit



Lufthansa und Deutsche Airbus

Zurück in die Zukunft



THE SUN KING, ENTERS AND ASCENDS THE Dais. 'BROTHERS AND SISTERS, I ACCEPT THIS CROWN IN YOUR NAME AND ASK YOU TO SHARE MY DREAM: A SOLAR SYSTEM FILLED WITH BROTHERLY LOVE, WHERE PEACE AND HARMONY REIGN.

Wie in allen SSI-Spielen gibt's nette Zwischenbilder (MS-DOS/VGA)

Buck Rogers 2

Matrix Cubed

NEO ist buchstäblich am Ende. Die Nachfolgeorganisation der Vereinten Nationen hat im verzweifelten Kampf gegen die Anarchie eine Schlappe nach der anderen erlebt. Die Menschen des 25. Jahrhunderts sind verklärt, vegetieren in riesigen Stadtrüfen und haben die Hoffnung auf Besserung aufgegeben. Die einstmals unerschöpflichen Energiereserven sind verbraucht, und die Terroristen des RAM-Geheimbundes bereiten die alles entscheidende Schlacht vor.

Spätestens jetzt klingeln die Alarmglocken des Rollenspielers und er macht sich bereit zu neuen Taten. Im zweiten Teil des Science-fiction-Rollenspiels um die Abenteuer von Buck Rogers dürft Ihr Euch wieder mit sechs Astronauten in den Asteroiden-Gürtel stür-

zen. Die Truppe besteht aus sechs unterschiedlichen solaren Rassen, die fünf Berufe ausüben können. Ihr dürft Piloten, Ingenieure, Soldaten, Diebe und Mediziner in die Party aufnehmen. Natürlich dürft Ihr auch die Truppe aus "Countdown to Doomsday" übernehmen.

Wie schon im ersten Teil werden die Charaktere mittels eines speziellen Talentsystems befördert. Vor dem Spielstart verteilt Ihr für jede Figur "Skill"-Punkte auf über 50 unterschiedliche Fertigkeiten. Nach jeder Beförderung gibt's als Belohnung ein paar neue Punkte, die ebenfalls einzelnen Fertigkeiten zugewiesen werden: z.B. Computertechnik, Navigation, Kampftaktiken oder Erste Hilfe. Natürlich sind auch Bewaffnung und Gegnerschaft dem zukunftsfrächtigen

Scenario angepaßt: Ihr tretet mit Plasmawerfern und Granaten gegen Mutanten und Kampfroboter an.



Der Kampfbildschirm

NAME	LEVEL	HP	AC	MP
BOBO VADER	1	56	11	65
LORD WEITZCHEN	1	65	11	65
SLIME MAMA	1	65	11	65
FILLEN WINNI	1	65	11	65
FUTURE KAUT	1	65	11	65

Alle Charakterwerte im Überblick

Wie in SSI-Rollenspielen üblich, marschiert Ihr zum großen Teil mit Maus oder Tastatur durch dreidimensionale Dungeons und Raumstationen. Wenn Ihr auf Planeten unterwegs seid, wird eine Landkarte aus der Vogelperspektive eingeblendet. Alle taktischen, in Runden ausgetragenen Kämpfe finden auf einer speziellen Übersichtskarte statt. Jede Spielfigur wird dabei einzeln, entweder von Euch oder vom Computer über den Bildschirm gesteuert.

Da wir uns in der Zukunft befinden, darf auch ein Raumkampfsystem inklusive speziellem Bildschirm nicht fehlen. Die umfangreichen Texte im Spiel sind zur Zeit noch in englischer Sprache, eine deutsche Übersetzung ist bereits in Vorbereitung. vw

Media-Buck

Der alte Weltraumhase Buck Rogers führt seit beinahe 60 Jahren ein reges Medienleben. Als Comic konzipiert, trieb er inzwischen in einer Fernsehserie, einem Kinofilm, einem Brettrollenspiel und unzähligen auch ins Deutsche übersetzten Büchern sein Unwesen. Die Geschichten um den immergrünen Space-Hel-

den gehören zwar nicht zur Spitze der Science-fiction-Literatur, eignen sich aber hervorragend als schnelle Schmökler für längere Bahnfahrten. In der bei Random House erschienenen "The Inner Planets" Trilogie, findet Ihr als dritten Band "Matrix Cubed" — die Hintergrundgeschichte des vorliegenden Computerspiels.

So ist das mit alten Bekannten: Man kennt sich, man mag sich und versteht sich ohne viele Worte. Wenn Ihr bereits den ersten Teil von Buck Rogers Abenteuer überlebt habt, dann tretet im Weltraum keinerlei Orientierungsprobleme auf: An den Spiel-



Auftrag geschickt, dürfen unterwegs Raumgefechte austragen und einer recht originellen Story folgen. Es ist besonders die Geschichte, die uns am Laser hält. Die Handlungsäden winden sich quer durch das Sonnensystem und halten uns in mechanismen hat sich nicht das Geringste geändert. Auch die Fortsetzung überzeugt durch eine komfortable Benutzerführung und ein ausgeklügeltes Skill-System. Wir werden vom Raumheld Buck erneut von Auftrag zu



Wir müssen leider draußen bleiben: Ein Droide versperrt den 3-D-Weg.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 72% Sound: 61%

Schwierigkeit: Leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Might and Magic III

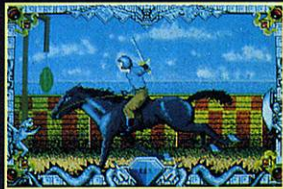
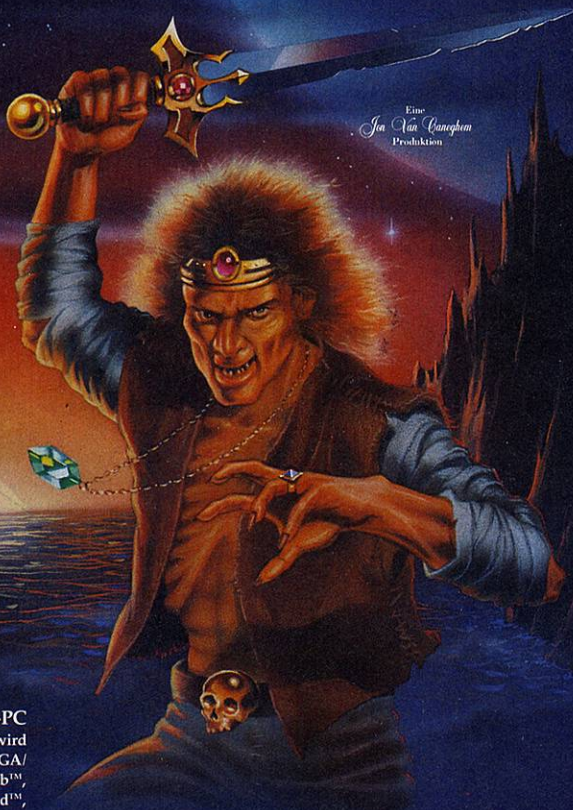
Die
Inseln
von
Terra

Fühle die Kraft. Erlebe die
Magie. Führen Sie eine Gruppe
ausgesuchter Abenteurer zu
einem Rendezvous mit dem
legendären Zauberer Corak.

Von finsternen, moderigen
Verliessen, durch Korridore aus
gehauenen Stein und Holz,
und weiter zu den erhabenen
gefrorenen Gipfeln von Terra,
wo Sie die Geheimnisse lüften
werden, die das exotische Land
im großen Meer umgeben.

Bizarre und hinterhältige
Kreaturen werden Sie auf
Ihrem Weg und in vielen
Städten und Schlössern
herausfordern. Terra erwartet
Sie... seien Sie bereit, von ihrer
Magie verzaubert zu werden
und von ihrer mächtigen Kraft
geprüft zu werden.

HÖREN und SEHEN Sie
Might & Magic III.
Noch nie zuvor konnten Sie ein
Spiel derart ERLEBEN.



Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC/VGA256
Farben Version repräsentativ.

Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind
eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich für IBM™-PC

640 kB Minimum • Festplatte wird
benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/
256 Farben sowie EGA • Adlib™,
PC-Soundman™, Roland™,
Soundblaster™-Soundkarten

und Commodore Amiga™

Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite ★ 63636

NEW
WORLD
COMPUTING™

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, w4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wf), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistentin: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottnar

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.

Manuskripteneinsendungen: 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 (Chellayouter), Arno Krämer
Titellayout: Friedemann Porsch
Bildredaktion: Wallo Linne (Lig.), Sabine Lechner, Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Thalion

Anzeigenredaktion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
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 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31900613

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:
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/64 38 66, Jahresabonnementpreis: 65 SSh.-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Säggerei 14, CH-5600 Flensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 84,-

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 (Lig./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, Mikrokfilm oder Erlassung 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 Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Telefax: 089/46 13-774

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

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

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

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

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



Cartoon-Blödsinn



Doc Croc beginnt den Level nun zum 10. Mal

Round the Bend

Lou Brush's neueste Erfindung, eine Videodruckmaschine, ist kaputtgegangen und hat bei der Gelegenheit die bisher gedruckten Comicseiten in alle Ecken der Abwasserkanäle geschossen. Also treffen sich der Alligator Doc Croc und seine tierischen Freunde, um die verlorengegangenen Comicseiten wiederzufinden. Mit einer der vier Figuren durchwatscht Ihr die horizontal scrollenden Kanäle. Ihr springt dabei über Plattformen, reitet auf Wasserfontänen und vermeidet jegliche Berührung mit allem, was im Ab-

wasser rumwuselt (Ninja-Tedies und ähnliches). Jeder unserer Comicheften sucht drei Seiten, um diese ebenfalls zu "spielen". Hauptsächlich müßt Ihr auch hier achtgeben, andere Sprites nicht zu berühren und über mehrere Etappen und Etagen hinweg schnellstens zum Ausgang zu kommen. Ein Zeitlimit drückt das gesamte Geschehen gewaltig; als Ausgleich hat Ihr beliebig viele Bildschirmeleben. Die C-64-Umsetzung wurde gegenüber dem Amiga-Original nicht abgespeckt, ist sogar etwas spaßiger. *ri*



Selbst mein sechsjähriger Cousin würde größtmöglichen Abstand vor diesem lächerlichen Stofftier-Rumgehospo nehmen. Technisch ist der Geschicklichkeitstest zwar auf allen gesteteten Systemen halbwegs gelungen, aber das ganze Drumherum kann nicht überzeugen. So verliert Ihr keine Leben, sondern kehrt bei Feindkontakt

wieder zum Ausgangspunkt der Druckerpresse zurück. Das entpuppt sich als sehr nervend, wenn man schon ziemlich weit im Kanal drin war. Motivation, sich noch einmal hineinzuwagen, entsteht höchstens durch die zehn verschiedenen Commodore-Druckerpresse-Seiten; hat man die einmal gesehen, verschwindet das Spiel in irgendeiner Schublade.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

40%

Grafik: 40% Sound: 31%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

42%

Grafik: 51% Sound: 33%

Schwierigkeit: mittel

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

**Bessere Grafiken. Mehr Action.
Toller Sound.**

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.

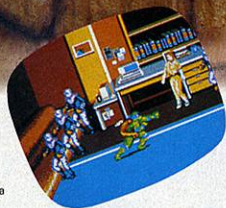
Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.

Den Superstarken Computerspielspaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.

Holt Euch den Superstarken-Spielspaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI

Superstarker Computerspielspaß

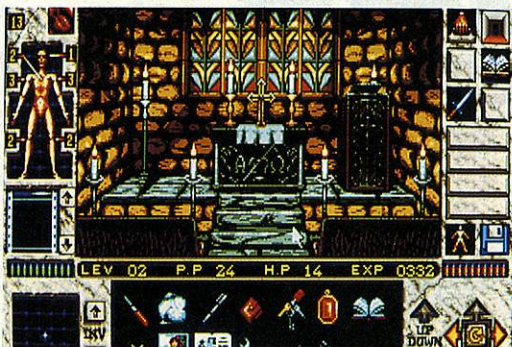


Abbildungen:
Commodore Amiga

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bobop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrosoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrosoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrosoft Ltd

Blut, Sex und Puzzles



In dieser Kirche wurde schon lange kein Gottesdienst mehr abgehalten

Elvira II: The Jaws of Cerberus

Das gruseligste Busenwunder des Jahrzehnts kehrt mit einem zweiten Rollenspiel auf die Computermonitore zurück. In ihrem neuen Spiel ist Elvira ganz in ihrem Element: Als Chefin eines neuen Filmstudios (das bezeichnenderweise "Schwarze Witwe" heißt) dreht sie gleich drei neue Gruselfilme ab. Neben der Horrrolle selbst soll ein Monster die Hauptrolle spielen: Cerberus ist ein dreiköpfiger Riesenhund, der eigentlich nur ein Spezialeffektroboter ist. Doch irgendwie ist das Studio verhext worden, Cerberus und alle anderen Monster erwachen zum Leben, entführen Elvira und werden sie Schlag zwölf geheimen Mächten opern.

Auftritt des Spielers: Ihr dürft als Elviras Boyfriend die Rettungsaktion in die Wege leiten. Da "Jaws of Cerberus" sich an Rollenspiele anlehnt, dürft Ihr Euch einen Charakter aus vier Berufsgruppen aussuchen: "Stuntmen" sind kräftiger gebaut, "Computer Programmierer" sind beim Puzzelösen im Vorteil. Dann geht es ab in die drei Filmstudios, in deren lebendig gewordenen Kulissen gekämpft und gerätselt wird. Jedes der drei Studios hat einen anderen Charakter: In einer Alien-Welt wird gekämpft, im Geisterhaus gibt es stapelweise Puzzles und auf dem Zombiefriedhof kommt man

nur mit Intellekt und Muskeln durch.

Gekämpft wird übrigens in einer Art Actionsequenz, bei der der Spieler mit dem Mauszeiger Schläge austeilte — trifft man dabei Körperteile des Gegners, die relativ unempfindlich sind, richtet man auch weniger Schaden an. bs



Schon wieder eine Leiche im Keller



Diese beiden Damen sind, trotz Fessel, mächtig tödlich



Geht man in die Kulissen, stößt man in grausame Welten vor

Power-Play-Kenner wissen: Das erste Rollenspiel mit Elvira hat uns gar nicht gefallen. Beim zweiten haben die Programmierer ordentlich zugelegt und umgebaut. Geblieben ist die tolle Grafik, von der es diesmal sogar wesentlich mehr und unterschiedliche gibt: Die Idee mit den Filmstudios sorgt für viel grafische Abwechslung. Anders als beim ersten Teil funktioniert das Kampfsystem hier ganz gut, wenn auch echte Rollenspieler immer noch erschreckt zusammenzucken werden.



ken werden. Allerdings hätte man an der Bedienung etwas feilen sollen; daß man beispielsweise nicht durch Druck auf die Cursor-Tasten durch die Räume gehen kann, sondern immer mit der Maus klicken muß, ist ziemlich lästig. Wer es gerne gruselig mag, kommt hier auf seine Kosten — daher auch die wichtige Warnung: Für Kinder ist dieses Spiel dank seiner Grafik nicht geeignet. Englisch sollte man können, denn sonst sind einige der Puzzles nicht lösbar.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 75%

Grafik: 82% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Im Bau der Aliens wird man von zahlreichen Monstern attackiert



Im Foyer des Studios sieht alles noch recht harmlos aus

NOW THE POWER TO FIGHT BACK...

BECOME INVINCIBLE!!

ACTION REPLAY CARTRIDGE



MEHR
LEBEN
MEHR
ENERGIE
MEHR
LEBEN
MEHR
ENERGIE

MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!

- Durch mehr Leben, mehr Power, mehr Munition und mehr Energie wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu ueberwinden.
- Einfach zu bedienen: Geben Sie die Parameter fuer das Spiel ein und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.
- Das Action Replay Modul hat einen exklusiv entwickelten LSI-Chip, der es erlaubt, Ihre Modul-Parameter zu veraendern.

FUER NUR **DM 149.00** zzgl. **VERSAENDKOSTEN**

- Eine Bedienungsanleitung gibt Ihnen fuer die letzten und aelteren Spiele die Parameter an. Fuer Ihr Lieblingsspiel einfach die Parameter eingeben, um mehr Leben, Energie usw. zu bekommen.
- Mit der intelligenten ASIC-Hardware erkennt das Action Replay Cartridge auch die neuesten Spiele (bis zu 8 Megs). Die letzten Parameter werden in den monatlich erscheinenden GAME BUSTER-Magazinen publiziert.
- Keine Vorkenntnisse notwendig, da alle Eingaben ueber den Joystick/Pad getaetigt werden. Einfacher geht es nicht.
- Das Modul arbeitet als Adapter fuer japanische Module! Kein Adapter mehr notwendig. (Eine Adapter alleine kostet ca. DM 60,00!)
- Komplett-Lieferung.



ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DATAFLASH GmbH Wassenbergstr. 34, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/68545 u. 68546, Telefax: 02822 - 68547
Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse.

Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00, bei Nachnahme DM 10,00. Unabhaengig von der bestellten Stueckzahl.

WUEKRA DATENTECHNIK, Schoenebergerstr. 5, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7529150-60

COMPUTING ZECHBAUER, Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel: (0222)-4085256

DARIUS-SOFT, GAndreas-Huger-Gasse 56/H, 1220 Wien, Tel: 01/2395800 u. 2384460, Telefax: 01/2398115

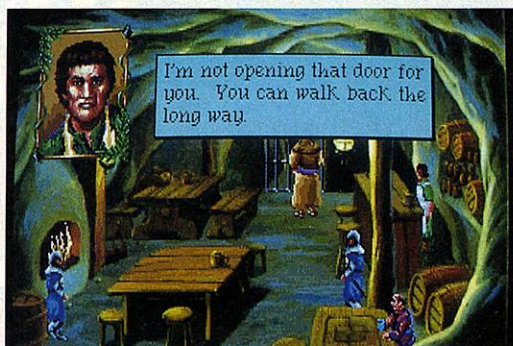
SWISOFT AG, Obergasse 23, CH-2502 Bell, Tel: 0322/231833

EUROSYSTEMS B.V., Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel: 085/5165655, Telefax: 08380/32146

Auch erhaeltlich bei allen Conrad-Electronic-Fillialen, Bei allen Alikauf SB-Warenhaeusern und Fotofachgeschaeften.



Mit Pfeil und Bogen



POWER-TIP: Eines der Fässer im Weinkeller ist hohl und verbirgt den Eingang zu einem geheimen Durchschlupf.

Conquests of the Longbow

Wir schreiben das Jahr 1193. Der brave König Richard Löwenherz ist mit seinen Mannen zum dritten Kreuzzug aufgebrochen. Mit Feuer und Schwert will man den arabischen "Heiden" die Segnungen der christlichen Religion näherbringen und die heilige Stadt Jerusalem befreien. Doch die gottesfürchtigen Ritter treffen in Palästina auf wehrhafte Widersacher und werden von den Arabern unter der Führung des genialen Königs Saladin geschlagen. Besiegt und enttäuscht macht sich Löwenherz auf den Weg zurück in das heimatliche Britannien, nur um unterwegs von dem verräterischen König Leopold von Österreich gefangen genommen zu werden.

Die Stunde von Robin of Loxley naht: Der vermeintliche Rebell und Räuberhauptmann, bekannt und gefürchtet unter dem Namen Robin Hood, macht sich auf, um die riesige Lösegeldsumme zu beschaffen und seinen geliebten König aus den Händen der Verräter zu befreien.

Christy Marx hat es mit der englischen Vergangenheit: Nach König Artus ist Robin Hood schon die zweite Ikone der britischen Sagenwelt, um die sie ein Computerspiel programmiert. In "Conquest of the Longbow" steuert Ihr in guter alter Sierra-Tradition den grünberockten Bogenschützen über den Bildschirm. Inzwischen wurde das mit "Space Quest 4" eingeführte Benutzer-



Übersichtlich: Ein paar der zahlreichen Karten und Grundrisse im Spiel. (MS-DOS/IGA)

Die Sierra-Damenriege hat den Bogen raus: Wie bei Roberta "Kings Quest" Williams, können auch die Geschichten von Christy Marx erzählerisch überzeugen. Die gelungene Räuber- und Sheriff-Story, inklusive Pater Tuck und dem Sheriff von Nottingham, entschädigt für die spielerischen Leichtgewichte der männlichen Programmierkonkurrenz. Endlich können wir uns wieder durch logische und elegant in die Handlung eingebaute Rätsel kämpfen. Das Computerabenteuer von Robin Hood ist eine süffige Mixtur aus mittelalterlichem Kriminalfall, Mantel-



Degen-Film und einer digitalen Geschichtsstunde. Grafik und Sound (kräftige, zuweilen etwas poppige Aquarellfarben und mittelalterliche Lautenklänge) passen sich erfreulich problemlos Ort und Zeit der Handlung an. Wer die Rolle von Robin übernehmen möchte, sollte über fundierte Englischkenntnisse verfügen — einige Worträtsel sind recht happig. Ein echtes Ärgernis ist der Kopierschutz: Das Programm stellt englische Fragen in Reimform, das Handbuch und die entsprechenden Antworten liegen in einer deutschen Version vor: Hier hilft nur noch Rätselraten.



POWER-TIP: Der Weg in die Freiheit — denkender Gnom, hungriger Gnom und dann an der Zunge ziehen.

interface zum Standard: Alle Aktionen von Robin lassen sich entweder direkt mit der Maus oder einer Menüleiste am oberen Bildschirmrand steuern. Die Gespräche laufen automatisch ab — jede Tipparbeit wird damit überflüssig. Zur Auflockerung der Adventure-Kost darf man sich an zwei Geschicklichkeits-Sequenzen und einem kleinen Denkspiel versuchen.

Wer keine Lust auf Bogenschüsse und Prügeleien mit dem Quarterstaff hat, darf mittels Menüklick alle Actionsze-

nen ausschalten. Am oberen Bildschirmrand wird nicht nur die aktuelle Punktzahl angezeigt, sondern auch die hoffentlich wachsende Zahl von Getreuen und der Kontostand des Lösegeldes. Die gesamte Spielhandlung erstreckt sich über 13 Tage. Jeweils gegen Abend treffen sich die Männer von Robin im geheimen Waldcamp, resümieren über den vergangenen Tag und machen neue Pläne. Meist ergeben sich die Aufgaben für den nächsten Tag aus den Gesprächen der Kumpel. **vw**

STECKBRIEF

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

MS-DOS 70%

Grafik: 78% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

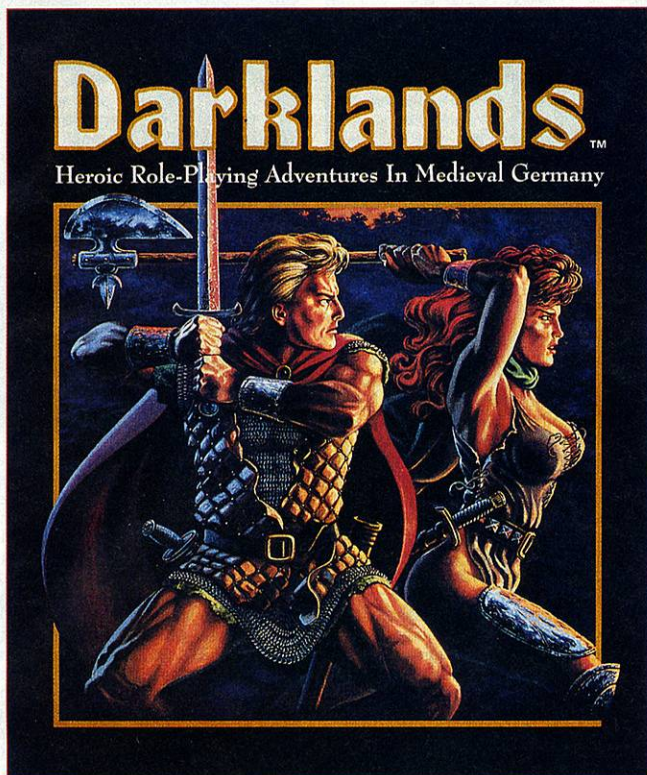
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

*Dieses Spiel versetzt das elektronische
Rollenspiel um 500 Jahre zurück.*



*In ein Zeitalter, in dem die
Wirklichkeit schrecklicher war
als die Phantasie.*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Darklands, für IBM PC Kompatible, von den Autoren von **Pirates™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Pirates für Profis



POWER-TIP: Nördlich von Lissabon findet Ihr Bordeaux. Folgt einfach mit dem Schiff der Küstenlinie.



POWER-TIP: Pfeffer und Quarz verkaufen und dafür billigen Zucker in Lissabon bunkern.

Uncharted Waters

Genau vor 500 Jahren, im Jahre des Herren 1492, erreichte die kleine spanische Flotte des Christoph Columbus die neue Welt: Seine Schiffe, die Santa Maria, Nina und Pinta gingen vor der kleinen Bahamainsel Guanahani vor Anker. Schnell wurde man sich in den europäischen Königshäusern der fantastischen wirtschaftlichen Möglichkeiten des neuen Kontinents bewußt: Gold, seltene Gewürze, erlesenen Stoffe, Sklaven — der karibische Raum wurde zum Selbstbedienungsladen für skrupellose Händler aus der alten Welt.

Gnadenlos wurden die Ureinwohner niedergemetzelt und ausgebeutet, die Gier der europäischen Herren kannte keine Grenzen. Das 16. Jahrhundert wurde zur Zeit der großen Entdeckungen. Pünktlich zum Start der Eroberungen kommt Ihr ins Spiel. Gerade 16 Jahre alt, erbt Ihr von Eurem glücklosen Vater ein kleines Handelsunternehmen in Lissabon. Der treue Maat, ein kleiner einmätiger Handelssegler und zwanzig Matrosen sind alles, was Ihr anfangs besitzt. Die Lage Portugals ist nicht gerade rosig. — Mit Spanien und dem türki-

Hex-Feld-Schlachten auf hoher See. Wer hat die besten Kanonen?



schen Großreich sind zwei mächtige Konkurrenten auf den sieben Weltmeeren entstanden. Wie es sich für einen aufrechten Patrioten gehört, tun wir natürlich alles, um das Ansehen des Heimatlandes zu mehren. Kenner von Koei-Strategiespielen werden schon in etwa wissen, was jetzt auf sie zukommt: Es gilt, durch geschickten Handel das eigene Vermögen zu mehren und so zum Schrecken der Weltmeere zu werden. Mit der nötigen

Finanzdecke stockt man die eigene Flotte auf, kauft bessere, größere Schiffe, stärkere Kanonen und geht auf Entdeckungsfahrt. Jeder Hafen, der von Euch angelaufen wird, bietet den unterschiedlichsten Service. Auf dem Marktplatz treibt Ihr Handel, holt neue Aufträge ein und verkauft möglichst günstig Eure transportierten Waren. Beim Schiffsbauer werden die neuesten Verbesserungen an den Booten vorgenommen und in der Kneipe bei einem steifen Rum wichtige Gerüchte aufgeschnappt. Spielernaturen laden dort ein paar Seebären zu einer Party Poker oder Blackjack ein.

Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, legt Ihr fünf Charaktereigenschaften fest, die sich im Laufe des Abenteuers automatisch verbessern. In jeder Stadt findet Ihr eine Seefahrergilde, in der Ihr Euch die eigenen Werte und die der Kameraden ansehen könnt. Dort werden auch teure, aber wichtige Hilfsmittel bereitgehalten: Sextant, Teleskop und Greifzirkel erleichtern die Navigation auf See ungemein.

Habt Ihr den Hafen verlassen, steuert Ihr ein kleines Boot-Icon über die weite See. Je nach Windrichtung, Strömung und Ruderstellung geht es mehr oder weniger schnell durch die Wellen. Da die Trinkwasser- und Nahrungsvorräte begrenzt sind, solltet Ihr möglichst schnell einen neuen Ha-



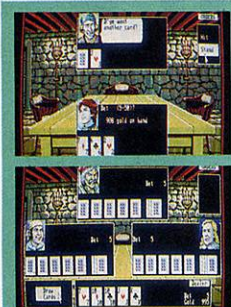
Die Werte der eigenen Flotten und Mannschaften im Überblick (MS-DOS/EGA)

fen anlaufen. Besonders Anfangs darf man die schützenden europäischen Küstengewässer nicht verlassen. — Erst mit Galeonen oder Karracken

geht es auf große Fahrt nach Indien oder Amerika.

Was wäre ein Koei-Spiel ohne Hex-Feld-Karte? Hier dürft Ihr Eure Seegefechte austragen. Alle beteiligten Einheiten werden dabei wie üblich durch kleine Icons dargestellt. Je nach ausgereistem Kanonentyp ist die Reichweite der Schiffe unterschiedlich groß. Sandbänke, Korallenriffe und Inseln sorgen für zusätzliche strategische Herausforderung. Besiegte feindliche Schiffe werden geplündert, Matrosen zur Arbeit gepreßt.

Immer wenn Ihr durch Eure Taten den Einfluß Portugals gemehrt habt, winkt als Belohnung eine Audienz beim König. Der Herrscher betruet Euch mit Spezialaufträgen, gibt Geldgeschenke zur weiteren Ausrüstung der Flotte und spricht Beförderungen aus. Seid Ihr besonders erfolgreich, winkt ein Schäferstündchen oder die Heirat mit der einzigen Prinzessin des Landes. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die im Gegensatz zu älteren Koei-Spielen auch mit der Maus bedient werden können. Testmuster von Fantasy Productions. **vw**



Verbotenes Glückspiel

Wie es sich für einen echten Seebären gehört, frönt auch der Held von "Uncharted Waters" dem Glücksspiel. Ihr könnt Besitz und Schiff entweder beim Poker- oder Black-Jack-Spiel verjubeln. Bei beiden Spielen hängt Erfolg und Niederlage vom Zufall ab. Seid vorsichtig, die Burschen spielen manchmal falsch.



Wer sich Uncharted Waters zum ersten Mal ansieht, wird von leichten Deja-vu-Gefühlen übermannt: Gab's da nicht mal ein überaus erfolgreiches Spiel mit dem Namen "Pirates" von Programmierguru Sid Meier? Doch Gemach liebe Seebären, Uncharted Waters ist ganz anders. Wie üblich bietet Koei eine hervorragend aufeinander abgestimmte Mischung aus Strategie- und Handelselementen. Doch stärker noch als in "Bandit Kings of Ancient China" hat man diesmal auf Adventure-Elemente gesetzt: Der angehende Herrscher der sieben Meere

findet beizeiten Piratenschatze, rettet Prinzessinnen aus den Klauen blutrünstiger Korsaren und schlägt sich mit feindlichen Flotten. Die Motivation, als Freibeuter oder braver Handelskapitän alles zum Ruhme des Vaterlandes zu unternehmen, ist uferlos. Mit stolzschneller Brust nimmt man die Belobigung des Königs entgegen und rüstet die nächste Expedition aus. Wer Pirates mochte und jetzt auf einer höheren, nicht zu schweren strategischen Ebene in See stechen möchte, dem sei Uncharted Waters wärmstens empfohlen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 85%

AMIGA

Grafik: 68% Sound: 69%

in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

C 64

nicht geplant

nicht geplant



Amiga

Softworld



C 64

Red Baron	DA	79.90
Lemmings Data Disk	DA	45.90
Powermonger WW 1 Data	DA	37.90
Leisure Suit Larry 5	DA	83.90
Birds of Prey	DA	79.90
Grand Prix	DA	79.95
Heart of China	DV	75.90
Harpoon 1.2	DA	59.90
Harpoon Editor 1.2	DA	46.90
Monster Pack 2	DA	61.90
Populous Editor	DA	39.90

Mega Drive

Infrarot Joypad SET	79.00
Infrarot Joypad einz.	55.00
Quackshot	89.95
Sonic the Hedgehog	DA 89.90
Kings Bounty	DA 99.00
Streets of Rage	DA 119.00
Wrestle War	DA 99.00
EL Viento	119.00
Wonderboy 5	109.00
Herzog Zwei	DA 109.00
Shadow of the Beast	DA 129.00

MS-DOS

Harpoon Battleset 4	DA	38.90
Mad TV	DV	89.95
Bards Tale Construction Set	DA	71.90
Kaiser	DV	99.95
Monkey Island 2	DA	74.90
Eye of the Beholder 2	DA	75.90
Battle Isle	DV	89.95
Might & Magic 3	DV	91.50
Falcon 3.0 *	DA	101.90
Airline	DV	67.90
Civilisation	DA	89.90

Super Famicom

Lemmings	149.90
John Madden Football	US 139.90
F-Zero	US 129.90
Combat Basketball	US 129.00
Fantasy Legend 2	US 149.90
Lagoon	US 139.00
Super Ghouls 'N' Ghost	US 139.00
Pilot Wings	119.00
Super Tennis	US 139.00
UN Squadron	149.00
Drakkhen	US 149.00

MS-DOS

Ad Lib Soundkarte	169.00
Soundblaster 2.0	289.00
Thunderboard	279.00
Roland LAPC-1 & MIDI	899.00
Joystick-Advanced Gravis (schwarz)	79.90
Joystick-Advanced Gravis (trans.)	82.90
Mouse Stick-Advanced Gravis	179.90
80386-16 Mhz Komplettsystem	2999.00
80386-33 Mhz Komplettsystem	4195.00
80486-33 Mhz Komplettsystem	4995.00

Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer

Game Gear

Game Gear mit Columns	279.00
Master System Adapter	69.00
Axe Battler	69.00
Sonic the Hedgehog	65.00
Donald Duck	69.00
Mickey Mouse	DA 69.00
Ninja Gaiden	69.00
Space Harrier	69.00
Shinobiy	DA 69.00
Pacman	US 75.00
Wonder Boy	DA 55.00

Gameboy

Gameboy incl. Tetris	149.00
Metroid 2	US 59.90
Double Dragon 2	US 65.00
Final Fantasy Legend 2	US 79.00
Final Fantasy Adventure	US 79.00
Fremflins 2	US 65.00
Marble Madness	US 69.00
Mega Man	US 65.00
Nemesis	US 65.00
Simpsons	US 65.00
Robocop 2	US 69.00

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

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

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten!

0911/437474

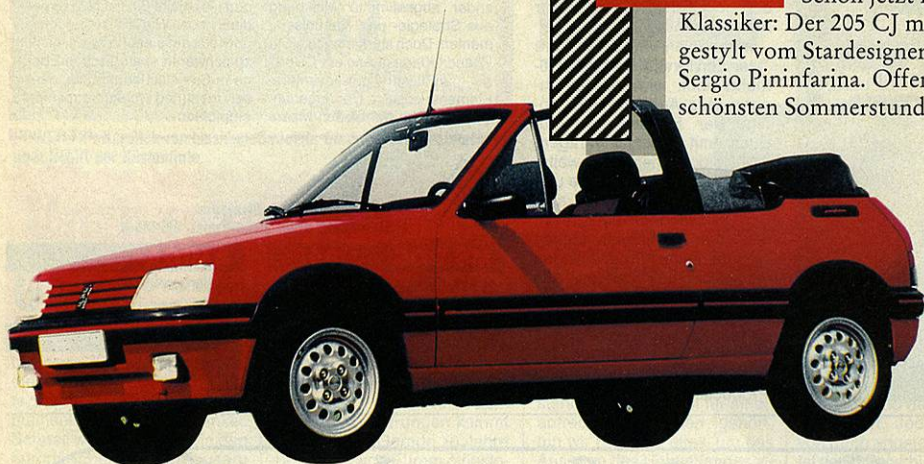
Das 250.000,- DM-Markt & Technik

Gewinnen Sie mit die

Das Cabrio mit dem französischem
Flair: Peugeot 205 CJ!

PREIS

Schon jetzt fast ein
Klassiker: Der 205 CJ mit 60 PS
gestylt vom Stardesigner
Sergio Pininfarina. Offen für die
schönsten Sommerstunden.



Herzlich willkommen

Erleben Sie die heisseste
Stadt der USA:
New York!

PREIS

Eine Reise für 2 Personen im
Wert von 10.000,- DM winkt
dem zweiten Gewinner.
1 Woche New York, die
Metropole der Superlative!



Giller reisen
für

-Gewinnspiel auf der CeBIT!

ser

Schade! Da hat wohl schon jemand seine Gewinnchancen für das große Markt & Technik-Gewinnspiel genutzt und jetzt sind Sie kartenlos? Das ist kein Problem. Besuchen Sie uns doch auf der CeBIT! Dort können Sie ebenfalls bis zum 18. 03. 92 am Gewinnspiel teilnehmen! Die 4. - 150. Preise werden täglich auf der CeBIT Messestand gezogen. Die Hauptziehung der 1. - 3. Gewinne erfolgt am 18. 03. 92. Die glücklichen Gewinner des Preisreibens werden schriftlich benachrichtigt.geschlossen von der Teilnahme sind alle Mitarbeiter der Markt & Technik Verlag AG und deren Angehörige.

Besuchen Sie den Markt & Technik-Stand! Mit etwas Glück erleben Sie bei der täglichen Verlosung auf der CeBIT Ihren Gewinn live! Kommen Sie mit Ihrer ausgefüllten Karte zum Zeitschriften-Service an unseren Stand D34/E33 in Halle 7! Das Überraschungsgeschenk ist Ihnen auf jeden Fall sicher. Sie können am großen Markt & Technik-Gewinnspiel natürlich auch per Post teilnehmen.

4.-150.

PREIS

Alles, was Sie wollen:

Laserdrucker, PCs, Laptops, hochwertige Marken-Software, hochauflösende Grafikkarten.

auf der CeBIT.

Ihr Begrüßungs-Geschenk! Als Dankeschön für Ihren CeBIT-Besuch erwartet Sie eine tolle Überraschung...



PREIS



**Nur das Beste für unterwegs:
386er – Laptop von COMPAQ!**

Das Spitzenprodukt von COMPAQ: Der 386er – Laptop LTE 386s 20 im Wert von ca. 8000,- DM!

COMPAQ

Übrigens: Sie finden COMPAQ in Halle 7, Stand D06/E11.

THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler, das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment, wir haben immer alles, was im Handel ist. Alle Neuheiten bekommen wir als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: **64D** **AM** **ST** **PC**
 PC immer für A-Laufwerk! 5,25 oder 3,5 angeben

Amiga 500 Speicher 1MB0.....	69	neu!
(wird für fast alle guten Games gebracht!)		
1MB + Flight of Intruder.....	139!
SoundBlaster Card v2.0.....	299	
SoundMan Card (voll AdLib).....	249	
dazu 2 Games + 24W Boxen + Kopfhörer!		
3D Master Golf.....	8989
7 Colors (Tetris 5).....	6565
A.G.E. 3D Adventure.....	7777
Abandoned Places.....	8181
ABC Sports Winter Games.....	8585
Adv. Tactical Air Command.....	8181
Adv. Willie Beamish 1.....	8585
AH 73M Thunderhawk.....	7777
Air Sea Supremacy.....	5781
Air Support.....	7777
Airbus A320 Luftbarsa FS.....	108108
Another World.....	6565
B. Elliotts NasCar Challenge.....	8589
B. P. 2.....	8181
Bandit: Kings of China.....	97108
Battle Isle.....	7777
Black Gold.....	4173
Blitz Sect.....	7373
Blues Brothers.....	6877
Bob.....	7373
Bomber Bob.....	7373
Buck Rogers 2.....	8181
Buellerland.....	7373
Bundesliga Manager Profess.....	7373
Cardaxx.....	6565
Cellie Legends.....	8185
Chessmaster 3000.....	8185
Civilisation.....	9095
Conquest Long Bow.....	9795
Conquestador.....	5777
Dark Schwarze Angl. Dragon.....	8585
Defist RPG.....	8585
Dune SciFi.....	8181
Dynablast/Bomber Man.....	7373
Egypt 2 - Jaws.....	7373
Epic Goldrunner 3D.....	6881
Erieman.....	9797
Eye of Beholder 2 (EoB2).....	9090
Falcon F16 Mark II v2.0.....	89130
Fighter Duel FlySim (Modern).....	9797
Fire & Ice.....	9797
Flag.....	7385
Fort Apache.....	8585
FS2 FlightSimulator 5.....	85162
G-L360 Mk 2 FS.....	4273
Gates of Dawn Fate.....	8181
Goblins.....	6969
Goldracer - Der Panther.....	4377
Grand Prix (Microprose).....	8989
Hawk FS Birds of Prey.....	8590
Heart of China.....	9292
Heinrich.....	8585
Hot Rubber Race.....	4173
Hotel-Manager Steigenberg.....	5757
Indiana Jones 4 Fate.....	8585
Int. White Wizard/Wood Spooker.....	8181
Jimmy Connors Tennis.....	8585
Julie Verne Space 1889.....	7777
Kengilion.....	4168
Kings Quest 5.....	95104
Leisure Larry 5.....	9795
Lethal Excess.....	4168
Lotus Esprit Challenge 2.....	7373
Lure of Temptress.....	97108
Mad TV.....	8181
Manchester Utd. 2 Euro.....	4569
Mega Fortress B52 Old Dog.....	8985
Mega Twins.....	7373
MegaLoMania.....	7878
MegaTraveller 2 Ancients.....	9585
Might & Magic 3.....	7389
Moonscope.....	7777
Moon of Darkness.....	8181
Populous 2.....	7777
ProFlight Tornado Simul.....	9999
Red Baron WW I.....	8597
Riften of Rohan.....	6873
Robin Hood.....	6565
Robocod (JamesPond 2).....	6565

...und die 7 Fantastic-Punkte:
 Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern,
 erhöht Ihr Kunden-Konto um je
 Bei 7 +Funktions-Punkt!!!
 1 tolles Freispiel als Treue-Prämie

Robocod 3.....	7474
Rollercoaster.....	7474
Secret Monkey Island 2.....	4165
Shanghai 2.....	8181
Sun Ant.....	9191
Space Ace 2.....	8585
Space Quest 4.....	9995
Space Shuttle Simulator.....	9595
Star Trek 5 25th Anniversary.....	6565
Starbytes Best No. 1.....	7373
Strike Commander.....	7397
Super Soccer Invaders.....	4569
SuperSoccer.....	4169
Team Yankee 2 Pacific.....	8585
Teen.M Turtle Ninja 2.....	4181
The Chaos Engine.....	7373
The First Samurai.....	8181
The Simpsons.....	4169
Tip Off Basketball.....	6565
Tornado (CombPlot2).....	7392
Transatlantic.....	7373
Traps & Treasures.....	7785
TV Sports Rollerbabes.....	8195
Twilight 2.000.....	9595
Ultima 3D Dungeons.....	95105
Ultima 6.....	4181
Ultima 7.....	8181
Ultima: The Underworld.....	105105
W. Gretzky 2 Canada Cup.....	7777
Wizardry 7 Crusaders.....	8989

NICE PRICE !

10-Spiele SuperMix.....	129219
3D Checkmate.....	11087
Borsenfeber.....	4868
DM1 Dungeon Master.....	6868
Elvira 1.....	5179
Fl19 Dynablast.....	59110
Falcon 2 Intruder F.O.L.....	6998
FS2 FlightSimul. 2.....	7575
Full Blast.....	5375
GenShips.....	6058
Hill Street Blues.....	6363
Leisure Larry 3.....	8585
Lemmings 1.....	6058
M.U.D.S. Mud Sports.....	6868
Maniac Mansion.....	6868
MegaTraveller 1.....	6868
Merz.....	3860
Mig20 Fläuter 1.....	8383
Nam 1955/1975.....	5454
On the Road.....	6868
PGA TourGolf.....	6060
Pinnes.....	6060
Railroad Tycoon.....	8379
Secret Silver Blades.....	6068
Silent Service 2.....	7983
SimCity + Populous.....	6868
Speedball 2.....	7777
Spirit of Adventure.....	4164
Supremacy.....	4871
TD2 TestDrive 2 Collect.....	6375
Tower Franchise.....	7575
UMS Univ.Milit.Simul. 2.....	7590
Wolfpack.....	7968
Wonderland Adventure.....	5770
Zak McKracken.....	5368

FUNTASTIC schickt Ihnen alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften nur vorgestellt und als "gut" getestet und bewertet werden.
 Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.
 Einige Spiele in dieser Anzeige sind angeündigt und kommen innerhalb der nächsten 4-12 Wochen.
 Bitte bereits jetzt schon mal reservieren!
 Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!
 Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an:
 Für Ihren C64 / Amiga / Atari ST / PC / Mac.
 Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: € 1,92
 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

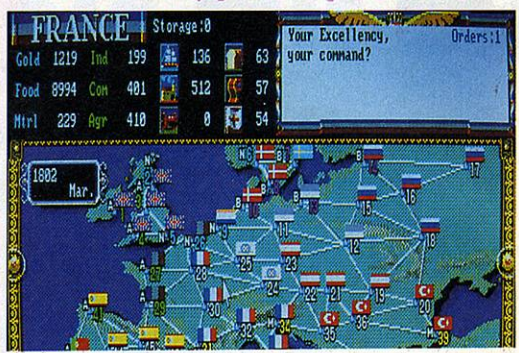
1. Die Auswahl komplett
 2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
 3. Und der Service super
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
 Telefonische Bestellungen von Mo. - Fr. von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr.
 24h-Bestell-Maschine abends & Sa. - So.
 Wir liefern im Inland schnellstens per Post und per Nachnahme (+ DM 9,-).
 Servus Austria, Grenz Schweiz, Ciao Italia!
 Wir versenden täglich auch ins Ausland (+ 14% dt. St., + Nachnahme-Versandkosten oder per Post-Baranweisung + 12,- Versand)

FUNTASTIC ComputerWare
 FACHVERSAND GmbH
 Postbox 14 02 09
 Müllerstraße 44 (kein Laden)
 D - 8000 München 5
 Telefon 089 - 260 95 93
 Fax 089 - 268 138
 ComputerSpiele und nix anderes!
 Seit 1985.



Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldg.)

Feldherrenwahn



Klein aber oho: Napoleon eroberte fast ganz Europa (MS-DOS/EGA).

L'Empereur

Wer im Geschichtsunterricht nicht laufend gepönnert hat, dem dürfte der Name Napoleon Bonaparte sicher ein Begriff sein. Der kleine Mann aus Korsika machte sich vor gut 200 Jahren auf, ganz Europa zu erobern. Die Strategieexperten von Koei ("Bandit Kings of Ancient China") nahmen sich des taktisch gehaltvollen Geschichtsstoffes an und bannten Napoleons Abenteuer auf Diskette. In "L'Empereur" könnt Ihr Euch in vier verschiedenen Szenarien, die Eroberungszügen Napoleons nachempfinden sind, selbst als Feldherr versuchen. Je nach gewählter Epoche säbelt Napoleon sich ein Stück aus dem Europakuchen heraus. Im gewohnten Koei-Stil ist die Landkarte Europas aus der Vogelperspektive zu sehen. Per Tastendruck oder Mausclick schließt Ihr Friedensverträge, rekrutiert Truppen, kurbeilt die Wirtschaft an, befördert Generäle oder überfällt einen Nachbarn. Kommt es zu Kampfhandlungen, wird auf einer entsprechend vergrößerten Karte des Schlachtfeldes umgeblickt. Testmuster von Fantasy Productions. mh

gut

Weltbewegend Neues erwartet den Strategiefan bei Koei's L'Empereur nicht. Änderungen gegenüber den älteren Titeln der gleichen Serie müssen mit der Lupe gesucht werden - statt Barbarenhorden steuert man nun ein paar Franzosen übers sechseckige Schlachtfeld. Auch die Bedienung bleibt komplex bis kompliziert, die taktischen Anforderungen an den Spieler sind extrem hoch. Anfänger werden sich an diesem Digi-Imperator die strategischen Milchzähne ausbeiben und sollten auf leichtere Kost ausweichen. Fortgeschrittenen Taktikern, wie schon bei den Koei-Oldies auf ihre Kosten. Thematisch halte ich Uncharted Waters, für etwas reizvoller.



STEC-BRIEF

Genre: Strategie
 Hersteller: Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	73%	AMIGA
Grafik: 61%	Ton: 54%	In Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST	C 64	
nicht geplant	nicht geplant	

Teen Wolf



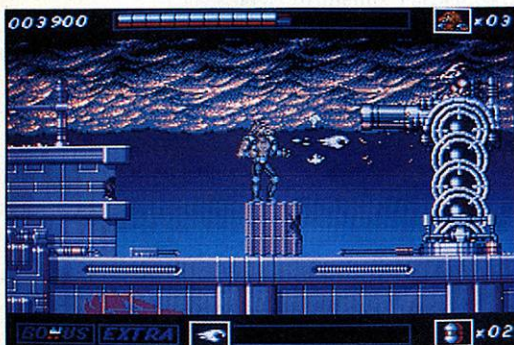
Vorsicht! In der Käferschar warten viele Überraschungen

Wolfchild

Familie Morrow lebt glücklich auf einer einsamen Insel. Kal Morrow, Familienvater und Wissenschaftler, ist eine Kapazität auf dem Gebiet der Hybridenforschung. Er will die Synthese von Mensch und Tier vervollkommen. Eine Kreatur mit der Intelligenz eines Menschen und den physischen Kräften eines Tieres ist zur Kampfmaschine der Zukunft geworden. Diese Tatsache im Auge, landen eines Tages Mitglieder der Geheimorganisation "Chimera" auf dem Eiland, um sich Papa Morrow zu

schnappen. Beim Überfall wird die restliche Familie niedergemetzelt, nur Saul, Kals Sohn, überlebt. Er beschließt natürlich seinen Vater zu befreien und die Familie zu rächen. Saul benutzt die Apparaturen seines Vaters, wird zum Wolf-Mensch-Hybriden und kämpft sich daraufhin durch fünf in alle Richtungen scrollende Levels, angefüllt mit feindseligen Chimera-Hybriden.

Ihr steuert Saul-Wolf in "Turistican"-Manier durch die Technowelt, den Wald des Todes, ecklige Insektenkatakomben



Power-Tip: Kiste stehenlassen — als Deckung nutzen.



Core's High-End-Produkt macht dem deutschen Supertitel "Turistican 2" erstlich den Platz des besten Actionspiels auf dem Amiga streitig. Technisch gibt's nichts dran auszusetzen: gutes Parralaxscrolling, prächtige Grafik, perfekte Steuerung und stimmungsvolle Musikedierung. Besonders der Insekten-Level besticht durch die hervorragend animierte und deshalb echt ecklige Grafik. Auch

spielerisch läßt "Wolfchild" die Masse an Actiontiteln klar hinter sich. Die Entdeckungsreise durch die abwechslungsreichen Levels bringt genau soviel neue Ideen wie Gags ans Tageslicht und erfordert jeweils andere Taktiken. Man bedient sich einer Heuschrecke als Fahrstuhl und findet versteckte Gänge, die massig Punkte und Extras erhoffen lassen. Jeder actionfreudige Amiga-Besitzer muß zugreifen.

und Horrortunnel bis zur Basis der Banditen. Unterwegs lauern jede Menge Gefahren: Nicht nur Hybriden machen Euch das Leben schwer — gemeine Fußschlingen und le-

bendige Dornen sorgen ebenfalls für Unwohlsein. Im oberen Teil des Bildschirms wird Eure momentane Energie angezeigt. Erreicht sie eine gewisse Stärke verwandelt Saul sich in einen Wolf und kann in dieser Phase mit seiner feurigen Klaue schießen — in Menschengestalt darf er lediglich zuschlagen. Um Euch das Leben noch etwas zu erleichtern, lagern in den Katakomben etliche "Behälter" und Geheimgänge (gut versteckt), die Extrawaffen, Power Up's und Bonuspunkte hergeben.



Im dritten Level wartet tolle Grafik



Nach dem erstklassigen "First Samurai" gebührt einem weiteren englischen Actiontitel das Prädikat "überzeugend". Fantastische, enorm stilvolle Grafik, klasse Sound und gute Spielbarkeit zeichnen Wolfchild aus. Zwar könnte das Scrolling einen Hauch zarter sein, der überaus positive Gesamteindruck wird davon allerdings

kaum beeinflusst. Wolfchild ist von vorne bis hinten ein liebevoll durchgestyltes Spiel, das zur absoluten Actionelite auf dem Amiga zählt. Core zeigt kompetent, wo's spieletechnisch lang geht. So sehen moderne Vollpreisprogramme aus: schnuffige Atmosphäre, professionelle Präsentation und viel Liebe zum Detail. Herzlichen Glückwunsch.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

81%

Grafik: 81% Sound: 80%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Saul verwandelt sich mit Hilfe der Maschine seines Vaters in eine Wolf-Mensch-Kreatur mit animalischen Kräften und menschlicher Intelligenz

Mit flinker Klinge



Im Shop bedient Euch eine nette Lady nach japanischem Vorbild

Leander

Eine riesige Packung mit japanischen Schriftzeichen im üblichen Psygnosis-Design verbirgt ein neues Jump'n'Run-lastiges Action-Adventure dieser englischen Software-Schmiede. Mal wieder bildet eine mächtig abgedroschene Fantasy-Story den Hintergrund des Spiels. Der Oberbösewicht (Thanatos) entführt die junge Prinzessin (Lucanna), was ihren Geliebten (Leander) auf den Plan ruft. Er darf die Maid befreien und dem Unhold das Fürchten lehren.

Ihr steuert den ritterlichen Leander plattformgerecht

durch drei Welten mit je acht Levels. Bevor das Spiel startet, könnt Ihr in einem Optionmenü diverse Parameter einstellen: Schwierigkeitsgrad, Paßwort, Anzahl der Leben und Credits.

Während des Spiels besteht Leanders Aufgabe darin, besondere Gegenstände einzusammeln und mit ihnen den Teleporter zu erreichen, der ins nächste Level führt. Je weiter Leander kommt, desto komplexer werden die Levels und desto widerstandsfähiger erweisen sich seine Feinde, die in allen Formen und Farben auftauchen. Es gibt Soldaten, Dra-

Technisch läßt Leander kaum Wünsche offen. Das Spielfeld scrollt butterweich in alle Richtungen, die Grafiken sind schön gezeichnet, der Sound bringt die Fantasy-Stimmung gut rüber. Viele gute Ideen wurden verarbeitet: So sind besondere Plattformen nur über ein Pferdegespann zu erreichen und herunterfallende Säcke dienen als Sprungbrett auf höher gelegene Ebenen. Das "Extrawerter-System" ist ausgeklügelt, obwohl harte Gegner Schwertgeschosse kalt lassen. Der Überlebenskampf fällt deshalb in den höheren Levels etwas



unfair aus. Ab und zu geht einem das simple Durchsuchen großer Gebiete ganz schön auf den Senkel. Nicht selten verschleudert man beim Erforschen rätselhafter Schluchten sämtliche Leben. Schon wer die zweite Welt erblickt, kann sich getrost zur Jump'n'Run-Elite zählen. Trotz vieler Gags und dem obligatorischen "Lemmings"-Level bietet mir Leander langfristige zu wenig Abwechslung. Für Amiga-Besitzer bietet Leander trotzdem viel Sympathisches: technisch kompetent, grafisch erstklassig und überraschend umfangreich.



Auch hier müßt Ihr den Lemmings den Weg frei machen (Amiga)



Das Rad als Transportmittel ist nicht ungefährlich zu handhaben

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

77%

Grafik: 79% Sound: 72%

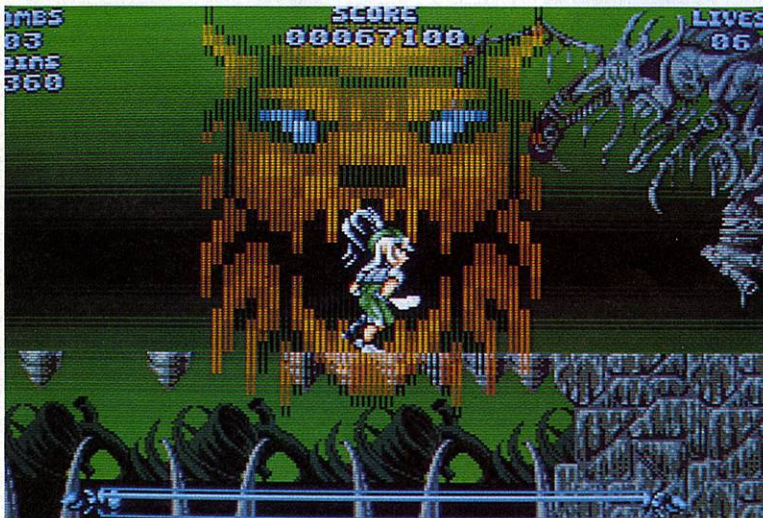
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



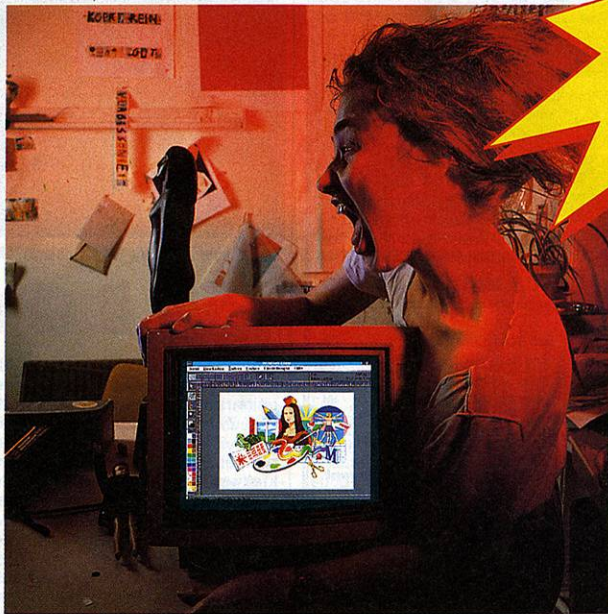
"Weiche, Bösewicht! Oder ich mach dir Beine." Leander beim Ausprobieren seiner Extrawaffen.

chen, Fische, Hunde, Adler, Bogenschützen und vieles mehr. Sie besitzen unterschiedlich viele Hitpoints und sind demnach schwerer oder leichter zu besiegen. Ihr besitzt ein Schwert, das anfangs nur wenig Zerstörung anrichtet. Unterwegs findet Leander jedoch Geld, das er in Waffenschops für neue Schwerter oder Rüstungen anlegt. Hat Euer Held die schwarze Panzerung übergestreift, hält er gar sieben Treffer aus. Mit einigen Schwertern läßt sich schießen, mit anderen ein Vernichtungswirbel entfachen.

Unterwegs erlebt Leander jede Menge Überraschungen und stößt sowohl auf diverse Minirätsel, als auch auf spielerische Gags. Versteckte Eingänge müssen "freigesäbelt" werden; riesige Zahnräder und Pferdeutschen dienen als Transportmittel. Habt Ihr eine Welt hinter Euch gelassen, gibt's ein Paßwort. kn

WINDOWS DRAW

FÜR SCHLAPPE 299,- DM



Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm von Micrografx. Aber Vorsicht! Dein Monitor wird Dich anspringen! Brüllende Farben, skurrile Formen und ungeahnte Möglichkeiten katapultieren Dich in unerforschte Sphären der Computergrafik. Für entbehrliche Zweihundert99,-! Also anschnalzen und das Power-Video zum Programm reinziehen. Der Doppel-Zehner wird bei Kauf von Windows Draw verrechnet, Ehrensache. And now: Augen senken, ausfüllen, abschicken oder 0 89 / 2 47 11 - 104 anrufen. Jetzt!



MICROGRAFX · Studiosoftware für Präsentation, Grafik und Kunst

WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET!

Jaaaaaaa! Gebt es mir! Ich will...

smashing Video (Bei Kauf zurück) DM 20,-

Name _____

PLZ/Ort _____

smashing Windows Draw Aufkleber DM 0,-

smashing Info DM 0,-

Straße _____

Unterschrift _____

Micrografx Info-Service · Postfach 10 10 46 · 8000 München 1

Einer gegen alle



Klein, aber oho! Eine Handvoll Held. (Amiga)

Rubicon

Im Mai 2011 wurden Finnland und die (ehemalige) Sowjetunion aufgrund eines atomaren Zwischenfalls evakuiert. Etwa 500 Quadratkilometer rund um ein russisches Atomkraftwerk blieb die Landschaft wochenlang radioaktiv verseucht. In dieser Zeit mutierten einige Tiere zu bösartigen Monstern, die nun Gefahr laufen, weitere Detonationen im halb zerstörten Meiler zu aktivieren. Ein einzelner Kämpfer, ausgerüstet mit einem MG, wird in mehrere von rechts nach links scrollende Zonen geschickt, um das Kraftwerk

abzustellen. Dummerweise begegnen ihm bei seinem Trip eben diese Kreaturen, die unser Held springend und schießend übersteht. Ab und zu findet er einige kleine Extras, die den Spielfluß etwas erleichtern. Jetpacks, Streuschuß und Raketen lassen sich mit den Funktionstasten ansteuern. Jeder der drachenähnlichen Obermotze will mit einer bestimmten Taktik besiegt werden. Urvogelformationen mit verschiedenen Attacken und herumhüpfende Totenkopfschwärme machen Euch Eure fünf Leben schwer. *ri*

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61
Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1

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

STRATEGIE

	AM	PC	AM	PC
The Lost Admiral	109			
Sid Meier's Civilization	109			
Battle Isle	79	109		
Second Front	94	94		
Western Front	99			
No Greater Glory	99			
Harpoon	109	109		
Harpoon Battleset 4	59	59		
Medieval Lords	94			
Armada 2525	109			

Rules of Engagement AM PC 99
L'Empereur 109
Nobunagas Ambition 59
Bandit Kings Ancient China 79 99
Romance Three Kingdoms 79 99

The Perfect General
 Von Designer des Suchtspiels *Empire!*
 PG ist ein Strategiespiel, wie es sein sollte: Easy to learn - hard to master. Top-Ratings in führenden US-Magazinen!
PC/AMIGA je DM 109

ROLLENSPIEL

	AM	PC	AM	PC
Bard's Tale Constr. Set	99			
Eye of the Beholder II	109	109		
Ultima VII - Black Gate	139			
Space 1889	84	99		
Twilight 2000	109			
Traveller II (dt.)	89	99		
Tunnels & Trolls	49			
Might & Magic III	84	99		
Might & Magic II	49			
Dragon Wars	29			

Bad Blood (Chris Roberts) AM PC 29
Hard Nova 39
Lord of the Rings 39
Gateway Savage Frontier 99 99
Pools of Darkness 84 99

Wizardry VII
Crusaders of the Dark Savant
 Der lang erwartete neueste Teil der Dunge-Pioniere! Endlich geht es auch an die Oberfläche - in toller VGA-Grafik!
PC DM 119

SIMULATION

	AM	PC	AM	PC
Air Land Sea Compilation (688, Indy500, Stormovik)	99			
Reach for the Skies	109	109		
Red Baron	99	109		
Their Finest Missions	39			
Secret Weapons Luftwaffe	109			
SWOTL P-38	49			
Falcon 3.0	139			
Gunship 2000	109			
Gunship	39	39		

F117A Nighthawk AM PC 109
Silent Service II 94 109
Megalotress 109
Wing Commander II 109
WCII Special Operations 69

Strike Commander
 Origins neuer Action/Simulations-Hammer von Chris "Wing Commander" Roberts! Rasante Jetgelechte in feinsten VGA-Grafik. Der Tophit des Frühjahrs!
PC DM 129

VERMISCHTES

	AM	PC	AM	PC
Monkey Island II		89		
Populous II	79			
Cadaver	109			
Bundesliga Man. Professional	79	89		
Riders of Rohan	99			
Vengeance of Excalibur	99			
Spellcasting 201	99			
Indiana Jones IV - Atlantis	99			
Conquest of the Long Bow	109			
Conan	89	109		

Advanced Gravis PC Joystick DM 99
Kraft PC Joystick DM 89
Soundblaster II DM 259
Thunderboard DM 259

Uncharted Waters
 Abenteuerpiel zum Columbusjahr. In bekannter KOEI-Qualität mischen sich Strategie-, Handels-, und Entdeckungsspiel. Der definitive Pirates-Nachfolger!
PC DM 119

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 Voraussscheck (plus DM 4,00)

Telefonische Bestellannahme
0211/397667

Der gelungenere Sound geht sofort ins Ohr — auf C 64, ST und Amiga. Angefangen bei der fetzigen Titelmusik über die flotte Begleitmelodie bis hin zur traurigen Game-Over-Sequenz eine akustische Wohltat. Das Spiel tritt durch die mäßig abwechslungsreichen Levels weniger ins Rampenlicht. Nix Neues im Staate "Turrican". Ihr ballert

gelut so

eine Gegnerformation nach der anderen ab und läuft (die ansprechende Grafik dient als Motivations-spender) ein Stückchen weiter. Von neuen Ideen keine Spur. Insgesamt ein durchschnittliches Ballerspiel, auf das eher die C-64-Besitzer ein Auge werfen sollten; denn auf dem 8-Bitter spielt sich's ein klein wenig besser.

STECK BRIEF Genre: Action
 Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS nicht geplant	AMIGA 64% Grafik: 64% Sound: 82% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 64% Grafik: 64% Sound: 82% Schwierigkeit: schwer	C 64 60% Grafik: 62% Sound: 83% Schwierigkeit: schwer

Heavy Metal total



Fetzender Flieger sucht dringend "Speed-Down" (Amiga)

Stählerne Adler



Waffen werden durch wiederholtes Aufnehmen ausgebaut (Amiga)

Cardiaxx

Mit "Cardiaxx" veröffentlichten die Jungs von Electronic Zoo ein Ballerspielchen ohne Geschwindigkeitsbegrenzung. Das von Euch gesteuerte Raumschiff fetzt durch eine vertikal scrollende Weltraumzone und schießt alles ab, was ihm in die Quere kommt. Mit dem Joystick steuert und beschleunigt Ihr den Abfangjäger, der innerhalb eines Levels nach links und rechts rasen kann. Ziel des Spiels ist es, sämtliche Ebenen von Bösewichtern zu befreien, die in ständig wechselnden Formationen und Gestalten angrei-

fen. Erst nachdem Ihr eine Sprite-Versammlung pulverisiert habt, wird die nächste bearbeitet. Ein Digi-Stimmchen klärt Euch über die Lage der nächsten Feindformation auf, wobei jede ein anderes taktisches Verhalten Eurerseits erfordert. Extrawaffen erhält Ihr nach jeder geplätteten Alien-Ansammlung automatisch. Bei Feindberührung wird Euch Energie abgezogen. Zusätzlich erschwert ein Zeitlimit den Sieg über die Invasoren.

Verbleibende Leben werden im unteren Teil des Bildschirms eingeblendet. *kn*

Lethal Xcess

Das deutsche Softwarehaus Eclipse stampfte, vermutlich animiert vom "Wings of Death"-Erfolg, einen zweiten Teil unter dem Namen "Lethal Xcess" aus dem Boden. Der süße Piepmatz aus dem Vorgänger bekam ein stählernes Gewand übergestreift und kämpft sich eineinhalb Jahre nach seinem Actioneinstand erneut durch feindliches Gebiet. Es wird wiederum vertikal durch fünf Levels gescrollt, die jeweils andere Grafiken, Songs und feindliche Angriffsformationen bieten. Gelingt es Euch, im heftigen Sprite-Getümmel

ganze Horden von fiesen Aliens vom Himmel zu holen, warten ausbaufähige Extrawaffen und neckische Überraschungen auf den Joystick-Helden. Als da wären: Laser, Dronen, Blaster, Smartbomben, Raketen, Schutzschilde und Extraleben. Am Ende eines jeden Abschnitts begrüßt Euch der obligatorische Obermottz und lädt zum lockeren Zweikampf ein.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl, High-Scores dürfen ausgedrückt (!) werden. Ein Zwei-Spieler-Modus rundet die Feature-Palette ab. *kn*

Beim Autofahren mag's ja 'nen Geschwindigkeitsrausch geben; diesen aber bei Computerspielen entwickeln zu wollen, dürfte etwas schwerfallen. Das Spiel ist so schnell, daß der Spielspaß in Windeseile davonfliegt. Hat man gerade die Feindformation erblickt, ist man auch schon durchgebetretet. Man kann zwar (mit viel Geschick)

geht so



langsam durch die Ebene flattern, das Zeitlimit ist dann jedoch schnell verrieselt, und der "Game Over"-Schriftzug wartet. Trotz technischer Qualitäten und dem herrlich passenden Metal-Soundtrack ist Cardiaxx nur dem absoluten Action-Freak zu empfehlen. "Normale" Ballerspieler sollten Abstand nehmen oder beim Händler probespielen.

Den "Sprites-gleichzeitig-auf-dem-Bildschirm"-Award würde dieses Spiel locker gewinnen — spricht: Lethal Xcess ist sauschwer. Wenn sich 120 Sprites auf dem Monitor ein Stelldichein geben, ist es um die Ruhe des coolsten Actionfreundes geschehen. Dank unzähliger Extrawaffen bleibt der Spielspaß jedoch erhalten. Unfaire Stellen

gut



tauchen zwar auf, dafür locken viele Extraleben. Die Hippel-Musik reißt mit; die Motivation, den nächsten Level zu erblicken, ist (dank abwechslungsreicher Grafik) unglaublich groß. Die fehlenden innovativen Neuerungen und der kernige Schwierigkeitsgrad lassen ein "Super"-Gesicht trotz technischer Qualitäten nicht zu.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Zoo, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 54% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Eclipse, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 71%

Grafik: 72% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 71%

Grafik: 72% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

C 64

in Vorbereitung

Eile mit Keile



Dieselbe Szene auf dem Amiga...



... und auf einem C64

Double Dragon 3

Im Nachfolger der "Double- Dragon"-Fortsetzung schwingen die Gebrüder Lee erneut Faust und Fuß, um das Böse endgültig von der Welt zu fegen. Billy und Jimmy bestehen ihr drittes Abenteuer; diesmal auf der Suche nach dem Rosetta-Stein.

Wiederum wird das Können von wahlweise einem oder zwei Spielern auf die Probe gestellt. Ihr dürft Euch in altbewährter Prügelmanier durch horizontal scrollende Levels boxen. Die einzelnen Missionen führen Euch an interessante Missionen. Ihr beginnt in den verdreckten Straßen Amerikas, kämpft Euch durch Samurai-Ansammlungen in Japan und verirrt miesgelaunte Kameltreiber vor den ägyptischen Pyramiden. Dies geschieht auf unterschiedliche Art und Weise. Ihr könnt Eurem Gegner die Faust ins Gesicht knallen, den Fuß in der Magengrube versenken oder sie mit einer Sprung-Tritt-Kombination in die ewigen Prügelngründe schicken. Schon im zweiten Level bekommt Ihr's mit waffentragenden Bösewichtern zu tun, die Euch dementsprechend stark zu Leibe rücken. Um gewappnet zu sein,

finden sich unterwegs allerlei Shops, in denen so manches Schnäppchen zu schlagen ist. Euer Held kann mit einem Extrasprungtritt versorgt werden, seine Schlagkraft erhöhen oder Freunde rekrutieren, die ihm im Kampf gegen den übermächtigen Feind zur Seite stehen. Jeder Einkauf kostet jedoch einen Credit, der als Extraleben vielleicht besser angelegt wäre. Am Levelende wartet entweder ein übler Oberbösewicht oder diverses Informationsmaterial über den weiteren Spielverlauf.

Habt Ihr übermäßig viel Prügel eingesteckt, geht Euer Hau-drauf-Dasein zu Ende. Segnet Ihr dank übermäßigem Energieverlust das Zeitliche, verliert Ihr alle eingekauften Errungenschaften. *kn*



Dieser Brutalo-Typ bewacht den Ausgang des zweiten Levels



Motorradrocker überrollen alles



Ein Einkaufsbummel

gelut so



Der dritte Teil der Drachensaga bringt gegenüber den Vorgängern wenig neue Ideen ans Tageslicht: Immerhin darf jetzt in Läden preisgünstig eingekauft werden. Grafik und Sound fielen dagegen wesentlich netter aus. Auch die Scharen angreifender Bösewichter verhalten sich intelligenter und hinterhältiger. Die Steuerung ist praktisch identisch mit der Vorgänger: Bewegungsarmut gepaart mit dem dümmlichen Drang, ständig nach rechts marschieren zu müssen. Trotz dieses Mankos bietet Double Dragon 3 mehr Prügelspaß als beide Vorgänger

zusammen — gegen "Golden Axe" ist es jedoch ein Langweiler. Prügelfans können ihre Sammlung mit einem grafisch ansprechenden Spiel komplettieren; für die heutige Zeit fehlt Double Dragon 3 jedoch der Pfiff. Auf dem C 64 sieht die Sache etwas anders aus: Die Grafik ist systembezogen überdurchschnittlich, der Sound dagegen ziemlich lahm. Spielerisch waren die Programmierer nicht ganz auf dem laufenden — das Spiel schleppt sich dahin. Dank träger Steuerung macht der 64-er-Dragon deutlich weniger Spaß als auf dem Amiga.

STECK BRIEF		Genre: Action	
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark			
MS-DOS	nicht geplant	AMIGA	60%
Schwierigkeit: mittel		Grafik: 66%	Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	56%	C 64	48%
Grafik: 64%		Sound: 58%	
Schwierigkeit: mittel		Grafik: 58%	
Schwierigkeit: mittel		Sound: 56%	
Schwierigkeit: mittel		Schwierigkeit: mittel	



Mit zwei Mann wird's hektisch

Markt & Technik auf der CeBIT

600

MESSE-HIGHLIGHTS ERWARTEN SIE

395 BUCHTITEL



Erstmals die ganze Palette der Computer-Literatur von Markt & Technik: Hier können Sie so richtig schmökern und sofort kaufen – natürlich schon die neuesten Bücher!

40 EXPERTEN



Hinter soviel Computer-Know-how stehen natürlich Menschen. Lernen Sie die Profis von Markt & Technik auf der CeBIT persönlich kennen!

Besuchen Sie uns auf der CeBIT
in Halle 7, Stand D34 / E33!

Markt & Technik bietet für jeden die richtige Zeitschrift. Speziell zur CeBIT mit günstigen Kennenlern-Angeboten!

15 FACHZEITSCHRIFTEN



150 SUPERGEWINNE



Machen Sie mit beim großen Markt & Technik Gewinnspiel! 150 tolle Preise erwarten Sie! Viel Glück!

1. PREIS:
Das Peugeot 205 CJ-Cabrio!

Markt & Technik
Deutschlands Nr. 1 für Computerwissen

Joysoft

ih. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Abandoned Places**	77.90
Another World**	64.90
Black Crypt**	64.90
Carver*	64.90
Cardiac*	64.90
Double Dragon 3**	64.90
Final Fight**	64.90
Godfather*	74.90
Hudson Hawk**	69.90
Kid Gloves 2	64.90
Leander	64.90
Lethal Xcess*	64.90
Popolous II**	84.90
Red Baron**	94.90
Sim Earth**	79.90
Top off**	69.90
Ultima 6*	79.90
Wayne Gretzky 2	74.90
Zack	79.90

*Space Shuttle

MS-Dos....	124.90
Atari ST....	109.90
Amiga.....	109.90

Para-gliding*

Amiga	69.90
MS-DOS	69.90

ATARI ST

Black Gold**	69.90
Bundesliga Man.Prof.	74.90
Cruise for a Corpse**	64.90
Double Dragon 3**	64.90
Face Off**	64.90
Final Fight**	64.90
Godfather	74.90
Leander	64.90
Lemming**	64.90
Popolous 2*	84.90
Red Baron**	94.90
Robocop 3	69.90
Sim Earth*	79.90
Simpsons**	69.90
Suspicious Cargo	64.90

*Elvira II

Amiga.....	89.90
C64	54.90
MS-DOS.....	69.90

GAME GEAR

Auto Adapter	44.95
Battery Pack	89.90
Donald Duck 7**	74.90
Frogger**	54.90
Gear to Gear Kabel	19.95
G-Lox**	64.90
Halley Wars**	74.90
Ninja Gaiden**	74.90
Sonic**	74.90
Space Harrier**	64.90
TV Tuner	199.00
Wide Gear Lupe	99.95

MEGA DRIVE

F 22 Interceptor**	109.90
Golden Axe II**	109.00
Klax**	99.90
Phelios**	109.90
Starflight**	109.00
Quakshot**	109.90

GAME BOY

Boulder Dash**	74.90
Chase HQ**	69.00
Choplifter II**	74.90
Glücksrad**	69.00

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
 Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
 Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
 Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
 Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

KLEINGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN
Rechnungswert	Br Anteil
* Vorankündigung	bis 60.- DM 8.- DM
	bis 140.- DM 4.- DM
	ab 140.- DM kostenlos
** deutsche Anleitung	bei Vorkasse max. 4.- DM
	Ausland 10.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2,50 DM Aufpreis)	LUPS zusätzlich 4.- DM
	Eilpost zusätzlich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER
02 21 - 430 10 47
 Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Biceps Baby, Biceps



In der U-Bahn vertrimmt Ihr auch das andere Geschlecht (Amiga)

Final Fight

Die Briten lieben Automatenumsetzungen anscheinend über alles. Nach dem Prügler "Pit-Fighter" wurde der nächste Hau-drauf-Titel umgesetzt. U.S. Gold schneiderte Capcoms "Final Fight" auf Computerformat zu. Wieder hat die "Mag Gear"-Gang Jessica entführt. Cody, ihr Herzbeube, will sie natürlich von der unschönen Gesellschaft befreien und beginnt den Kampf durch sechs Levels. Sein Freund Guy und der Papa der kleinen Jessi sind auch wieder mit von der Partie. Zu Beginn sucht Ihr Euch einen der

Kämpfer aus — jeder hat sein Spezialgebiet. Ist ein Kumpel in der Nähe, darf er mit auf die Reise gehen.

Kaum angefangen, warten auch schon die ersten großen Bösewichter. Habt Ihr Euch der Schurken durch Fußtritte oder Fausthiebe entledigt, scrollt die Szene bis zur nächsten Prügelrunde weiter. Unterwegs machen Euch ein paar nützliche Teile das Fighter-Dasein wieder lebenswert. Pizzen liefern Energie; Rohre und Messer dienen als schlagkräftige Waffen. Testmuster von Leisuresoft. *kn*



Nette Grafiken und riesig-protzige Schlägersprites machen noch kein tolles Prügelspiel; vor allem, wenn dabei die Bewegungsvielfalt Eurer Helden auf der Strecke bleibt. Drei "Hau-drauf"-Methoden fordern keine spielerischen Qualitäten. Zwar lockern die Extras das Geschehen etwas auf, über mangelnden Einfallsreichtum der Macher

täuschen sie jedoch nicht hinweg. Selbst zu zweit bietet Final Fight nicht den erhofften Prügelspaß. Im Kampfgetümmel haut man immer wieder seinen treuen Kumpel um, und das nervt mit der Zeit. Will ich prügeln, kram ich mir "Golden Axe" oder "Pit-Fighter" aus der Spieltheke. Final Fight ist mir zu anspruchslos.

STECKBRIEF

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 60%
Grafik: 69% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

Herr im Himmel



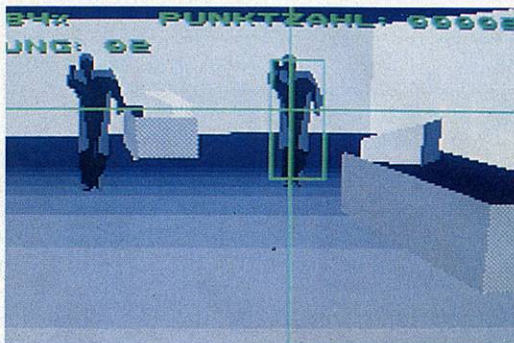
Wo steht die Punktzahl? Wo die restlichen Hits? ...

The Godfather

Der Pate stand Pate für eine weitere Filmumsetzung von U.S. Gold. In Gestalt des Mafiabosses Michael Corleone durchschreitet Ihr fünf verschiedene, den aufwendigen Filmen nachempfundene horizontal scrollende Szenen. Ziel ist, unbeschadet das Ende des Levels zu erreichen. Aus Fenstern, Häusern und anderen willkommenen Hintergrundgrafik-Verstecken lassen sich nun unentwegt Handlanger einer gegnerischen Bande hervor. Bewaffnet mit vielerlei Schußwaffen versuchen sie hartnäckig, Attentate auf Euch

auszuüben. Ihr habt zwar eine kugelsichere Weste an, die blockt allerdings nur gut zehn Schüsse ab. Um Euch wehren zu können, hat Euch Gottvater ebenfalls eine Knarre mitgegeben, mit der Ihr Pixel-Patronen abfeuern könnt. So seid Ihr vor finsternen Passanten und auf-lauernden Bösewichtern gewappnet. Achtet aber darauf, daß keine Eurer Kugeln sich verirrt und aus Versehen Unschuldige trifft. Ihr bekommt kein Continue, habt nur ein Leben, könnt Eure Energie mit herumliegenden Erste-Hilfe-Päckchen aber aufladen. *ri*

Cyber-Feeling



Schade: leckere Grafik, aber wenig Spiel

Robocop 3

Der Film läuft noch nicht in deutschen Kinos, das Spiel zum dritten Teil des Cyberdroiden "Robocop" ist bereits zu haben. Mit Maus oder Joystick und wenigen Tastaturkommandos spielt Ihr einige Filmszenen des Halbmenschen nach. Wichtigster Bestandteil ist die ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, die Euch während des gesamten Spiels begleitet.

In einigen fünf Arcade-Szenen seht Ihr die Umgebung aus Sicht des Robocops, lauft in Gebäuden herum und bewegt ein Fadenkreuz, in dessen Zentrum auf Knopfdruck geschossen wird. Oberste Direktive: "Töte keine Unschuldigen." Trifft Euch einer der Terroristen, wird radikal Energie abgezogen, die möglichst nicht unter 30 Prozent sinken sollte. Das Adventure entspricht mehr dem Filmgeschehen. Ihr fahrt in einem Turbo-Cruiser (=schnelle Karre) durch das 3-D-Detroit und könnt an wichtigen Punkten anhalten, um dort Action-szenen durchzuspielen. Während desfahrens könnt Ihr, sofern sich die Gelegenheit bietet, auch Fluchtautos von der Straße drängen. *ri*

In puncto stilvolle Grafik hat U.S. Gold sehr tief in die Trickkiste gegriffen. Manchmal kommt das Gefühl auf, in einer komplett digitalisierten Welt herumzuspazieren. Spielerisch bleibt daneben nicht mehr viel übrig. Ihr nistet einige Bösewichter um und gebt verteuftelt acht, selbst nicht getroffen zu werden. Das ist manchmal sehr schwierig



zu meistern. Zwar kommen die pixelgroßen Geschosse in Zeitlupe herangeflogen, aber durch die relativ trägen und begrenzten Ausweichmöglichkeiten ist man schnell das einzige Leben los. Wird ein Gegner getroffen, tot ein genäseltes "Neee" aus dem Lautsprecher; das entspricht auch meiner Meinung zu diesem Spiel.

"I am the law!" Verteufelt gerne stapfte ich anfangs als Robo-Richie durch die Vektorhäuser und genöß das Cyber-Feeling, das durch die flotte Vektorgrafik, das Fadenkreuz und die stimmungsvolle Musikuntermalung aufkommt. Doch der Spaß hält sich in Grenzen, wenn man die Spielelemente genau unter die Lupe nimmt. Ihr wan-



dert als Maschine durch verschiedene 3-D-Welten und böllert auf irgendwelche Terroristen. Von Taktik und Strategie keine Spur. Schade, denn ein besseres Konzept hätte der ansprechenden 3-D-Grafik gut zu Gesicht gestanden. So bleibt Robocop 3 eine nette Zusammenstellung einfacher Schieß- und Verfolgungsgefechte.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 43%
Grafik: 68% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 Mark

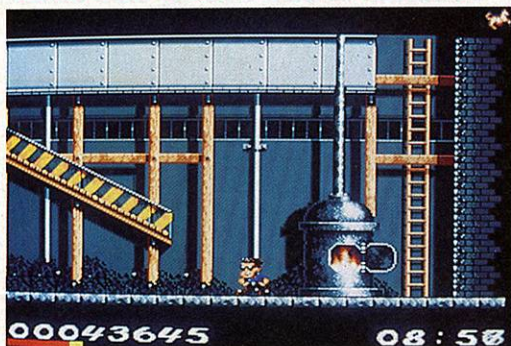
MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 62%
Grafik: 74% Sound: 76%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Bitte recht freundlich



Kleine Puzzles lockern die Geschicklichkeitstour etwas auf (Amiga)

Hudson Hawk

Ich stelle es mir so vor: Immer wenn in Hollywood ein halbwegs erfolgreicher Film die Studios verläßt, erscheint ein kleines, geheimnisvolles Männchen im Büro des Produzenten. Der Manager-Gnom kommt aus Manchester, hat einen Koffer voller Geld dabei und kauft dem verdutzten Produzenten flugs die Titelrechte an seinem neuen Film ab. Ein paar Monate später erblickt dann ein neuer "Terminator", "Robocop" oder "Total Recall" das Licht der Ocean-Diskettenwelt.

Meist haben die Umsetzungen mit den großen Namen herzlich wenig zu tun und wir sind schon froh, wenn das Hauptsprite entfernte Ähnlichkeit mit dem Filmhelden aufweist. Im vorliegenden Fall schlüpfen wir in die digitale Haut von Bruce Willis. In der abgedrehten Gaunerkomödie "Hudson Hawk" dürfte der beliebte Bruce als Fassadenkletterer seinem Handwerk nachgehen. Wenn es ihm nicht gelingt, drei wertvolle Kunstwerke

von Leonardo da Vinci zu stehlen, wird einem guten Freund gar Schreckliches angetan. Die raffgierigen Burschen basteln an einer Goldmaschine und wollen die drei Objekte als Katalysatoren zur beschleunigten Goldvermehrung einsetzen.

Ganz dem Drehbuch verpflichtet, muß Hudson in drei Levels, die in mehrere scrollende Abschnitte unterteilt sind, auf die Suche nach den Kunstwerken gehen. Zwischen Etage eins und Etage zwei wartet noch ein kleines Safeknacker-Denkspiel auf uns. Wie in Plattformspielen üblich, verfügt Bruce über einige Sprungkraft, kann Leitern und Kistenstapel erklimmen und schlägt mit der Faust zu. Weiter entfernte Gegner werden per geworfener Gummiball beseitigt und Schalter, die Aufzüge und Türen aktivieren, ebenfalls per Ball bedient.

Neben den genretypischen Neben- und Obermotzen müssen Lasersperren, Spike-Fal-

Eine Warnung an alle Kino-Freaks: Die Filmhandlung wurde nur rudimentär in das Spiel eingearbeitet. Ob unser Sprite nun Hudson Hawk oder Rumpelstilzchen heißt, ist besonders in der C64-Version nicht leicht zu erkennen. Diesen Etikettenschwindel können wir aber verschmerzen, solange das Spiel einiges hergibt. Erstaunlicherweise hebt sich die Amiga-Version deutlich von der üblichen Filmumsetzungs-Dutzendware ab. Hudson Hawk besitzt fast



den gleichen pervertierten Reiz wie der Klassiker Rick Dangerous: Die Verlockung, immer aufs Neue eine Runde zu drehen, um eine knifflige Stelle zu überwinden, sollte man nicht unterschätzen. Auf das unsägliche Zeitlimit hätte man getrost verzichten können, das Spiel ist auch so schwer genug. Die C64-Version kann leider in keiner Weise überzeugen. Weniger Spielelemente, eine durchschnittliche Grafik und ein etwas anderer Levelaufbau verderben den Spaß.

STECK BRIEF

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

AMIGA 64%
Grafik: 69% Sound: 50%
Schwierigkeit: schwer

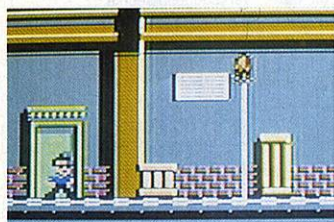
C 64 53%
Grafik: 47% Sound: 25%
Schwierigkeit: schwer



Rick Dangerous läßt grüßen: Jetzt bloß keine falsche Bewegung.

len und rotierende Messer überwinden werden. Solltet Ihr beim ersten Mal nicht vom Glück verfolgt sein, stehen vier Ersatzschauspieler zur Verfügung.

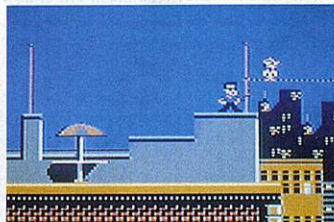
Danach ist leider endgültig Schluß, Continues sucht man vergebens. Damit Ihr nicht zu lange trödelt, hat man der Amiga-Version noch ein happiges Zeitlimit verpaßt. ww



Wer in den Laserstrahl läuft, wird gebraten und scheidet aus (C64)



Was auf dem Amiga als bunte Geschicklichkeitstour erscheint...



... wird auf dem C64 zu holperigen Kletterpartie

**Ausgewählte Spitzenspiele
für den Commodore C64!**

Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C 64 -Magazin auf Diskette

NEU

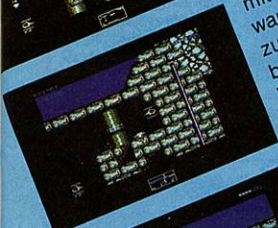
**GOLDEN
DISK 64**

*Ponderausgabe
Februar 1992*

Jeden zweiten
Monat NEU!

Unverbindliche Preisempfehlung

Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!



Heli Rescue
Eine gesunde
Action und S...

**Jetzt
im Zeit-
schriften-
handel**

Peksoft

März-News

NEUHEITEN:

Eye of Beholder 2	79,-
Elvira Aktion Games	69,-
Megatraveller 2	94,-
Riders of Rohan	94,-
Steigenberger	69,-
Legend of Robin Hood	99,-
Mikros.Entertainment Pak 2	89,-
Scenery Collectiv of Great Britain	89,-
Godfather	79,-
Hyperspeed	89,-
Grand Prix	84,-
Nova 9	59,-
Star Trek 6	94,-
Laffer Utilities	59,-

COMMODORE 64

Elvira 2	109,-
Sim Ant	89,-
Ghengis Khan	99,-
Great Courts 2	69,-
Might & Magic 3	94,-
Gunship 2000	104,-
Martian Dreams	99,-
Wing Commander	94,-
Wing Commander 2	104,-
dazu Speech Disk	39,-



Battle Isle	94,-
Space Quest 4	99,-
Time Quest	99,-
B.A.T.	79,-
Dick Tracy	69,-
Larry 5	99,-
M.U.D.S.	79,-
Mad TV	94,-
Sim Earth	94,-

Oh no! More Lemmings	99,-
als Data Disk zu Lem1	79,-
Wing Commander 2	-
Spezial Operations	59,-

Martian Memorandum	99,-
The Emortal	84,-
Kathedrale	99,-
Intr.Pilot Scenerys	-
USA-East	159,-
USA-West	159,-
Police Quest 3	99,-
Willy Beamish	99,-
Castle of Dr. Brain	79,-

GAME GEAR:

Sonic	79,-
Ninju Gaiden	79,-
Space Hurrier	69,-
Super Golf	64,-

SEGA MEGA DRIVE:

Verytex	94,-
Klax	109,-
Turrican	129,-
Golden Axe 2	119,-

NEUHEITEN:

Alien Breed	69,-
Final Blow	69,-
Final Fight	69,-
Grand Prix	84,-
Heimdall	94,-
Moonfall	69,-
Napoleon	84,-
Suspicious Cargo	69,-
Steigenberger	59,-
Hudson Hawk	69,-

COMMODORE 64

Captain Planet	69,-
Lethal Xcess	74,-
Elvira Aktion Games	69,-
Another World	69,-
B.A.T.	79,-
Bane.Cosmic Forge	79,-
Battle Isle	79,-
Bundeliga Manager Prof	79,-
Fate-Gate of Dawn dt.	79,-
Red Baron dt	99,-
Secret Monkey VGA	69,-



Heart of China	94,-
Black Crypt	69,-
Agony	69,-
Amnios	69,-
Godfather	69,-
Baby Jo Going Home	69,-
Lemmings Data Disk	59,-
Champions of Krynn dt.	79,-
Mikroprose Golf	89,-
Double Dragon	69,-
Rugby The World Cup	69,-
James Pond 2, Robo Cod	69,-
Rayroad Tycoon	94,-
Barbarian 2	69,-
Strike Fleet	84,-

Leander	84,-
Great Courts 2	69,-
Larry 5	79,-
M.U.D.S.	54,-
Mad TV	79,-
Shanghai 2	69,-
Speedball 2	69,-
Brat	69,-
Nebulus 2	69,-

Mi Tank Platoon	84,-
Wild West World	104,-
Mega lo Mania	79,-
Last Ninja 3	69,-
Might & Magic 3	79,-
Flames of Freedom	94,-
Magic Pockets	69,-

weitere Spiele sowie Spiele für Atari Game Boy, Game Gear etc. findet Ihr bei uns in der

Müllerstraße 44
Testen & Kaufen
und Versand
8000 München 5
089-2609380

Ohne Handschuhe



Anleihen aus der Sega-Serie "Wonderboy" sind unverkennbar

Kid Gloves 2

Fortsetzungen sind groß in Mode. Auch das mäßig erfolgreiche "Kid Gloves" von Millennium ist davon nicht verschont geblieben. Diesmal hüpf das Wunderkind durch sechs Welten (u.a. eine Eiswüste, ein Unterwasser-Szenario und ein Schloß) zu je vier Leveln, um eine Prinzessin zu befreien. Dazu schwingt es per Feuerknopf einen Dolch, den es im Verlauf des Spiels auch gegen Schwerter, Axte und stärkere Kaliber austauschen darf. Für ganz happe Gegner gibt es eine begrenzte Zahl von Feuerbällen. Womit wir beim

Thema Feinde wären: Pinguine und Schlangen, Teddybären und Kraken sowie viel anderes niedliches Getier ist nicht gut auf Kid Gloves zu sprechen. Fast jeder Schurke hinterläßt nach seinem Ableben ein Andenken: Münzen, Extras oder einen Schlüssel, der die Tür zum nächsten Level öffnet. Auf dem Weg dorthin trifft man zudem auf Spielautomaten und einarmige Banditen, die Euch in ein Zwischenspiel entführen.

Dort könnt Ihr mit ein bißchen Glück Euer Geld vervielfachen

Mit dem ersten Kid-Gloves-Spiel hat das hier praktisch nichts zu tun. Viel eher fallen einem Parallelen zu diversen "Wonderboy"-Abenteuern von Sega auf. Der Grafikstil ist ähnlich, die Art der Extrabeschaffung identisch und bei manchem Gegner (beispielsweise der Schlange) das Original. Geschicklichkeitsglaube man, im falschen Spiel zu sein. Spielen tut es sich ganz

geht so



brav, der Sound ist irgendetwas niedlich und paßt zum Spiel. Die beiden Zwischenspiele sind gut gemeint, erhitzen den lauwarmen Spielwitz allerdings nur um ein paar Grad. Bei weitem keine Katastrophe, aber deutlich langweiliger als das Original. Geschicklichkeits-Freaks ohne Zugriff auf Original-Wonderboys sollten antesten.

STEC-BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

63%

Grafik: 61% Sound: 52%
 Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Zur Sache Schätzchen



Lauschig: Wogender Pixelbusen vor buntem Himmel (MS-DOS/VGA).

Elvira: The Arcade Game

Elvira, die silikongestärkte Grufschöne aus Film und Fernsehen, betritt nun schon zum zweiten Mal die Computerspielebühne. Vor einem halben Jahr debütierte Gruselmutti Elvira in einem Rollenspiel ("Mistress of Dark"). In "The Arcade Game" geht's, wie der Untertitel schon sagt, actionlastiger zur Sache. In drei Spielstufen (Vulkanland, Arktis und Zauberschloß) stellen sich Elvira ganze Horden ekliger Monster entgegen. Per Feuerknopfdruck schießt Elvira

mit Dolchen, Wurfsternen und Fackeln, die unterwegs eingesammelt werden, kräftig zurück. Jede Waffenart wird durch das Aufpicken gleicher Symbole bis zu fünfmal verstärkt. Ebenso findet Elvira auf ihren Streifzügen Spezialmagie, die Ihr auf Tastendruck auslöst. Nicht nur Monster wollen Elvira an den Oberbau: Fallgruben, Lavapfützen und andere Hindernisse zehren ebenso an Elviras Lebensäften wie die Berührung eines Monsters. Continues gibt es nicht. *mh*

Die Programmierer von "Flair" haben sich beim Spieldesign von "Elvira" deutlich von Rainbow Arts "Turrican 2" inspirieren lassen, ohne allerdings nur im entferntesten dessen Qualität zu erreichen. Ein bunter "Copper"-Himmel, plus vertrackte Levels und ein paar nützliche Extras machen zwar Spaß, aber noch lange keinen Klassi-

ker. Dazu fehlt Elvira einfach die Finesse und die technische Güte: Eine etwas ungenaue Steuerung, unfaire Gegnerattacken und ungeschicktes Level-Design verwehren dem Programm ein freundlicheres Gesicht. Besonders die C-64-Version ist, im Gegensatz zur erheblichen besseren PC-Fassung, ein Schlag unter die Gürtellinie.

geht so



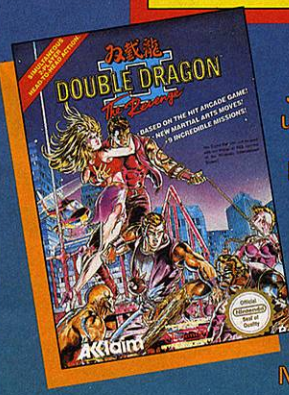
STECK BRIEF

Genre: Action		Hersteller: Flair, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark	
MS-DOS	72%	AMIGA	
Grafik: 70%	Sound: 49%	in Vorbereitung	
Schwierigkeit: mittel			
ATARI ST		C 64	23%
in Vorbereitung		Grafik: 31%	Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel			

Die Zwei sind

unschlagbar!

Du auch?



Zwei gegen den Rest der Welt! Billy und Jimmy Lee, das sind Du und Dein bester Freund! Ihr könnt bei Double Dragon II™ gemeinsam in neun verschiedenen Missionen gegen die Shadow Warriors kämpfen. Ob das zu schaffen ist, müßt Ihr erst beweisen! Double Dragon II™ für Nintendo Entertainment System™.

Erste Sahne! Mit diesem Double Player™ können zwei gute Freunde simultan mit dem Nintendo Entertainment System spielen! Ohne Kabel, da Infrarot-Steuerung! Das macht erst richtig Spaß!



DOUBLE DRAGON II™ AB OKTOBER AUCH FÜR DEN GAMEBOY™! UND NATÜRLICH AUCH MIT ZWEI-SPIELER-GAMELINK!

NAGELNEU!

Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy™ and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Double Dragon II: The Revenge™ TM & © 1989 Technos Japan Corp., Licensed exclusively to Acclaim Entertainment, Inc. Double Player™, Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.



Acclaim™
entertainment, inc.
Masters of the Game™

Hotline 16.00 bis 19.00 Uhr:
Mo. - Do. 02.21 / 6176 49 Sa./So. 02.12 / 8105 44

Super!

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

Markt & Technik
DM 6,50
ISSN 0930-2316
1. Aufl. 1988, 1. Aufl. 1988
1. Aufl. 1988, 1. Aufl. 1988

POWER PLAY

SWING SATT
MEHR 50 SPIELE-TESTS
Commander 2
Pockets
Magic 3
u.v.a.
TATSACHEN
VON DER
SCHEME

**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 Euer Geschenk! Es lohnt sich...

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

Ab in die Post!

Her mit Abo + Geschenk!

(Sonder)hefte & Sammelordner

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

Ich bestelle:

1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, Die unendliche Geschichte 2 Stück: _____

2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters Stück: _____

3/91 Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4 Stück: _____

4/91 Actionmodelle im Test, High-Score-Fieber, Zum Töten verführt Stück: _____

6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 Stück: _____

7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an Stück: _____

8/91 Stars&Stripes Software, Witzkid, Flieger im Härtesten Stück: _____

9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software Stück: _____

10/91 Software des Grauens, Battle Isle - der Strategiekönig, Populous 2 Stück: _____

11/91 Das Millionenspektakel: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stück: _____

12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stück: _____

Summe: _____ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück: _____

1/91 (Tips&Tricks) Stück: _____

2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: _____

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück: _____

Summe: _____ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

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

Summe: _____ DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtbetrag addiert)

Gesamtbetrag _____ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

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

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

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

4. _____ Seite _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

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: Tranter Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

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

Ich bezahle

jährlich (69,60 DM)

halbjährlich (34,80 DM)

vierteljährlich (17,40 DM)

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

Datum, 2. Unterschrift

Y10D23

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Y10D29

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

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

1. _____

2. _____

3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

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

8013 Haar



Frommer Wunsch

Ich habe schon lange mit dem Gedanken gespielt, mir einen PC zuzulegen. Vor kurzem war es dann auch so weit. Ich dachte mir, wenn schon einen PC, dann schon einen richtigen. Also kaufte ich mir einen 386er mit 25 MHz, VGA, Soundblaster und Joystick, denn in Eurem PC-Extra-Heft habt Ihr bei einem 386er optimalen Spielspaß versprochen (besonders bei Simulationen). Doch eine böse Überraschung erwartete mich. Was ich vorfand, waren ruckelnde Animationen bei Simulationen (Red Baron, SWOTL, Wing Commander 2...), mieser Sound – der Sound von Chuck Yeagers Air Combat hört sich eher wie eine Stubenfliege als wie eine Propellermaschine an, und eine Soundkarte, die trotz 12 Kanälen nur Explosionsgeräusche hervorbringt, die sich anhören als ob aus einem Reifen die Luft herausgeht. Mit dem Joystick habe ich mehr Probleme als zu Zeiten meiner Pubertät. Außerdem finde ich es absurd, wenn Spiele geschrieben werden, die eine Idealkonfiguration verlangen, die sich nur ein Großverdiener leisten kann (z.B. Wing Commander 2). Schreibt mir also nur noch zu hoffen, daß sich jemand findet, der flüssige und schnelle Polygon-Grafik programmieren kann, ein Spiel, das die Soundblaster-Karte ausnutzt und nicht nur benutzt, damit der Amiga mal ernstzunehmende Konkurrenz bekommt, und ein Joystick, der mich ruhig schlafen läßt.

Tibor Mahl, Troisdorf

Ich würde gerne wissen, was Du für eine VGA-Grafikkarte in Deinem PC hast, denn norma-

lerweise ist von "ruckelnder" Animation bei einem 386er nicht allzu viel zu merken (besonders bei den angesprochenen Spielen nicht). Ich würde mich freuen, wenn Du mir mal den Typ Deiner VGA verraten könntest und welches Betriebssystem Du verwendest. Es kann z.B. bei Wing Commander 2 und der Verwendung von DR-DOS zu leichten Grafikproblemen (starkes Ruckeln) kommen. Beim Thema Sound kann ich Dir beipflichten – einige Firmen gehen sich wahrlich nicht genug Mühe mit der passenden Soundkartenausnutzung. Et- was mehr Sorgfalt wäre sicher angebracht. Mit gutem Beispiel geht hier Lucasfilm Games voran, die ihren neuen Spielen ein neues Soundsystem verpaßt haben und die Karte auch "ausnutzen" und nicht "benutzen".

Zum Thema Joystickproblem: Besorge Dir mal einen "Gravis"-Joystick. Die Dinge sind zwar nicht gerade preiswert, aber dafür funktionieren sie ganz hervorragend und halten eine halbe Ewigkeit. mh



RICHARTZ SOFTWARE-SERVICE

Pf. 1308, 4054 Nettetal 1

Sega-Game-Gear

inkl. 1 Spiel, anschlussfertig DM 299,00
 Dialogkabel 19.50 * TV-Tuner >>> DM 189,50
 Super Monaco GP 54.50 * Outrun 65.50 *
 Mickey Mouse (74.50) * W.C. LeaderB. 74.50

Sega-Mega-Drive

inkl. 1 Spiel, anschlussfertig DM 389,00
 CD-ROM-Laufwerk (Preis a. A.) * Mercs 104.50
 EA Icehockey 110. * Quack Shot 99.50 *
 Shining in the Darkness (MegaHit!) 124.50
 Immortal 112.50 * Golden Axe 2 >>> 109.50

CDTV

Tastatur, anschlussfertig, ab DM 219,00
 Cautious Condor DM 79,50
 Chaos in Andromeda DM 89,50
 E.S.S. Mega DM 89,50
 Falcon F16 Collection DM 129,50
 Fatal Heritage (D) * DM 89,50
 Holiday Maker DM 89,50
 Stadt der Löwen DM 89,50
 Tie Break DM 79,50
 Xenon 2 Megablast DM 89,50

SOFTWARE

	AMIGA	MS-DOS
4D-Sports-Boxing	65,50	a. A.
Advantage Tennis	64,50	74,50
Air Combat Aces Coll.	79,50	99,50
Air * Land * Sea	89,50	94,50
Airbus A 320	99,50	a. A.
Apidya	69,50	a. A.
Battle Isle	79,50	94,50
Black Gold	69,50	79,50
Bloodwyich	39,50	99,50
Bundesliga Manager Pro	79,50	79,50
Caldayer	59,50	89,50
Collic Legend	84,50	a. A.
Chessmaster 3000	99,50	99,50
Civilisation	a. A.	94,50
Conquest Longbow	a. A.	79,50
Cruise for a Corpse	69,50	a. A.
Die Kathedrale	84,50	a. A.
De Luxe Paint 4 (PC = V.2.0)	299,50	329,50
Deatours	79,50	a. A.
Elvira 2	89,50	99,50
Einmal Kanzler Sein	79,50	79,50
Eye of the Beholder 2	a. A.	94,50
Falcon Classic Collection	89,50	99,50
Falcon 3.0 (Mark II)	a. A.	129,50
Goodfather	65,50	65,50
Great Courts 2	69,50	74,50
Heart of China	69,50	99,50
Heindall	79,50	a. A.

INFOCOM TEXTADVENTURES

Hitchhiker, Leather Goddesses, Wischbringer
 Planental, Enchanter, Zork 1-2-3
 für AMIGA und MS-DOS je 39,50

Kaiser	109,50	109,50
Killing Cloud	64,50	89,50
Kings Quest 5-D	109,50	89,50
Knights of the Sky	89,50	89,50
Last Ninja 3/2	65,50	65,50
Lemmings	59,50	79,50
Lemmings Data	49,50	49,50
Lotus Espirit Turbo 2	65,50	a. A.
Mad TV	a. A.	99,50
Megafortress	89,50	89,50
Mega-to-Mania	79,50	a. A.
Microprose Golf	89,50	a. A.
Midwinter 2	89,50	89,50
Mig 29 super Fulcrum	89,50	99,50
Might & Magic 3(D)	89,50	89,50
Pegasus	64,50	a. A.
Police Quest 3	89,50	89,50
Pools of Darkness	79,50	79,50
Populous	39,50	39,50
Populous Dat Disk	19,50	19,50
Populous World Editor	39,50	a. A.
Populous 2	74,50	79,50
Ports of Call	79,50	89,50
Powermanger	49,50	79,50
Pro Tennis Tour 2	a. A.	79,50
Red Baron (D)	94,50	99,50
Return of Medusa	74,50	79,50
Rise of the Dragon	84,50	89,50
Robin Hood	69,50	69,50
Robocop 3	64,50	a. A.



Rules of Engagement	65,50	89,50
Sanctuary	64,50	64,50
Secret of Monkey Isl. 2 (E)	* 89,50	* 89,50
Silent Service 2	89,50	89,50
Simmons	64,50	79,50
Space 1889	79,50	89,50
Space Quest 4 (D)	* 99,50	* 99,50
Starbyte Super Soccer	* 74,50	* 84,50
Steigenberger Hotel	* 69,50	* 79,50
Strike Commander	a. A.	99,50
Strip Poker Deluxe	64,50	79,50
Swap	64,50	69,50
Team Suzuki	59,50	79,50
Teenage Turtles	64,50	64,50
Terminator 2	65,50	74,50
Thunderhawk AH-73M	79,50	a. A.
Tony La Russe Baseball	a. A.	89,50
Traders (M.U.L.E.)	74,50	a. A.
TV Sports Boxing	a. A.	94,50
Ultima 6	* 89,50	* 89,50
Ultima 7	???	* 99,50
Utopia	74,50	a. A.
Wayne Gretzky 2	* 69,50	* 74,50
Wild West World	89,50	99,50
Wing Comm. 1 (Amiga 6/92?)	89,50	79,50
W.C. 1 inkl. Mission 1 & 2		150,00
Wing Commander 2		89,50
W.C. 2 inkl. Speech Pack		125,00
W.C. 2 Mission		46,50
Winzer	69,50	79,50
Wizardry 7	a. A.	94,50
WWF Wrestlingmania	64,50	a. A.

SPEICHERERWEITERUNGEN:

512 KB. Uhr/Akku/Schalter	79,50
1 MB A500-PLUS (= 2 MB CHIP)	189,50
1,8 MB. Uhr/Akku/Schalter	299,50
8 MB/2 MB bestückt. A2000	449,50
8 MB/2 MB bestückt, extern	499,50
1 MB SIMM (MS-DOS)	119,50

AMIGA-FESTPLATTEN:

Oktagon/F-45 MB. 24 ms	A500	A2000
Oktagon/O 52 MB. 16 ms	1249,-	1159,-
Oktagon/O 105 MB. 16 ms	1479,-	1379,-
TC/S 60 MB. 28 ms	1779,-	1639,-
TC/S 80 MB. 28 ms	999,-	879,-
	1299,-	1149,-

Als Box anschlussfertig installiert!

Weitere Kombinationen auf Anfrage!

Kickstart-Rom 2.0	139,50
Einhanger Set Kick 2.0	299,50
Externes 3.5" Laufwerk	169,50
X-Copy 5.2 (pro) inkl. Adapter	84,50
Competition Joysticks ab:	29,50
Gravis 2 Card/Joystick PC-Pack	179,00
Golem Grafiktablett A500	789,50

= weiteres Zubehör im Gratis-Prospekt!

SOUND FÜR IHREN PC!!

AdLib. 11 Stimmen	239,50
AdLib GOLD, 22 Stimmen	589,50
Roland LAPC-1, 32 Stimmen	989,50
Soundblaster 2.0, opt. 22 St.	329,50
Soundblaster Pro, 22 Stimmen	679,50
Soundblaster C/M/S-Chipset 2.0	69,50
Thunderboard, 11 Stimmen	279,50

Versand per Post-NW Inland +8.-! Irrtum und Änderungen vorbehalten!

Fax: 0 21 53/8 93 29

BTX: *Richartz#



0 21 53-37 36

Wunsch

Vielleicht könntet Ihr mal Adressen von Shops veröffentlichen, die St-Artikel verkaufen (auch Fantasy)?

Thomas Fydl, Reinbek

Versuch's doch mal bei Fantasy Productions in Düsseldorf unter Tel. 02.11/3045.45. mh

Keine Lust?

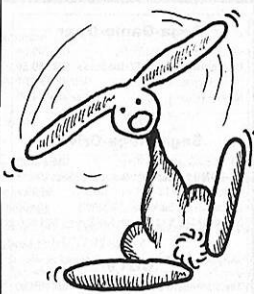
Jeden Monat warte und hoffe ich auf erlesene Neo-Geo-Spieletests. Aber nichts rührt sich. Was soll das eigentlich? Kai Dausgabe 8/91. Auch meine Freunde spielen mit Begeisterung am Neo Geo. Und außerdem haben die Preise der Neo-Geo-Spiele sehr abgenommen. Ich bin sicher, daß mittlerweile viele andere Leser ein Neo Geo haben. Man braucht sich doch nur mal die Kleinanzeigen



durchzulesen. Ich habe mir vor kurzem auch eins zugelegt und war begeistert, endlich Besitzer einer eigenen Spielhalle zu sein. Aber was soll ich mir als nächstes für ein Spiel kaufen? Ich und viele andere müssen blind zuzugreifen, weil Ihr keine Neo-Geo-Module testet. Dabei hat das Softwareangebot für diese Konsole sehr zugenommen. Es würde ja schon reichen, wenn Ihr alle zwei Monate in der letzten Ecke des Heftes ein bis zwei Module testeten würden, denn dann wären wir in Sachen Software für's Neo Geo schon ein bißchen schlauer.

Thomas Schneider, Hagen

Deine Probleme sind ab sofort gelöst. Wenn Du die aktuelle Ausgabe der VIDEO GAMES schaut (seit dem 3. Februar im Handel), wirst Du einen ausführlichen Bericht über das Neo Geo samt Spielen finden. Dies ist übrigens keine Ausnahme. Die VIDEO GAMES wird regelmäßig über alle neuen Spiele für das Neo berichten — und die Module auch bewerten. mg



Betroffen

Zum Test Secret Weapons of the Luftwaffe: Mir blieb die Sprache weg, nachdem ich den Test gelesen habe. Zweimal das Prädikat "super" für dieses Machwerk. Gut, es mag sehr gut programmiert sein. Es mag auch die Möglichkeit eines PCs gut ausnutzen, aber die Tatsache, daß eine Fabrik in der Nähe Dresdens angegriffen werden kann, (laut mh) bzw. die eigene Heimatstadt bombardiert werden kann, (nach vw) muß Euch doch zu denken geben. Am 13/14.2.1945 wurde Dresden stark zerstört und dies mit etwa 35000 Toten. Am 16.3.1945 wurde meine Heimatstadt Würzburg fast völlig zerstört und über 5000 Menschen verloren dabei ihr Leben...

... und ein Programm, mit dessen Hilfe dieses Geschehen fast "nachgespielt" werden kann, bekommt von Euch ein "Super". Dieses Programm verdient aber nicht eine Power-Gurke, sondern ein ganzes Gurkenfabl! Ich bitte Euch, bei ähnlichen Spielen doch etwas mehr auf den Hintergrund und auf die Geschichte zu achten und nicht nur der Pixelpracht zuzubeln.

Martin Gaedeke, Würzburg

In SWOTL wird der Krieg weder verherrlicht oder beschönigt. Wer sich die Mühe macht und das exzellente Handbuch durchliest, wird schnell merken, daß auch die Programmierer weit davon entfernt sind, die Toten von Dresden, Hamburg oder Würzburg wegzuprogrammieren. Im Gegenteil — in dem Handbuch von SWOTL lernt man teilweise mehr über diesen historischen Zeitabschnitt, als in dem bei dieser Epoche so gut wie nicht vorhandenen Geschichtsunterricht an der Schule. mh

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139,90
7 COLOURS DT. ANL.	69,90
AD 8 D COLLECTION	75,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	89,90
AIR COMBAT ACES DT. ANL.	99,90
AIR LAND SEA COMPLEXTION DT. ANL.	89,90
AIR LINE FLUBING KOMPL. DT.	89,90
ANDRETTI MARIO DT. ANL.	69,90
BANK OF COSMOS	69,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT. ANL.	72,90
BATTLE COMMAND DT.	79,90
BATTLE ISLE DT.	79,90
BILL ELLIOT NASCAR RACING DT.	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	79,90
BLOOD HUNT DT.	69,90
BLUES BROTHERS	69,90
BROKER KING KOMPL. DT.	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	89,90
CADAVEY DT. VGA	89,90
CALIFORNIA GAMES 2	69,90
CASINO	69,90
CASTLES DT. ANL.	69,90
CASTLES DATA DISK	89,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	89,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	75,90
CHESSMASTER 2000 VGA	89,90
CHIPS CHALLENGE	59,90
CIVILIZATION	89,90
COMMANDER HQ. DT.	75,90
CONQUEST OF LONGBOG VGA	85,90
COUNTDOWN VGA	89,90
DARKLANDS VGA DT. ANL.	89,90
DEATH KNIGHTS OF KYRIN	69,90
DER RASENDE REPORTER DT.	89,90
DICK WEAVER 2 DT. VGA	85,90
EQUICOST VGA	85,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	89,90
ELVIRA 2	89,90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	89,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69,90
EZ COSMOS DT. ANL.	109,90
F14 TOMCAT VGA	89,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	39,90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39,90
117 NIGHTWING 2.0 DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORNIA ONE AND ONLY PRINX DT. ANL.	59,90
FS 40 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 40 SCENERY GREAT BRITAIN	52,90
FS 40 SCENERY GRAPHICS UPGRADE	52,90
GATEWAY TO SAVAGE	69,90
GODFATHER DT. ANL.	89,90
GREAT COURTS 2 DT.	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	69,90
HARD NOVA	89,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
HOME ALONE DT. ANL.	85,90
IMMORTAL DT.	85,90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85,90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA	85,90
INTELLIGENT GAMES	85,90
JETFIGHTER 2 VGA	89,90
KAISER KOMPL. DT.	89,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85,90
KING QUEST 2 KOMPL. DT. VGA HD	85,90
LAFFER UTILITIES	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 3 KOMPL. DT. VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anteleung	85,90
L'EMPEREUR	89,90
LEMINGS DT.	75,90
LEWIS DATA DISK	59,90
LES MANLEY LOST IN L.A. VGA	69,90
LEXICROSS DT. ANL.	69,90
LHX ATTACK PROPPER VGA	69,90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN	69,90
LINKS NUR VGA	39,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY HAVIT DOBRADO	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	39,90
LOGICAL DT.	59,90
LONE WOLF DT. ANL.	69,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LT TANK PLATOON DT. ANL.	69,90
MOD TV DT.	69,90
MAGNETIC SCROLL COMPIATION	79,90
MANIC MANSION KOMPL. DT. EGA	79,90
MARTIAN MEMORANDUM	79,90
MALPITI ISLANDS DT.	79,90
MEGA FORTRESS	79,90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	79,90
MERCHANT COLONY	79,90
MICROPROSE GOLF DT. ANL.	85,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MIKE DITKA FOOTBALL	79,90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENGL.	79,90
MONKEY ISLAND 2 VGA DT. VGA	79,90
MOVIE PREMIER COLLECTION	75,90
NO GREATER GLORY	79,90
PC VGA	119,90
PC GLOBE 4.0 KOMPL. DT.	119,90
PCW KOMPL. DT.	59,90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	59,90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	59,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
PORTS OF CALL DT. ANL.	79,90
POWER RANGERS DT. ANL.	89,90
RAILROAD TYCOON DT.	89,90
RETURN OF THE MUCK DT.	89,90
RETURN OF YEDUSA KOMPL. DT.	89,90
RIDERS OF ROHAN DT. ANL.	89,90
RISE OF THE BRIGANDS DT. VGA	89,90
ROBIN HOOD DT. ANL.	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWA	79,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SECRET WEAPONS	35,90
SHADOW SORCERER VGA	89,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90
SILENT SERVICE DT. ANL.	79,90
SIM A T ENGL. VGA	79,90
SIM CITY POPULOUS COMPIATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 3 MODBOX 3	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	119,90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	119,90
SPRINTING 101 VGA	69,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDRACE 3.5 2 HD Noname 10er	19,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	75,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	79,90

PC/IBM

STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
STARTREK VGA	72,90
STEINBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
STREETS OF ANL. VGA	69,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TERMINATOR	69,90
THE DRIVER COLLECTION	69,90
TEST DRIVE 3 VGA	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE DT.	89,90
THUNDERBOLT	89,90
TIME QUEST VGA	79,90
TONY LA RIVA BASEBALL	79,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	85,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	85,90
ULTIMA MARTIAN DREAMS	79,90
ULTIMA 6	72,90
ULTIMA 7	79,90
UNCHARTED WATERS	89,90
WARLORDS	65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	75,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	85,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COM2 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COM2 2 SPEECH PACK	39,90
558-6848 SOUNDMASTER	39,90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 IE	39,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	29,90
WIZARDRY 7 VGA	75,90
WUNDERLAND VGA	85,90
WYATH OF THE DEMON	75,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	79,90
ZAK McKracken & the Alien	65,90

PC/IBM SONDERPOSTEN

30 POOL BILLIARD	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
BARD TALE 2	29,90
BLOOD MONEY	29,90
BUDENHIMM	29,90
CARRIER COMMAND	49,90
CONQUEST OF SIERRA	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CRASH COURSE	29,90
THE CROWN	29,90
FERRARI FORMULA 1	29,90
HEROES OF THE LANCE	29,90
JET FIGHTER 1	29,90
JET FIGHTER 2	29,90
KULT	29,90
LARRY 3 ENGL.	39,90
M.U.S. NUR 3.5	24,90
OLYMPERIM KOMPL. DT.	29,90
PLANE FALL-INFORMCO-	29,90
POPULOUS	16,90
POPULOUS SCENERY	29,90
SHURFENACK CASE	29,90
SKI OR DIE	29,90
STORMOVNIK SU 26	29,90
TREKLER	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WENLOCK	29,90
WISHERINGER INFOCOM-	29,90
XENON 1 5.25 & 3.5	29,90
ZORK 1 2 MODBLAST	29,90
ZORK 1 3	29,90

CD-ROM

JONES IN THE FAST LANE	95,90
STELLAR 7	95,90
IN KÜRZE WERDEN ERSCHEINEN:	
KINGS QUEST 5	99,90
LARRY 2	99,90
SPACE QUEST 4	99,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
WING COMMANDER 2 MISSION 1 & 2	129,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	269,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	149,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	499,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	89,90
INFAROTMAUS 2 NIX	129,90
JOYSTICK COMBINATION PRO STAR BLAU	69,90
INCL. GAMECARD	89,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	89,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
KONTRAST	6,90
SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERS.	299,00
SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS.	598,00
SOUNDBLASTER PRO IMPORT VERG.	249,00
SOUNDBLASTER DEVELOPMENT KIT	179,00
SOUNDMASTER 2 CONV.	89,90
ROLAND LAPC 1 & MID	849,90
ROLAND MIDEBOX 3	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90

APPLE/MAC

BATTLECHESS	69,90
CURSE OF THE AZURE BONDS	79,90
FLIGHT SIMUL. PRO 4.0	129,90
GRAND PRIX CIRCUIT	69,90
INDIANA JONES 3 ADV.	79,90
JACK NICKLAUS	79,90
JOY STICK	79,90
JOY STICK	79,90
RISE OF THE DRAGON	79,90
RISK - BREITSPIELUMSETZUNG -	69,90
SECRET OF THE SILVER BLADES	79,90
SIM EARTH	85,90
SPACE QUEST 4	89,90
STRATO	79,90
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	79,90

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD Noname 10er	9,90
3.5" 2 HD Noname 10er	19,90
5.25" 2 DD Noname 10er	5,90
5.25" 2 HD Noname 10er	12,90

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/9011 & 8079

Telefon: 081 42/8273

Telefax: 081 42/5 4654



C64 Disketten

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79.00	3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99.00
ALEUS STORM	38.00	40 SPORTS BOXING DT. ANL.	49.00
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38.00	4 WHEEL DRIVE COMP. DT. ANL.	79.00
BLACK GOLD KOMPL. DT.	45.00	7 COLOURS DT. ANL.	54.00
BORSENFIEBER KOMPL. DT.	49.00	ABANDONED PLACES DT. ANL.	72.00
BUCK ROGERS	39.00	ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	59.00
BUDWAN DT. ANL.	59.00	ARBUS 921	95.00
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38.00	AIR LAND SEA COMPLICATION	79.00
CHAMPIONS OF KYRWIN DT.	59.00	ANCL. S&B ATTACK/WOLFO 500/INTERCEPTOR	59.00
CHART ATTACK DT. ANL.	49.00	ASONY DT. ANL.	59.00
CISCO HEAT	59.00	ANOTHER WOLFO DT. ANL.	59.00
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59.00	ARMED	69.00
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57.00	BABY JOE DT.	59.00
DEATH KNIGHTS OF KYRWIN	59.00	BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	79.00
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24.00	BARDS TALE 3 DT. ANL.	65.00
DINGSDA KOMPL. DT.	34.00	BATTLECHESS 2 DT. ANL.	59.00
DOUBLE DRAGON 3	38.00	BATTLECHESS 2 DT. ANL.	59.00
ELVIRA KOMPL. DT.	54.00	BIG BUSINESS DT. ANL.	64.00
ELVIRA ARCADE ACTION	39.00	BIRDS OF FREY 1 MB	69.00
EMILES DT. ANL.	49.00	BLACK GOLD KOMPL. DT.	69.00
FINAL FIGHT 2	38.00	BLUES BROTHERS DT.	59.00
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59.00	BOSTON BOMB CLUB	59.00
GLUCKSRAD KOMPL. DT. ANL.	79.00	BUK BOMBER 1 MB	69.00
GUNSHIP DT.	47.00	BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69.00
HERO QUEST BRETTSPIELEMS27Z DT.	49.00	CADAVER NEW EVELS DT. ANL.	39.00
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	49.00	CAHOTS	59.00
HUDSON HAWK DT. ANL.	54.00	CASTLES DT. 1 MB	59.00
JAMES BOND COLLECTION	49.00	CELTIC LEGENDS DT.	72.00
LAST NINJA 3 DT.	39.00	CENTURION DEF. OF ROME DT.	69.00
LORDS DT. ANL.	49.00	CHAMPIONS OF KYRWIN 1 MB DT.	79.00
MANIC MANION KOMPL. DT.	49.00	CHOS ENIGMA DT.	79.00
MAN MAX PCK DT. ANL.	38.00	CH-ADS STRIKES BACK 1 MB	59.00
MID WINGS	38.00	CISCO HEAT	49.00
MOONFALL	38.00	CONQUESTADOR DT.	59.00
NORTH AND SOUTH DT.	39.00	CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65.00
OUTRUN EUROPE DT.	39.00	CRURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69.00
PANG CARTRIDGE DT.	24.00	DAS BOOT	69.00
PIRATES DT.	42.00	DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	69.00
PING PONG COLLECTION	24.00	DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. VERS.	49.00
POOLS OF RADIANCE	49.00	DEUTERUS DT. ANL.	49.00
POWERUPS COMPIATION	49.00	DOUBLE DRAGON 3	59.00
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49.00	ELF DT. ANL.	49.00
RAIF GOLF EDITION KOMPL. DT.	64.00	ELITE DT. ANL.	49.00
RB2 BASEBALL DT.	39.00	ELVIRA DT. 1 MB	65.00
RETURN OF MEDUSA DT. *	59.00	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *	59.00
ROBOCOD 2 DT. CARTRIDGE	49.00	EVIL	75.00
ROLLAND DT.	38.00	EVIL 15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75.00
ROLLING RONNY DT.	38.00	F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69.00
THE WORDS CHAMPIONSHIP DT.	38.00	FACE OFF - ICEHOKEY DT.	65.00
SHADOW DANCER DT.	49.00	FACE OFF - ICEHOKEY ENCL. ANL.	49.00
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49.00	FANTASTIC VOYAGE 1 MB	59.00
SMASH TV DT. ANL.	49.00	FAR WEST DT. ANL.	38.00
STARBUCK STAR COMPIATION	39.00	FATE GATES OF DAWN DT.	38.00
SPEEDBALL 2 DT.	49.00	FIGHTER COMMAND DT.	38.00
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	49.00	FLIGHT DT. ANL.	38.00
STARBUCK NO. 1 COLLECTION	49.00	FINAL FIGHT DT.	49.00
STARBUCK SUPERSCORER DT. *	49.00	FIRST SAMURAI DT.	39.00
SUPER SIM PCK DT.	49.00	LEGEND OF FREEDOM DT.	75.00
SUPERMACY	49.00	FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65.00
SYSTEM 3 PCK	49.00	FOOTBALL GRAND PRIX DT.	75.00
TERMINATOR 3	49.00	FORT APACHE	49.00
TESTDRIVE 2 COLLECTION	49.00	GAUNTLET 3 DT. ANL.	59.00
THE OATH DT.	38.00	GLUCKSRAD KOMPL. DT.	79.00
THUNDERJAW	38.00	GODFATHER - DER PATE DT. ANL.	69.00
TURBO CHARGE	38.00	GODS DT.	69.00
TURTLES 2	49.00	GO! - MICROPROSE DT.	65.00
VOLFELD	34.00	GREAT COURT 2 DT.	49.00
WETTEN DAS ?	45.00	HABAR PER SECHKGLICHE DT. ANL.	59.00
W.F. WRESTLING	45.00	HARD NOVA DT. ANL.	59.00
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54.00	HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	79.00

129.00	ON THE ROAD KOMPL. DT.	69.00	69.00
59.00	OUTRUN EUROPE DT.	59.00	59.00
79.00	PEGASUS DT. ANL.	59.00	59.00
54.00	PGA TOUR GOLF DT.	59.00	59.00
72.00	PIRATES DT. ANL.	69.00	69.00
54.00	POOL QUEST 2 1 MB	89.00	89.00
59.00	POOL OF DARKNESS 1 MB *	69.00	69.00
79.00	PULL OF RADIANCE DT.	65.00	65.00
59.00	POWERMANGER DATA DISK DT.	39.00	39.00
59.00	PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	59.00	59.00
65.00	RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75.00	75.00
65.00	RAINBOW COLLECTION DT.	49.00	49.00
69.00	RB2 BASEBALL DT. ANL.	74.00	74.00
65.00	REALMS DT. ANL.	69.00	69.00
59.00	RED RABBIT 1 MB	69.00	69.00
69.00	RETURN OF MEDUSA DT.	69.00	69.00
54.00	RISE OF THE DRAGON 1 MB	69.00	69.00
75.00	RISKANT KOMPL. DT.	69.00	69.00
69.00	ROBOCOD JAMES BOND 2	59.00	59.00
59.00	ROBOCOD 3 KOMPL. DT.	59.00	59.00
59.00	ROBOZONE DT.	65.00	65.00
69.00	ROLDAND DT. ANL.	39.00	39.00
69.00	ROLLING RONNIE	59.00	59.00
39.00	R-TYPE DT. ANL.	65.00	65.00
65.00	SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78.00	78.00
72.00	SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	59.00	59.00
59.00	SHADOW DANCER DT. ANL.	59.00	59.00
59.00	SHANGHAI 2	75.00	75.00
69.00	SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75.00	75.00
75.00	SIM CITY/PIRATES/SIMS KOMPL. DT.	74.00	74.00
59.00	SIM EARTH DT. *	75.00	75.00
69.00	SIMPSONS	59.00	59.00
59.00	SPOCKER STAR COMPIATION	65.00	65.00
65.00	SPACE 1889	59.00	59.00
69.00	SPECIAL FORCES 4 1 MB *	79.00	79.00
69.00	SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *	75.00	75.00
69.00	SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65.00	65.00
75.00	STARBUCK STAR COMPIATION KOMPL. DT.	69.00	69.00
75.00	STARBUCK NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69.00	69.00
59.00	STARBUCK SUPERSCORER DT.	69.00	69.00
59.00	STARFLIGHT 2 DT.	59.00	59.00
65.00	STEINGEBERGERHOTELMAN. DT.	64.00	64.00
75.00	STRIKE FLEET DT.	59.00	59.00
59.00	SUPAPLEX DT. ANL.	59.00	59.00
75.00	TALENTED SPACE INVADERS	69.00	69.00
69.00	SUSPICIOUS CARGO DT.	59.00	59.00
65.00	TERMINATOR 3	59.00	59.00
49.00	THE DRIVE 2 COLLECTION	74.00	74.00
75.00	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69.00	69.00
64.00	THEIR FINEST HOUR 2 DT. ANL.	69.00	69.00
65.00	THE QUEST FOR ADVENTURE *	79.00	79.00
75.00	THUNDERHAWK AH 73 M	69.00	69.00
59.00	TIP OFF DT.	59.00	59.00
59.00	TRADERS DT.	69.00	69.00
65.00	TURTLES 2	65.00	65.00
75.00	ULTIMATE 1 MB	69.00	69.00
65.00	USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	72.00	72.00
75.00	UTOPIA DT. ANL.	79.00	79.00
59.00	VOLFELD	65.00	65.00
59.00	VRROOM DT. *	69.00	69.00
65.00	WARBUCK 1 MB	69.00	69.00
69.00	WAYNE GRETZKY 2/ICEHOKEY 1 MB	65.00	65.00
65.00	WETTEN DAS???	79.00	79.00
75.00	WILD WEST WOLFO 1 MB	69.00	69.00
69.00	WILD WEST WOLFO 2 MB	69.00	69.00
59.00	WOLFPACK DT. 1 MB	65.00	65.00
79.00	WONDERLAND 1 MB	74.00	74.00
75.00	W.W.F. WRESTLING	65.00	65.00
69.00	ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64.00	64.00

24.00	HOSTAGES	24.00
29.00	IMMORTAL 1 MB DT.	29.00
24.00	IMPOSSIBLE MISSION 2	24.00
29.00	INDIAN KINGS ACTION	29.00
29.00	IRON LORD	29.00
29.00	ISHIDO - WAY OF STONES	29.00
29.00	JET - SUBLOGIC *	29.00
29.00	KLAX	29.00
29.00	KULT	29.00
24.00	LAST NINJA 2	24.00
29.00	LEATHER GODDES OF PHOBOS-INFOCOM.	29.00
44.00	LESLIE RUIT LARRY 3	44.00
29.00	LOMBARD RACE RALLY	29.00
29.00	LOOPY	29.00
29.00	LOST PATROL	29.00
24.00	MICROPROSE SOCCER	24.00
29.00	MIDNIGHT RESISTANCE	29.00
24.00	MIG 29 CODEMASTERS	24.00
24.00	MIGHTY BOOMJACK	24.00
24.00	MYSTICAL	24.00
29.00	NEW ZEALAND STORY	29.00
24.00	NORTH & SOUTH	24.00
29.00	OIL IMPERFUM KOMPL. DT.	29.00
29.00	ONSLAUGHT	29.00
24.00	OPERATION HARRIER	24.00
29.00	PANG	29.00
29.00	PLANETFALL	29.00
29.00	SLOTTING	29.00
29.00	POPULOUS DT.	29.00
16.00	POPULOUS DATA	16.00
19.00	POWERDROME	19.00
29.00	POWERUP	29.00
29.00	RAMBO III	29.00
29.00	RICK DANGEROUS 1	29.00
29.00	ROBOCOD 2	29.00
29.00	ROCKET RANGER DT. VERSION	29.00
17.00	ROCKSTAR	17.00
24.00	ROCKWELL	24.00
24.00	RODDEO GAMES	24.00
24.00	RYAN	24.00
29.00	RVF HONDA	29.00
29.00	SHADOW OF THE BEAST 1	29.00
29.00	SHERMAN MA	29.00
29.00	SHINOBI	29.00
29.00	SHUFFLEPAC CAFE	29.00
24.00	SINBAD	24.00
34.00	SILENT SERVICE 1	34.00
24.00	SILKWOOD	24.00
24.00	SIMULPRA	24.00
29.00	SINBAD	29.00
29.00	SKI ON DIE DT.	29.00
29.00	SKYCHASE	29.00
29.00	SPEEDBALL	29.00
24.00	SPEEDBALL 2 DT. ANL.	24.00
29.00	STARFLIGHT	29.00
29.00	STARLIGHT	29.00
29.00	STUNT CAR RACER	29.00
29.00	SUMMER EDITION	29.00
24.00	SUPER HANG ON	24.00
29.00	TENNIS CUP	29.00
29.00	TEST DRIVE 2	29.00
65.00	TERRIBLE THE GHOST	65.00
69.00	TRUCK OUT RUN	69.00
47.00	TV SPORTS FOOTBALL	47.00
29.00	HYPOON THOMPSON	29.00
24.00	TURKIAN 1	24.00
29.00	TWINHAWK	29.00
29.00	UNREAL	29.00
29.00	WATERLOO	29.00
29.00	WINGS OF DEATH	29.00
29.00	WIS-HINGERER-INFOCOM.	29.00
28.00	WORLD CLASS LEADERBOARD	28.00
29.00	ZOMBIE	29.00
29.00	ZORK 1-3 JEWELS	29.00

Abgabe nur solange Vorrat reicht

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION	
GRAND PRICX CIRCUIT	B.A.T.
BARBARIAN 2	19.00
BLAZING MASTER	15.00
CYCLES	14.00
COMBAT PILOT (NIGHT C128)	24.00
FERRARI FORMULA 1	29.00
GAUNTLET / XEVIOUS COMPIATION	12.00
GHOSTMISTERS 3	12.00
HEROES OF THE INCL	14.00
HOSTAGES	14.00
JAMES BOND GOLF INCL. SCENERY	14.00
MARS SAGA	19.00
MIDNIGHT RESISTANCE	19.00
OUTRUN	14.00
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	19.00
RETURN OF MEDUSA	14.00
SPEEDBALL 1	14.00
STARFLIGHT DT.	24.00
THE WISSON - SUBLOGIC	17.00
STRATEGO	17.00
STRATEGO 2	17.00
STRIKE FLEET	24.00
STUNT CAR RACER	14.00
THE WISSON	14.00
XOUT	14.00

Abgabe nur solange Vorrat reicht

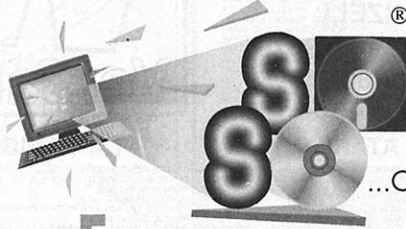
- = BEI DRUCKLEGNUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankiertes Rückschl.ang, Bitte Computernr. angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroschek + DM 15 Versand
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.22, Freitag 9.00 - 12.00

PREISHITS AMIGA

29.00	3D POOL BILLARD	29.00
29.00	ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29.00
85.00	ALL TIME FAVORITES	29.00
24.00	ARKANOID REV. OF DCH	24.00
69.00	THE ARCADE MUSEUM	69.00
75.00	BATTLECOMMAND	75.00
69.00	BEACH VOLLEY	69.00
65.00	BLADES OF STEEL ICEHOKEY	65.00
59.00	BLAZING THUNDER	59.00
69.00	BLOODY WYCH	69.00
59.00	BRAI	59.00
75.00	BURBLE BOBBLE	75.00
59.00	BUKDUKHAN	59.00
69.00	CABA	69.00
69.00	CADAVER KOMPL. DT.	69.00
69.00	CALIFORNIA GAMES	69.00
69.00	CARRIER COMMAND	69.00
59.00	CASTLE MASTER	59.00
72.00	CHUCK YEAGERS 2.0	72.00
69.00	CLOUD WORLD	69.00
59.00	CONFLICT EUROPE	59.00
69.00	CONQUEROR	69.00
75.00	DEADLINE - INFOCOM.	75.00
69.00	DEFENDER OF THE CROWN	69.00
69.00	DRAGON OF THE BELL COMPIATION	69.00
75.00	DRAGON NINJA	75.00
59.00	DYNASTY WARS	59.00
24.00	EXTENSIO	24.00
29.00	ENCHANTER - INFOCOM *	29.00
29.00	F-16 COMBAT PILOT	29.00
39.00	F18 INTERCEPTOR	39.00
19.00	FANTASY WARRIOR JOZZY	19.00
24.00	FERRARI FORM 1	24.00
59.00	FULL CONTANG	59.00
69.00	GHOSTBUSTERS 2	69.00
69.00	GRAND MONSTER SLAM	69.00
69.00	HARD DRIVIN 2	69.00
69.00	HARD DRIVIN 1 MB	69.00
69.00	HEAD OVER HEELS	69.00
29.00	HITCHHIKERS OF THE LANCE	29.00
69.00		

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 - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Dürfen's 2 MB mehr sein?

SOFT & SOUND
Speichererweiterung für
Amiga 500 auf 2,5 MB
222 DM

3 Jahre Garantie



Brandneu!

Für Amiga 500 Plus
Speichererweiterung auf
2 MB Chip Menu
DM 179,-
Plus Laufwerk ext.3,5
DM 179,-

Vorankündigung

SOFT & SOUND Turbo System für
Amiga 500 Supergeschwindigkeit
zum Minipreis ab 1.3.92

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
- 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-4300 Essen 1, Malke Str.36, Tel.:0201/207629
- W-4400 Münster, Ferdinandsstr.8,
- W-4630 Bochum, Herner Str.383, Telefon auf Anfrage
- W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
- W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
- W-5400 Koblenz, MarkenbildchenWeg 24, Tel.:0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532

- W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
- W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
- 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-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3, Tel.:0621/101203
- O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage
- W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
- W-8000 München, Ringseistr.8, Tel.:089/531764
- W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh.Possenhofen, Tel.:08157/4088
- W-8500 Augsburg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
- CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage

Info Telefon:0211/494862

Achtung jetzt neu und noch mehr Leistung

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/4911025 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Systemvergleich

Thema:

Der Computer- bzw. Konsolentest ist einmalig und gut, aber dieses Jahr leider nur in der Idee. Bei dem Computertest war in der Komplettübersicht fast alles wie letztes Jahr, kein frischer Wind. Der täte sicher gut, aber er muß nicht in einer Katastrophe enden. Totales Chaos! Die Tabelle: Total unübersichtlich. Nicht alles, was groß ist, ist auch übersichtlicher. Das Austauschen der Tester ist o.k., neue Gesichter, neue Meinungen. Sicher, einige werden nun schimpfen, aber jeder hat einen anderen Geschmack. Ich denke, insgesamt seid Ihr auf dem richtigen Weg, noch ein bißchen verbessern, dann wird's schon.

Sebastian Grot, Glinde

Hat die Fa. Atari Deutschland Ihnen persönlich, dem Verlag oder sonstwem was getan? In Ihrem Testbericht wird der Atari ST ja beinahe als "Dummchencomputer" heruntergemacht. Aber was wird denn da getestet? Ein Gerät, welches seit geraumer Zeit überhaupt nicht mehr gebaut wird. Der aktuelle Heimcomputer von Atari ist der 1040STE, nicht irgendein altes Gerät. Dieser aber ist Ihnen nur eine kleine Zeile wert. Wenn Sie von dem Softwareangebot reden, da haben Sie sicherlich recht. Es gibt wenig Spiele, die rein für den STE geschrieben wurden. Doch auch die Software für die alten Systeme ist in puncto Sound und Grafik um ein Vielfaches besser geworden. Der Clou aber ist, daß dank der unkomplizierteren Programmierung des STE im Vergleich zum Amiga das STE-Spiel "Wings of Death" in Sachen Sound, Grafik und Geschwindigkeit den Amiga abhängt. Wenn Sie auch schreiben, daß weniger Spiele für den ST umgesetzt werden, so sieht

man doch, daß sich hier die Spreu vom Weizen trennt. Umgesetzt wird eben nur noch, was sich von der Qualität und dadurch im Verkauf lohnt. Der größte Klops, den sie sich geleistet haben, war ja wohl die Konsolengenerierung. Wie erwartet, wurde das Lynx als Schlußlicht plaziert. Kein Wort dazu, daß das Lynx technisch komplett ausgestattet ist. Daß man für einen Game Boy annähernd gleicher Leistung (mit den benötigten Zusatzartikeln wie Lupe, Licht etc.) fast schon ein preiswertes Mega Drive bekommt. Daß das Lynx mittlerweile eben DOCH sehr verbreitet ist.

Stefan Piasecki, Mühlheim

Lieber Stefan, die Firma Atari hat uns in keiner Weise etwas getan. Außerdem sage ich (zum wiederholten Male übrigens), daß ich in der Redaktion der einzige ST/STE-Verfechter bin. Ich habe selbst einen ST zu Hause stehen und mir ist das Gerät, wie sicherlich auch Dir, im Laufe der Jahre ans Herz gewachsen. Trotzdem sollte man nicht die Augen vor der Entwicklung auf dem Spielmarkt verschließen. Wir haben in unserem

Hardware-Vergleichstest aus zwei Gründen den ST behandelt und nicht den STE. Zum einen gibt es erheblich mehr STs in heimischen Stuben als den jüngeren Bruder mit dem "E". Zum anderen, und das sagst Du auch selbst, gibt es nur sehr wenige (mir sind nur zwei bekannt), die die verbesserten (das bestreitet ja auch keiner) Eigenschaften des STEs ausnutzen. Was nützen denn die tollen Eigenschaften des STEs, wenn keine Spiele dafür gemacht werden — und darum geht es in der POWER PLAY: Spiele. Daß der ST sich (meine private Meinung) für Anwendungen besser eignet als der Commodore-Kollege, strei-

ten wohl nur noch die wenigsten Leute ab. Nicht umsonst wird der ST(E) fast ausschließlich mit dem Monochrom-Bildschirm verkauft. In einem Punkt muß ich Dir leider widersprechen: Leider werden gerade die Spiele, deren Verkauf sich lohnt, nicht umgesetzt. Die tollen Adventures von Lucasfilm Games werden, ebenso wie Origin-Titel, AD&D-Spiele oder neue Simulationen erst gar nicht für den ST adaptiert (Originalzeit: "Das lohnt sich ja sowieso nicht"). mh

Ich habe ein ganz großes Problem. Immer öfters höre ich dergleichen wie: "Wer auf die und die Spieleknüller nicht verzichten will, sollte sich einen PC oder Amiga zulegen. Er tat zwar bisher immer seine Dienste, aber zu wenig", und vieles mehr. Darüber bekommen ich und mein ST langsam aber sicher immer größer werdende Sorgenfalten. Zu guter Letzt schreibt Ihr in POWER PLAY 12/91



dann auch noch, daß sich mein ans "Hertz" gewachsener auf einem absterbenden Ast befindet. Und mir scheint, alle Softwarehäuser, die bisher den ST mit Spielen versorgten, sägen auch noch kräftig an dem letzten bißchen, was einen Atarianer davon überzeugen könnte, seinen ST nicht in die ewigen Bit-Gründe eingehen zu lassen, was ich nun vorhabe. Statt dessen rät mir alle Welt zu einem PC, mit dem ich dann ganz

ohne Sorgen in das nächste Spielejahrzehnt blicken könnte. Also ging ich mit den größten Hoffnungen in ein/zwei Fachgeschäfte, um dort kräftig Infos zu sammeln. Fast jeder, bei dem ich war, erzählte mir etwas anderes oder überschüttete mich so mit Fachchinesisch, daß ich auf der Stelle die Flucht ergriff. Bei meinem letzten Besuch in einem Fachgeschäft traf mich dann ganz unerwartet ein Lichtschein aus dem Zeitschriftenregal. Was sehe ich da: Groß, in hellblauen Lettern auf meiner Computerzeitschrift Nr.1 steht "Test zum Fest" und mein Entzücken kannte keine Grenzen. Also schnell gekauft und gelesen. Das war zwar eine ganz tolle Übersicht, aber für mich leider nicht das Richtige. Deshalb mal ganz privat von Laie zu Profi: Ich liebe Simulationen, Denkspiele und Adventures, guten Sound und schöne Grafik. Nach Eurem Heft wäre das ein 80386DX mit 33 MHz, 80-MByte-Festplatte, VGA-Grafik und Soundblaster-Karte, ein Monitor und Zubehör (Maus/Trackball und Joystick). Berichtig mich bitte, wenn ich etwas falsch verstanden haben sollte. Ich habe nicht vor, mich auf Monate zu verschulden und will nichts falsch machen. Über ein paar Zirka-Preise und Hardwarevorschläge wäre ich Euch auch nicht sehr böse. Und vor allem empfehle mir bitte einen Computerhändler in Stuttgart oder einen Versand, mit dem man noch ganz normal reden kann und der noch nicht in höheren Gefilden schwebt und einem von "da oben" mit Fachchinesisch bombardiert.

Christian Lindner, Oppenweiler

Zugegeben, als Neueinsteiger in die PC-Welt hat man es nicht leicht. Die meisten Händler verwirren nur mit unverständlichen Fachausdrücken und Kauderwelsch. Leider haben wir auch keinen heißen Tip für einen Computerhändler in Stuttgart. In diesem Fall wenden wir uns an unsere Leser — kennt Ihr einen

"vernünftigen" Händler im Raum Stuttgart? Wenn ja, meldet Euch bei uns, damit Christian geholfen werden kann. mh

Als ich mir die **POWER PLAY 12/91** am Kiosk gekauft hatte, habe ich so ziemlich als erstes die Seiten 158 ff. aufgeschlagen wo ja der große Test zum Festbericht drin stand. Und da ich PC-User mit Leib und Seele bin, wollte ich mal sehen, was Ihr denn so über meinen Computer schreibt. Aber das? Ihr habt in Eurem Bericht einige dicke "Bugs" drin, die grob mißverständlich sein können.

Punkt 1: Ihr schreibt "Einen 80286er bekommt Ihr schon mit allem Drum und Dran für weniger als 2000 Mark!". Wenn Ihr bei richtig teuren Firmen kauft, kriegt Ihr dafür nicht mal die Chips als Postwurfsendung. Und bei Deutschlands billigstem Anbieter von Mikrocomputer (kennt Ihr si-

cher, fängt mit "V" an und hört mit "S" auf), bekommt Ihr für 2000 DM das **Grundgerät**, nämlich mit Monochrom-Monitor, 5/8-Zoll-Laufwerk und 30-MByte-Platte. Also ist es nichts mit VGA-Karte und -Bildschirm, wie weiter in Eurem Artikel steht.

Punkt 2: Ein 80386SX ist nichts anderes als ein verkappter 80286er, schreibt Ihr. Das stimmt absolut nicht. Der große Unterschied liegt nämlich im Chip. Während ein 80286er nur über ein 16 Bit breites Bussystem verfügt, hat ein 80386er, egal, ob SX oder nicht, ein doppelt so großes System, nämlich 32 Bit breit. Außerdem werdet Ihr Schwierigkeiten damit haben, einen 286er aufzutreiben, der die gleiche MHz-Zahl hat, wie ein 386er.

Punkt 3: Der Preisunterschied zwischen einer 80-MByte-Platte und kleineren Platten liegt nicht bei etwa 200 DM! Der Un-

terschied zwischen einer 20-MByte-Platte und einer 80-MByte-Platte liegt bei ca. 550 bis 600 Mark. Und zwischen einer 40-MByte-Platte und einer 80-MByte-Platte liegen immer noch ca. 350 bis 400 Märker dazwischen.

Ich hoffe, Ihr berichtet die oben genannten Punkte schnell, denn sonst können wirklich noch Leute glauben, was Ihr da geschrieben habt.

Markus Priller, Brühl

Zu Punkt 1: Ich glaube, daß Du mit Deinen Preisen nicht mehr ganz auf dem laufenden bist. Z.B. gibt's beim Media Markt einen 286er, 12 MHz, VGA-Karte, Farbmonitor, 40-MByte-Festplatte, 1,44-MByte-Diskettenlaufwerk, Joystick und ein paar Spielen zum Preis von rund 1400 Mark (inklusive Farbe und Monitor!). Wer natürlich seinen Computer bei Dell oder gar bei IBM kauft, muß entsprechend mehr zahlen.

Zu Punkt 2: Im Prinzip

nichts dran auszusetzen. Der 386SX hat zwar einen 32-Bit-Datenbus, der wird aber nur intern verwendet (für spezielle 386er Anwendungen), nach außen verhält sich ein SX wie ein 286er (16 Bit Datenbus). Zum anderen ist ein 386SX mit 16 MHz oder 20 MHz eine Spur langsamer als ein 286er mit 16 oder 20 MHz. Anders sieht's bei dem 386er DX aus. Diese gibt's mittlerweile sogar mit Taktfrequenzen von 40 oder 50 MHz.

Zu Punkt 3: Wenn Du Dir einen kompletten PC mit einer Festplatte kaufst, ist der Preisunterschied zum gleichen PC mit einer größeren Festplatte denkbar gering. Hier ein Beispiel: Der 2fach Computerversand aus Herzogenaurach bietet einen 486er/33MHz mit einer 40-MByte-Festplatte für 2888 Mark an. Der Aufpreis für das gleiche Gerät mit einer 120-MByte-Festplatte beträgt nur 277 Mark (Stand Dezember 1991). Die 80er Platte kostet übrigens nur



Heute schon gespielt ???

Tel.: 0 21 62 / 35 03 15



Sensationell Battle Isle PC: 79,50 Amiga: 65,50

PC	ST & Amiga	ST	AM	Zubehör
Battle Chess 2	Barbarian II	59,50	59,50	Mäuse:
Black Gold dt.	Battle Chess II	-	59,50*	HighRes Maus Golden Image für Am./ST/PC
Bundesliga Manager prof. dt.	Black Gold dt.	-	69,50	Optische Mäuse für Amiga/ST Golden Image
Civilization dt.	Budokan	34,50*	34,50*	Optische Mäuse für PC inkl. MS/PS Treiber
Falcon 3.0	Bug Bomber dt.	-	59,95	Joysticks:
Leisure Suit Larry VGA	Bundesliga Manager prof. dt.	-	74,95	Advanced Gravis Joystick analog
Leisure Suit Larry V	F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	schwarz
Lemmings	Flight of the Intruder	89,50	89,50	transparent
Lemmings Data	Fort Apache dt.	79,50	79,50	Gravis Gamecard 2 Joy., XT, AT bis 33MHz
Lemmings Data + Boot	Larry V	-	89,50*	Advanced Gravis für Amiga/ST/64
Locomotion	Lemmings	63,95	63,95	schwarz
Mad TV	Lemmings Data	-	49,50	transparent
Might & Magic III dt.	Lemmings Data + Boot	-	59,50	Competition Pro Star Amiga/ST/64
Monkey Island 2	Locomotion dt.	-	59,50*	PC mit Karte
Nova 9	Lotus Turbo Challenge 2	59,50	59,50	Sound:
PC Astrologie dt.	Mega lo Mania	59,50*	67,50*	AD Lib Sound Board für XT/AT
PC Mensch dt.	Pirates	59,50	59,50	SoundBlaster Version 2.0
Police Quest 3 VGA	Populus 2	-	67,50	SoundBlaster Pro
Railroad Tycoon	Power Box dt.	64,95	64,95	ThunderBoard Ad Lib u. SoundBlaster komp.
Red Baron dt. VGA	Railroad Tycoon	82,50	82,50	Roland LAPCI Import Version
Return of Medusa dt.	Red Baron	-	94,50	Roland LAPCI deutsche Version
Riders of Rohan	Silent Service II	82,50	82,50	Kompletlösungen von Berry:
Silent Service II	Sky Gabie dt.	-	59,50	Eye of the Beholder 2
Ultima 7	Space Quest III	89,50	89,50	Monke Island 2
Wing Commander II	Star Flight	34,95*	34,95*	Weitere auf Anfrage.

Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit e gekennzeichneten). Die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt. Diese Anzeige enthält nur einen kleinen Auszug aus unserem Programm. Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie noch heute unsere Preisliste mit einem frankierten (1,60) Rückumschlag an; bitte System angeben **Blitzschnelle Lieferung** und Service bei Bestellung und eventuellen Reklamationen. Versand per Post Nachnahme + DM 7,00. Kein Ladenverkauf. Irrtum, Preisänderung, Druckfehler und Lieferung Vorbehalten.

Software Engineering Peter Meier
Hauptstr. 112
4060 Viersen 1
Fax 02162/1 88 06

177 Mark. Keine Spur also von 400 Märkern. mh

Origin, Sierra usw. haben es endlich erkannt: Wer heute anständig spielen will, muß mindestens eine 386er mit 33 MHz, 200 MByte Harddisk, 5 MByte Arbeitsspeicher, CD-ROM, Roland- und Adlib Karte haben! Wo kommen wir denn hin, wenn Otto Normalspieler sich nicht wenigstens jedes Jahr eine komplett neue High-End-Hardware-Ausrüstung kauft? Dann können so langsam die Spiele auch teurer werden, denn wer für die Hardware mal eben 5000 + x Mark lokermacht, kann doch sicher auch 150 Mark für ein Spiel ausgeben!

Doch jetzt mal ernst: Legt die Softwarebranche noch Wert auf einen Spieler, zumeist einen Jugendlichen, der nicht schon in irgendeiner Chefetage sitzt und den Benz in der Garage stehen hat?

Mir scheint der Trend dahin zu gehen, daß die Spieler mit einer nicht so tollen Hardwareausrüstung immer mehr zu kurz kommen. Es wird doch

wohl in der Möglichkeit der Softwarehäuser liegen, ein Spiel wie Wing Commander 2 so zu programmieren, daß es noch wenigstens auf einem "flotten 286er anständig zu spielen ist. Ich habe mir vor einigen Jahren einen 12-MHz-AT mit VGA und Soundblaster zugelegt und war der Meinung: Das ist eine ideale Spielmaschine (was durch Euch auch untermauert wurde). Doch jetzt? Jedes zweite Spiel ist entweder nur noch mit Einbußen in Geschwindigkeit und Grafikdetails etc. spielbar. Besonders die von mir früher sehr geschätzte Firma Origin tut sich mit Produktionen hervor, die man mit normaler Ausrüstung einfach nicht anständig spielen kann. Und was sagt Ihr dazu, daß die Spiele auch immer teurer werden?

Lange Rede, kurzer Sinn: Gebt solchen Machwerken kein POWERPLAY-besonders-empfehlenswert-Prädikat! Ihr habt ja schon im Test von Wing Commander II darauf hingewiesen. Solche Spiele haben dieses Lob einfach nicht verdient.

Florian Mirfach, Rottenburg

Hülsbeck-CD

Wann kommt Chris Hülsbeck Vol 2 heraus, und werdet Ihr wieder einen Bericht schreiben mit Bestellkarte? Ich kann es kaum erwarten, eine zweite CD in der Hand zu halten.

Enrico Knözsch, Radebeul

Nach dem großen Erfolg seiner Erstlings-CD denkt Chris ernsthaft an eine Fortsetzung. Da das Projekt allerdings sehr viel Zeit gekostet hat, wird's wohl vor Mitte nächsten Jahres keine zweite CD geben. mg



Kontroverser bitte!

Mir fehlt die Kontroversität in den Meinungskästen. Wenn Ihr schon zu einem Spiel zwei Kästen abdruckt, dann laßt sie doch von zwei Redakteu-

ren mit unterschiedlicher Meinung schreiben. Wie Ihr immer wieder betont, werden die POWERWERTUNGEN in hitzigen Diskussionen festgelegt. Laßt doch auch die Leser daran teilhaben. Wenn ein Redakteur mit "mäßig" und ein anderer mit "gut" stimmt, und beide ihr Votum begründen, gibt das dem Käufer mehr Entscheidungshilfe, also zwei Mal ein schlaffes "Durchschnitt".

Christian Coehn, Taufkirchen



Zähne zusammenbeißen und dürre: vor dem Endmonster (Sven Döring)

	AMIGA	ATARI		PC
Airbus A 320	93.50	93.50	Airbus A 320	a.a.*
Another World	57.60	--	Bard's Tale Trilogy	85.90
Birds of Prey	75.70	--	Battle Isle	85.90
Black Gold	61.90	61.90	Chessmaster 3000 VGA	78.90
Blues Brothers	57.60	57.60	Civilization	78.80
Castles	68.50	--	Elvira II, dt.	85.90
Celtic Legends	71.50	--	Eye of the Beholder II	71.50
Double Dragon III	57.60	57.60	Godfather (Der Pate)	68.50
Elvira II	75.70	--	Indiana Jones IV, dt.	85.90
Face of Icehockey	50.40	50.40	Jetfighter II	85.90
Formula 1 Grand Prix	75.70	--	Kaiser	96.10
Godfather (Der Pate)	68.50	--	Mad TV	85.90
James Pond II	57.60	57.60	Might & Magic III, kompl. dt.	85.90
Lemmings Data Disk	43.20	43.20	Monkey Island II, engl.	71.50
Mad TV	71.50	--	Monkey Island II, dt.	85.90
Monkey Island II	71.50	--	Shanghai II	85.90
Populous II	68.50	--	Space Quest IV VEGA	84.20
Red Baron	75.70	--	Ultima VII, dt.	85.90
Sim Earth	68.90	68.90	Wayne Gretzky II	68.50
Simpsons	57.60	57.60	WC 2 Operator-Disk I	43.30
Starbyte Na.1	61.90	61.90		
Steigenberger Hotel	49.90	--	Angebot:	
Tip Off Basketball	57.60	57.60	3.5" Disketten DS/DD	
Traders	64.30	64.30	(incl. Aufkleber)	
Wayne Gretzky II	57.60	--	10-Stück-Packung	nur 8.50
Wily Beemish	75.70	--		

* bei Drucklegung noch nicht erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar. Ständige Neuerscheinungen, bitte erfragen!

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie umfangreiche Computer - Fachliteratur

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
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

BACHEN SOFTWARE v o m FEINSTEIN

Titel		PC	AMI	ST
4 Wheel Drive dt. Anl.	--	69,90		
Airbus 320 dt.	--	95,90		95,90*
Air Land Sea dt.	85,90	79,90	--	--
Another World dt. Anl.	--	59,90	--	--
Barbarian 2 (Psygnosis)	--	59,90	--	--
Bard's Tale Trilogy dt.	85,90	--	--	--
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	--	--
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	--	--	--
Chessmaster 3000	69,90	--	--	--
Civilization	86,90	--	--	--
Conquest of Longbow VGA	82,90	--	--	--
Double Dragon 3	--	59,90	59,90	--
Formula 1 Grand Prix dt.	--	75,90*	75,90*	--
Godfather dt. Anl.	69,90	69,90	--	--
Hudson Hawk dt. Anl.	--	59,90	59,90	--
Laffer Utilities	82,90	--	--	--
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	--	--	--
Police Quest 3 VGA dt.	82,90	--	--	--
Populous 2 dt.	--	79,90	79,90*	--
Populous World Editor dt.	--	39,90	--	--
Robocop 3 dt. Anl.	--	59,90	59,90	--
TV Sports Boxing dt. Anl.	75,90	--	--	--
Ultima 6	75,90	69,90*	--	--
Ultima 7	82,90*	--	--	--
WWF Wrestling dt. Anl.	--	59,90	--	--
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	--	--

Hardware
 Amiga Handscanner 498,00
 Thunderboard... die compatible Soundkarte für PC's 259,00

Preisknaller --
 Double Drag. 2 AMI, PC 29,00 Populus AMI, ST, PC 34,00
 Klax AMI, PC, ST 29,00 Ghostbusters 2 AMI, ST 29,00
 Bloodwych AMI 29,00 Ironlord AMI, ST, PC 29,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
 4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28
 Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Probe erfragen. * Ankundung. ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten. NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

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

2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—

Sound Blaster 2.0

C /MS-Chips • 69,—

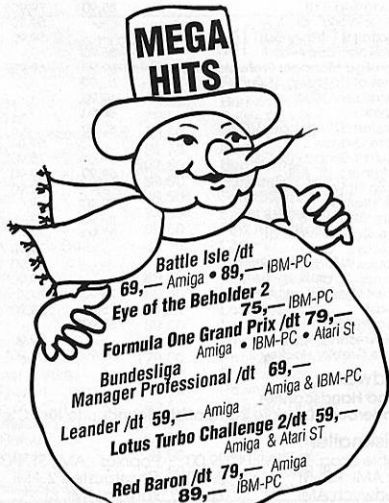
COMPUTER-TUNING



Bachler
Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,00	V.mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V.mö	89,95	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
Castles /dt	* 69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V.mö	—	V.mö	—
Civilization	—	88,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	89,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuterios /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V.mö	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	59,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V.mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
Flight of the Intruder /dt	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	39,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	—
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	64,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V.mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness	V.mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	69,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
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	74,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	89,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	84,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	V.mö	—
Special Forces	V.mö	V.mö	V.mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starlight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V.mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Oath /dt	59,95	—	—	—
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	72,95	59,95
Ultima 7 /dt	89,95	—	89,95	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Uroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
Wing Commander /dt	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	39,95	—	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö
Wizardry 7	—	V.mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95



V.mö = Vorbestellung möglich

SO könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

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

**Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt**

POWER TIPS

Heft
3/92



**ZUM
SAMMELN!**

Power-Tips

Computerspieletips

Amnios	80
Charly	66
Gateway to the savage Frontier	66
Hero Quest — Data Disk 1	74
Martian Dreams	72
Megafortress	81
Might & Magic III: Isles of Terra	67
Necronom	72
Oh No! More Lemmings	66
Pegasus	72
Police Quest III — The Kindred	62
Spindizzy Worlds	66
The Adventures of Willy Beamish	78
Think Cross	72
Thunder Burner	72
Tip aus der Redaktion — Conquest of the Longbow	62
Turrican 2	72

Dr. Bobo antwortet

Die Antwort zu Elvira, Spirit of
Adventure, Martian Dreams,

Curse of the Azure Bonds,
Indiana Jones 3, Conquest of
Camelot, B.A.T., Die Antwort
zu Turrican II, Die Antwort
zu Drachen von Laas, Castle
Master, Last Ninja 3,
Countdown, Police Quest I,
Shining in the Darkness 82

Videospiele Tips

Arcus Odyssey	87
Battle Ping Pong	87
Bonks Revenge	87
Castlevania	87
F1 Race	84
Fortified Zone	85
Hellfire	87
Marvel Land	86
Ms. Pac-Man	86
Ninja Gaiden	86
Quak Shot	88
Road Blasters	86
Super League	85

Clue Books

Eye of the Beholder, Teil 9

QUELLENHINWEIS:
© 1990 Dynamix, Inc.

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

Tip aus der Redaktion — Conquest of the Longbow

Sierras neues Robin-Hood-Abenteuer ist wieder mit einigen kniffligen Worträtseln gewürzt. Allen, die nicht so firm in der englischen Sprache sind, wollen wir hier unter den Arm greifen und die Rätselfragen des Baumes lösen. Die komplette Lösung liefern wir Euch in der nächsten Ausgabe.

I am the outstretched finger that seize and hold the wind, wisdom flows from me in other hands, upon me are sweet dreams dreamt, my merest touch brings laughter. = FEATHER

Golden treasures I contain, guarded by hundreds and thousands, stored in a labyrinth were no man walks, yet men come often to seize my gold, by smoke I overcome and robbed, then left to build my treasure anew. = BEEHIVE

My first master has four legs, my second master has two legs, my first I serve in life, my second I serve in death, cure me and I live beyond my death. Though I am, yet soft beside, against ladies cheeks I oft reside. = FUR

Metal or bone I may be, many teeth I have and always bared, yet my bite harms no one and ladies delight in my touch. = COMB

I am a window, I am a lamp, I am clouded, I am shining, I am coloured, set in white. I fill with water and overflow. I say much, but have no words. = EYE

I am the heart that does no beat, if cut, bleed without blood. I can fly, but have no wings. I can float, but have no fins. I can sing, but have no mouth. = TREE

High born, my touch is gentle, purest white is my lace, silent, silent is my kingdom, green is the colour of my death. = SNOW

Not born but from a mothers body drawn. I hang until half of me is gone. I sleep in a cave until I grow old, then valued for my hardened gold. = CHEESE

I am two-faced but bear only one face. I have no legs but travel widely, men spill much blood over me, Kings leave their imprint upon me. I have greatest power when given away, yet lust for me keeps me locked away. = COIN vw

Hallo Computerfreunde!



In diesem Monat lösen wir gleich zwei Sierra-Adventure. Besonders die "Police Quest 4" Spieler werden eine Hilfe sicher gut gebrauchen können. Das Abenteuer ist nicht gerade ein Musterbeispiel für einen logischen Aufbau. Wer am zweiten Spieltag etwas falsch macht, leidet darunter erst am sechsten Tag, ohne die Möglichkeit noch etwas daran zu ändern. Mit unserer Lösung sollten jetzt aber alle Probleme aus der Computerwelt geschafft worden sein.

Im nächsten Monat helfen wir dann den "Conquest of the Longbow" und "Cast-

le of Dr. Brain"-Spielern aus allen Nöten. Als kleiner Vorgriff jetzt schon mal die Antworten auf die Fragen des Rätselbaumes als "Tip aus der Redaktion".

Wir bedanken uns ganz herzlich, daß Ihr unser Fax-Gerät nicht mehr als Tips-Briefkasten einsetzt. Die Papierkosten sind wieder gefallen. Wir sehen uns im nächsten Monat wieder. Bis dahin dürften ja dann wohl die ersten "Monkey Island 2" Lösungen eingetrudelt sein. Wir sind gespannt!

Joaber

TIP DES MONATS

Police Quest III — The Kindred

André Heinze aus Wil in der Schweiz hat zusammen mit Sonny Bonds alle Rätsel in Sierras Polizistenabenteuer bestanden. Hier die Ergebnisse seiner Ermittlungen.

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Sie werden ihn schon gehört haben, denn meine Kämpfe gegen das Verbrechen haben soviel Aufmerksamkeit erregt, daß sich ein bekanntes Softwarehaus veranlaßt sah, einige Computerspiele über meine Arbeit zu veröffentlichen. Lassen Sie mich ganz

einfach von meinem letzten Erlebnis erzählen, vielleicht wird das ja auch einmal umgesetzt. Auf den folgenden Seiten finden Sie Auszüge aus meinem Tagebuch des entsprechenden Zeitraums, ergänzt durch einige Anmerkungen, die für Sie interessant sein könnten, falls Sie meine Arbeit eines Tages am Computer nachvollziehen sollten. Also begeben wir uns in die Straßen von Lytton.

Der erste Tag:

Für heute war tödlich langweilige Routine angesagt, ich durfte wieder einmal Streife fahren. Nicht unbedingt der Traum eines Polizisten, aber Dienst ist halt Dienst.

Der Tag begann schon mal nicht gut, denn auf meinem Schreibtisch fand ich eine Beschwerde über Pat Morales, eine unserer Beamtinnen. Ich beschloß, sie nach der Einsatzbesprechung zu einem klärenden Gespräch zu laden, was ich im Einsatzraum vor dem Beginn der Besprechung mitteilte. Nachher trafen wir uns in meinem Büro, und ich entschied mich dafür, die Beschwerde gegen sie aufrecht zu erhalten. Anschließend besorgte ich mir meine Ausrüstung aus meinem Schrank, die Nummer ist 776, die vergesse ich so gerne. Denn ohne

Schlagstock, Notizblock und Taschenlampe geht ein richtiger Polizist nie auf Streife.

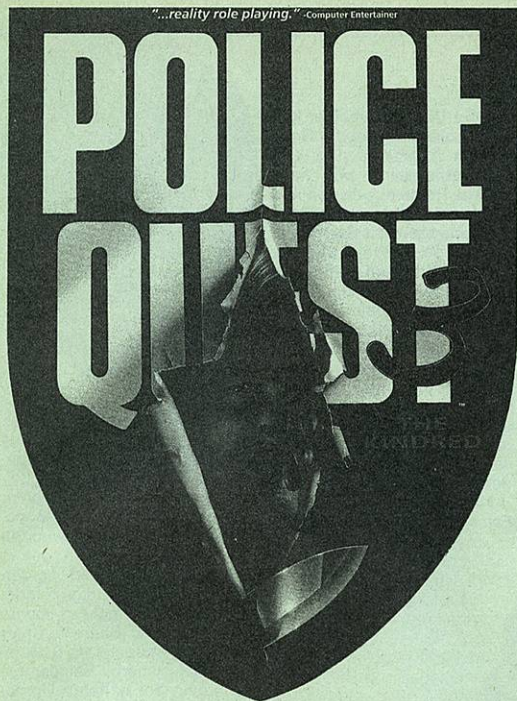
Außerdem besorgte ich mir noch aus dem Vorratsschrank einige Warnfackeln und Batterien für meine Lampe. Dann besuchte ich unsere EDV-Abteilung, um mir eine Zugangsberechtigung zu unserem neuen Computersystem zu holen. Ich wurde auf den Dienstweg verwiesen und mußte mir zuerst noch die richtigen Antragsformulare aus dem Büro holen. Danach machte ich mich mit meinem neuen Spielzeug vertraut, wurde aber bald von der Zentrale unterbrochen und zu einem Einsatz geschickt. Also schnappte ich mir meinen offiziellen Wagen und machte mich auf den Weg nach Aspen Falls.

Ein kleiner Tip für jene, die noch nie einen Polizeiwagen gesteuert haben: Das Orientierungssystem sollte man immer anschalten. Schneller anhalten kann man mit der ENTER-Taste und um bei den lästigen Stoppschildern nicht anhalten zu müssen, kann man einfach die Sirene einschalten, bei "Überfahung" ohne muß man mit Punktabzügen rechnen.

In Aspen Falls orientierte ich mich zuerst bei der besorgten Frau über die Lage und versuchte dann, den Übeltäter zu stellen.

Der erwies sich als ziemlich rabiat, aber als ich seine Kleidung untersuchte, hatte ich schnell den Weg gefunden, um ihn aus dem Wasser zu locken: Ich warf den Schlüssel ins Wasser und setzte den Bösewicht mit meinem Schlagstock außer Gefecht. Mit den Handschellen fesselte ich ihn, und bei der Kontrolluntersuchung entdeckte ich ein Messer. Ich verfrachtete ihn in mein Auto und brachte ihn ins Gefängnis, wo ich ihn wegen unerlaubten Waffenbesitzes einlieferte. Das Messer und den Führerschein übergab ich dem Wächter durch die Schublade. Natürlich betritt ein guter Cop das





Gefängnis nie mit einer Waffe, sondern legt sie draußen im Schrank ab. Natürlich darf er dann nicht vergessen, sie wieder mitzunehmen (was auch für die Handschellen gilt). Ach ja, die Codes für die Verbrecher lernen wir auf der Polizeiakademie. Sie werden sehr wahrscheinlich ihre Anleitung benutzen müssen.

Den Rest des Tages sollte ich auf der Autobahn Streife fahren. Mein erster Stopp wurde von Offizier Morales verursacht, die einmal mehr unangenehm aufgefallen war. Dabei war die Situation doch ganz offensichtlich, denn Schwangerer wurden nicht eingesperrt. Nachdem dies geklärt war, drehte ich noch einige Runden auf dem Highway, in deren Verlauf ich mein Soll an auszufüllenden Strafzetteln voll erfüllen konnte. Zuletzt erwischte ich einen Fahrer, der derart alkoholisiert war, daß ich ihn zur Ausnüchterung ins Gefängnis bringen mußte. Für mich ist das Ausstellen von Strafzetteln schon reine Routine, für Sie aber vielleicht ein völlig neues Erlebnis. Daher lassen Sie mich das generelle Vorgehen beschreiben: Sobald man einen Verstoß beobachtet hat, setzt man sich hinter das entsprechende Fahrzeug und wirft einen Blick auf das Nummernschild, das man per Bordcomputer überprüfen kann. Letzteres ist besonders wichtig, ich hatte an jenem Tag beinahe ein ziviles Polizeifahr-

zeug angehalten, was mir sicherlich Ärger bereitet hätte.

Will man den betreffenden Wagen anhalten, schaltet man einfach die Sirene ein und hofft, daß der Fahrer reagiert. Danach läßt man sich den Führerschein des Sünders aushängen und stellt mit Hilfe des Bordcomputers einen Strafzettel aus. Dabei ist zu beachten, daß die Uhrzeit und die Art des Verstoßes präzise eingetragen werden. Der Strafzettel wird dann ausgehändigt, auf daß es dem Fahrer eine Lehre sein möge.

Im Gefängnis machte ich mit dem Betrunkenen einen Alkoholtest, ließ ihn seine Habseligkeiten beim Offizier abgeben und buchtete ihn dann ein. Der Abend war schon recht weit fortgeschritten, dennoch stand ein Einsatz bei der Oak Tree Mall an. Der Schock war groß, als ich sah, daß Marie, meine Frau, beinahe einem Mord zum Opfer gefallen war. In ihrer Hand fand ich eine zerrissene Halskette, die sie offensichtlich dem Täter entrissen hatte. Ich begleitete sie ins Krankenhaus und verbrachte eine lange Nacht mit Wachen und Hoffen. Als feststand, daß ich nichts weiter tun konnte, begab ich mich nochmal an den Tatort. Den sensationslüsternen Reporter hätte ich zwar am liebsten verprügelt, fand aber dennoch ein paar Worte für ihn und nahm seine Visitenkarte entgegen. Danach suchte ich den Tatort erneut ab und fand im

Lichtschein der Taschenlampe ein Armeabzeichen bei der Fahrtür von Maries Wagen. Mehr war nicht zu tun, ich überließ den Rest der Arbeit den Kollegen und fuhr nach Hause.

Der zweite Tag:

Mein unruhiger Schlaf wurde am nächsten Mittag durch einen Telefonanruf beendet. Captain Tate teilte mir mit, daß ich die Aufklärung des Verbrechens an Marie übernehmen sollte. Bevor ich mich auf den Weg zur Arbeit machte, nahm ich die Musikbox aus dem Schrank; vielleicht würde sie bei Maries Genesung helfen.

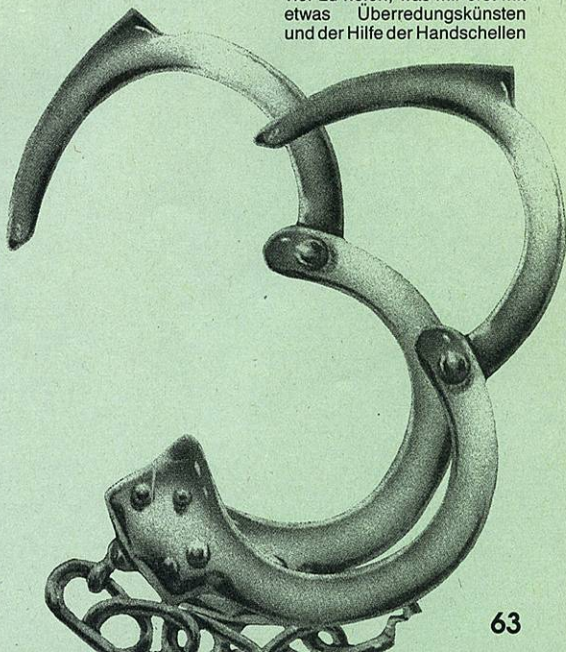
Im Büro der Mordkommission stellte mich Tate meinem neuen Partner vor, bei dem es sich zu gemeinsamem Entsetzen um Offizier Morales handelte. Gleichzeitig wurde mir empfohlen, einen älteren Mordfall zu untersuchen, der Ähnlichkeit mit dem Angriff auf Marie hatte. Die entsprechenden Nummern wurden mir von Tate mitgeteilt, und ich machte mich auch gleich an den Computer und sah mir die entsprechenden Dateien an. Da ich nun schon vor der Mattscheibe saß, nahm ich mir auch das Armeabzeichen vor. Diese Aktion wurde mit dem Aktenzeichen zu einem weiteren Fall belohnt. Ich sah alle drei Fälle durch und notierte mir die wichtigsten Details wie Ort und Zeit des Verbrechens.

Ein kleiner Exkurs zum Thema Notizen: Ein guter Polizist notiert sich auch die kleinste Information, zu diesem Zweck

hat er ja sein Notizbuch. Sie als Computerspieler sollten einen Haufen Papier neben Tastatur und Maus liegen haben, um Notizen zu machen. Es kann durchaus mal nötig sein, einer Spielfigur die Anweisung zu geben, sich etwas zu notieren. Das geschieht, indem mit dem Notizbuch auf eine interessante Stelle geklickt wird. Wo das zu geschehen hat, müssen Sie selbst herausfinden — aber lieber einmal zuviel als zuwenig probieren! Ein Gespräch mit dem Kollegen ergab noch eine interessante Anregung, vielleicht könnte man die Hilfe der Presse in Anspruch nehmen. Also rief ich den Reporter an, der mir letzte Nacht seine Karte gegeben hatte. Er versprach, einen entsprechenden Aufruf in die Zeitung zu setzen. Da mir für weitere Nachforschungen verständlicherweise die Nerven fehlten, vertuchte ich die Kette und das Abzeichen als Beweismittel im Fall Marie und machte mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort besorgte ich mir Blumen für Marie und fragte am Empfang nach der Zimmernummer. In ihrem Zimmer gab ich ihr die Blumen und die Musikbox und einen Abschiedskuß. Ich bildete es mir wohl nur ein, aber ich glaubte eine Reaktion bemerkt zu haben.

Der dritte Tag:

Der Tag begann sehr vielversprechend: Eine Zeugin hatte sich auf den Zeitungsauftrag hin gemeldet. Ich fuhr zur angegebenen Stelle, um sie aufs Revier zu holen, was mir erst mit etwas Überredungskünsten und der Hilfe der Handschellen



gelang — die Verwendung der Handschellen war allerdings etwas ungewöhnlich!

Auf dem Revier besorgte ich der Dame erst einmal eine kleine Stärkung (der Kollege möge mir den Mundraub verzeihen!), danach starteten wir eine kleine Sitzung am Computer. Mit Hilfe des Phantomzeichnungsprogramms gelang es mir, ein Bild des Verdächtigen zu erstellen und seine Daten abzurufen. Zwar nur ein kleiner Erfolg — aber immerhin eine Spur. Ich brachte die Zeugin wieder zurück in ihr "Heim". Immerhin mußte ich ja noch die Handschellen holen. Auf dem Rückweg bestand Offizier Morales auf einem Zwischenstopp an der Oak Tree Mall. Ich war ja von meinen früheren Partnern schon einiges gewohnt, aber ihr auffälliges Verhalten gab

mir doch zu denken und ich beschloß, sie im Auge zu behalten. Ich beendete den Tag, um in Ruhe über die bisherigen Ergebnisse nachdenken zu können, aber bisher fehlten mir irgendwie noch die Geistesblitze.

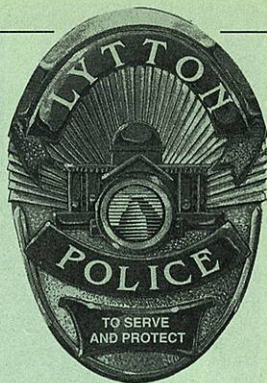
Der vierte Tag:

Endlich etwas Ablenkung. Ruiz, den ich neulich auf dem Highway angehalten hatte, hatte tatsächlich Beschwerde gegen mich eingelegt, und so mußte ich heute vor Gericht erscheinen. Auf dem Weg dorthin ging ich noch kurz bei unserem Obertechniker vorbei und organisierte mir einen Peilsender. Ich wußte zwar noch nicht genau, für was ich ihn verwenden wollte, aber bei der

Unzuverlässigkeit meiner Kollegen sollte man bei der Gelegenheit zugreifen. Die Gerichtsverhandlung war kein großes Problem, da ich die Eichkarte des ehemaligen Streifenwagens als Beweismittel vorlegen konnte und die Uhrzeit auf dem Strafzettel richtig vermerkt hatte.

Auf der Rückfahrt bestand Morales wieder auf einem Zwischenstopp, ließ jedoch ihre Handtasche im Auto liegen. Ich nutzte die Gelegenheit, von ihrem Schlüssel ein Duplikat anfertigen zu lassen. Kaum hatten wir den Motor angelassen, wurden wir schon zu einem Mordfall gerufen.

Nachdem Morales einige Fotos gemacht hatte, unter-



suchte ich die Leiche genauer, wobei ich die Ausrüstung aus dem Koffer im Kofferraum benutzte. In der Tasche der Leiche fand ich den Führerschein; als ich das T-Shirt zurückschob, sah ich neben Stichwunden auch ein Pentagramm, das in die Leiche eingeritzt worden war. Zwei notizwürdige Funde. Mit den Zahnstochern konnte ich Haut- und Blutreste unter den Fingernägeln als Beweismaterial sichern. Bei der Erkundung der näheren Umgebung fand ich am Schrottwagen frische Lackschichten, von denen ich mit dem Spachtel eine Probe nahm. Nachdem alles Nötige getan und das Material im Kofferraum verstaut war, ging es zurück zum Revier, wo ich eine neue Datei über den soeben entdeckten Mord anlegte und danach das Beweismaterial unter der neuen Fallnummer verbuchte. Gemäß der Nachricht auf meinem Schreibtisch besuchte ich anschließend Marie. Immerhin hatte sie etwas getan, denn diesmal hing der Behandlungsplan am Bett. Als ich ihn las und die dort eingetragene Dosierung der Infusion mit dem eingestellten Wert verglich, bekam ich einen Schock: Die Geräte waren falsch eingestellt. Über die Notrufaste rief ich Hilfe herbei, die gerade noch rechtzeitig kam. Ich konnte nur hoffen, daß die Überdosis nicht zu sehr geschadet hatte.

Der fünfte Tag:

Die Nacht über plagten mich Alpträume, in denen Pentagramme eine wichtige Rolle spielten. Dies konnte nicht nur am Anblick von Dents Leiche liegen, irgendwie mußte mehr dahinterstecken. Also machte ich mich daran, eine fixe Idee, die sich in meinem Kopf festgesetzt hatte, zu überprüfen. Als ich den Computer einschaltete, sah ich, daß die Analyse des Beweismaterials neue Anhaltspunkte im Fall Dent er-



geben hatte. Also unterbrach ich die Arbeit und gab der Zentrale die Anweisungen, nach einem entsprechenden Auto zu fahnden. Danach machte ich mich an die Überprüfung meiner Theorie und zeichnete auf dem Computer die Orte aller bisher begangenen Verbrechen ein. Als ich daranging, die Punkte zu verbinden, erschien es mir, als würde ich ein unvollständiges Pentagramm zeichnen. Ich schätzte ab, wo der fünfte Punkt liegen mußte und plötzlich machte es "Klick", und ich wußte, wo ich weiterkommen würde (die Punkte konnte man nur sehr ungenau annehmen, aber ungefähr sollte es stimmen).

Natürlich machte ich mich sofort auf den Weg, meine Theorie zu überprüfen. Eigentlich wollte ich ja bei unserem Psychologen nachfragen, ob es möglich war, daß ein Serienmörder nach einem solchen Plan vorging. Leider war er nicht da, dafür lag jedoch die Personalakte von Offizier Morales herum, und ich konnte mir einen Blick nicht verkneifen. Irgendwie erschien mir die Frau immer seltsamer, aber ich ließ mir auf der Fahrt zu diesem

Ort, den ich als nächsten Tatort verdächtigste, nichts anmerken.

Glück oder Zufall? Vor der Kneipe stand ein Fahrzeug, das sehr verdächtig aussah. Ich nahm eine Lackprobe und klemmte das Peilgerät unter den Wagen, dann betrat ich die Bar. Dort konnte ich zunächst kein bekanntes Gesicht ausmachen. Nach kurzer Zeit betrat Rocklin die Kneipe. Als ich mich näherte, ergriff er die Flucht. Mittels des Peilsenders konnten wir ihn gut verfolgen, und dank seiner schlechten Fahrweise hatten wir ihn bald gestellt. Oder besser gesagt, Rocklin stellte sich selbst — nämlich mitsamt seinem Wagen auf den Kopf.

An der Unfallstelle legte ich zunächst einige Warnfackeln aus und nahm mir den Unfallwagen vor. Mit Hilfe des Zündschlüssels öffnete ich den Kofferraum, wo ich fünf Päckchen Kokain fand. Als ich sie an mich nehmen wollte, wurde ich von einem Kollegen angesprochen und Morales übernahm die Sicherstellung der Drogen. Später im Revier nutzte ich Morales' Abwesenheit dazu, mit dem Nachschlüssel ihren Schreibtisch zu öffnen, wo ich die Kom-

bination eines Schrankes fand. Vielleicht gab es ja morgen eine Gelegenheit, dort die Gründe für ihr Verhalten zu finden. Morgen würde ja der Damenumkleideraum leer sein. Nachdem ich die Farbprobe verbucht hatte, machte ich mich auf den Weg ins Krankenhaus. Dort konnte ich außer einem zärtlichen Kuß für Marie nichts tun.

Der sechste und letzte Tag:

Meine erste Tat heute bestand darin, bei Captain Tate Rückendeckung für meine Untersuchungen in Sachen Morales einzuholen. Wie ich am Computer feststellte, hatte Morales nur vier der fünf Drogenpäckchen verbucht. Allerdings war es nichts mit dem gestörten Betreten der Damenumkleideräume, denn unser fleißiger Hausmeister war gerade dort zugange. Nachdem ich in der Herrentoilette für eine kleine Überschwemmung gesorgt und dem Parkettkosmetiker so ein neues Betätigungsfeld geschaffen hatte, konnte ich mir nun Morales' Schrank vornehmen, die Nummer ist 386. Dort fand ich natürlich auch das fehlende Päckchen, was notiert wurde. An-



schließend benachrichtigte ich Tate über meine Funde und machte mich auf den Weg zum Gerichtsmediziner.

Ich hasse makabre Scherze von Leon und fiel doch wieder einem zum Opfer, als ich mir die Schildchen seiner "Gäste" ansah. Immerhin brachte er mich auf eine heiße Spur, denn von ihm erhielt ich die Adresse von Rocklins Wohnung und einen Zeitungsausschnitt, der mir einen Schauer über den Rücken jagte, sowie einen Umschlag mit den Habseligkeiten des Verbliebenen. Allerdings war nicht alles sein Eigentum: Ich fand auch ein Medaillon, das Marie gehörte. Ich brachte



Auch Versand für Master System 2 und NES, z.B. Super Mario Bros. 3 DM 99,95

Mega Drive über 130 Titel lieferbar z.B. Game Gear TV-Tuner DM 199,-

*Mega Drive
Spiderman DM 99,-
Ghostbusters DM 49,-
Axis Fz DM 54,-
Junction DM 55,-*

*Klax DM 55,-
Zero Wing DM 95,-
Shining in the darkness DM 139,-
Wrestle War DM 90,-*

*Lieferung erfolgt per NN + DM 7,- Versandkosten
Keine Druckfehler, keine Irrtümer*

EINER SPIELT IMMER
Ladengeschäft und Versand
Herzogstraße 2 - München 40
Tel. 0 89 / 344 388 - Fax 0 89 / 344 377

es ihr sofort, und das Medaillon schien Wunder zu wirken. Leider konnte ich nicht lange bleiben, denn ich wollte Rocklins Bude noch genauer untersuchen.

Auf dem Weg dorthin wurden wir zur Unterstützung bei einem Hausbrand gerufen, und es zeigte sich, wie heiß unsere Spur war: Das Haus, das da in Flammen stand, war Rocklins'. Nachdem der Chef der Feuerwehr mir sein OK gegeben hatte, durchsuchte ich das Haus, um wenigstens noch einige Beweise zu retten. Im Hinterzimmer fand ich einen Kulturraum, in dem ich Blut- und Haarreste eines Opfers sichern konnte. Im Wohnzimmer fand ich ein Bild, das alles erklärte und den letzten Hinweis lieferte, nämlich eine weitere Adresse.

Ich möchte dem Leser nicht verraten, wer auf dem Bild war — das soll für Sie eine ebensolche Überraschung sein, wie es für mich war.

Bevor ich mich auf den Weg zu besagter Adresse machte, holte ich noch einige Informationen über den Bewohner ein. Dabei half mir der Armeeeoffizier in der Oak Tree Mall, der nach Vorlage meines Dienstausweises und des Fotos eine Personalakte herausrückte. Diese ließ ich auf dem Revier von Psychologen begutachten und mir einige wohlgemeinte Warnungen mit auf den Weg geben.

Der erste Besuch des verdächtigen Hauses war erfolglos, ohne Durchsuchungsbefehl war hier wohl nicht viel zu erreichen. Also fuhr ich zum Gericht und besorgte mir mit Hilfe des Bildes und des Zeitungsausschnittes das gewünschte Dokument. Leider beeindruckte es die Bewohner des Hauses absolut nicht, also mußten stärkere Geschütze aufgeföhren werden. Die Unterstützung wurde jedoch nur bei lückenlosen Beweisen gewährt, und so fuhr ich aufs Revier und verbuchte alles, was ich noch an Beweismaterial im Inventar hatte. Nach einem erneuten Gespräch mit der Richterin konnte der Showdown endlich beginnen.

Die nächsten Minuten erschienen mir einmal wie Sekunden, dann wieder wie endlose Stunden: Mit gezogener Waffe gab ich dem Räumpanzer den Angriffsbefehl und betrat das Haus durch die geborstene Tür. Fast sofort wurde ich unter Beschuß genommen, konnte den Angreifer jedoch ausschalten. Ein zweiter Be-

wohner ergab sich ohne Gegenwehr und wurde festgenommen. Beim Durchsuchen des Raumes fand ich unter dem Sofa eine Fernbedienung, mit der ich schließlich eine Geheimtür zum Drogenlabor öffnen konnte. Ich war gerade dabei, das offensichtlich leere Labor zu verlassen, als ich aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrnahm und reflexartig den dritten Angreifer ausschaltete. Und nun gab es noch einmal eine Überraschung!

Aber die verrate ich Ihnen auch nicht, ich verrate Ihnen nur noch eins: wie Sie als Computer-Cop Ihre Waffe ziehen: Sie wählen die Pistole aus dem Inventar und klicken damit auf die Spielfigur. Alles klar? Dann sehen wir uns vielleicht irgendwann in Lytton — ich hoffe, Sie werden so gut sein, wie ich es war... vw

Gateway to the Savage Frontier

Erleichterung für alle Rollenspieler bringt Sascha Hülsen aus Ratingen.

In Kämpfen im Automodus (Quick) hat man den Kampf sofort gewonnen und verliert keine Hitpoints, wenn man die Tasten "Alt-X" gleichzeitig drückt. Nicht ganz fair, aber wirksam.

Spinndizzy Worlds

Für alle, die mit den einprogrammierten Welten nicht zufrieden sind, hat Klaus Vill aus Biberbach eine frohe Botschaft.

Am Anfang erst mal wie gewohnt einen Cluster (Easy oder Hard) anwählen, aber noch nicht starten. SHIFT und E gleichzeitig drücken, SHIFT loslassen und "DIT" eingeben. Als nächstes erscheint eine Botschaft auf dem Bildschirm, die man mit "Z" bestätigt. Ein Druck auf den Feuerknopf befördert einen zum Ausgangspunkt zurück. Wer jetzt wie gewohnt startet, wird sehen, daß er (außer seinem Kreiseln) nichts sieht. Die Hintergrundgrafik ist verschwunden und der programminterne Level-Editor aktiv. Drücken der HELP-Taste zaubert eine Kurzanleitung herbei. Viel Spaß beim Weltenbasteln.



Oh No! More Lemmings

Rainer Soldan aus München ist schneller als der Schall und liefert alle 100 Zugangs-codes inklusive der Zwei-Spieler-Codes.

Damit steht einer erneuten Rettungsaktion nichts mehr im Weg.

	TAME	CRASY	WILD
LEVEL 1	FLCAHVFBD	CGH0UDJCF	
LEVEL 2	FLCIHTTBK	KIDMLKCKH	
LEVEL 3	LCALVTFHJ	LPUEOCLCN	
LEVEL 4	CKLTLFLIBS	GULKCMCNP	
LEVEL 5	CCHRUFLJBG	UEMCAHNCO	
LEVEL 6	ISUFLCKJB	LICKIYUOCM	
LEVEL 7	LSUFLCCLBN	QCALWUDPCF	
LEVEL 8	SUFLCILMBE	CILWUDDGCO	
LEVEL 9	WUJCEIYMBK	CAHRTGMBDR	
LEVEL 10	GLCIHVUJBS	KHRTFHCCDD	
LEVEL 11	NCAMUUFBE	LPVNICADDI	
LEVEL 12	BKHTUNL0ED	PTFMCKMEDO	
LEVEL 13	CAIPTMBCHN	VNICAITFDL	
LEVEL 14	MISVLKCCCS	NICMIWVNDL	
LEVEL 15	LFTEHCDCS	KCAMUWHNDE	
LEVEL 16	PIVTKMEGDK	CIPIVTKLIDH	
LEVEL 17	TDMCAHMFCE	CCHSUGJDLR	
LEVEL 18	DOCKIUTGCO	IHRUGMKJDR	
LEVEL 19	ICCLWLHCS	LQUNICALDO	
LEVEL 20	CKMUVLICK	SWNICMMDE	

	WICKED	HAVOC	2 PLAYER
LEVEL 1	UF0CANRDS	GGHPTLGBFI	-----
LEVEL 2	GOCIHTU0DJ	KI0TFLGCF0	KH0TEIJCKR
LEVEL 3	MCALVUGPJD	LPTELGA0FI	LPFDIJADKK
LEVEL 4	CKLVUFGDDG	RTFNGLEIFE	PTDIJLLEKD
LEVEL 5	CGISTLHBEI	TGNCVHVF0F	TDIJHTFKFM
LEVEL 6	KHRTLGCEN	FNGIHVTF0F	DIJHTTGMK
LEVEL 7	MPTDHSADER	NGALWTHGFF	IJALTTDHSK
LEVEL 8	FVLJGHEHEM	GILTT0TJFP	JILT0DIKLL
LEVEL 9	VLHGHVFE0D	GCHSUGLJFO	JAHFUDIJKN
LEVEL 10	ELGIHTTGED	IHSUFLGKGF	IHPUDIJKKB
LEVEL 11	NGCLUTEHES	MRWFSALFAS	-----
LEVEL 12	GKMVMMHIE	SUGLGLMFM	-----
LEVEL 13	GEHPUELJEM	UGLGAHWNFG	-----
LEVEL 14	OHQUELGKEI	FLGPHUJ0FO	-----
LEVEL 15	HPIDLGLE0E	LSCLVUGFFN	-----
LEVEL 16	QMLHGMWEG	GILTTUNJ0FH	-----
LEVEL 17	UMHGGITNEL	GCHPTMBEGE	-----
LEVEL 18	DLGIHUJ0EJ	0HPTEDGCGD	-----
LEVEL 19	HGEMTWMPER	M0TDMGCDGL	-----
LEVEL 20	GLVUNPJRQEI	SDTMGL0EM	-----

Charly (Amiga)

Von Manuel Siesmayer aus Berlin stammen alle 100 Level-codes für Charly. Dann mal los!

Levelcodes:

01) —	21) LEAP	41) FREE	61) FAST	81) DEAL
02) ROOM	22) WORK	42) BANK	62) SOUL	82) FEED
03) CLAW	23) GLASS	43) BABY	63) ARMS	83) SPIN
04) WEST	24) LOOP	44) STAR	64) SOLE	84) BEAR
05) WORD	25) DARK	45) HINT	65) AREA	85) HOUR
06) FISH	26) ATOM	46) CHAT	66) CHIP	86) CAR
07) AUNT	27) TALK	47) FOUL	67) ARMY	87) NAIL
08) RUSH	28) COAT	48) CALL	68) CITY	88) CURB
09) TUBE	29) LOAD	49) LINE	69) KING	89) WOOD
10) RICH	30) LIPE	50) BEER	70) RAIN	90) STGN
11) HAIR	31) PICK	51) NEWS	71) HEAD	91) LOST
12) SPOT	32) POST	52) TIME	72) IRON	92) BELL
13) NAME	33) RING	53) STUN	73) FACE	93) BONE
14) EDGE	34) GREY	54) TUNE	74) WEST	94) WAVE
15) DRIP	35) BEST	55) WALK	75) KICK	95) STOP
16) CASH	36) DEAR	56) WAIT	76) MAIN	96) MIND
17) SALT	37) KNOB	57) EVEN	77) PARK	97) GAME
18) PACT	38) TASK	58) SHIP	78) HILL	98) PEAK
19) FIRE	39) BOSS	59) MEAT	79) GOLD	99) GOOD
20) STAG	40) LOND	60) AUTO	80) PULL	100) IDEA

Might & Magic III: Isles of Terra

Boris Laederach aus Ittigen in der Schweiz hat den dritten Teil der "Might & Magic" Rollenspielreihe schon gelehrt.

1. Wahl der Charaktere:

Eine ausgewogene Gruppe besteht aus vier Kämpfern und zwei Zauberern. Meine Gruppe ist folgendermaßen aufgebaut: Paladin, Knight, Ninja, Archer, Priester, Mage. Von Vorteil ist es, mindestens zwei Charaktere jeder Zaubererkategorie in der Party zu haben (Mage-/Priesterspells).

Dafür eignen sich eben Paladine und Archer ausgezeichnet; die reinen Hacker verfügen später über mehr Attacken, aber bis zum Superhelden der siebzigsten Stufe ist es ein weiter Weg. Ebenfalls unentbehrlich ist ein Langfinger (Robber oder Ninja), sonst könnt Ihr die schönen Truhen nicht gefährlos öffnen.

2. Erste Schritte auf den Inseln Terras:

Zum Anfang ist das Spiel etwas schwer. OK, ich geb's ja zu, aber mit viel Geduld und etwas Glück kommt man bald zu ansehnlichen Erfolgen.

Zuallererst sollte man die Monster in der Stadt aus dem Wege räumen. Ins Dungeon kann man sich wagen, das ist fürs erste nämlich nicht allzu gefährlich (bis auf den Rat Overlord).

Nach einigen Leveln darf man sich ruhig auf die Straße begeben, die Goblins sind noch relativ harmlos. Immer speichern, da ein toter Charakter nicht mehr viel nützt. Nach einigen Wegbegegnungen sollte man Level 8 oder 9 erreicht haben. Jetzt ist es Zeit, den Rat Overlord zu Kleingemüse zu verarbeiten.

Nach der Befreiung der Stadt kriegt man erst mal einen Schub Erfahrungspunkte. Befördern lassen und raus aus Fountain Head.

Das Abenteuer kann beginnen.

3. Sightseeing auf Terra:

Es folgt nun eine Liste der Orte, die man besuchen kann (oder könnte, wenn man den richtigen Schlüssel bei sich hat...). Die Einteilung erfolgt nach Gefährlichkeitsstufen, die ruhigen Orte also zuerst und die happigen Dungeons zuletzt:

— Temple of Moo (A1): Gute Aufwärmübung. Den Cleric vorerst in Ruhe lassen und

später zurückkommen, wenn man über wirksame magische Fernwaffen verfügt (Feuerbälle oder Blitze). Keine zur Lösung wichtigen Schätze vorhanden, aber für Neulinge recht brauchbare Gegenstände.

— Zyklon Cavern (B1): Achtung! Nur den ersten Teil des Dungeons ausnehmen. Die Zone nach der Klingenswand wird von einäugigen Gesellen bevölkert und ist wohl noch zu gefährlich (ca. Level 15-20 nötig). Im vorderen Teil der Höhle kann man aber gute Erfahrungspunkte abholen.

— Arachnoid Cavern (B4): Der ideale Urlaubsort für Kammerjäger. Die Spinnen und Dino Beetles dürften nicht allzu gefährlich sein (Level 10 vorausgesetzt). Helden mit höherem Level dürfen sich auch an die giftigen Würmchen wagen, die hinter den Geheimtüren her-

umwuseln. Lord Magic und Lord Prayer unbedingt besuchen. Priester und Zauberer sollten die Angebote annehmen, denn die Skills garantieren mehr Spellpoints (gilt besonders für Zweitklasszauberer wie Archer und Paladine). Die Magic Number lautet 20301. Bruder Zeta befindet sich außerdem hier.

— Stronghold Slithering Cult (B2): Auf geht's zur Schlangenjagd! Die Cobra Fields sind harmlos, die "Armleuchter" dagegen lästig, da sie dauernd Feuerbälle abschießen. Knöpft Euch diese Creeping Candles als erstes vor.

Die Schätze sind recht gut, auch befindet sich hier eine besondere Bar, wo man gegen die von den Brüdern ausgelieferten Quatloo Coins die Skills Endurance, Strength und Accuracy verbessern kann. Das

Paßwort lautet Epsilon (wer das griechische Alphabet etwas kennt, konnte es ja auch erraten...). Empfohlener Level für diese Schlangengrube: 12 aufwärts. Zuletzt der Code für das Kraftfeld: JVC.

— Baywatch (B2): In dieser schönen Stadt begegnet man zwar nicht David Hasselhoff, doch gibt's ein schönes (Wasser-)Leichenmeeting; die Knochenbrüder und Zombies dürften man relativ schnell wieder zur Ruhe gebettet haben. Zuerst den Weg zum Tempel freimachen (erster Ausgang rechts nach Betreten der Stadt). Das Dungeon hält einige Überraschungen bereit (die "Insane-Portraits" der Helden sind doch wirklich "putzig", gell?); unter anderem findet man Bruder Gamma. In den Gruben der Stadt sind Schätze versteckt.



Aus unserem Angebot:

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
AH 73 Thunderhawk d	SIM	79,50	89,50	79,50
A-Mos	TOO	99,50	-	-
A-Mos Compiler	TOO	59,50	-	-
A-Mos 3D	TOO	79,50	-	-
Adventure Tennis d	SIM	59,50	69,50	a.ä.
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
Arcus 2014	SIM	99,50	99,50	-
Art Combat Aces	SIM	99,50	79,50	-
Baby Joy	ADV	79,50	79,50	-
Banana Kings of China d	STR	89,50	89,50	-
Banjo Tail Construction Kit d	ROL	89,50	-	-
Banjo Tale Trilogy	ROL	-	89,50	-
Battle Isle - d. Hammergame	STR	74,50	84,50	a.ä.
Bundesliga Manager Prof. d.	SIM	69,50	69,50	69,50
Billy the Kid	SIM	a.ä.	a.ä.	a.ä.
Bill Elliott NASCAR	SIM	-	84,50	-
Black Gold d	SIM	69,50	79,50	a.ä.
Breaker King d	SIM	a.ä.	89,50	a.ä.
Cadillac d	STR	a.ä.	79,50	-
Casities of Dr. Brown d	ADV	-	89,50	-
Crystals of Adonax d	ADV	64,50	69,50	a.ä.
Cruise for a Corps d	ADV	79,50	79,50	a.ä.
Commander HD	STR	-	89,50	-
Chuck Yeager (PC-Air-Com.)	SIM	69,50	79,50	a.ä.
Chuck Rock d	ADV	59,50	-	59,50
Civilization	SIM	a.ä.	89,50	-
Dark Crystal ***	SIM	79,50	79,50	a.ä.
Death Knights of Krynn d	ROL	79,50	79,50	-
Die Kathedrale d	ADV	89,50	89,50	-
Drachen von Lass d	ADV	64,50	64,50	-
Dreizehnt d	STR	74,50	a.ä.	-
Elben (PC-Version) Elite Gold d	SIM	69,50	69,50	69,50
Eye of the Beholder 2 d	ROL	79,50	89,50	-
Focus Off (cocky) d	ROL	64,50	-	64,50
Four Gates of Down d	STR	74,50	a.ä.	-
F 1 Tamer d	SIM	-	89,50	-
F 15 Strike Eagle 2 d	SIM	79,50	84,50	79,50
F 1719 Highfly. (F 19 X 2.0) d	SIM	a.ä.	89,50	-
F 19 Stealth Fighter d	SIM	79,50	89,50	79,50
Flight of the Intruder d	SIM	84,50	99,50	84,50
Fort Apache d	STR	79,50	-	79,50
Georgs Khan d	STR	89,50	89,50	-
Getaway to the Savage Fr.	ROL	a.ä.	79,50	-
Great Courts 2 d	SIM	69,50	74,50	69,50
Gunsling 2000 d	SIM	a.ä.	84,50	-
Heart of China d	ADV	79,50	89,50	-
Heartland d	ROL	79,50	a.ä.	a.ä.
Heroes Quest 1	ADV	59,50	89,50	-
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	-
Heroes Quest (Greninja) d	ROL	64,50	a.ä.	64,50
Heroes Quest (Greninja) d	ROL	49,50	-	49,50
KAESER d	SIM	99,50	99,50	-
Knights of the Sky d	SIM	84,50	89,50	-
Kings Quest 5 (EGAD)	ADV	89,50	89,50	-
Kings Quest 5 (VGA) (256)	ADV	a.ä.	99,50	-
Larry Laffer Utilities	GAG	89,50	-	-
Lionscourt Larry 5 d	ADV	a.ä.	89,50	-

NAME	Genre	AMIGA	PC	ST
Leutnants d	ADV	59,50	84,50	59,50
Leutnants DATA d	TOO	49,50	59,50	a.ä.
Links VGA d	SIM	-	89,50	-
Links Zusatzdrücken (jewels)	ADV	-	49,50	-
Life and Death (P.C.L. B. 2) SIM	59,50	89,50	a.ä.	a.ä.
Lotus Esprit Turbo 2	SIM	59,50	a.ä.	a.ä.
Mania Anderson d	SIM	a.ä.	79,50	-
Martin Manzerudung VGA	ADV	-	89,50	-
Megaforce d	ROL	a.ä.	89,50	-
Megaforce 2	SIM	a.ä.	89,50	-
MeLo-Mania d	SIR	79,50	a.ä.	79,50
Milwimeter 2	STR	84,50	84,50	84,50
(Thames of Freedom) d	STR	99,50	99,50	99,50
Mid 29 Super Fulcrum d	SIM	99,50	99,50	99,50
Microscope Golf d	SIM	84,50	a.ä.	-
Nebulus 2 d	ACT	64,50	-	64,50
No Greater Glory	ADV	-	79,50	-
Police Quest 3 d	ADV	a.ä.	89,50	-
Powernavigator d	SIR	49,50	a.ä.	69,50
Powernavigator 2	TOO	49,50	-	49,50
Prod of Darkness	ROL	-	79,50	-
Prod of Longbow	ADV	-	89,50	-
Robbed Typoist d	SIM	84,50	84,50	84,50
Rock of the Dragon d	ADV	79,50	89,50	-
Robin Hood d	ADV	64,50	79,50	a.ä.
Return of Medusa d	ROL	69,50	79,50	69,50
Red Baron d	SIM	84,50	89,50	-
Rules of Engagement	STR	64,50	84,50	-
Seraphy d	ADV	69,50	69,50	a.ä.
Secret of the Monkey Is. 2 d	ADV	79,50	89,50	a.ä.
Simpsons d	ACT	59,50	69,50	a.ä.
Space Quest 4 d	ADV	a.ä.	84,50	-
Spell of Adventure d	ROL	69,50	79,50	-
Speedball 2 ***	ACT	64,50	84,50	64,50
Strike Commander d	SIM	59,50	-	59,50
Strikes of the Holyd	SIM	59,50	a.ä.	a.ä.
Strikes of the Holyd 2	SIR	59,50	a.ä.	59,50
Silent Service 2 d	SIM	79,50	89,50	-
Terminator 2 d	ACT	79,50	79,50	-
Time Quest d	ADV	-	84,50	-
Troaders d	SIM	69,50	a.ä.	69,50
Ultima 6 ***	ROL	89,50	89,50	-
Ultima 7 ***	ROL	-	99,50	-
Winter Challenge	SIM	-	79,50	-
Willy Boomsh	ADV	-	89,50	-
Wing Commander 1 d	SIM	Just ???	84,50	-
Secret Mission 1 und 2 jewels	-	-	49,50	-
Wing Commander 2 d	SIM	-	84,50	-
W.C. 2 Speech Pack	-	-	49,50	-
Wild West World d	STR	89,50	89,50	-

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonverkauf, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen 1,60 frankierten Rückumschlag; kein System angegeben.

CDTV Hard und Software:

Grundpreis jeweils mit Software, Preis inklusive Porto und Verpackung und möglichen Adapter zum Anschluss einer handelsüblichen AMIGA Maus oder eines handelsüblichen AMIGA-Joystick DM 155,-
 Weiter Hard- und Software für CDTV auf Anfrage.

Weiter im Angebot:

Super Famicom - Game Gear - Lynx - Game Boy - LDG-System - Hard und Software

Hardware für alle:

PC 386 25 MHz / 4 MB Ram / 5,25 / 7,25 Drive / 80 MB Harddisk / VGA color - color Monitor 1024x768 / MS-DOS 5.0 / Betriebssystem / 1 Jahr Garantie DM 299,-
 512 KB intern für AMIGA 500 - über abschaltbare Notkante DM 89,-
 512 KB wie oben oder Markierungsträger, aber geschaltet / Anzeigen-Karte DM 129,-
 1 MB Erweiterung für A500+ auf 2 MB Original DM 199,-
 Kickstartumhülle für XT bis A500+ mit Kick 1.3 DM 119,-
 2 MB intern für A 2000 Markierungsträger von bis 8 MB DM 379,-
 2 MB intern für A 2000 Markierungsträger bis 8 MB DM 299,-
 Action Garage MK 2 AMIGA 500 DM 189,-
 Action Garage MK 3 AMIGA 2000 DM 229,-
 3,5" externe floppy Drive - Markierungsträger, abwärts / Bis 3,5" externe floppy Drive - No Name / Nachsch. / Bis DM 155,-
 BIT Set AMIGA an DDT03 inkl. Software DM 89,-
 Modem 2400 Baud NMP 5 für AMIGA / ST / PC mit FTZ DM 479,-
 Modem 2400 Baud NMP 5 für AMIGA / ST / PC ohne FTZ DM 389,-
 Fujitsu 16 1102 oder 24 Node Printer für AMIGA / PC / ST mit speziellem AMIGA-Wahlbuch-Treiber, deutsche Version und Handbücher DM 989,-

Größere Festplatten und weitere bisz Produkte auf Anfrage, alle Geräte behaltensbereit.

Komplettlösungen zweier genialer Ballspiel- und Abenteuer-Belecker:

Genz one
 Secret of the Monkey Isles 2 - Eye of the Beholder 2 - Ultima 7 - Dark Crypt Naxje DM 19,95 Foto Gates of Down - mit allen Plänen DM 79,95

Mäuse für alle:

HighGate Maus mit Mouseport für AMIGA / ST / PC 1 Jahr Garantie DM 69,50
 Optische Mouse für AMIGA / ST 2 Jahre Garantie DM 129,50
 Optische Mouse für PC inklusive MS / PS Treiber Infornet Mäuse - Trackballs - Scanner - Modems - Digitizer und mehr auf Anfrage

Joysticks für alle:

Advanced Genies joystick der BESTE analoge für PC schwarz DM 89,50
 Genies Gameport für 2 Joy und XT / AT bis 33 MHz transparent DM 99,50
 Advanced Genies für AMIGA / ST / 64 schwarz DM 84,50
 Competition Pro Set AMIGA / ST / 64 PC mit Game-Modem - MegaDrive - PC Engine transparent DM 94,50
 Competition Pro Set AMIGA / ST / 64 PC mit Game-Modem - MegaDrive - PC Engine transparent DM 89,50
 Quickshot analog für XT / AT DM 39,50
 XT / AT mit Steckkarte für 2 Joy (bis XT / AT bis 16 MHz) DM 69,50

Sound für alle:

AD Lib Sound Board für XT / AT DM 199,-
 Soundblaster Version 2.0 DM 299,-
 Soundblaster Pro DM 698,-
 ThunderBoard (ADLib und Soundblaster kompatibel) DM 289,-
 Roland LAPC1 deutsche Version original MusicLine DM 949,-

Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music Produkte zu günstigen Preisen.

power tips

— Dark Warrior Keep (B12): Zum Betreten wird ein Schlüssel benötigt (gelber Key, soweit ich mich noch erinnere). Auch sollte man hier vorsichtig sein mit dem Vordringen in die Höhle (ab Level 20). Die Schatztruhen nicht unbedingt sofort aufmachen, denn mit niedrigem Thievery-Level explodieren die Truhen und die Schätze sind verloren. Die Joustes (Ritter auf Pferd) unbedingt in Ruhe lassen. Sie und ihr Oberhaupt (Top Joust) sind erst mit dem Spell Implosion kleinzukriegern.

— Wildabar (B4): Diese Stadt ist recht ungefährlich. Im Dungeon unbedingt den Spell Levitate anwenden, denn es gibt recht viele Falltüren, bei denen kräftig Hitpoints abgezogen werden. Wieder befindet sich einer der sechs Brüder in den Höhlen. Nebst guten Schätzen sollte man aus den Fässern trinken, da hiermit einige Attribute verbessert werden.

— Swamp Town (E2): Entweder per Portal oder mit dem Schiff des Seefahrers von Knights Point zu erreichen. Al-

le Wände aufschlagen und die Ninjas auseinandernehmen, denn so spart man die Kosten im Tempel, wenn man die Charaktere uncursen muß. Die Höhlen der Stadt sind etwas gefährlich, hier werden aber wichtige Tips vergeben.

— Halls of Insanity (A3): Die ersten Drachen tauchen auf. Achtet auf die Mystic Clouds, da sie alle Spellpoints auf einmal abziehen können. Gegen die Evil Eyes steht Ihr dann "nackt" da. Mein Tip: In einiger Entfernung den Spell Dragon Breath casten, solange es noch geht. Die Evil Eyes sind dann zumindest geschwächt und nicht mehr so schwer zu besiegen. Wertvolle Schätze warten hier auf Abnehmer, man muß allerdings schon über ein entsprechendes Polster an Hitpoints verfügen (Level 25), sonst sieht es nicht gut aus. Die Lösungen zu den von den Sphinxen gestellten Rätseln: Blink and Tears. Einige Felder vor den Truhen direkt heranteleportieren, sonst findet Ihr Euch am Ausgang wieder.

— Gargoyle Shrine (B3): Ab Level 25. Nach dem Abmetzeln



Versandbedingungen: Bei Vorkasse +DM 5,00, bei Nachnahme +DM 7,00
 HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr
 Fax 021 62 / 12074 • Btx: 200030216212073 • oder *Rösges#
 HMO K. Rösges • Rahserstraße 235 • 4060 Viersen 1

der Tempelbesatzung kommt man zu den Köpfen. Die Drehkombination ist nicht ganz leicht herauszufinden, aber wer Terra etwas kennt, wird sie schon entdecken....Das zweite Rätsel ist etwas unlogisch, daher hier die Lösung: Weeds. Dann bleibt nur noch der Trunk, der Euch ein Stück weiter die Karriereleiter heraufschiebt. Zuletzt zum Kopf zurückkehren.

— Magic Cavern (E4): Wenn Euch die Spells zu teuer erscheinen, empfiehlt sich ein kleiner Besuch in dieser Höhle. Ab dem 20. Level finden sparsame Helden eine gute Quelle für die höheren (und teureren) Spells. Die Monster sind allerdings gefährlich: auf jeden Fall die Sorcerers unter Beschuß nehmen, da sie recht wirksame Offensivspells auf Euch casten. Auch hier alle Wände sorgfältig nach Geheimtüren absuchen. Die Magic Cavern erreicht Ihr über den Brunnen

an der Westküste des Quadranten A4.

— Terror Tomb (E2): Nur mit Terror Black Key zu betreten. Die ersten zwei "Reihen" sollten zu bewältigen sein, aber Ihr solltet Euch noch von der Gruft des Vampirkönigs fernhalten (diese erst mit Level 50 betreten; das restliche Dungeon wird an Level 35 empfohlen).

— Dragon Cavern (E1): Hier residieren die größeren Exemplare der Feuerspeier. Die größten Geldhaufen sind überall in den Höhlen verteilt, doch sie werden von Green Dragons bewacht, die von einem äußerst unangenehmen Odem Gebrauch machen. Kleiner Trick: Auf dem Kontinent über der Höhle gibt es eine Statue, die gegen entsprechendes Kleingeld mehr Hitpoints verleiht. In den Tiefen der Drachenhöhlen hält der Drachenkönig sein Mittagsschläfen. Ab Level 50 dürfen erste Störversuche unternommen werden. Empfohlen wird der Spell Heroism, kombiniert mit Holy Bonus (der Drachenkönig ist gegen Im-



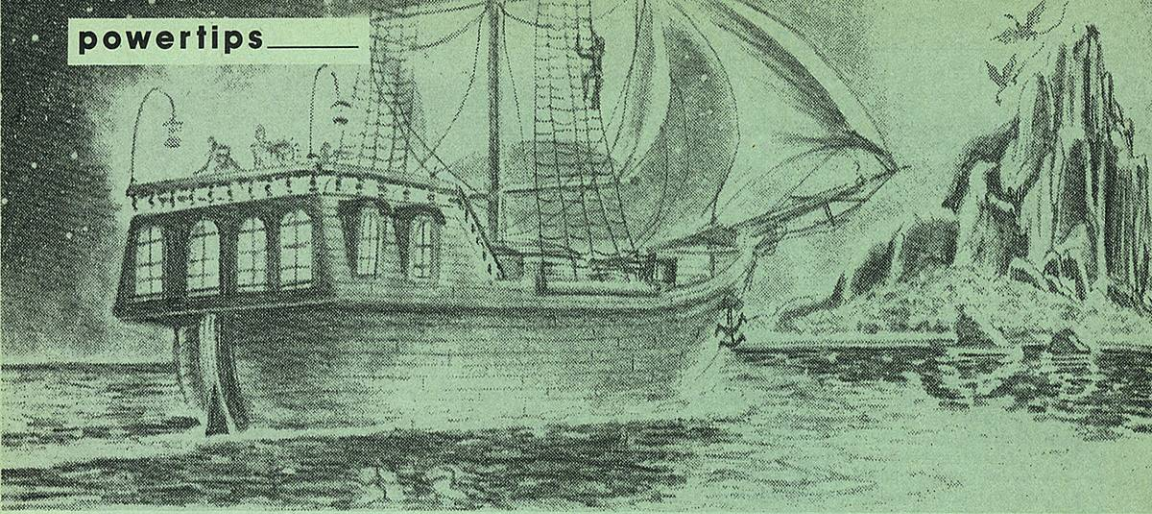
Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter. Bei diesen Preisen könnten Sie "schwach" werden!
Bestellnotruf: 02374-74112

Amiga		IBM PC	
3-D Construction Kit	116,95	3-D Construction Kit	116,95
4-D Sports Boxing	59,95	Bandit Kings	83,95
A 320 Airbus	89,95	Battle Isle	85,95
Bandit Kings	83,95	Big Business	58,95
Battle Command I	39,95	Black Gold	70,95
Battle Isle	70,95	Blues Brothers	65,95
Big Business	51,95	Bundesliga Manager Prof.	69,95
Birds of Prey	75,95	Cadaver	85,95
Black Gold	64,95	Carrier Command	29,95
Blues Brothers	57,95	Chuck Yeagers AFT 2.0	65,95
Brainblasters I	19,95	Chuck Yeagers Air Combat	75,95
Brat	49,95	Civilization d. *	85,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	Command H. Q.	77,95
Cadaver	63,95	Conquest of the Longbow	85,95
Cadaver - The Pay Off	39,95	Crystals of Arborea	60,95
Carrier Command I	29,95	Das Boot	79,95
Castles *	a. A.	Dragonflight	75,95
Chips Challenge	57,95	Eye of the Beholder 2 d. *	85,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	F-117 A Stealth Fighter 2.0	84,95
Crystals of Arborea	60,95	F-15 II Strike Eagle	77,95
Das Boot	69,95	F-15 II Scenario Disk	40,95
Deuterios	69,95	Falcon 3.0. *	a. A.
Die Kathedrale	94,95	Flight of the Intruder	85,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Genghis Khan	83,95
Face Off	64,95	Great Courts 2	69,95
Fate - Gates of Dawn	69,95	Gunship 2000	84,95
Final Fight	59,95	Hillstreet Blues	63,95
First Samurai	69,95	Imperium I	39,95
Flight of the Intruder	85,95	Jettifighter II	85,95
Genghis Khan	83,95	Kaiser	95,95
Gods	63,95	Larry I VGA	85,95
Great Courts 2	65,95	Larry 5	85,95
Heart of China	75,95	Lemmings	75,95
Heroes Compilation I	29,95	Lemmings Data Disk 1	59,95
Hillstreet Blues	63,95	L'Empereur	85,95
Lemmings	55,95	Links	89,95
Lemmings Data Disk 1	49,95	Links Kurs Disk 1 - 5 je	39,95
Lotus Turbo Challenge 2	59,95	Mad TV	82,95
Manchester United Europe	64,95	Martian Dreams	83,95
Mega lo Mania	69,95	Megatreveler I	75,95
Megatreveler 1	64,95	Might & Magic III d.	85,95
Midwinter 2	69,95	N. A. M.	83,95
Might & Magic II	69,95	North & South I	26,95
M. U. D. S. I	25,95	Pirates	57,95
N. A. M.	70,95	Police Quest III	85,95
North & South I	26,95	Pools of Darkness	73,95
On the Road	64,95	Railroad Tycoon	81,95
Pirates	57,95	Red Baron d.	85,95
Pitfighter	65,95	Return of Medusa	70,95
Projectyle I	19,95	Rock'n Roll	59,95
Populous 2	65,95	Secret of Monkey Island 2 e.	75,95
Railroad Tycoon	72,95	Secret Weapons of t. Luftw.	88,95
Red Baron	75,95	Shadow Sorcerer	79,95
Return of Medusa	64,95	Silent Service II	75,95
Rise of the Dragon	75,95	Sim City/Populous	70,95
Robocop 3	65,95	Sim Earth	88,95
Shadow Dancer	55,95	Sorcerers Appliance	85,95
Shadow Sorcerer	69,95	Space 1889	79,95
Silent Service II	75,95	Space Quest IV d.	85,95
Sim City/Populous	70,95	Spirit of Adventure	70,95
Spirit of Adventure	64,95	TV Sports Basketball I	29,95
Starflight 2	60,95	TV Sports Football I	25,95
Steigenberger Hotel Manag.	55,95	UMS II	83,95
T.N.T. Compilation I	29,95	Wayne Gretzky 2	69,95
Toki	59,95	Wing Commander II	85,95
Traders	65,95	Wing C. II Speech Access.	39,95
TV Sports Football I	29,95	Wing C. II Special Op. I	42,95
UMS II	83,95	Winter Challenge	75,95
Winzer	64,95	Winzer	70,95
Wrestlemania	65,95	Wrath of the Demon	78,95
Z-Out I	29,95	Soundblaster 2.0	259,95

Atari ST		Great Courts 2	65,95
3-D Construction Kit	90,95	Manchester United Europe	64,95
Big Business	51,95	Mega lo Mania	69,95
Black Gold	64,95	Midwinter 2	69,95
Blues Brothers	57,95	North & South I	26,95
Brainblasters I	19,95	Rock'n Roll I	19,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	59,95	Toki	59,95
Conqueror I	29,95	Traders	65,95
F-15 II Strike Eagle	72,95	Turrican II e. !	29,95
Flight of the Intruder	85,95	Z-Out I	29,95
Gods	63,95		

Über 1000 Spiele ab Lager verfügbar!

Dies ist nur ein Auszug des Lieferprogramms. Weitere Titel und Neuheiten auf Anfrage. Der Versand erfolgt in den alten Bundesländern per Post (N. 8,00 DM), color per UPS (N. 12,00 DM). In die neuen Bundesländer leider nur per Post (N.N. Ausland nur Vorauskasse 15 DM). Wollen Sie per Vorauskasse (3,50 DM) bestellen, rufen Sie bitte wegen Verfügbarkeit und aktuellen Preisen vorher an, damit wir Ihnen die Titel reservieren können. Änderung und Irrtum vorbehalten. (* = Programm bei Anzeigengabeschluss noch nicht verfügbar. ! = nur solange Vorrat reicht!) Sollten Ihre Bestellungen bitte an: Grzywaczewski Datentechnik, Gerckestr. 10, W-5860 Iserlohn, Tel. 02374 74112



sion recht unempfindlich, jedoch nicht "hieb- und stichfest).

— Cursed Cold Cavern (D1): Lustiges Örtchen. Nebst Hexen stehen auch einige Kochtöpfe rum, ein Griff kann da nicht schaden, es sind z.T. wichtige Gegenstände in den Kesseln gelandet (wie die da wohl hinkamen?.. guten Appetit!). Auch die Schätze dürften recht brauchbar sein. Ein wichtiger Schlüssel wartet auf seinen Abnehmer.

— Blistering Heights (D2): Erreichbar mit dem Spell Town Portal. Die herumlungernenden Echsen und Minidrachen stellen keine Hindernisse dar. Alle Truhen aufmachen, dann ins Dungeon unter der Stadt. Hoffentlich habt Ihr einen guten Spellcaster bei Euch, denn die Firestalkers erweisen sich als widerstandsfähig. Die Belohnung für Eure Mühe fällt entsprechend aus... Es werden auch Attribute mächtig verbessert.

— Maze from Hell (F3): Hmmm... nichts für Anfänger... auch nicht für Fortgeschrittene, aber wer so um Level 65 steht, kann mal reingucken. Es lohnt sich allemal, allerdings muß man öfters den Spell Divine Intervention anwenden, um die versteinigerten und erschlagenen Recken zu rehabilitieren. Im Maze of Hell steht auch ein wichtiger Brunnen: wer aus ihm trinkt, wird zum Ultimate Adventurer (und darf auch die letzte Sektion der Pyramide betreten). Etwas speziell sind die Pyramiden. Um sie zu betreten, wird die Golden Light Card von der Insel Mount Keystone benötigt; sie öffnet den Zugang zu allen anderen Pyramiden. In allen Pyramiden werden ungeheuer wichtige Tips gegeben und — was noch wichtiger ist — die heißbegehr-

ten Power Orbs liegen praktisch unbewacht herum (nun, so ganz unbewacht nicht, aber für Helden der fünfzigsten Stufe macht das doch keinen Unterschied mehr...). Wer viele Erfahrungspunkte scheffeln möchte, verteilt die Orbs an verschiedene Könige, etwa im Verhältnis 2:1 für den König, dem man schließlich die Macht über Terra übergeben möchte. Aber Achtung: Wenn ein König 11 Orbs in seinem Besitz hat, sind die zwei anderen Schlösser zerstört, mit allen Folgen (z.B. keine Prämien für alte Artefakte mehr).

Die Orbs gibt's in folgenden Dungeons: Stronghold Slithering Cult (2), Halls of Insanity (2), Gargoyle Shrine (2), Dragon Cavern (4), Terror Tomb (4) und Maze of Hell (4). In den Pyramiden liegen weitere acht bereit.

In den Seitengängen der Pyramiden liegen oft hitzeabstrahlende Kristallhaufen. Auf keinen Fall anfassen, denn die Dinger lassen Euch vorzeitig altern!

Paßwort zu der Sunken Island: Youth. Die Insel befindet sich gerade östlich von Bay-

watch. Auf der Nordspitze der Insel steht ein geheimnisvoller Brunnen, der vorzeitig gealterte Helden wieder auf Trab bringt (eine Ausnahme bilden die durch Strahlen verursachten Schäden).

Codes zu der Ship Initiation Sequence: 231 und 645.

Codes für die verschiedenen Pyramiden: Alpha, Warp, Creators, Primary.

"Hinter Schloß und Riegel!":

Wer kennt dieses Problem nicht? Die Rätsel in den Castles sind manchmal recht knifflig. Hier die Lösungen:

- Castle Whiteshield: Jobarry, Smello
- Castle Dragontooth: 11, 20000
- Castle Bloodreign: Ogre, Nortic
- Castle Greywind: Circle
- Castle Blackwind: Ten

Zu den Wortspielen und sonstigen Rätseln eine kleine Liste der Lösungen (keine bestimmte Reihenfolge):

Mirror, Darkness, Icicle, Secret, Chain, Chair, Echo, Tomorrow. Die Teleporterspiegel sind nicht zu gebrauchen, wenn man die Namen der Ziele nicht kennt. Die Namen der

Städte sind an manchen Wänden angeschrieben, die Kontinente erreicht man mit Earth, Water, Air and Fire. Das Wort für Fountain Head ist Home.

4. Waffen, Rüstungen und andere Items:

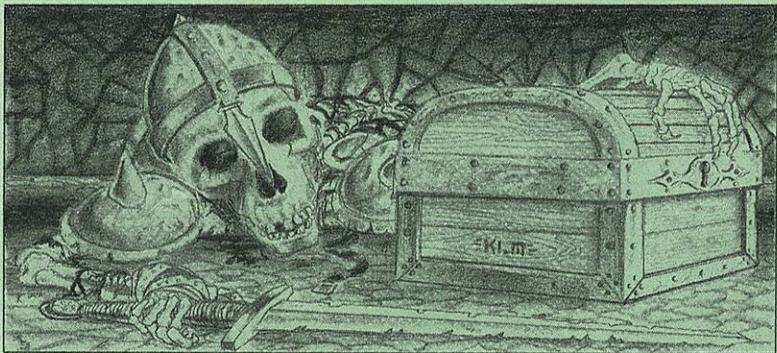
Es hat meiner Meinung nach keinen Sinn, eine komplette Itemliste aufzustellen. Die meisten Gegenstände, z.B. Waffen, unterscheiden sich nur in ihrer Stärke, die wiederum von der Qualität des Materials abhängen, aus dem sie gefertigt wurden.

Bei den Materialien herrscht in etwa folgende Reihenfolge: Wooden, Leather, Brass, Iron, Bronze, Silver, Gold, Steel, Platinum.

Bei den Edelsteinen (grundsätzlich besser als Metall) läuft die Abstufung folgendermaßen:

Crystal, Ebony, Amber, Quartz, Rubin, Smaragd, Saphire, Obsidian, Emerald, Diamond. Ein Gold Cameo addiert 14 Punkte zum Rüstungsschutz. Derselbe Gegenstand aus Obsidian addiert aber 20 Punkte zur AC. Kapiert?

Bei den Waffen ist die Obsidian Bardiche die beste (bis zu



Monster. Ein Geheimtip in dieser Hinsicht ist die Arena, die man entweder durch die Pyramide oder durch ein Tor in Castle Blackwind betreten kann. Ab Begegnung sechzig wird das Ganze langsam spärlich.

Gegen die gefährlichen Biester langt ein Zauberer oft nicht. In Blistering Heights wartet ein Zauberer auf Euch; er trägt den Namen The Raven. Der Knabe ist etwas teuer, aber durchaus leistungsfähig. Im Gegensatz zu Might & Magic II funktioniert der Trick beim dritten Teil nicht, einen niedrigen NPC aufzuziehen, die Prämie steigt mit dem Level (gemein, gemein!).

Ein Geheimtip: Auf der Feuerinsel sollte man das Hauptquartier der Hydras nicht sofort

auslöschen, denn die Biester geben sehr viele Erfahrungspunkte und schöne Schätze her. Mit der Zeit sollte man schnell auf Level 50 und höher aufsteigen. Die Dungeons lösen sich dann fast von selber ... später geht es beinahe nur noch darum, die Paßwörter richtig einzusetzen und die Schlüssel einzusammeln, mit denen neue Dungeons zu betreten und alles abzuräumen.

Das Finale

Das Finale findet in der Pyramide der Feuerinsel statt. Folgende Gegenstände müßt Ihr dabei haben: 6 Holocards, die Codecard vom König der jeweiligen Macht (Good/Evil/Chaotic) und die nötigen Launchcodes (sind in den Pyramiden zusammenzusuchen). Viel Spaß beim Nachspielen! vw

Pegasus

Ein Paar Paßwörter für das fliegende Pferd gefällig? Kein Problem, Andreas Gerling aus Herten hat sie aufgeschrieben:
Level 11: SCREEN
Level 21: DRAGONFLY
Level 31: BEEBOP
Level 41: CELESTIAL

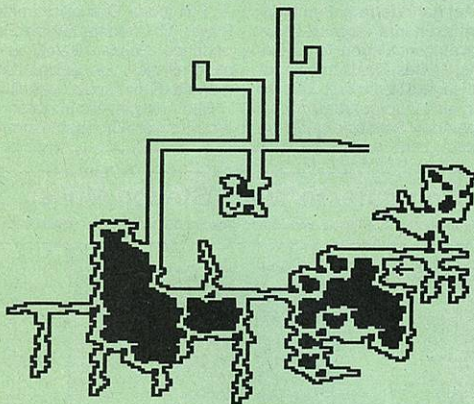
Think Cross (Amiga)

Von Cyrill Osterwalder aus Frauenfeld in der Schweiz stammen die Levelcodes zu "Think Cross":

Level	Paßwort
5	CUSTOM

10	MASTER
15	FUTURE
20	DORADO
25	GREECE
30	FLAMES
35	ANIMAL
40	EPOPEE
45	JAGUAR
50	MATRIX
55	WIZARD
60	CATGUT
65	FIRING
70	LADDER
75	FIRKIN
80	SPHINX
85	TYPIST
90	VOYAGE
95	PALACE
100	DECADE
105	ARMADE
110	ESTATE
115	GOPHER
120	KERNEL
125	JUMPER
130	GROOVE
135	HIPHOP
140	OFFSET
145	SUINEG

Martian Dreams



Michael Weinkath aus Lengerich hat uns eine Karte des Dungeons im Olympus Mons (Eingang 3N, 137W) geschickt.

1. An der mit Pfeil gekennzeichneten Stelle findet man Jean. Sobald man mit ihm spricht, bekommt man ein Amulett, welches man auf dem Weg zur Dream Maschine braucht.

2. C = Space Cannon (Mit ihr flieht man vom Mars)

3. In diesem Dungeon kann man zwei Strahlengewehre finden. Eines findet man in dem südwestlichen Stollen, in einer Kiste; das andere ist im Haupttunnel unter einer Geröllhalde verschüttet. Mit einem Drillbohrer läßt sich der Haufen beiseiten.

Necronom

Manuel Siesmayer aus Berlin hilft allen "Necronom" Spielern auf die Sprünge.

Zusatztastatur:

- 0 — F-Tasten an/aus
 - 1 — Kollision an/aus
 - 2 — unendlich Leben an/aus
- F-Tasten
- F1-F7 — bessere Ausstattung
 - F8 — ein Raumschiff mehr
 - F9 — Level weiter
 - Help — Level vorscrollen

Levelcodes:

- 10FAPAEMH
- 2POGJNGBB
- 2ANBDNBMG
- 10INNBCLA
- 2HANPFNDF

Thunder Burner (Atari ST)

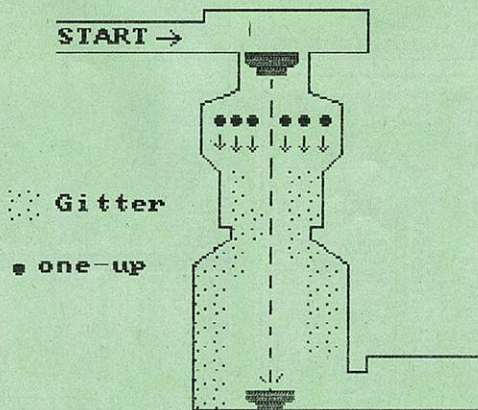
Jens Bischoff aus Friedrichshafen liefert alle Levelcodes für "Thunder Burner. Na, dann "burned" mal schön.

Level	Code
2	XD76
3	CL95
4	LC42
5	PR27
6	ED94
7	AS38
8	JH49
9	VS75
10	ZN52
11	VK39
12	GT84

Turrican 2

Jochen Platz aus Trechtingshausen hat im vierten Level von "Turrican 2" sechs schnuckelige Extraleben gefunden. Hier seine Wegbeschreibung:

Am Anfang des vierten Levels, gleich nach der unsanften Fahrstuhlfahrt, entdeckt unser Held links ein regenbogenfarbenes Gitter. Dies so zurechtschießen, daß man daran hochlaufen kann. Hat man sich schließlich bis an das obere Ende des Gitters durchgeschossen und durchgesprungen, wird man mit einem Regen von sechs Extraleben belohnt!



Karsoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Kings Quest V, Handbuch dt. 1 MB	89,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
AMOS - Compiler/AMOS 3 D	59,-/74,50	Leader, Anleitung deutsch	64,-
Amnio, Anleitung deutsch	64,-	Lemmings Anleitung dt.	64,-
Anonymous Places	64,-	Lemmings Datsdisk 100 new Level	49,-
Another World, Anleitung deutsch	64,-	Lethal Escape, Anleitung deutsch	67,-
4 Wheel Drive, Anlg. deutsch	71,50	Lotus Esprit Turbo Ch. 2, Anl. dt.	64,-
Barbarian II, Anleitung deutsch	64,-	Lord of the Rings, Anlg. deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	78,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Black Crypt, Anleitung deutsch	+ 64,-	Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Black Gold, komplett deutsch	69,-	Mega-Lo-Mania, kompl. deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50	MIG 29 M Super Fulcrum, Handb. dt.	95,-
Captain Planet, Anleitung deutsch	64,-	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Castles, Handbuch deutsch	71,50	Monkey Island II, komplett deutsch	+ a. A.
Covert Action, komplett deutsch	79,50	Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Cruise for a Corps, kompl. deutsch	67,-	Powermanger Datsdisk, Anlg. dt.	39,90
Darknights of Krynn, kompl. dt.	74,50	R - Type II	67,-
Deuterious, komplett deutsch	74,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	74,50
Double Dragon III, Anleitung dt.	64,-	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	+ 79,50
Elvira II, komplett deutsch 1 MB	71,50	Rise of the Dragon 1 MB	79,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Realms, Anleitung deutsch	71,50
Fate-Gates of Dawn, kompl. deutsch	74,50	Shadow Sorcerer, komplett deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB	74,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Flames of Freedom, kompl. deutsch	74,50	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Foot of the Intruder, kpl. deutsch	85,-	Space Quest V, Handbuch deutsch	+ 89,-
Football Crazy Collection, deutsch	64,-	Space Shuttle, Handbuch deutsch	+ 89,-
Gauntlet III, Anleitung deutsch	64,-	Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Godfather (Der Pate) Anlg. deutsch	71,50	Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50	Suspicious Cargo, Handbuch dt.	64,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Terminator II, Anlg. deutsch	64,-
Heart of China, Handb. deutsch 1 MB	79,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Hudson Hawk, Anleitung deutsch	64,-	Their finest Mission 1	39,90
Indiana Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Tip Off Basketball, Anlg. deutsch	79,50
Kathedrale, kompl. deutsch	89,-	Traders, Anleitung deutsch	69,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	89,-	Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Larry V, Handbuch deutsch 1 MB	+ 79,50	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Indiana Jones (Zirkal. Adv.), kpl. dt.	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ 64,-	X-Copy II prof. 5,2 m. Hardware	79,-

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Lemmings Datsdisk 100 Level	49,-
4 Wheel Drive, Anlg. deutsch	71,50	Lotus Turbo Esprit 2	64,-
Baby Jo, Anleitung deutsch	74,50	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	+ 74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Cruise for a Corps, kompl. dt.	67,-	Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Das Boot, Anleitung deutsch +	+ 74,50	Mega-Lo-Mania, kompl. deutsch	69,-
Double Dragon III, Anlg. deutsch	74,50	Monkey Island, kompl. deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt.	74,50	Monkey Island II, kompl. deutsch	+ a. A.
F 16 Falcon Collection Anlg. dt.	74,50	Populous 2, Anlg. deutsch	71,50
Final Fight, Anleitung deutsch	64,-	Powermanger Datsdisk, Anlg. dt.	39,90
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,-	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	74,50
Grand Prix (Formel 1), Handb. dt.	79,50	Shadow Sorcerer, komplett deutsch	74,50
Indiana Jones (Zirkal. Adv.), kpl. dt.	69,-	Silent Service II, Handb. deutsch	79,50
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ a. A.	Simpsons, Anlg. deutsch	64,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Thunderhawk, kompl. deutsch	71,50
Knights of the Sky, Handbuch dt.	79,50	Wolfpack, Handbuch deutsch	69,-
Lemmings, Anl. dt.	64,-		

IBM

Airbus A 320, komplett deutsch	+ 99,-	Monkey Island, kpl. deutsch VGA HD	89,50
Airline Pilot (SubLogic)	89,50	Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,-
Airline, kpl. dt. (Falken)	+ 69,-	Police Quest III, VGA Handb. dt.	89,-
Battle Isle, kompl. deutsch	89,-	Powermanger, Handbuch deutsch	79,50
Baro's Tale Trilogie, Anlg. dt.	89,-	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	82,50
Baro's Tale Constr. Set, Anl. dt.	+ 71,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	89,-
Bundesliga Manager professional dt.	+ 74,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	89,-
Castle of Dr. Brain	89,-	Secret Weapons of the Luftwaffe	89,90
Cadaver, kpl. deutsch	89,-	Shadow deutsch für dt.	22,50
Cuck Yeager's Air Combat, deutsch	+ 79,50	Silent Service II, Handb. dt.	89,50
Civilization, englisch	89,50	Sim Earth, deutsch	95,-
Civilization, kompl. dt. (ca. April)	+ 89,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Conquest of the Longbow deutsch	+ 89,-	Space Quest III kompl. deutsch	79,50
Cruise for a Corps, Handb. dt.	+ 74,50	SpacQ Quest IV VGA kompl. deutsch	89,-
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	89,-	Space Shuttle, Handbuch dt.	+ 119,-
Elvira II	89,-	Star Trek	75,-
Eye of the Beholder, kompl. deutsch	89,-	Their finest Hour (Battle of Brit.)	33,90
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	89,-	Their finest Mission 1, deutsch	89,-
F 16 Falcon 3.0	+ a. A.	TV-Sports Baseball, Handb. deutsch	89,-
Flames of Freedom, Handb. dt.	+ 89,90	TV-Sports Boxing, Handbuch deutsch	89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	+ 144,-	Ultima VII, Anleitung deutsch	89,-
Godfather (Der Pate), Anlg. dt.	+ 71,50	Wing Commander II, Handb. deutsch	89,-
Gunship 2000, Handbuch deutsch	+ 89,90	Speech Pack I, Wing Commander II	39,90
Heart of China VGA, kompl. deutsch	89,-	Wing II Operation Disk I	49,-
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,-	Wing II Operation Disk I u. II je	39,90
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	+ 89,-	Eliminator-Game-Card (f. 2 Joysticks)	69,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	89,-	ADLib-Soundkarte deutsch	155,-
Larry III, kompl. deutsch	+ 89,-	Soundblaster 2.0, Handb. deutsch	299,-
Larry V, VGA kompl. deutsch	+ 89,-	Soundblaster pro Handb. deutsch	598,-
Lemmings, Handbuch dt.	79,-	THUNDERBOARD-SOUNDKARTE	298,-
Lemmings Datsdisk (100 Level)	+ 61,80	CD - ROM Johns in the Fast Lane	99,-
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	94,50	CD - ROM Stellar 7	99,-
Links Courses: Firestone, Bountiful,	+ 44,-	CD - ROM Wing Comm. I m.	135,-
Bay Hill, Pneuhurst u. Hyatt, je	75,-	Miss. I u. II	135,-
Loom, kompl. deutsch	+ 79,50	CD - ROM Wing Comm. I u. Ultima VI	135,-
Lord of L.A., Lee Manley, kpl. dt.	88,-		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	89,-		
MAD - TV, Handbuch deutsch	89,-		
Magrathe Mansion, kpl. deutsch	69,-		
Megatraveller 2	82,50		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- + UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- POST-NACHNAHME 8,-
* AUSLAND NUR VORKASSE + 15,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 2088 oder 01 61/221 7007

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Computerferien 1992

BASIC * Pascal * GFA-BASIC
Assembler * Desktop-Video

Das Computercamp
im Schwarzwald

Musik & Computer

Sofort kostenlos
Prospekt anfordern

IBM-komp. PC AMIGA, ATARI ST,
Commodore C 64, C 128

AMERICAN SPORTS

Computer World

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball, Surfen,
Football, Mountain-Bike.

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH
D-7800 Freiburg, Lexterstr. 6

Freizeit

Telefon (0761) 89 28 69
Fax (0761) 89 28 84 • BTX (0761) 89 28 91

EUROPA-PARK, Rodelbahn, Rundflug,
Kino und vieles mehr.

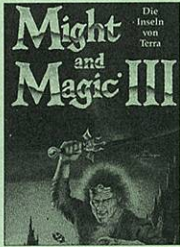
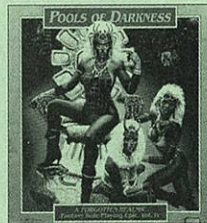
Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

* DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN *

Pools of Darkness

Might & Magic III



DM 27,-

DM 27,-

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

Orig. Clue-Books und Trainerdisketten für PC + Amiga 500 auf Anfrage

Neu - Das Rollenspielabo - *Neu*
Info unter: 0911/795102

Software	A-500	PC
Populous 2	79,-	J.
Might & Magic III	89,-*	99,-
Amber Star	79,-*	89,-*
Pools of Darkness	79,-*	79,-*
Monkey Island 2	79,-*	89,-*
Black Crypt	79,-*	79,-*
Eye of the Beholder 2	79,-*	89,-*
Wizardry 6 -dtscd-	89,-*	79,-*
Wizardry 7	89,-*	89,-*

Wing Commander für Amiga ab ca. Juni 1992 lieferbar

- Vorbestellung jetzt bereits möglich, jedoch nur schriftlich -
Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Programms!

Preise für Kpl.-Lösungen DM 27,- zuzüglich Versandkosten.
NN DM 9,-, Vork. DM 4,-, Ausland nur Vorkasse + DM 10,- Versand,
ab 3 Kpl.-Lösungen keine Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

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

Tel.: 0911/795102

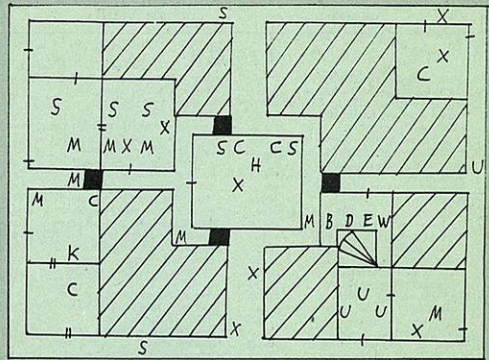
Hero Quest — Data Disk 1

Martin Lethaus aus Werne führt die Helden sicher durch die zehn neuen Etagen der Datendiskette. Wir folgen seinen Pfaden.

Kartenerläuterung:

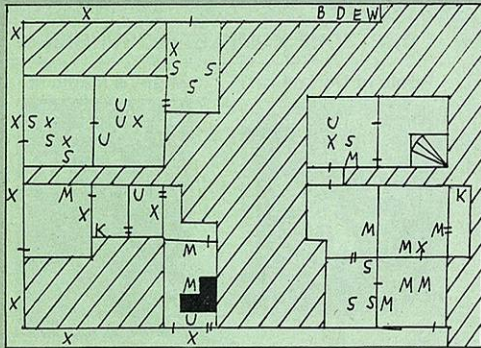
- E = Elf
- B = Barbarian
- D = Dwarf
- W = Wizard
- M = Mumie
- U = Untoter
- C = Chaos Krieger

- S = Skelett
- X = Falle (Suchoption)
- K = Schatzkiste
- H = Hexenmeister, Hexe, Kesandria
- G = Besondere Monster
- Schwarzer Kasten = Fels
- Schwarzer Kreis = Herabstürzende Wände (nur in Level 8, verbotene Stadt)
- Ein Strich = Normale Tür
- Zwei Striche = Geheimtür (Suchoption)



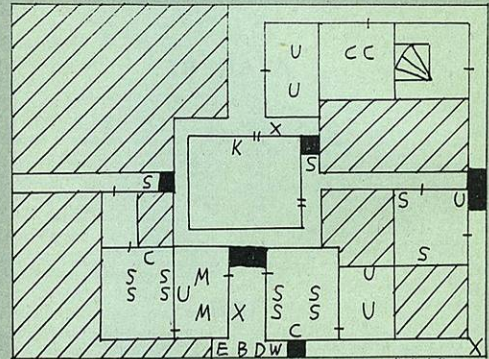
Hof des Hexenmeisters

Martin Lethaus



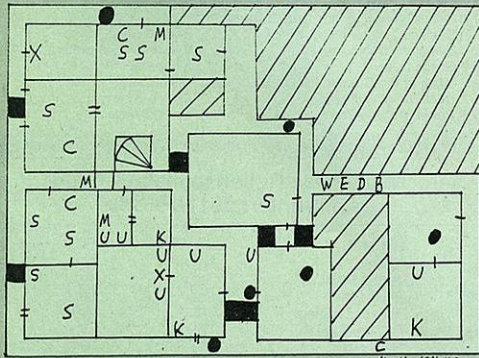
Die stillen Gänge

Martin Lethaus



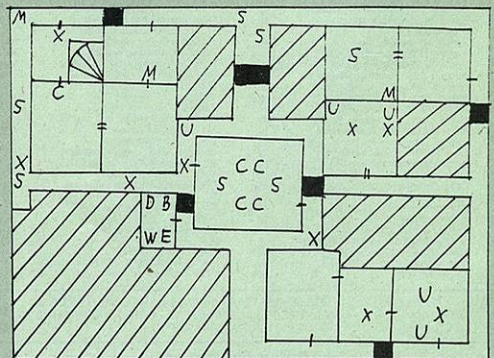
Tor des Schicksals

Martin Lethaus



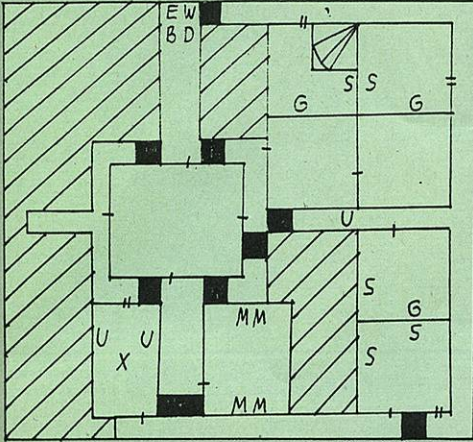
Die verbotene Stadt

Martin Lethaus

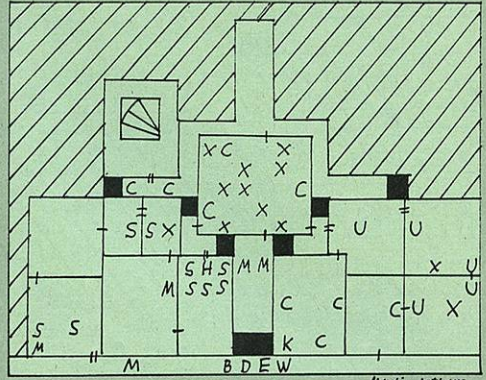


Die vergeßene Legion

Martin Lethaus



Die kalten Hallen



Das letzte Tor



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

20.000 Meilen unter dem Meer 1	688 Abenteuer Sommer	Ad 2	Ad 12 Soundkarte	Advent of Link (Tides 2)	Alabama Ranger	Altena Rampart	Altena Reality The City	Altena Reality The Dungeon	Bob Blood	Bolton of Power 1990 Edition	Boat's Tale 1 The	Boat's Tale 2 The	Boat's Tale 3 The	Boat's Tale 4 The	Boat's Tale 5 The	Boat's Tale 6 The	Boat's Tale 7 The	Boat's Tale 8 The	Boat's Tale 9 The	Boat's Tale 10 The	Boat's Tale 11 The	Boat's Tale 12 The	Boat's Tale 13 The	Boat's Tale 14 The	Boat's Tale 15 The	Boat's Tale 16 The	Boat's Tale 17 The	Boat's Tale 18 The	Boat's Tale 19 The	Boat's Tale 20 The	Boat's Tale 21 The	Boat's Tale 22 The	Boat's Tale 23 The	Boat's Tale 24 The	Boat's Tale 25 The	Boat's Tale 26 The	Boat's Tale 27 The	Boat's Tale 28 The	Boat's Tale 29 The	Boat's Tale 30 The	Boat's Tale 31 The	Boat's Tale 32 The	Boat's Tale 33 The	Boat's Tale 34 The	Boat's Tale 35 The	Boat's Tale 36 The	Boat's Tale 37 The	Boat's Tale 38 The	Boat's Tale 39 The	Boat's Tale 40 The	Boat's Tale 41 The	Boat's Tale 42 The	Boat's Tale 43 The	Boat's Tale 44 The	Boat's Tale 45 The	Boat's Tale 46 The	Boat's Tale 47 The	Boat's Tale 48 The	Boat's Tale 49 The	Boat's Tale 50 The	Boat's Tale 51 The	Boat's Tale 52 The	Boat's Tale 53 The	Boat's Tale 54 The	Boat's Tale 55 The	Boat's Tale 56 The	Boat's Tale 57 The	Boat's Tale 58 The	Boat's Tale 59 The	Boat's Tale 60 The	Boat's Tale 61 The	Boat's Tale 62 The	Boat's Tale 63 The	Boat's Tale 64 The	Boat's Tale 65 The	Boat's Tale 66 The	Boat's Tale 67 The	Boat's Tale 68 The	Boat's Tale 69 The	Boat's Tale 70 The	Boat's Tale 71 The	Boat's Tale 72 The	Boat's Tale 73 The	Boat's Tale 74 The	Boat's Tale 75 The	Boat's Tale 76 The	Boat's Tale 77 The	Boat's Tale 78 The	Boat's Tale 79 The	Boat's Tale 80 The	Boat's Tale 81 The	Boat's Tale 82 The	Boat's Tale 83 The	Boat's Tale 84 The	Boat's Tale 85 The	Boat's Tale 86 The	Boat's Tale 87 The	Boat's Tale 88 The	Boat's Tale 89 The	Boat's Tale 90 The	Boat's Tale 91 The	Boat's Tale 92 The	Boat's Tale 93 The	Boat's Tale 94 The	Boat's Tale 95 The	Boat's Tale 96 The	Boat's Tale 97 The	Boat's Tale 98 The	Boat's Tale 99 The	Boat's Tale 100 The
--------------------------------	----------------------	------	------------------	--------------------------	----------------	----------------	-------------------------	----------------------------	-----------	------------------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	---------------------

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

WING COMMANDER
ind. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

SECRET MISSIONS

SECRET OF MONKEY ISLAND
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 2
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 3
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 4
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 5
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 6
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 7
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 8
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 9
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

SECRET OF MONKEY ISLAND 10
Anleit. ST IBM-PC 74,90
VGA 89,90
IBM PC 84,90
- komplet deutsch -

4. SECRET OF MONKEY ISLAND 2 89,90
5. WING COMMANDER 2 89,90
6. BUNDESLIGAMANN. Prof. 79,90
7. LEMMINGS 69,90 69,90 89,90
8. RAILROAD TYCOON 84,90 84,90 84,90
9. CIVILISATION 89,90
10. SIM EARTH 84,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heiliger Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

Frank Heidak

SIERRA-Megapacks AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programme	Anleit.	C64	ST	IBM-PC	Programme	Anleit.	C64	ST	IBM-PC	Programme	Anleit.	C64	ST	IBM-PC
Castle of Dr. Doom	89,90				Man spricht Deutsch!					Programme <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>				
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 2	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 3	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 4	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 5	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 6	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 7	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 8	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 9	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 10	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 11	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 12	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 13	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 14	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 15	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 16	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 17	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 18	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 19	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 20	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 21	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 22	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 23	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 24	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 25	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 26	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 27	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 28	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 29	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 30	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 31	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 32	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 33	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 34	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 35	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 36	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 37	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 38	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 39	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 40	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 41	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 42	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 43	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 44	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 45	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 46	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 47	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 48	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 49	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 50	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 51	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 52	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 53	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 54	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 55	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 56	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 57	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 58	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 59	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 60	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 61	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 62	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 63	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 64	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 65	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 66	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 67	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 68	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 69	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 70	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 71	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 72	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 73	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 74	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 75	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 76	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 77	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 78	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 79	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 80	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 81	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man spricht Deutsch!					Secret of Monkey Island 82	89,90			
Castle of Dr. Doom	104,90				Man									

The Adventures of Willy Beamish

Dominik Lopatic aus Unterschleißheim führte Willy Beamish erfolgreich durch sein jugendliches Leben und beglückt uns mit der Komplettlösung.

1. TAG

Endlich! Heute ist der letzte Schultag in der Carbuncle School. Leider muß ich nachsitzen. Ausgerechnet als ich einen Augenblick unaufmerksam bin, stellt mir die Lehrerin Ms. Glass eine Frage. Ich antworte ihr, ich hätte etwas im Ohr (Antwort 2). Ihre nächste Frage verneine ich (Antwort 3).

Jetzt öffne ich meine Bank. Mit dem Stift, der sich darin befindet, schreibe ich "HALL-PASS" auf die Holztafel, die ebenfalls im Fach liegt und stecke sie ein. Als Ms. Glass einnickt, schleiche ich mich zur Türe hinaus. Zu meinem Pech steht mein Coach auf dem Gang. Ich erkläre ihm, ich sei gerade auf dem Weg zum Toilettenraum (Antwort 1) und zeige ihm die Holztafel. Auf dem Klo wartet der fiese Spider, der Schrecken der Schule. Er packt mich am Kragen und verlangt etwas aus meinen Rucksack um mich gehen zu lassen (Antwort 2). Freiwillig gebe ich ihm meinen heißgeliebten Gamebuddy.

Endlich verlasse ich das Schulhaus, setze meine Sonnenbrille auf und fetze auf dem Skateboard nach Hause. Dort angekommen finde ich in unserem Briefkasten mein Zeugnis vor und stecke es trotz schlechtem Gewissen ein, in der Hoffnung es vor meinen Eltern verbergen zu können.

Nachdem ich mit Duffy, unserem Hund, spazierengegangen bin, werfe ich einen Blick in die Küche. Mum fordert mich auf, ihr zur Hand zu gehen (Antwort 1). Ich gebe mich also mit meiner kleinen Schwester Brianna in den Garten zum Schaukeln. Dabei gebe ich acht, daß sie nicht von der Schaukel fällt (Antwort 2). Wieder in der Küche helfe ich Mum beim Karotten schälen, rutsche dabei jedoch ab und schneide mir mit dem scharfen Messer in den Daumen. Mum meint es wäre nur ein kleiner Kratzer. Trotzdem laufe ich schnell ins Badezimmer um den blutenden Finger zu verbinden. Ich öffne das linke Türchen der weißen Kommode, desinfiziere die Wunde (Ant-



wort 2) und klebe ein Plaster darauf. Nun beuge ich mich in mein Zimmer und nehme die Fliegen im Glas von der Ablage.

Anschließend spiele ich eine Runde auf meinem Nintari-Videospiel. Jetzt schleiche ich in das Zimmer meiner großen doofen Schwester Tiffany und stecke ihr geheimes Tagebuch auf den Schminktisch. Den Geist meines Großvaters wimmle ich mit Antwort 1 ab. Da ich jetzt noch etwas Zeit bis zum Dinner habe klettere ich auf den Dachboden und spiele ein bißchen mit der Eisenbahn. Nach einiger Zeit ruft mich Mum zum Essen. Am Eßtisch erfahren wir von Dad, daß er seine Arbeit verloren hat. Schließlich fragt er wo die heutige Post geblieben ist. Kleinfaut gestehe ich, daß ich sie genommen habe (Antwort 1) und händige Dad mein Zeugnis aus. Als Strafe für das "C" in Musik wird der Schlüssel für mein Nintari von meiner Schwester in Gewahrsam genommen.

In den Fernsehnachrichten wird währenddessen berichtet, daß die Klemperer streiken. Anschließend läuft ein Werbespot von Slam-Dunk-Cola, deren Konsum viel Power verspricht. Nach dem Essen beuge ich mich zu Dad ins Wohnzimmer und rede mit ihm. Er schlägt

vor, daß ich den Rasen mähen könnte. Ich willige ein (Antwort 2) und kassiere dafür zwei Dollar. Kurze Zeit später soll ich Tiff im Bad helfen. Sie sitzt in der Badewanne und kommt nicht an die Flasche mit dem "Conditioner". Also gehe ich ins Bad und "reiche" ihr die rote Flasche, die sich auf dem Badezimmerstränkchen befindet (Antwort 2). Ich zeige ihr das Tagebuch und erpresse sie damit (Antwort 1).

Sie gibt mir meinen Nintarischlüssel zurück und schmeißt mich hochkant aus dem Bad. Jetzt beuge ich mich in Brianas Zimmer und bemerke, daß die Armste vom Bett gefallen ist. Natürlich hebe ich sie auf, um meine Beliebtheit bei Mum und Dad zu steigern. Da es schon spät ist mache ich mich auf den Weg in mein Zimmer um schlafen zu gehen.

2. TAG

Nachdem ich mich angezogen habe, beuge ich mich zum Frühstück. Da Dad jetzt arbeitslos ist, bewirbt er sich als Pressesprecher bei Sludgewerks und wird prompt von Leona und Louis zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen. Brianna reiche ich die Corn Flakes (Antwort 2), und verpflege den Hund (Antwort

2), sonst gibts Ärger mit Mum und Dad. Im Fernsehen wird von einem Frosch-Sprung-Wettbewerb berichtet, der übermorgen von der Firma Tootsweet veranstaltet wird. Um zu Geld zu kommen, rede ich mit Dad, der mir anbietet sein Auto zu waschen.

Ich willige ein (Antwort 2) und gehe danach mit Duffy spazieren. Sodann verlasse ich das Haus und beuge mich zu unserem Baumhaus, in dem sich schon meine Freunde Dana und Perry befinden. Ich nehme das Cornicheft an mich und rede mit Perry. Danas Frage beantworte ich mit Antwort 2. Daraufhin verlasse ich das Baumhaus und gehe mit meinen beiden Freunden Pizza essen. Kurz darauf spricht uns ein Fotograf an. Wir lassen ein Bild von uns machen, das ich bezahle. Die Pizza verfehlt währenddessen ihre Wirkung auch nicht und ich lasse einen fahren. Spider am Nebentisch meint, ich habe keine Tischmanieren und packt mich. Ich erzähle ihm, daß ich dringend auf die Toilette müsse, und er fällt darauf rein. Auf dem Klo erklärt mir der Putzmann, daß die Toiletten mit Terpentin gereinigt worden sind. Mit diesem Wissen gewappnet entferne ich das "No Smoking"-Schild vom Spiegel. Nun verlasse ich die

Toilette, werde aber wieder von Spider aufgehalten. Ich gebe ihm das Comicheft und rede ihm ein, daß das letzte Klo am besten beleuchtet ist. Jetzt verschwinde ich so schnell wie möglich mit Dana und Perry aus der Pizzeria. Aus weiter Entfernung nehme ich eine laute Explosion und einen durch die Luft wirbelnden menschlichen Körper wahr. Wieder im Baumhaus rede ich mit Perry.

Wir verlassen das Baumhaus und gehen in den Park. Dort kaufe ich eine Flasche Slam-Dunk-Cola und hole Horny, meinen Frosch, aus meinem Rucksack, setze ihn auf das Startfeld und lasse ihn springen. Ich erinnere mich an den Werbespot von gestern und gebe ich ihm etwas Cola zu trinken und siehe da, er springt fast doppelt so weit wie vorher. Daraufhin füttere ich ihn mit ein paar Fliegen und Horny bricht müde zusammen. Na ja, vielleicht wird sich diese Erkenntnis später noch als nützlich erweisen.

Anschließend verlasse ich den Park und mache mich auf den Weg nach "to Olde Towne" in East Frumpton. Dort fische ich mir unauffällig eine Münze aus dem Brunnen, die sich als Fahrticket für die Fähre entpuppt. Nun rede ich mit der Frau am T-Shirt-Kiosk (Antwort 2). Als Motiv für das T-Shirt ge-

be ich ihr das Foto. Daraufhin betrachte ich den Lotterietoiletten neben dem Kiosk etwas genauer. Siehe da, es findet sich ein Los, welches gleich eingesteckt wird.

Anschließend begeben sich mich wieder nach Hause. Da Mum, Dad, und Tiffany heute abend zum Barbecue eingeladen sind, haben sie einen Babysitter, die häßliche Alicia, bestellt, der auf Brianna und mich aufpassen soll. Nach einiger Zeit ruft Alicia zum Essen. Es gibt Makkaroni "à la Alicia", die sich später als eklige Würmer entpuppen, Alicia, der Horror-Babysitter, verwandelt sich daraufhin in eine Fledermaus und will über uns herfallen.

Um sie zu fangen renne ich in Briannas Zimmer und nehme die Spielzeugmaus mit, die sich in der Nähe des Sessels befindet. Mit der Maus zische ich zurück ins Wohnzimmer und rette mich hinter das Sofa. Die Maus wird jetzt als Köder auf den Tisch geworfen. Plötzlich schnappt die Fledermaus nach dem Köder, und ich besetzte sie, indem ich sie mit dem Staubsauger aufsauge. Schweißgebadet erwache ich.

3. TAG
Als ich mir die Zähne putzen will stelle ich fest, daß nur braune Soße aus dem Wasserhahn fließt, da, wie im Fernsehen berichtet, die Klempner streiken. Als erstes schaue ich ins

Wohnzimmer und führe den Hund aus. Nun spreche ich Brianna an (Antwort 1) und gehe mit ihr in den Garten schauen. Da Duffy hungrig ist, gebe ich ihm etwas Futter (Antwort 1). Dann mache ich mich auf den Weg zum Baumhaus, wo ich mit Perry rede und das Glas Feuer-Ameisen an mich nehme.

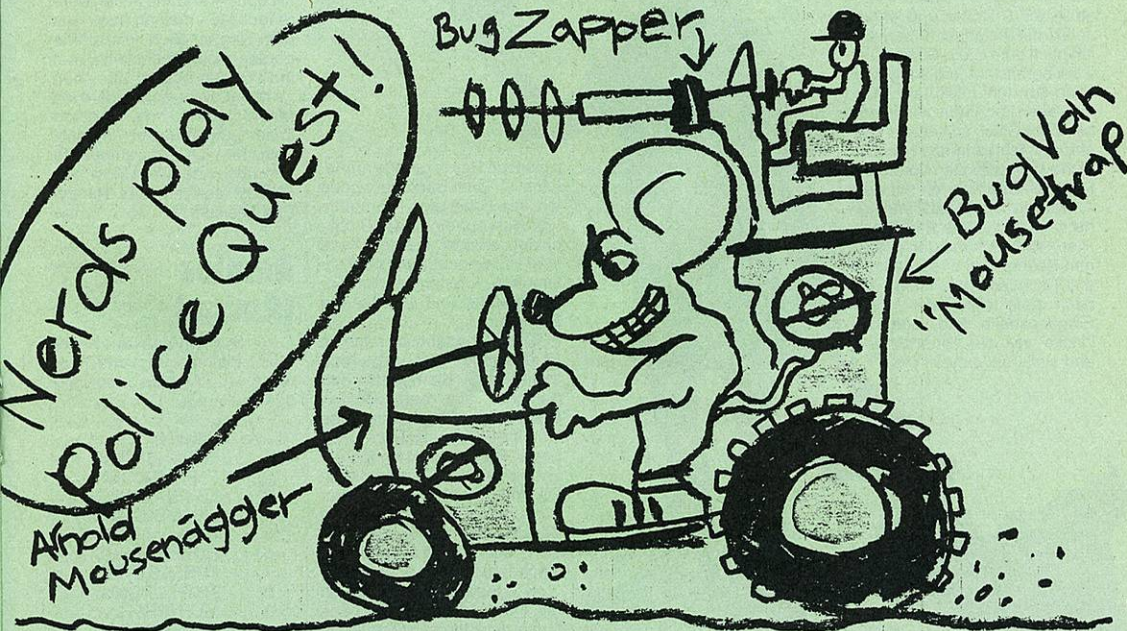
Danach begeben sich mich zum Anlegesteg der Fähre und verschaffe mir mit dem Fahrchein aus dem Brunnen Zutritt. Auf dem Boot fotografiere ich die japanische Familie, die mir als Dank eine Rauchbombe und einen Wurfstein gibt. Auf der anderen Seite angekommen gehe zu Tootsweet und besorge mir am Kiosk ein Anmeldeformular für den morgigen Froschwettbewerb.

Jetzt begeben sich mich zur Plumber's Union und versuche das Gebäude zu betreten, was mir aber nicht gelingt. Also sehe ich durch das linke Fenster, werde aber ebenfalls zurückgewiesen. Nachdem ich zum Golden Bowl gelaufen bin versuche ich, die Spelunke zu betreten, werde aber vom Türsteher Ray nicht eingelassen. Nach mehrmaligen Anläufen (mit Exit auf die Tür klicken) erscheint die gemeine Straßengang von Rocko. Ich fange den Schraubenschlüssel, den Ray mir zuwirft und schmeiße die Rauchbombe auf die Gang.

Anschließend drehe ich mit dem neuerworbenen Werkzeug den Hydranten auf und verdrücke mich so schnell ich kann zum Tootsweet-Gebäude. Dort spreche ich die japanische Familie an (Antwort 1), die sich als Ninja-Kämpfer entpuppen. Freundlich wie sie sind, beschützen sie mich vor Rockos Gang und laden mich anschließend zu sich zum Essen ein. Dann werde ich von ihnen nach Hause gefahren. Dort angekommen gehe ich sofort ins Bett, da es schon spät ist.

4. TAG
Als ich das Haus gerade verlassen will, wird Dad vor der Tür von vielen Reportern belagert. Sie verlangen eine Stellungnahme zur jetzigen Situation. Dad aber erwidert, daß er nichts damit zu tun habe, daß er von Sludgeworks nur ausgenutzt werde und nicht mehr bereit sei, für seinen Arbeitgeber die Menschen zu belügen.

Jetzt klettere ich auf das Baumhaus, in dem Dana wartet. Ich spreche mit ihr (Antwort 1) und gebe ihr dann das T-Shirt mit dem Foto. Vielleicht wird's ja was mit ihr... Jetzt begeben sich mich zum Anlegesteg und betrete die Fähre. Heute ist die Überfahrt kostenlos, da der Froschwettbewerb stattfindet. Auf der Fähre begegne ich Hans mit Lederhose und seinem "Turbofrog", mein gefähr-



lichster Konkurrent beim Wettbewerb. Im Hintergrund höre ich bayerische Musik, jedenfalls Musik, wie sie in Amerika für bayerisch gehalten wird. Nach dem Anlegen gehe ich zum Tootsweet-Gebäude und gebe dem rechten Mann das Anmeldeformular (dann Absahven!).

Turbofrog (den mit der Lederhose) setze ich außer Gefecht, indem ich das Glas mit den Fliegen neben ihn (keinesfalls direkt vor ihn, da dies zu offensichtlich ist und zur Disqualifikation führt) stelle. Er kann nicht widerstehen und frißt ein paar Fliegen. Genauso wie Horny im Park, schläft auch er ein. Kurze Zeit später beginnt das Rennen. Es dürfte jetzt nicht mehr schwer für Horny sein, das Rennen zu gewinnen, da der Champ Turbofrog jetzt ziemlich müde ist. Nachdem Horny den Wettbewerb gewonnen hat, hüpfert er in das Tootsweet Gebäude. Ich folge dem Frosch und werde von einem Wachmann erwischt und in sein Büro abgeführt. Dort sehe ich auf einem der Monitore wie Horny eingefangen wird. Um die Wache auszuschalten, hänge ich den Nintari-Schlüssel an meine Halskette und spreche eine Formel aus einer Werbeanzeige in meinem Heft, das den Originaldisketten beiliegt.

Jetzt verlasse ich das Büro. Draußen wartet ein Reporter der mir meinen Gewinn vorstellt: 2500 Dollar und einen Jetski mit Radio. Nun begeben wir mich zum Steg, wo der Gewinn bereitsteht. Ich schwing mich auf den Jetski und fetze zum alten Landhaus auf der Insel. Zum Glück schläft die Wache und ich kann das Haus in Ruhe betreten. Den vorlauten Papagei beruhige ich mit den Antworten 1, 2, 1 und 2 und gehe nach rechts ins Eßzimmer. Hier nehme ich mir den goldenen Becher und anschließend die Tischdecke an mich. Danach laufe ich wieder in die Eingangshalle und lege die Decke vor die Ritterrüstung und stoße sie danach um.

Jetzt kann ich die Karte und den Helm an mich nehmen. Dann begeben wir mich in die Küche rechts vom Eßzimmer, in der die Frösche gefangen gehalten werden. Die Köchin lenke ich ab indem ich den goldenen Becher auf sie werfe. Jetzt kann ich mich hinter dem Kessel verstecken. Um ihn näher an die Köchin schieben zu können, nehme ich die Pflanze vom Herd und gieße die flüssige Butter vor den Kessel (also zwischen Kessel und Köchin) und rücke ihn ein kleines Stückchen in Richtung Köchin. Dann laufe ich wieder zum Kücheneingang zurück und hänge mich mit einem gewagten Sprung an das Fließband, an dem die Frösche baumeln. Die Köchin erschrickt und fällt in den Kessel. Schnell stülpe ich ihr den Helm über, damit ihre Schreie gedämpft werden.

Um die Frösche zu befreien, drücke ich den rechten Knopf am Steuerpult des Fließbands. Danach werde ich jedoch unversehentlich von Leona und

Louis erwischt, die mich ertränken wollen. Da ich die Frösche befreit haben revanchieren sie sich und retten mir das Leben. Währenddessen wird Dad gekidnappt, um ihn aus dem Weg zu schaffen.

Aus dem Jetski nehme ich das Radio und fahre nun wieder nach West Prumpton zur Plumber's Union. Dort steige ich durch das Fenster, werde aber von Louis ertappt. Mit dem Rohrreiner kann ich ihn für kurze Zeit ausschalten. Während Louis versucht sich zu befreien, stecke ich den Sicherheitsausweis vom Schreibtisch ein und verschwinde schleunigst. Jetzt betrete ich die Telefonzelle vor dem Gewerkschaftsgebäude. Ich stelle das Radio auf die Ablage und lege anschließend den Telefonhörer darauf. Jetzt wähle ich die Nummer 432-7446 und drücke die "Record"-Taste.

Nachdem ich das telefonische Horoskop aufgezeichnet habe, wähle ich die Nummer vom Golden Bowl, die unter "GB" an der Wand der Telefonzelle steht. Wenn Ray am Telefon ist, drücke ich die "Play"-Taste, um die Aufnahme abzuspielen. Dann mache ich mich sofort auf den Weg zum Golden Bowl und kann, dort angekommen, endlich die Bar be-

Betrieb nehmen. Hierfür sehe ich mir die Wörter links unten auf der Karte, die wir aus dem Ritter haben, an: mauve = rosa, burnt sienna = braun, chartreuse = grün. Wenn das Lämpchen über dem Hebel grün leuchtet, wurde der Code akzeptiert. Ich drücke den Steuerknüppel nach links, wenn sich die Wachen auf der Brücke befinden. Die Brücke setzt sich in Bewegung und ich erreiche die andere Seite. Beim nächsten Schaltput tippe ich "AIR" ein, die Wachen lassen sich auf diese Weise eliminieren.

Jetzt gebe ich "TRAM" ein und finde mich auf einem laufenden Fließband wieder. Ich halte mich möglichst in der Mitte des Bands. Sydney, der mich bereits die ganze Zeit verfolgt hat, nimmt seinen Hut ab und wirft ihn in bester James-Bond-Manier nach mir. Ich ducke mich rechtzeitig und nehme den liegengeliebenen Hut an mich. Durch gezielten Wurf schalte ich meinen Verfolger aus und gebe acht, daß ich Sydneys Körper auf dem Fließband auswerfe.

Daraufhin erhebt sich aus dem Boden eine hydraulische Plattform. Ich springe drauf und fahre anschließend nach unten. Dort steige ich in die "Tram" und fahre in folgende Richtungen: geradeaus, rechts, links, geradeaus und links.

Leona und Louis wollen währenddessen meinen Vater aus dem Weg schaffen. Ich komme gerade noch rechtzeitig, um ihn vor den beiden Strolchen zu retten. Dazu schleudere ich mein Jojo auf Leona. Sie stürzt in den großen Bottich und reißt Louis mit sich. Jetzt stoppe ich nur noch die Seilwinde und Dad ist gerettet, das Happy-End gesichert. vw

Amnios (Amiga)

Von Sven Knüppel aus Karlsruhe stammen die zehn Paßwörter zu "Amnios" von Psychosis:

Level	Paßwort
1	FRDSNMGNGR
2	PLFRMNLQSN
3	LSNBRGNSLQ
4	LKMCTKSCDF
5	STBNLMRCHL
6	RCHLMCLRHS
7	THBSTFTTT
8	THTHJJRSNN
9	MLFNDBTFL
10	BTTMNDHRCH



treten, da Ray ja gerade am Telefon ist. Dem Barkeeper gebe ich das Lotterielos, woraufhin ich mich auf einen der Stühle hinsetzen darf. Auf der Theke liegt ein kleiner Stapel mit Zeitschriften. Ich nehme den Pin-up-Kalender und verlasse die Bar sofort.

Danach begeben wir mich zu Sludgeworks und geben den streikenden Klempnern den Kalender aus dem Golden Bowl. Dem Wachmann zeige ich den "Security Pass" aus Louis' Büro. Nun kann ich die Fabrik betreten. Drinnen laufe ich sofort zum Schaltput, an dem ich die kleine graue Abdeckhaube entferne, unter der sich ein Schalter befindet. Nachdem ich den Schalter auf "ON" gestellt habe, kann ich die Anlage durch die Eingabe eines 4stelligen Farbcodes in



Megafortress

Stefan Wohltmann aus Garben gehört zu den Simulationspiloten und teilt uns seine einschlägigen Erfahrungen hinter dem Steuerknüppel der Megafortress mit.

Der folgende Lösungsvorschlag bezieht sich auf die letzte Flugmission "Flight of the Old Dog".

Ohne Kenntnis der Romanvorlage ist diese Mission vermutlich unlösbar, weil hier keine Fluginformationen vorweg gegeben werden. Aber auch mit Kenntnissen des Romans ist die Mission nur mit sehr viel Geduld zu bestehen.

Negativ anzumerken ist hier vor allem die fehlende Möglichkeit, das Spiel zwischen durch abzuspeichern. Man muß daher immer wieder von vorne anfangen. Und nun zur Lösung:

Maschinen an!

Nach dem Intro erscheint die Pilotenkanzel. Ab jetzt muß jeder Schritt schnell und überlegt durchgeführt werden, damit man nicht schon im Hangar zerbombt wird. Man startet die Maschinen, Bremsen anziehen und Maschinen auf 100 Prozent Leistung bringen. Während sich jetzt die Hangartore öffnen, hat man genug Zeit, mit der OW-Station einen MIG-Jäger zu erfassen, der einen, falls man ihn nicht gleich zerstört, sofort in der Luft angreift. Umschalten zum Piloten und Bremsen lösen, wenn das

Hangartor zu $\frac{2}{3}$ geöffnet ist. Sowie man sich in der Luft befindet, eine AIM-120C abschießen. Nachdem die MIG zerstört ist, Kurs West einschlagen.

Man sollte jetzt alle Navigationslichter und Radar ausschalten und den TAC auf 108 einstellen, aber nicht einschalten. Nach einigen Minuten Flug erscheint ein Zwischenbild, und man befindet sich vor der Westküste der USA bei Seattle. Da sich hier der erste Wegpunkt befindet, fragt das Programm die zwei fehlenden Ziffern für den Funk ab. Nach deren Eingabe meldet sich Seattle Tower. Es folgt eine weitere Meldung. Jetzt Funk ausschalten und Maschine in einen Sturzflug bringen. Der künstliche Horizont muß auf mindestens - 57 stehen. Alle Meldungen kann man jetzt ignorieren. Wenn der Höhenmesser in den Bereich zwischen 11 000 und 10 000 ft. kommt, TAC einschalten. Die Maschine fängt sich dann automatisch wieder ab.

Nachdem das Seattle-Radar den Kontakt zum Flugzeug verloren hat, Kurs West einschlagen, TAC ausschalten. Nach einem weiteren Zwischenbild befindet man sich vor den Aleuten-Inseln. Autopilot einschalten. Man bekommt nach kurzer Zeit Radarkontakt zu einem Tanker. Da man ohne Funkkennung fliegt, weigert sich der Captain, das Flugzeug aufzutanken. Nachdem man bei der OW-Station das Radar eingeschaltet hat, wird der Captain des Tankers plötzlich freundlich, und man kann mit dem Auftanken beginnen.

Volle Tanks

Nach Beendigung des Tankvorgangs befindet man sich über den Attu-Inseln. Bei der NAV-Station kann man nun fünf

Wegpunkte erkennen. Ein Abfliegen aller Wegpunkte wäre allerdings Selbstmord. Da das Programm kein Abspeichern von Zwischenständen erlaubt, wird das Spielen diese Auftrages sehr schnell zum Frust.

Daher sollte man nach dem Zwischenbild "Auf nach Kamtschatka" sofort Kurs 45 Nord-Ost einschlagen und auf 150 ft. Höhe runtergehen. TAC aus. Man kann so alle Suchradare der UdSSR unterfliegen. Bei der NAV-Station sollte man jetzt die Laserbasis ausmachen und von Süden direkt anfliegen. Maschinen auf 60 Prozent drosseln, Radar-Range auf 75 stellen. Displaymodus auf Signal (EW-Station). Man kann jetzt kurzfristig das Suchradar des Flugzeugs anschalten, um die Launcher und Radare um die Basis herum anzuvisieren und entsprechend zu bombardieren.

Achtung: Einige Launcher haben kein eigenes Radar. Vor Abschub der AGM-88A sollte man sich erst das Ziel extern anschauen, um keine Bomben zu verschwenden.

Die vollständige Bombardierung zu erklären wäre an dieser Stelle zu umfangreich. Da sich die vorgeschriebenen Ziele an derselben Stelle befinden, kann man mit einigem Geschick, alle recht einfach ausschalten. Jeder Abschub sollte sehr überlegt durchgeführt werden. Eine verschwendete Rakete kann schon eine zuviel sein.

Wenn alle Ziele vernichtet sind, Kurs Ost und bei der NAV-Station die Basis Anadyr suchen. Sowie man sich südlich von ihr befindet, Kurs Nord und direkt anfliegen. Jetzt müssen noch einmal alle benachbarten Launcher und Radare zerstört werden, bevor man auf dem Flughafen Anadyr landen kann.

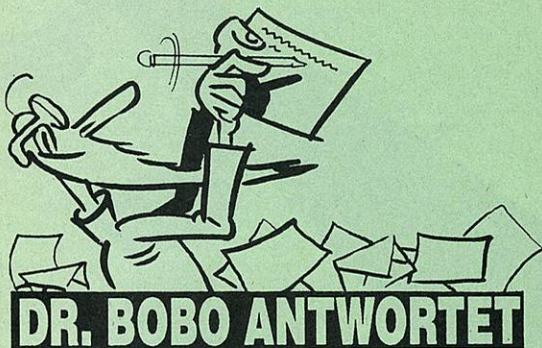
Nach der Landung erscheint ein letztes Zwischenbild, man wird noch einmal befördert, und die Mission ist beendet.

Vor dem Start der Mission kann man die Bewaffnung der B-52 ändern bzw. ergänzen. Ich rate dringend, die vorgeschlagene Bewaffnung wie folgt zu ändern:

- Tragfläche 1: 6 AGM-88A
- Tragfläche 2: 6 AGM-88A, 3 AIM-120C
- Bombenschacht 1: Rockeye II, 2 AGM-130, 4 AGM-88A
- Bombenschacht 2: 9 AGM-84E

Ein Tip am Rande:

Bei der NAV-Station im MAP-Modus kann man mit der Maustaste alle Objekte (Radar, Bases etc.) durchschalten, ohne sie auf der Karte direkt anklicken zu müssen. vw



Die Antwort zu Elvira

Uwe Griegat beantwortet die Frage aus Heft 12/91. Zuerst einmal muß man den grauen Ritter, der den Schlüssel hat, mit der Armbrust beschließen. Nach dem ersten Treffer stürzt er über die Burgmauer und landet im Wassergraben. Ihr laßt Euch mit dem Seil hinunter, geht einen Schritt nach vorne, fünf Schritte nach links und dort taucht Ihr bis auf den Grund, wo Ihr nun die Rüstung findet.

Spirit of Adventure

Michael Pernau aus Düsseldorf hat drei Fragen, die sofort beantwortet werden müssen. Wer weiß Rat?

1. Wie öffnet man die Tür im vierten Level von Segans Turm?
2. Wie überwindet man die Fischseuche in Brataya?
3. Wie öffnet man die Tür im Keller des verlassenen Hauses in Elfrad.

Martian Dreams

Michael Ende aus München hat Probleme auf dem Mars. Sicher findet sich ein Leser, der ihm weiterhelfen kann.

Nordwestlich von Olympus Mons gibt es eine unterirdische Anlage großer Bassins, in denen das Schmelzwasser der Polkappen gesammelt werden soll, ehe es in die Kanäle geleitet wird. Im südlichen Teil dieser Anlage befindet sich eine Kammer mit einer Sprühkabine zum Versiegeln von Robo-

tern und ein Schalttisch. Und hier liegt sein Problem:

Wendet man den Blick (look) auf die leere Stelle links neben dem Schalttisch, so versichert einem der Text, daß man auch dort einen Schalttisch sieht. Auf Benutzen (use) erfolgt keinerlei Wirkung. Benutzt man dagegen den sichtbaren Schalttisch, so erscheint das Gesicht einer goldenen Robot-Dame, die auf "join" versichert, sie würde mit uns kommen. Das tut sie aber leider nicht, weil sie eben gar nicht da ist. Von der Teilnahme dieser Figur hängt aber zweifellos der weitere Verlauf des Spiels ab.

Kennen auch andere Spieler dieses Problem? Ist der Roboter wichtig und wie kommt man an ihn heran?

Curse of the Azure Bonds

Daniel Bernoulli aus Stuttgart hat gleich am Anfang des Spiels arge Probleme. Er landet nach einer Weile immer in den Katakomben der Diebe und weiß nicht, wie er wieder herauskommen soll, ohne von den Stadtwachen angegriffen zu werden. Da gibt es doch bestimmt genug Helden, die diese Frage im Null Komma nichts beantworten können.

Indiana Jones 3

Thomas Fuchs beantwortet die Frage von Mario Spänhoff. Der kam an der ersten Prüfung nicht vorbei.

Mit dem original Gral-Tagebuch sollte das eigentlich kein Problem sein. Ihr müßt nur die Stelle anklicken, die auf der Zeichnung angegeben ist. Alle, die ihr Tagebuch "verloren"

haben, sollten mal auf die Stelle neben dem ersten rechten Stein klicken. Bei der zweiten Prüfung darf man nur auf die Buchstaben treten, die Indy nennt. Bei der dritten Prüfung klickt man nur auf die gegenüberliegende Höhle und siehe da, Indy kann sogar durch die Luft gehen.

Conquest of Camelot

Oliver Geme aus Fliededen ist auf der Suche nach des Rätsels Lösung. Sicher weiß jemand von Euch die Antworten auf die Fragen der fünf magischen Steine. Oliver möchte unbedingt den Esel befreien.

B.A.T.

Andreas Koulis aus Biblis muß leider draußen bleiben. Genauer gesagt, er kommt nicht in den Privatclub "Xifo". Wie kommt er zum Eingang von Crisa Kortakis Haus? Schnelle Hilfe ist erwünscht.

Die Antwort zu Turrican II

Martin Schlotze aus München möchte wissen, wie man zum unendlichen Leben kommt. Sobald das Turrican-Logo auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr die Leertaste. Im Soundmenü geht Ihr in Menüpunkt 1 (Intro Musik). Dort drückt Ihr die Tasten 4 und 2 hintereinander und verläßt das Menü mit "Escape". Durch erneutes Drücken der "Escape"-Taste startet man das Spiel.

Die Antwort zu Die Drachen von Laas

Stefan Hauptstock beantwortet die Frage von Hans-Peter Kühn.

Am Brückentroll kommt man nur vorbei, wenn man vorher den Höhlentroll tötet. Um dies zu bewerkstelligen, hilft nur eins: Vorher viel kämpfen und zaubern, bis die Charakterwerte eine anständige Höhe erreicht haben. Den Brückentroll könnt Ihr elegant durch die Zeile: "Laufe unter Brückentroll durch" umgehen. Ist doch ganz einfach. Drachenflut findet Ihr beim Scharlatan.

Castle Master

Anatol Wuwer aus Solothurn hat eine Frage zum offensichtlich unsterblichen Incentive 3-D-Gruselkabinett.

Er findet einfach den Schlüssel für die Truhe in der Kornkammer (4. Stock) nicht. Er hat bis jetzt 8 Schlüssel, 9 Pentacles und alle Geister getötet. Weiß jemand von Euch, wo der verdammte Schlüssel versteckt ist?

Last Ninja 3

Matthias Bach aus Fürth hat trotz unserer Komplettlösung Probleme mit dem letzten Ninja. Er ist im dritten Level angekommen und findet dort den "Stöpsel" für den Ausguss nicht. Hat jemand von Euch den Stopfen gesehen?

Countdown

Falko Knotsch aus Hallé sitzt im Gefängnis und kommt nicht raus. Er hat bereits 27 Punkte und ausgiebig mit dem Wärter gesprochen. Trotzdem will der Bursche die Tür nicht aufschließen. Hat jemand einen Rat für Falko?

Police Quest 1

Daniel Schweizer aus Ravensburg hat ein echtes Problem. Er möchte "Sweet Cheeks" aus dem Gefängnis freibekommen. Leider fehlen ihm die Befehle. Welcher Kommissar kann weiterhelfen?

Shining in the Darkness

Peter Böttger ist kurz vorm Verzweifeln. Er treibt sich schon seit Tagen im Dungeon rum und kann trotzdem die "Arms of Light" nicht finden. Seine Charaktere haben schon den Level 60 erreicht. Kann jemand den genauen Fundort der Rüstungsteile mitteilen? Wo findet man das Wasser für den Brunnen?



- Wir sind eine marktführende junge High-Tech-Unternehmensgruppe mit überdurchschnittlichem Wachstum. Unser Metier sind Zeitschriften, Bücher und Software. Mit unseren über 1000 Mitarbeitern in fünf Ländern Europas und in den USA erzielten wir 1990 einen Umsatz von mehr als 450 Millionen DM.

Die Palette der Publikationen unseres Zeitschriftenverlages reicht vom Spiel-Magazin für Computer-Freaks über Zeitschriften für PC-Anwender bis zu hochspezialisierten Blättern, die aktuell aus Segmenten des Computer- und Elektronik-Marktes berichten. Auch in der Wirtschaftspresse sind wir mit mehreren Titeln vertreten.

Mit dem Blick auf den gemeinsamen Markt und in dem Bestreben, unsere Leser noch besser als bisher zu informieren, werden wir unsere Anzeigenteams verstärken. Deshalb suchen wir

● Anzeigenverkäufer/innen

Ihre Aufgaben:

- Zu Ihren Aufgaben gehört es, neue Anzeigenkunden zu akquirieren sowie den vorhandenen Kundenstamm zu pflegen.
- Die wichtigsten Marketinginstrumente sind Kundenbesuche und das Telefon.
- Sie beraten den Kunden bei seiner Mediaplanung. Das bedeutet im Kern, dem Kunden zu zeigen, welche unserer Computerzeitschriften eine besondere Affinität zu seinen Marketingzielgruppen aufweist. Für diese Beratung steht Ihnen ein breites Spektrum an Argumentationshilfen unseres Marketingservices zur Verfügung.

Unsere Anforderungen:

- Sie sollten Spaß am Verkaufen haben und selbstbewußt auftreten können.
- Idealerweise haben Sie eine kaufmännische Ausbildung und bringen Computer-Know-How mit. Verlagskenntnisse sind von Vorteil.

Unser Angebot:

- Wir bieten Ihnen einen attraktiven Arbeitsplatz, an dem Sie durch Ihren Einsatz wesentlich zum weiteren Erfolg unseres Unternehmens beitragen können. Es erwarten Sie ein leistungsbezogenes, attraktives Einkommen und überdurchschnittliche Sozialleistungen.
- Haben wir Sie neugierig gemacht? Dann senden Sie bitte Ihre Bewerbungsunterlagen an unsere Personalabteilung. Für Vorabinformationen steht Ihnen Herr Volker Müller (Tel. 089/4613-5015) gerne zur Verfügung.

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



Markt & Technik
Zeitschriften • Bücher
Software • Schulung

Markt & Technik
WOCHENZEITUNG FÜR ELEKTRONIK

BÖRSE
ONLINE

COMPUTER
live

ST ^{68000er} **MAGAZIN**

Computer
PERSÖNLICH

UNIX MAGAZIN

DECKBLATT

DESIGN & ELEKTRONIK

64'er

AMIGA

POWER
PLAY

Markt & Technik
PC
Magazin



• Eine regelrechte Flut an
• Tips und Tricks flattert jeden
• Morgen in die Redaktion.
• Hab' ich mich nach zwei
• Tassen Kaffee endlich dazu
• durchgerungen, den Post-
• berg zu durchwühlen, ver-
• sinke ich auf Stunden in "So-
• nic"-Karten, seitenlangen
• Joypad-Akrobatik-Cheats
• und diversen Bonushöhlen
• aus Marios drittem Aben-
• teuer. Die Freude über tolle
• Cheats und Karten von ak-
• tuellen Spielen motiviert
• ständig zum erneuten
• Durchstöbern Eurer Zu-
• schriften. Diesen Monat
• werden alle "Castlevania"-
• Freaks die Paßwörter des
• vierten Teils bejubeln. For-

mel-1-Piloten dürfen sich
über den Tip des Monats
freuen — die echten Luft-
sprünge wird jedoch Han-
nes Moser aus Innsbruck
veranstalten. Er kann sich
von den 500 Märkern Um-
mengen Game-Boy-Module
zuliegen. Wenn Ihr genauso
enden wollt, vertieft Euch
Nächte lang in heiße Modu-
le und schickt uns die Tips
ruckzuck her. Jede Veröf-
fentlichung wird selbstver-
ständlich mit einem Hono-
rar belohnt.

Kuno

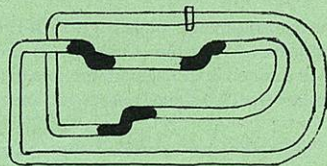
TIP DES MONATS

F1 Race (Game Boy)

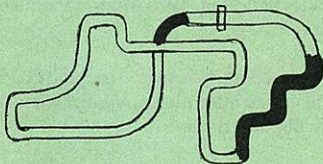
Wer bei Game Boys "F1 Race" ständig als letzter über die Ziellinie braust oder mit den verzackten Kurven zu kämpfen hat, sollte Hannes Mosers Karten genau studieren. Hier noch einige Tips zu den Strecken:

Australien: der einfachste Kurs — einfach Augen zu und durch. Bester Wagen: Type B.

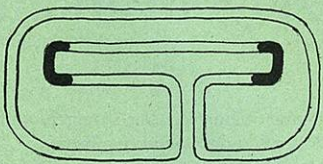
Kanada: die vier 90-Grad-Kurven wie in der Zeichnung meistern. Die zwei 180-Grad-Kurven etwas langsamer angehen. Bester Wagen: beide.



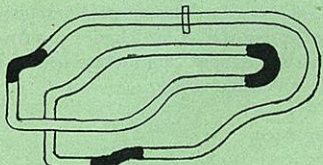
Portugal



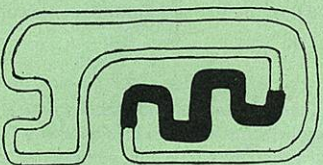
Japan



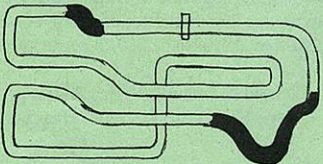
Kanada



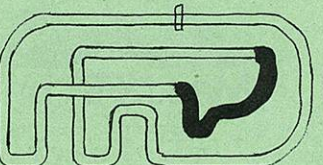
U S A



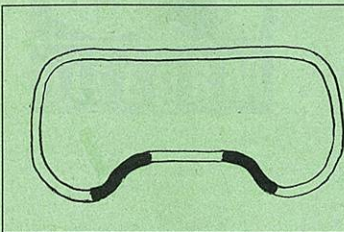
Brasilien



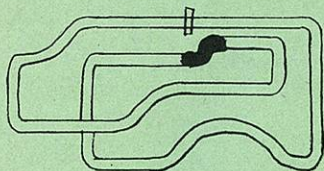
UdSSR



Indien



Australien



Ägypten

Alle Formel-1-Strecken auf einen Blick

Allgemeine Tricks:

Schikanen wie folgt durchfahren:



enge Kurven: kurz vorher abbremsen, dann in der Kurve den JET einschalten.
bremsen

S-Kurven: Wie enge Kurvenanfahren!

Eilkurve: ganz innen anfahren, dann ganz schnell bremsen, beschleunigen, bremsen, beschleunigen,
bremsen

180°Kurven: ganz innen anfahren und 1 od. 2 bremsen
bremsen

USA: die Schikane mit dem gezeichneten Trick meistern. Die vier langgezogenen S-Kurven sollten kein Problem darstellen. Auf den wenigen Geraden den Jet benutzen. Bester Wagen: Type B.

Portugal: Insgesamt warten drei Schikanen auf den Fahrer. Auf den Geraden den Jet voll ausfahren. Bester Wagen: Type A (mehr Benzin).

Japan: Hat man die Hürde Portugal überwunden, sollte dieser Kurs keine Schwierigkeiten machen. Die S-Kurven können mit voller Geschwindigkeit durchfahren werden. Bei der Schikane kurz vor dem Ziel ein bißchen bremsen und Joypad dauernd nach rechts drücken. Bester Wagen: Type B.

Brasilien: Mit dem A-Wagen sind die S-Kurven kein Problem, aber man verliert mit nur 280 km/h viel Zeit. Deshalb B-Wagen benutzen und ab und zu bremsen.

UdSSR: die "Eilkurve" möglichst innen anfahren und dann ein paarmal kurz bremsen. Bei der 180-Grad-Kurve genauso verfahren und die Schikane wie in der Zeichnung meistern. Bester Wagen: Type B.

Indien: Diese Strecke ist verdammt schwer zu meistern. Die Eilkurve ist schwerer als die russische. Die S-Kurven sind langgezogener als die brasilianischen, aber kürzer als selbige in Japan.

Ägypten: Diese Finalstrecke ist ziemlich einfach, dafür fahren die Gegner aggressiver, schneller und hinterhältiger. Der Wagentyp ist der Vorliebe des Spielers überlassen. Entweder man durchfährt die Kurven mit 40 km/h mehr, oder ist auf den Geraden 10 km/h schneller.

Fortified Zone (Game Boy)

Von Oliver Rehm stammen folgende Paßwörter: Level 2 (3375), Level 3 (1681), Level 4 (1122).

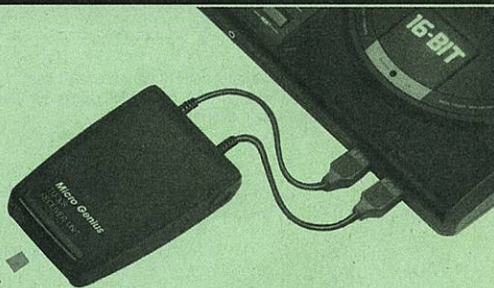
Super League (Mega Drive)

Das Paßwort für die Finalrunde im U.S.-Play-Off schickte uns Kolja Walter aus Heidelberg. Das Paßwort lautet: KNCjppnrmkdbVPZViuFGXA

ZERO-LASER

Distribution präsentiert:

Spielen ohne Kabel!



INFRAROT-JOYPAD

- * für Sega Mega Drive
- * 2 Spieler Modus (mit Extra Joypad)
- * Dauerfeuer
- * Zeitlupe
- * Funktionsfähig bis 6 m Entfernung
- * 1 Joypad + Empfänger **DM 89.90**
- * Extra Joypad **DM 49.90**
- * 2-Spieler-Set nur **DM 119.90**
- (2 Joypads + Empfänger)

ZERO-LASER Distribution

Niggelstr. 5c - 8000 München 50

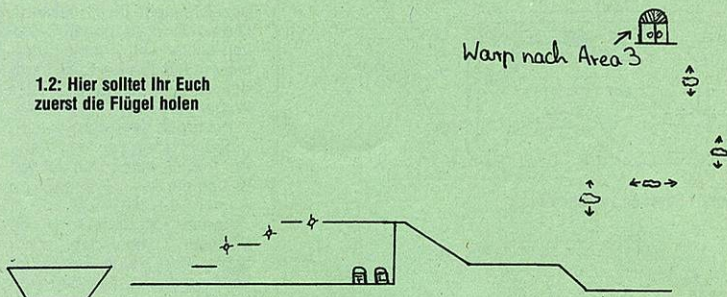
Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9,- DM Versandkosten.

Tel.7698220 - Fax.8120570

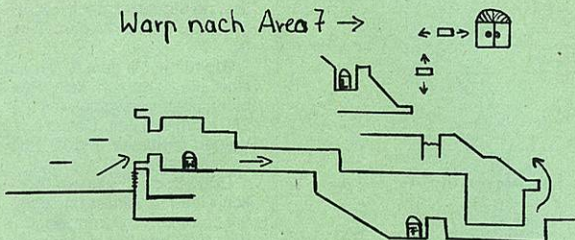
Marvel Land (Mega Drive)

Frederic Ufer machte sich noch ein paar Gedanken zu "Marvel Land" auf dem Mega Drive. Wir drucken seinen Nachtrag in Form von sieben Karten, die jedoch nur die Stellen eines Levels mit Warp-Eingang zeigen. Die kleinen Pfeile weisen die möglichen Bewegungsrichtungen von Plattformen, die großen markieren die Laufrichtung. Ach, ja: Wackelnde Kisten (im Vier-Sekunden-Abstand) enthalten grundsätzlich bössartige Monster, also Vorsicht! Springen könnt Ihr auch in nasser Umgebung, insofern sich die Wasseroberfläche nicht bewegt. Last not least, drei weitere Marvel-Paßwörter: TOTEMMOGLE, A LA MODE und SWEETIE

1.2: Hier solltet Ihr Euch zuerst die Flügel holen

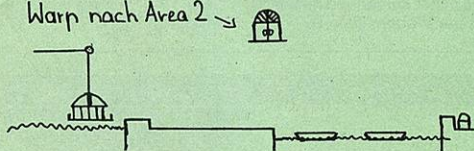


Warp nach Area 7 →



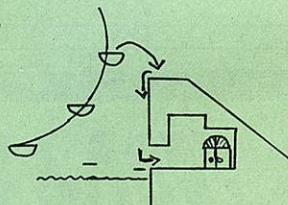
1.5: Vergeßt nicht, sowohl die Waffe als auch die Flügel einzusacken

Warp nach Area 2 →



2.1: Entweder gelangt Ihr mittels der Flügel (kurz nach dem Levelanfang) zur Warp-Plattform oder Ihr erreicht diese Tür über das zweite Kanu und den Rücken des Maulwurfs

2.2: Unkompliziert in den dritten Marvel-Level

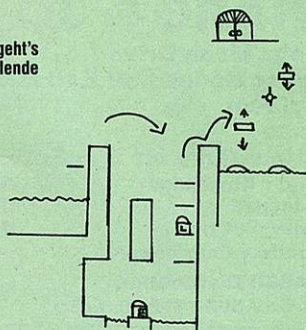


Warp nach Area 5



2.3: Für die folgende zweite Warpflur in den fünften Level ist keine Karte nötig

3.4: So geht's Richtung Spielende



Ninja Gaiden (Game Gear)

Die Paßwörter zu diesem brandneuen Ninja-Knaller sandte uns M. Dilling aus Regensburg. Und hier sind sie:

- Level 2: NINJA
- Level 3: GIDEN
- Level 4: DRGON
- Level 5: SWORD

Road Blasters (Lynx)

Der zweite Tip von Jörg Proidl besichert eifrigen Road-Blaster-Fahrern eine Levelwahl. Fangt Ihr den Level "Rookie" an, haltet B gedrückt und fahrt auf den ersten Baum am Straßenrand (links oder rechts). Es erscheint ein Digi-Bildchen des Programmierers,

und Ihr könnt nun mit Option 1 oder Option 2 den gewünschten Level aussuchen. Nachdem Ihr A gedrückt habt, fahrt Ihr den ersten Level durch und seid nun im gewünschten Abschnitt.

Ms. Pac-Man (Lynx)

Jörg Proidl aus Gronau fand einen Weg, Ms. Pac-Man zu beschleunigen. Nachdem Ihr im Spiel "Pause" gedrückt habt, gebt folgende Kombination ein: A, A, B, Option 1, A, A, B, Option 1. In der Anzeigeneiste erscheint nun ein Blitzsymbol. Drückt nun während des Spiels B, und Ms. Pac-Man bewegt sich wesentlich schneller. Die Wirkung hält zwar nicht ewig an, aber der Cheat kann jederzeit wiederholt werden.

Castlevania 4 (Super Famicom)

Wer mit seinem Peitschenhelden im vierten Teil der Castlevania-Reihe hängenblieb und bis jetzt nicht ein noch aus wußte, darf die Paßwörter von Gerhard Koros aus Haslach benutzen. Gebt sie unter dem Namen "Gerhard" ein.

A = Axt
H = Herz
W = Weihwasser
/ = leerstehend

- | | |
|-----------|-------------------------------|
| Level 2: | A//H
A//H
/A//
WH// |
| Level 3: | W//
A//H
/A//
H// |
| Level 4: | W//A
AW//H
/H/A
// |
| Level 5: | W//H
A//H
/A/A
W// |
| Level 6: | W//H
AW//H
/H/A
W// |
| Level 7: | W//W
AH//H
//W
/A// |
| Level 8: | W//H
AW//H
/H/W
WA// |
| Level 9: | W//
AW//H
/H/W
HW// |
| Level 10: | W//H
AH//H
//H
AW// |
| Level 11: | W//
A//H
/A//H
HH// |
| Level 12: | W//A
AH//W
//H
HH// |
| Level 13: | W//A
A//H
/A//
/H/A |
| Level 14: | W//A
AA//H
/W//
/H/A |
| Dracula: | W//A
AW//H
/H//
/H/A |

Bonk's Revenge (PC Engine)

Um bei Bonk's Revenge in ein Bonus-Level-Menü zu kommen, benutzt Ihr folgende Kombination, die Ulf Schneider für Euch herausfand: Im Hauptmenü Feuerknopf 2 und "Run" gleichzeitig drücken. Schon erscheint das Menü.

Battle Ping Pong (Game Boy)

Die Paßwörter zu diesem Spielchen kommen von Sassa und Ren Zeis aus Essen. Und hier sind sie:

- Level 2: 7822
Level 3: 6524
Level 4: 1604
Level 5: 0781
Level 6: 5802
Level 7: 8731
Level 8: 0511

Hellfire (Mega Drive)

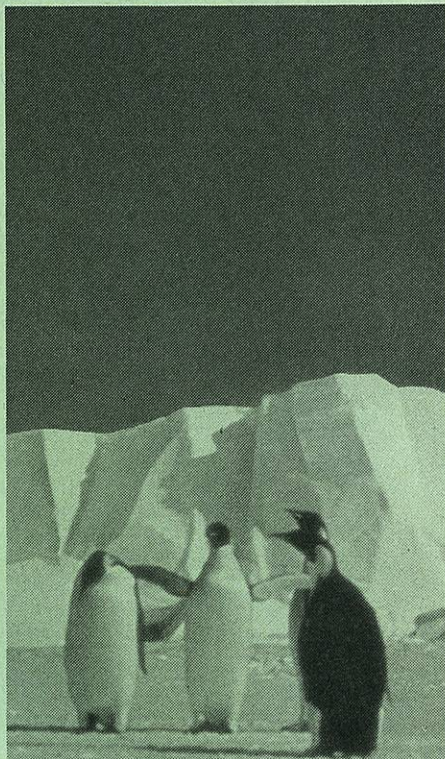
99 Continues lassen den stärksten Actionspieler vom Hocker kippen. Phillip Brüsewitz aus Kiel ermittelte sich diesen netten Cheat: Im Option-Menü "Hard" einstellen und nun irgendeinen Sound ca. 70 Sekunden lang anhören. Das Spiel startet jetzt von selber mit 99 Continues. Dieser Tip ist nur auf dem europäischen Mega Drive (o. Genesis) zu gebrauchen.

Arcus Odyssey (Mega Drive)

Die Codes zum Ein- und Zwei-Spieler-Modus dieses Mega-Drive-Abenteuers kommen von Markus Göbel aus Winnenden.

- Level 2: F9PBAIACRO
Level 3: H2JCAIII1J
Level 4: HSKHCQIPMU
Level 5: JRKCHWITNA
Level 6: HRKCESIT3E
Level 7: EDXBAIAARI
Level 8: EGROBNAE0 (Null) 3
2-Spieler-Modus:
Level 1: HRMGEKQLLT
Level 2: XJ0 (Null) EIAQLBD
Level 3: KMKCEQQQN1
Level 4: JJ0 (Null) EIQRFF

GREENPEACE



M. S. B. K. Hamburg

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGIroA Hamburg, BLZ 200 100 20

200019

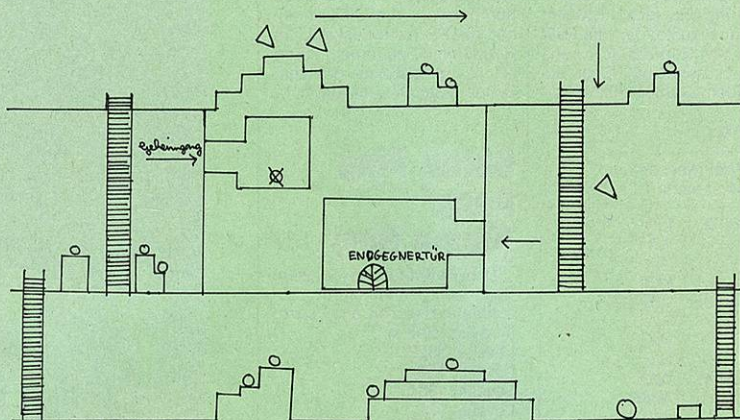
Die Antarktis wird ein
Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen
draußen bleiben.

Quak Shot (Mega Drive)

Interessante Karten zu Donald Ducks Abenteuer bekamen wir von der Crew um Marcel Schmalfluss und von Mathias Otto. Von Marcells Karten veröffentlichen wir die des letzten Levels und die des Wikingerschiffs, da die anderen Adventure-Teile überschaubar sind. Mathias' Karten zeigen Euch die Bonushöhlen in der Pyramide und die Lösung des Versteckspielchens in Maharadja's Palace.

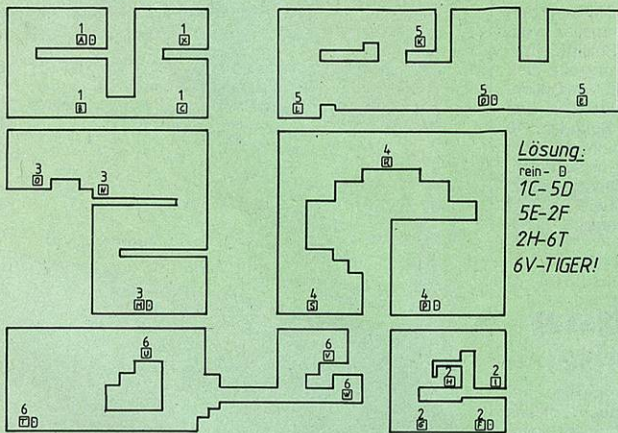
- — Gegner
- ⊗ — Dornen
- ▩ — Gespenst
- △ — Extra

WIKINGERSCHIFF (3)



Quakshot: Im Wikingerschiff treibt der Endgegner versteckt sein Unwesen

Maharaja's Palace

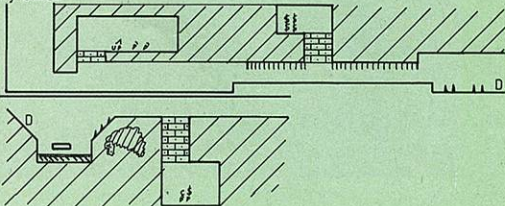


Lösung:
 rein - D
 1C-5D
 5E-2F
 2H-6T
 6V-TIGER!

LEGENDE:

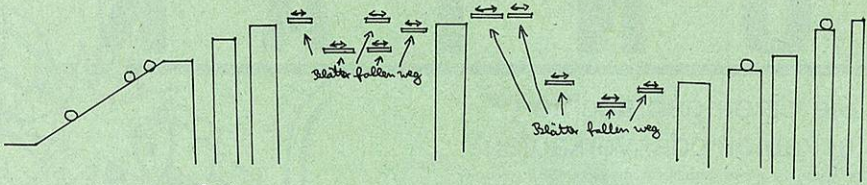
- TÜR
- ▲ bewegliche STACHELN
- ▩ STACHELN
- \$ BONUS
- ⚡ ENERGIE
- D Donalds STARTPUNKT

Pyramide

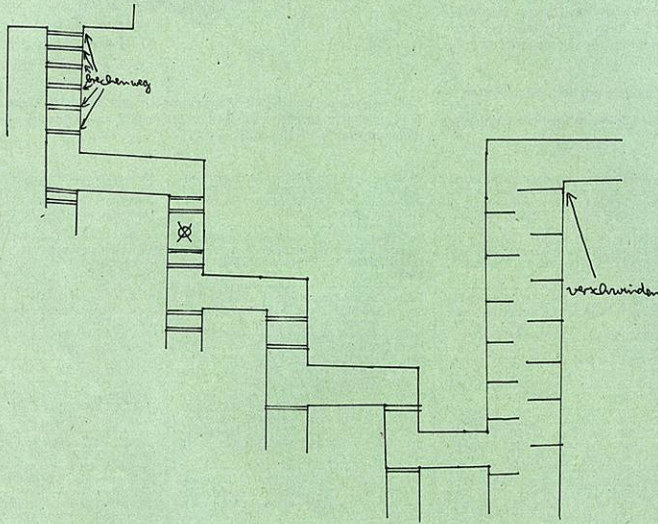


Quakshot: In der Pyramide warten Bonusräume — beim Maharadscha ein Labyrinth von Türen

ISLAND (1)

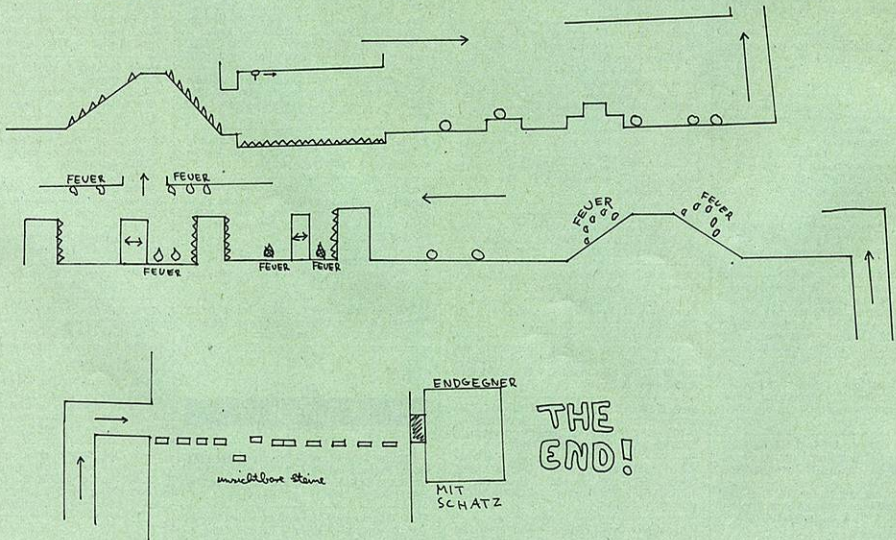


ISLAND (2)



Quakshot: Der letzte Level strotzt vor Fallen und Gemeinheiten

ISLAND (3)



Teil 9

Das Finale ist erreicht. Nach langen Entbehrungen und harten Kämpfen steht Ihr dem bösen Beholder gegenüber. Der böse Beholder ist kein schwerer Gegner.

1. Level 11 kann nur über die Gruben auf Level 10, Raum 41, betreten werden.

2. An der Westwand ist eine Nachricht: Euer Schicksal liegt in den Sternen.

3. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem steinernen heiligen Symbol geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 7, Raum 67, teleportiert.

Dies ist auch ein Teil der "Celestial Stars of Navigation" — eine Vorrichtung zum Ausrichten der drei konzentrischen Quadrate (bestehend aus Raum 1 bis 11). Ihr könnt so die verschiedenen Sektionen dieses Levels erkunden.

Um die Ringe auszurichten, drückt den Knopf nahe dem Perimeter, um die Öffnung um 90 Grad entgegen dem Uhrzeigersinn zu drehen. Richtet die Ringe vom inneren Ring nach außen aus und wiederholt diese Prozedur.

4. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

5. Eine Nachricht: Laßt keinen Stein unberührt.

6. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

7. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

8. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

9. "Celestial Star of Navigation" Knopf/Öffnung.

10. Ein moosbewachsener Stein.

11. An der Südwand die Nachricht: Die Ausrichtung muß genau sein.

12. Das ist eine normale Tür. Es ist kein Schlüssel erforderlich.

13. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Westtür.

14. Eine +3-Ringrüstung und ein +4-Langschwert namens "Slasher".

15. Ein nichtmagischer Ring.

16. Das ist eine normale Tür. Es ist kein Schlüssel erforderlich.

17. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet einen Gang im Süden.

18. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergen-

Eye of the Beholder Clue-Book

Endlich kommt die Erlösung! Mit genauen Schritten werdet Ihr durch die verschiedenen Räume der letzten Dungeon-Levels geführt.

schlüssel öffnet die Südtür. Es sind auch zwei Xorn da.

19. Ein Mindflyer! An der Südwand ist ein Tor. Ein Steinorb aktiviert das Tor. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein. Die Gruppe wird zu Level 12, Raum 1, teleportiert.

20. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet einen Gang im Westen.

21. Ein Mindflyer.

22. Ein Mindflyer.

23. Ein Zauberstab für Lightning Bolt.

24. Die Gruppe wird von hier zu Raum 31 teleportiert.

25. Die Gruppe wird von hier zu Raum 28 teleportiert.

26. Die Gruppe wird von hier zu Raum 35 teleportiert.

27. Eine Magierschriftrolle für Hold Monster.

28. Die Gruppe wird von hier zu Raum 25 teleportiert.

29. Die Gruppe wird von hier zu Raum 33 teleportiert.

30. Die Gruppe wird von hier zu Raum 34 teleportiert.

31. Die Gruppe wird von hier zu Raum 24 teleportiert.

32. Die Gruppe wird von hier zu Raum 36 teleportiert.

33. Die Gruppe wird von hier zu Raum 29 teleportiert.

34. Die Gruppe wird von hier zu Raum 30 teleportiert.

35. Die Gruppe wird von hier zu Raum 26 teleportiert.

36. Die Gruppe wird von hier zu Raum 32 teleportiert.

37. Ein Luckstone-Medaillon und eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

38. Eine ganz normale Tür, kein Schlüssel erforderlich.

39. Die Halle hinunter sind Hebel an der Ostwand. Geht durch die Halle und legt alle Hebel nach oben. Manche werden zurückschnellen, aber Ihr schaltet sie beharrlich wieder nach oben. Sind alle Hebel einmal oben, erscheint ein Zauberstab für Frost auf dem Regal im Raum 40. Ein Zwergentrank für Healing liegt auch da, der zu den Zwergen auf Level 5 mitgenommen werden muß, um ihren König wiederzuleben.

40. Ein Zwergentrank für Healing liegt auf dem Regal im Süden. Es muß zu den Zwergen auf Level 5 zurückgebracht werden. Ein Zauberstab für Frost liegt hier, wenn Raum 19 komplettiert wurde.

41. Eine Klerikerschriftrolle für Cure Serious Wounds.

42. Drei Xorn!

43. Ein moosbewachsener Stein und eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

44. In dem Labyrinth zwischen Raum 44 und 45 treiben sich sieben Xorn herum.

45. Xorn in der Nähe.

46. An der Südwand steht geschrieben: Raum des Schlüssels.

47. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet den Gang im Westen.

48. Ein Zwergenschlüssel und ein Steinorbsschlüssel für ein Tor liegen hier.

49. Eine ganz normale Tür, kein Schlüssel nötig.

50. Ein Mindflyer.

51. An der Ostwand steht: Chwat.

52. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet den Gang im Süden. Ein Xorn.

53. Ein Mindflyer.

54. Ein Mindflyer.

55. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet den Gang im Süden.

56. Ein Orb of Power.

57. Ein Mindflyer und ein Zwergenschlüssel.

58. Ein Mindflyer.

59. Ein Mindflyer und ein steinernes heiliges Symbol.

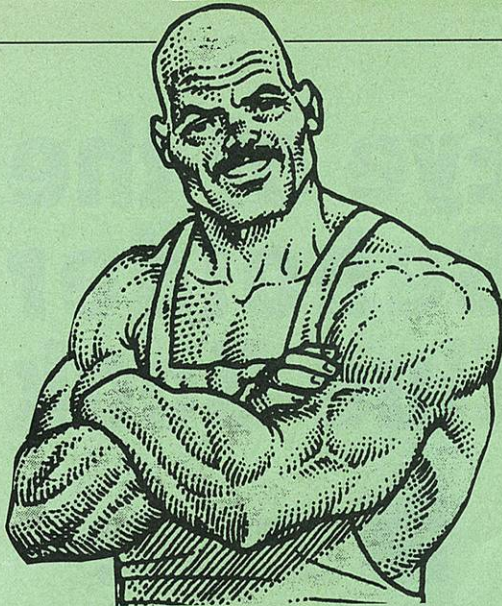
60. Die Knochen sind die Gebeine des Magiers Kirath. Ferner liegen hier ein Zauber-spruchbuch, ein +2-Armschutz zur Verteidigung, ein +2-Ring für Schutz, ein +5-Dolch namens "Flicka" und eine +5-Schutzrobe.

Level 12

Die Wände sind prunkvoll verziert. Stone Golems und Xanathar wohnen auf diesem Level.

1. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem Steinorb-





schlüssel geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 11, Raum 19, teleportiert.

2. An der Westwand ist eine Öffnung, aus der es nach Rauch riecht.

3. Drückt auf die Wandverzierung, und ein Geheimgang im Westen tut sich auf.

4. An der Westwand steht: Dreht um, kein Durchgang!

5. Ein normale Tür.

6. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, schließt sich die Tür im Westen. Vier Stone Golems streifen herum. Einer der Golems trägt einen Totenkopfschlüssel mit sich.

7. Ein Knopf an der Ostwand öffnet einen Gang im Norden.

8. Diese Tür kann nur von der anderen Seite aus geöffnet werden.

9. Ein Knopf an der Ostwand teleportiert die Gruppe ein Quadrat weiter, in die Wand hinein. Ihr könnt mit einem Schritt vor in den nächsten Raum treten (mit Raum 12 bis 15) oder einen Schritt zurück in den vorherigen Raum.

10. Drückt den Knopf an der Ostwand, um die Gruppe zu Raum 26 zu teleportieren.

11. Drückt den Knopf an der Ostwand, um die Gruppe zu Raum 57 zu teleportieren.

12. Die Tür kann nur mit einem Totenkopfschlüssel geöffnet werden.

13. Auf dem Sockel liegen ein nichtmagischer Ring und ein Trank für Healing. Wenn Ihr direkt hinget und die Gegenstände nehmt, werden andere Gegenstände der Gruppe entwendet und sind für immer verloren. Um den Ring und den Trank zu bekommen, muß die Gruppe ihre eigenen kleinen Gegenstände fallen lassen, bevor sie zum Sockel geht.

14. Ein Totenkopfschlüssel.

15. Eine nichtmagische Kette und ein Trank für Healing liegen auf einem Podest. Verfahren genauso wie im Raum 13.

16. Hier wird der Stone Golem aus Raum 17 kreiert.

17. Entlang der Nordwand sind drei Sockel. Im Süden jedes Sockels stehen drei Schilder, auf denen steht: "Stein für Materie", "Trank für Stärke" und "Späre für Animation".

Legt einen Stein, Trank und Orb auf jeden der geeigneten Sockel und drückt den Knopf an der Nordwand, um einen Stone Golem im Raum 16 zu kreieren. Golems herzustellen ist nur dann eine gute Idee, wenn Ihr mehr Kämpfe haben und EXP bekommen wollt.

18. Diese Tür kann nur vom Osten aus geöffnet werden.

19. Der Raum kann nur vom Süden her betreten werden. Die Türen im Osten und Westen können nur im Raum geöffnet werden.

20-22. Auf dem Sockel im Raum 20 ist ein großes Auge. Legt einen Orb of Power auf jeden Sockel im Osten von Raum 21 und im Westen von Raum 22, und das Auge und die Sockel verschwinden. Legt einen Orb auf das Podest im Raum 20, und es verschwindet.

23. An der Westwand steht: Raum der Spähre.

24. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, schließt sich die Tür im Osten. Öffnet Ihr die Tür, wird ein Knopf an der Ostwand sichtbar. Drückt Ihr den Knopf, entsteht ein Zauberstab für Fireballs, der auf dem Regal in der südlichen Alkove liegt.

25. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 8 teleportiert.

26. Ein Knopf an der Ostwand teleportiert die Gruppe ein Quadrat weiter nach Osten, in die Wand hinein. Die Gruppe kann einen Schritt vorwärts in den Raum (mit Raum 55 bis 57)

machen oder einen Schritt zurück in den vorherigen Raum.

27. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 57 teleportiert.

28A. Drei Orbs of Power.

28B. Diese Tür kann nur von der anderen Seite aus geöffnet werden.

29. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet die Tür im Süden.

30. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet die Tür im Süden.

31. Ein Stone Golem.

32. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Südtür. Dahinter ist ein Zauberstab für Magic Missles.

33. An der Nordwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Nordtür. Dahinter ist ein Zauberstab für Magic Missles.

34-37. Diese vier rotierenden Regale werden insgesamt vier eiserne Rationen hervorbringen.

38-41. Tretet auf eine der Druckplatten, um alle Türen zu diesem Raum zu schließen.

42. Ein Geheimknopf an der Westwand öffnet eine Alkove im Norden.

43. Zwei Tränke für Invisibility.

44. An der Nordwand ist eine Öffnung, die leicht nach Rauch riecht und Fireballs in Richtung Süden schleudert.

45. Xanathar bewohnt dieses Gebiet. Seid achtsam! Der sinnvollste Weg, Xanathar zu vernichten, ist den Zauberstab of Silvias zu benutzen. Den bekommt Ihr von den Zwergen, nachdem Ihr den Trank zur

Wiederbelebung ihres Königs gebracht habt. Der Zauberstab sollte benutzt werden, um Xanathar in seine Dornenfalle im Raum 49 zurückzuschlagen.

46. Im Osten und Westen sind Light-Beam-Projektoren. Wenn Ihr den versteckten Strahl durchbrecht, löst sich ein Fireball aus dem Norden (Raum 44). Die Falle kann umgangen werden, wenn alle in der Gruppe unsichtbar sind.

47 & 48. Ein riesiges Auge ist auf jedem Podest.

49. Im Osten und Westen sind Light-Beam-Projektoren. Wenn Ihr sichtbar seid und den versteckten Strahl durchbrecht, werden Dorne auf die Gruppe abgeschossen. Um die Falle zu umgehen, macht Euch unsichtbar. Auf dem Regal im Süden sind Kopien von Torschlüsseln: ein Steinorb, ein steinernes heiliges Symbol, ein Steinring, eine Steinkette, ein Steinmedaillon, ein Steindolch und ein Steinzepter.

50. Tretet auf die Druckplatte, um die Tür im Osten zu verschließen.

51. Tretet auf die Druckplatte, um die Tür im Westen zu verschließen.

52. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, erscheint ein Regal mit einem Trank für Speed an der Nordwand.

53. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, fliegen aus Löchern westlich von Raum 52 und 54 zwei Fireballs nach Osten. Die Fireballs fliegen ein Quadrat weit und drehen dann in Richtung Raum 53, um die Gruppe zu treffen.

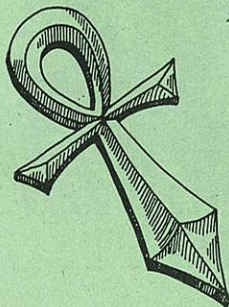
54. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, erscheint ein Regal mit einem Orb of Power an der Südwand.

55. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 9 teleportiert.

56. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe in Raum 26 teleportiert.

57. An der Ostwand ist ein Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, wird die Gruppe ein Quadrat nach Osten, in die Wand hinein, teleportiert. Die Gruppe kann in den nächsten Raum sehen (Raum 47 bis 49), muß aber wieder zurück in den vorherigen Raum treten.

58. Auf jeder Seite ist ein Podest mit einem großen Auge darauf. Es werden drei Stone Golems freigesetzt, wenn die Gruppe nicht unsichtbar ist. Ende gut, alles gut.



Fortsetzung von Seite 89

Verk. Orig.-Spiele Klax, Prehistoric, B.R. Turri-can 1 u. Timbos Quest zu je 35 DM. Tel. 06241/56316 ab 17 Uhr (Oliver veil)

Suche Spieles, Action, Gunboat, Zak Mc Cracken, Loom, R-Type und World Games. Tel. 04361/1238 (Verkaufe Cinema-Bücher, Stick, 8 DM)

Verkaufe für Amiga Beta des Cosmic Force u. Wildstretts u. Shadow Warriors für je 50 DM, außer Wildstretts (nur 30 DM), NP 100 DM, 100 DM, 100 DM. Tel. 089/660260 (Rocco)

Verk.: Rainbow Islands, Predator II 20 DM, Ishido, Lemmings 40 DM, Silent Service, Futuro Dreams, Sidcom (ohne Ant.) 15 DM, F. Wendt, Krupender Grund 46, 2083 Halstenbek

Tausche Bundesliga-Manager II (mit Zusatzdisk.) gegen Larry 5 oder Monkey Island II, Angebote an: Marcio Luis, Pfaffenberger 54, 6750 Kaiserslautern. Nur Amiga-Originale!

Verk. Beast II, Awesome, Quest 3, Iceman, pro Spiel 40 DM oder Tausch gegen Sim Earth, Harpoon, Silent Service II, Invest, Lotus Esprit, M. Bannasch, Fischtech, z. 0-4600 Wittenberg

Verk. Originale: Flight of the Intruder, Red Knights of the Sky, Thunderhawk, Lemmings, Red Storm Rising usw. Liste bei W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Professionelle Papd 2.0 (kompl. deutsch), NP 70 DM, für 400 DM + Legend of Faerghall (40 DM). Tel. 095951939

Suche Originalspiele: Police Quest 2 u. Crazy Chase 2, Sirkalote's Island, Manchester United E., Anthemis, Hit Street Blues, Preis auf Anfrage. Tel. 07944/2488 ab 19 Uhr

Verkaufe Originale: Maniac Mansion: Zak Mc Cracken je 50 DM, Indiana Jones und The Last Crusade zu 60 DM, Michael Hippel, Tel. 097977-177 (abends ab 19 Uhr)

Verk.: Railroad Tycoon, Lost Patrol, RVF Honda, Italy 90, Oil Imperium, Manchester United E., Highway Patrol 2, Deluxe Paint II, Footballer of the Year 2 usw., Tel. 089/70986

Verk. o. tausche Terminator II zu 55 DM, Buck Rogers 65 DM, Suche Golden Axe u. Super Monaco Grand Prix, Christian Schaumburg, Lindenstr. 3, 0-6902 Jena

On the Road (orig.) 49 DM, Klax (orig.) 25 DM. Tel. 07961/6171 (Werner)

Suche Indy III, Zak McCracken, Loom, Maniac Mansion, Space Quest III, Larry 1 + 2 (mit andr. Adventures (mit Zeichn.)) Tel. 04361/52187 ab 18.00 Uhr (Jörn)

Verk. 3 x neue Profex-extreme Laufwerke für A500 + 2000 auf VB, weiß lackiert, Stick, dann 1 DM, 100 NP (199), erstklass. Diskettenwechsel mehr!! Tel. 08101/89653 (Michael)

Verkaufe A 500 + 1 MB TV-Modulator, Mouse + Mousepad + Joystick + Disketten-Schrank + etwa 25 Disketten (sein paar Originale) je ca. 700 DM. Tel. 02434/400282

Verkaufe wegen Systemwechsel Amiga-Games, z.B. Gods, Carrier Command, Elite, Secretes der Silberplades, LÖU, Ultima V, Tel. 06624/6535

Verk. A 500 V1.2 + Monitor 1084, 2 ext. LW 3,5 und 5,25", Speicherreihe 1,8 MB Int., Bootsector (mit) Drucker Star 110, Zubehör, VB 2100 DM. Tel. 07151/32132

Leisure Larry 1 - 2, Kings Quest 1 - 3, Rings of Magic, Turrican und viele mehr. Games für 90 DM, Alfred Ebl, Bloisstr. 58, 7890 Waldsee/Tiengen 1, Tel. 07751/70206 ab 17 Uhr

Verk. Orig. F-15, Railroad T., Silent Service II, Knights of the Sky, Battle Isle, Mig 29, Kaiser u. u. Billigst, ab 20 DM, Robert Hermans, Tel. 09007/1675

Wanted! Amiga-Software! Hollywood Poker-Pro, Kick off 2, Great Court 2, Sportsimulationen aller Art mit dl. Anleitung. Tel. 07161/81739 (Michael)

Verkaufe Originale Z. B. Shockwave, Ghosts Battle, The Plague, Torak the Warrior, Pirates, Flig und Magnoze, Prison, Lost Patrol, Gods, NAM, Unreal, Invoice, Tel. 05263/106

Austria !! Suche Tauschpartner! Meldet Euch bei: Thomas Potz, z. 8-265 Blaindorf 71, Beuitt EU!! Bitte mit Liste! Bitte keine Anrufe!

Verk. Spiele aller Art! Nur Originale Z. B. Test Drive 2, Space Quest 3, M-1 Tank Pilot, Starflight u. viele mehr! Preise 10 - 40 DM, Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmonitor + Lernprog. + Spiel + Spiel zubehör, Alles 100 % in Ordnung, VBH 1590 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmonitor + Lernprogramme + Spiele + Maus + Joystick + Bücher alles Top Zustand, VBH 1190 DM, Tel. 07121/40507

Verk. A 500; 1 MB, 2 LW, 60 MB 8833, HF-Mod., id. Zubehör, sehr viel Software und Literatur, VB 1650 DM, Marco Bara, Reichstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7058707

A 500, 1 MB (1 Jahr alt), VB 600, mit 200 Disketten u. Zubehör für VB 900 DM, evtl. mit Mon. u. 2 LW, U. Zschuckelt, Karl-Marx-Str. 1, 0-8403 Nürchnitz, Tel. 52495/6791

Verkaufe Maus, Garfield WT (ST), Italia 90 (ST), Manix Twins, Papertoy (Game Boy), Suche für Atari 520 ST, Colonial Conquest bis zu 30 DM, Tel. 04742/8327

Verk. A 500 mit 2,5 MB, 2 LW 3,5; Farbmonitor 8833, Monitorstände u. Orig. (Bard's Tale u. Legend of Faerghall) mit neuer Maus, für 1700 DM, Tel. 05032/7526 ab 18 Uhr (Heiko)

Verkaufe The Secret of Monkey Island (original) für 70 DM oder tausche gegen Die Drachen von Laas, Schade Thomas, Kleinwaldr. 30, 7507 Pfinzeltal 2

Verkaufe TV-Modulator A 520 (unbenutzt) für 49 DM, Tel. Dortmund, 486201 ab 15 Uhr

Verk. Amiga-Speicher 512 K + Uhr 50 DM, Originalre: Red Baron 60, DM, Mig 29 Fulcr. 40 DM, Team Yankee, Super Monaco GP 40 DM, u.v.a., 3D-Heil! (für PC) 40 DM, Tel. 02822/52415

Verkaufe Soft: Ring of Medusa 40 DM, Hades 50 DM, Kaiser 70 DM, Hilstar 50 DM, Mund 50 DM, North Spa Inferno 60 DM, zusätzl. Versandkosten, Hertel Andrea, Igensdorfer Str. 57, 8500 Nürnberg 10

Verk. Orig.-Games, z.B. Monkey Isl., Gods, Chuck Rock und Compilations für je 30 - 50 DM und einen Video-Digitizer + RGB-Splitter für Amiga 500, Tel. 05971/53287 ab 19 Uhr

Verk. A 2000, 1 MB, 2x 3,5"-LW, Farbmon. CM 8833-2, 2 Joys, 2 Disk-Chassis, 100 Disks, Spiel, Anwenprog. u. Buch. alles Top-Zustand, 1/2 Jahr alt, VB 1800 DM, Tel. 02173/54751 ab 17 Uhr

A 2000 C, Farbmonitor, Joystick, Bücher, Dietkessensammlung, VB 1450 DM; Supra-Modem, 2400, VB 100 DM, Tel. 02173/7186 ab 14.00 Uhr

Verk. sehr gut erhaltenes Sammler-Protz von Markt u. Technik für VB 90 DM und für IBM-Komp. "Das Beste aus PC", 2 Disk 60 DM, N. Stoy, Wehrstr. 12, 6700 Würzburg

Verk. Golem, SCS II 52 MB (Amiga 512) sehr gut! + 28 MB RAM + Kick 2.0 opt. + ext. Golem + LG 300 + 8000 + 28 MB Ram + Top-Zustand Systemwechsel für 1539 DM (NP: 1828 DM), Tel. 05474/1632

Verk. Orig. Gangles, Klax, Imperium, Co. Central, Chase Strikes B., Rings of Medusa, Tank Platoon, Ritterleg., Bigande, Bärenfährte, Rockstar, Nicolas Hermann, Tel. 82439/5402

Verkaufe Urprie und Red Barone für 50 DM, Nr. 1 Collection (Starbyte) für 50 DM und Legend of Faerghall für 30 DM oder Tausch möglich gegen Boy + 5 Spiele für 200 DM, Tel. 0211/45904

Tausche jap. Mega-Boxen RGB + Spiele gegen Amiga 500, Neo-Beholder SuperFormen (mit Kart) verkauft, Tel. 09264/4167, ab 19 - 22 Uhr (Markus Poppe)

Verk. Orig. Spantik C. Adv. 4. Rise of Dragon, je DM 60, 4-10 Tank I. DM 50, Master Masters DM 40, Terminator II DM 51, A500/31/604933

Verkaufe Orig.: Railroad Tycoon 40 DM, Pirates 35 DM, Elite 30 DM, Eye of the Beholder 45 DM, Conflict 10 DM, Bundesliga Manager Pro, 38 DM, Tel. 06217/21898

Verkaufe Textver. Word Perfect 120 DM, 3D-Construction-Kit 75 DM, Their Finest Hour 30 DM, Monitor 1084 von Commodore und weiteres Zubehör, Tel. 0621/721886

Neueste Amiga (PD)-Software abzugeben, auch ältere Programme und deutsche Anleitungen vorhanden. Fordert Gratisliste an bei Postfach 142, A-1140 Wien

Wer Interesse an Orig. Manchester United Europe oder Super Monaco Grand Prix, für je 50 DM hat, sollte sich bei Thomas Z. melden. Anrufe gegen 19 Uhr, 02432/2137

Verkaufe meine jahrelang angelegte Sammlung von ca. 300 Games, auch News wie Lotus 2 sind vorhanden! Wer Interesse hat, Tel. CH/061/492936

Verk. Atari 1040 ST, 1 MB-RAM, 512 Farben, Taktfrequenz 6 MHz + 8-Originalspiele (NW 550 DM), Chase Strikes Back, Lemmings + Monitorbarel, 100 % ok, VB 775 DM, Tel. 06404/7171

Biete, suche u. tausche PD-Soft I. Amiga u. C 64, bes. Demovers, kommerzieller Prog. Liste geg. 60 Pf. RP oder eure Liste an T. Dehmel, Neubauer Str. 1, D-1307 Eberswalde

Verkaufe Farbmonitor 10845 (leicht defekt) + Philips TV-Tuner für VB 350 DM, Jörg Braun-gard, Johann-Glockler-Str. 6, 7913 Senden 1

Suche Tauschpartner für neue und alte Spiele. Er muß 100 % zuverlässig sein. Habe ca. 400 Spiele. Schickt eure Listen oder Disk an: R. Gärtnier, Muthesiusstr. 36, 1000 Berlin 41

Verk. Super-Spiele: Grand Monstron, Slam, Circus Attractions, Special, Hand! Heavy. Andreas Schwenzler, Kl. Dändelfel 6, 2209 Gluckstadt (Elbe) (Stick. 20 DM, zusammen 75 DM)

Verk. Org.: It came from the Desert 50 DM, externe Floppy 3,5" ohne Fremdformatunterstützung 60 DM, Tel. 04221/84334 (ab 17 Uhr/Phli)

Verk. Orig.: Eye of the Beholder 45 DM, Their finest Hour 40 DM, Invest 35 DM, Indyl II 40 DM, Tausche auch geg. Champions of Krynn, Death Knights of Krynn oder gegen Ultima 67, Tel. 0511702982

Tausche Orig. Populous-Promised Landes gegen Gunship, Z-Out u. LOF o. LOF u. Buck Rogers gegen Death Nights of Krynn. Tel. 02306/22332

Verkaufe Original-Amiga-Spiele: Tass Times, Sim City, Block Out, Colonel's Bequest. Andreas Pfau, Uhuweg 4, 7024 Filderstadt, Tel. 0711/773332

Verkaufe Hill Street Blues für Amiga, für 45 DM, ruft an unter: Tel. 09181/33398

Verk. Orig.-Spiele: C. H. Int. Soccer, James Pond, Klax, Chips Challenge, TV Sports Football je 20 DM, Tel. 07156/25810

Verkaufe Originalspiele für Amiga: Harpoon (1MB) und NAM 1965-75 für je 35 DM, Tausche auch gegen Module für Game Gear, Tel. 05381/49515 (Mack)

Infocm-Raportien geseit! Paskarte mit Angeboten an: Guido Formanosa, Hochheimer Str. 7, 6094 Bischolmberg (Tausch oder Kauf) Info

Suche Jugendliche Original Adventures, Culturas, Dedeine, Zucherman, Shrapnel, Zerk Zerk Complex, Amiga 500, Zahlte bis zu 100 DM, Ralf, Tel. 089-311386

Original Monkey Island 25 DM, Cruise für Commodore 100 DM, Steuerscheibe 125 DM u. v. m. f. e. Drive-Module, z.B. 50-60 DM usw. Tel. 04131/7151

Verk. für A 1000, Keyboard, 256 K RAM, Cartridges, Netztaeche, 1:500 Netzteil, Suche Kontakt zu anderen Simulationskristallen H. Buchenbauer, Boxgraben 47, 5100 Aachen, Tel. 0241/40730

Verk. Super Monaco GP für 30 DM, Lösung und Pläne für Kings Quest IV für 30 DM, Lösung für Gold Key Makers 5 DM, Tel. 0322/6238

Suche Monitor für meinen Amiga. Zahle gut. Tel. nur Sammlings: Sonntags 02336/6411

Verk. F-15, Red Krings, Eyes, Eye of the Beholder, Infestation an Höchstgebot nach VB 40 - 60 DM, Herbert Funes, Tel. 0221/433995

Verk. Table Tennis, Manchester United, Turrican, Budokan, Soccer Manager Plus zu je 15 DM, PGA Tour Golf, Squash, F-29 zu je 40 DM, Tel. 02359/6023 (ab 17 Uhr)

Tausche Orig.: NAM, Larry III, Dungeon Master, Pirates, Rainbow Island gegen Orig.-Simulationen oder Strategie Games. H. Häußlein, Tel. 02103/44844 (ab 16 Uhr)

Verkaufe Original Monaco Island und Railroad Tycoon für 50 DM + sowie Cadaver 40 DM, Great Courts II 50 DM, Turrican II 40 DM und Xenon II 20 DM, Tel. 06227/4737

Biete Ax. M. Hammer, Cat. Games, Ch. of Shadlin, Falcon M 1, Interphase, Iron Lord, J. Jackson, Laser Squad, Nebulus, Quadranten, R. of Medusa, Rocket RANGER, Tel. 07472/1339

Biete Atomino, Bomb Jack, Ch. Chall., Flood, Gods, G. Mo. Slam, Player Manager, Stargiller 2, Tebreack, Toki, Tracker, Turrican 1 + 2, Xybits, R. Dangerous 2 u. Tel. 07472/1339

Verkaufe: Amiga-Spiele (haupts. Rollensp. AD & D, SSI, FTL etc.) 30-40 DM, Liste gg. RP (1 DM), Christoph Franck, Schultstr. 30, 9380 Dillingen, Tel. 09071/9091

Verk. A500, 1 MB, Monitor 8802, 2 Joysticks, 9 Orig.-Spiele, Z.B. Monkey Island, 60 Leardisks, 3 Handbücher, Maus, für 1250 DM (VB), Tel. 07052/3574

Suche Cavedman-Ughlympis!! Zahle bis 100 DM, Arno Bahmann, Bönersstr. 44, 4573 Lönningen, Tel. 053242/2405

Verkaufe Orig.: Cruise for a Corpse, Lemmings (4 Titels), Lotus II, Super Cars II, Obitus, Nitro, (Ulita u. u.a. Billig!!) Ruft an: Tel. 02343/25656 (Achim)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 + Extras: Mojos, Abdeckhaube, Joysticks, Handbücher, Box und 180 Disks! für 950 DM, Tel. 040/61580

Verkaufe A 500, 2 Joysticks, 1 MB, 2 Laufwerke, High Screen-Farbmonitor, Diskboxen, 300 Disks, 1 Jahr alt, Top Zustand, VB 1200 DM, Tel. 0511/78957

Verkaufe Falcon Miss. Disk I 20 DM / Clever & Smart 15 DM / Imperium 35 DM / Stellar Crusade 25 DM, Tel. 02959/1559 (Stephan)

Simulationen! Verk. F 19, F 16 Falcon + MD 1+ MD 2, F 16 Combat-Pilot, Red Storm, Hisingr, M 1 Tank, 688er Attack Bus, Silent Service I, Preis 30 - 50 DM, Tel. 06831/82788 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Railroad Tycoon, Super Cars II, Battle of B., Double Bill, North + South, Full Metal Planet, je ca. 40 DM, Tel. 07231/766280 (Wolfgang Scharf)

Verkaufe: Roadwar 2000, Super Lagus Soccer für je 120 DM, Immortal, Muds für je 30 DM, Indy 3, Loom u. Battle Isle für je 40 DM, Tel. 06203/13200 (Philipp)

Suche das Spiel "Wolfpack". Nur das Original, Ich zahle 40 DM, Carsten Schaefer, Hülstgr. 21, 6635 Hülzweiler, Tel. 06834/69324 (Anruf ab 19 Uhr)

Verkaufe viele andere neue Amiga-Orig. sehr billig, meist mit Essigsäure. Liste anfordern bei Kokolis Christus, Austr. 80, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/263875/151517

Suche Amiga-Software: Cadave, Xybits, Battle-tach etc. Schick mir: One Killan, vor der Burg 2 a, 3302 Grimmingen, Tel. 0536/2916

Suche Amiga-Software: Cadave, Xybits, Battle-tach etc. Schick mir: One Killan, vor der Burg 2 a, 3302 Grimmingen, Tel. 0536/2916

Suche Amiga-Software: CDTV, z. 2. Laufwerk + Encyclopaedia + Lemmings + Psycho Killer + Women in Motion + Welcome CD für 1500 DM, Tel. 06373/7376 (Theston)

Lose meine Amiga-Sammlung auf. Kaufe, verkaufe tausche Originale. Liste anfordern, 68833 Waldsee, W-Stöte-Str. 43, 0-2080 Neustadt

Verkaufe tausche Orig. Spiele f. Amiga, z. B. Battle of Britain, Kings, Test, Tel. 07041/41026

Verk. Return to Medusa 40 DM, Powermonger 45 DM, 2000 auf VB, 2000 Euro Eye of the Beholder 18, 0618/101434

Verk. Tausche: Strike 20 DM, Tie Break 35 DM, Jewel, 3000 K, Micro, Soccer 25 DM, Spheral 30 DM, Powerdrome 40 DM, Klax 25 DM, Tel. 07371/25775 (Stephan)

Verkaufe Amiga, 1 MB + Spile (28 ganz neue Originale, z.B. Turrican 2, Lotus 2, Lotus 1, Surer Cars II usw.), Maus, Joysticks, Anschlusskabel alles 8 Mon. alt für VB 1350 DM, Tel. 09923/1919

Verkaufe Galactic Conqueror, Gunship, Jagd auf roter October, Their Finest Hour, alle Spiele 45 DM, Berger Jürgen, Rosenheimer Landstr. 35, 80121 Oltbrunn, Tel. 089/6091256

Verkaufe Falcon, Operation Thunderbolt, Interceptor, Battle Valley, Destroyer, alle Spiele 40 DM, Berger Jürgen, Rosenheimer Landstr. 35, 80121 Oltbrunn, Tel. 089/6091256

Suche Computerzeitschriften: Adj von 1190 bis 1291, PP von 1190 bis 1291 gegen ein Game Boy und 4 Spielen. Ruf mich an: Tel. 07195/53019 (möglichst Umgeb. Stuttgart)

Verkaufe viele Amiga-Originale, wie z.B. Turrican 2, Dragons Lair, Winter Games, P.W. Turrican, Super Man, Tom und Jerry, Ski-Simulator, Off Shore Warrior! Tel. GH-0614/42938

Achtung UR Freaks! Suche dringend Original Katakis! Ruft an bei Michael Krallner, Tel. 05121/40731 (ach ja, das Spiel natürlich für A 500!)

Österreich: Diverse Spile für Amiga zu verkaufen: K. Wesselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Suche Castles, Verk. Tausche Super-Battle, Dr. Purple's, House of Flux, Fusion, Karling Grand Prix, Space Jump, Jigt, Tel. 02063/616

Verk. Gettsyburg, Rings of Medusa, Shogun, Warriors 35 DM, Rocket-Ranger, TV Sports Football 30 DM, Georg Schmidt, Tel. 0271/353875

Suche dringend die Orig.-Spiele Eye of the Beholder (d. Lords of Rings (d.)), falls auf Amiga 7/2221, Cadaver, alles 100 % gut, Tel. 09661/8788 (Tom)

Verk. Pirates, Great Courts 2, Populus, Their finest Hour je 30 DM, Alexander Greger, Scheibmstr. 30, 8000 München 82

Verkaufe: Monkey Island, Cadaver, Pirates, Lemmings, Dragonsflight, Future Wars, Operation Stealth und vieles mehr, für 35-45 DM. Tel. 07221/25955 (Marc)

Verk. Cadaver, Maniac Mansion, Larry 2, Xenomorph, F-Type, Interphase, Typhoon Thomson, Kick off Extra Time, Flight Sim, 2. Power Werbung über 80%, NP 580 DM, kpl. nur 288 DM. Tel. 0735/174251

Verk. Amiga 2000 mit int. 2. Laufwerk und Bootselektor + Monitor + 20 Disks + 2 Joysticks + Mouse + Mousepad, FP 1400 DM. Tel. 07771/4659 (Michael)

Austrial Verk. Orig. Kings Quest 1 - 3 (100 % ok), VB 800 DM. Einzelz 300 DM. Schipany Klaus, 3923 Jagenbach Nr. 1. Tel. 02829/71053 am Wochenende (noch mit Garantie)

Verk. bzw. tausche Original Chuck Chuck o. Hollywood-Collection (Batmann the Movie; Indy III, Ghostbusters II), Angebote an Andy Gruber, O.-Nuschke-Str. 28, 0-6550 Schleich

Verkaufe oder tausche: AH-73M Thunderhawk V1.50, Tower FIA DM, 2.0.3.5.1. Schwarm, Paul-Ehrlich-Str. 37, 6070 Langen. Tel. 02102/60316 (Wochenende)

MS-DOS

Verk.: Monkey Island 5.25* zu 50 DM, Double Ultra II 5.25* zu 3,5* zu 30 DM. Beides Originale. Tel. 0817/16689

Verk. oder tausche: Barbarian, KO I, II, III, Sherman M4, Gold of the Americas, Harro, Megatraveller I, Bandits King, Pirates. Alle Spiele für PC. Tel. 09171/2644

Verk.: Amstrad-PC 1512, 5.25*-LW, 512 KB RAM, CGA-Monitor + Karte, 30 MB-Festplatte, Tastatur + Mouse + Joystick, Software, VB 450 DM. Tel. 09171/2644 (von 17.30 bis 20.00)

Verkaufe Soundblaster-Karte mit deutschem Handbuch. Erst 3 Monate alt, noch Garantie. Preis: 190 DM. Tel. 089/6120282 (Christian, ab 18 Uhr)

Wer tauscht Rick Dangerous I gegen Space Quest II? Suche noch Sommer/Winter und World-Games, ruf an. Bernd Walter, Tel. 02492/2183

Verkaufe Original Secret Service II und Spellcasting 101 zu je 40 DM, Larry V zu 50 DM. Tel. 08139/155

Verkaufe Originale: Lemmings, Secret of Monkey Island (VGA), alle in id. je 35 DM. Tel. 03726/357378 (O. Beran)

Public-Domain-Shareware ab 7,90 DM: Graisi-Katzenkette bei Günter Hirtelstr. Postfach 83, 8377 Freising

Verkaufe 31P, Ports of Call und Death Knights of Krynn für den PC. Preis 38,98 DM + Porto. Andrej Schreiber, Wassensteinstr. 11, 8306 Gerstföfen

Servus DJ: Prosil Neujahr, ein paar Programmhefte etc. Nur meine Beiliste ist zu verwenden. Schreibe mir a. Listerli wtl. Rinne-Günter, Linzerstr. 247 ab, A-1140 Wien

Verk. Great Courts II 45 DM, Muds, Op. Siesling je 40 DM, Kick off II 35 DM, Populus, PC i:G, P. Circuit, Rings of Med., W. Greizky Hockey zu je 30 DM. Tel. CH-061/787041 (Samuel verlan)

Verk. orig. Andreii, Yeager Air Comb., I13, Speedball 2, Infruder, Nobunaga II, Swift Gamma, Golden Age, Team Suzuki, 4D Sports Drivin. Tel. 07195/64319

Tausche Starlinger 2 (Originalspiel mit Argonsoft Software) gegen Eye of the Beholder (nur als Originalspiel). Tel. 9/229621 (Erik)

Verk. Orig.: Wing Commander II 60 DM, Ultima VI 50 DM, Mario Andretti 50 DM, Chuck Y.A.C. 50 DM, alle Spiele VGA, Jürgen Schmelzger, Pflersstr. 10, 8600 Bamberg

Suche Originale für meinen PC (Herc. S. 25*), z.B. Powermonger, Monkey Island, Schreibint Sebastian Hall, Schönholweg 13, 7170 Schwäb. Hall

Verkaufe AT-286 mit 1 MB-RAM, 20-MB-Festplatte, 2 Laufwerke, Mouse, VGA-Karte, VR 1200 DM. Tel. 0661/602896

PC-KT, 20 MB-HD, 5.25*-LW, SW-Monitor, Maus, Joystick, Preis VS, Odyssey, Aueweg 8, 3340 Wolfenbüttel, Tel. 05313/77288

Verk. Originale: Ultima 6, Sim Earth, Buck Rogers, Ultima Trilogie. Alles in Top-Zustand. Näheres unter Tel. 05103/8546

VGA-Karte 256 KB zu 70 DM, PC-Spiele Simcity, PGA Golf, Larry 3, Winzer, Test Drive 3 und andere, alles Originale, je 40 DM. Tel. 08654/64321 ab 18 Uhr

Top Original-Games für MS-DOS-PCs (PO II, Marian Memorandum, WC-2-Speech). Tel. 02773/6969, Oliver

Verkaufe: S. W. of Luftwaffe, Red Baron, Wing Commander + S. Missions, Monkey Island, Battle Isle, SimEarth, Kings Quest 1-3, Lemmings-Memorandum, Wollpack, Preise ab 35 DM. Tel. 0251/792435

Suche dringend folgende Games auf 3,5 o. 5.25 Zoll: Wasteland, Sentinel Worlds, F-15II, Chuck Yeagers Air Comb, Megalotest, Flight IV, Gunboat, Test Drive III. Tel. ab 17.00: 04551/83710

PC-Orig. in Deutsch: KO V 20 DM, Elvira 70 DM, Future Wars 40 DM, Buck Rogers 60 DM, H. of China 70 DM, Projekt Prometheus 50 DM. Tel. 0731/79732 ab 18 Uhr (Bernad verlan)

Verk. WI, II, Dragon (di), Kathedrale, S 101, Ullima VI, Eob, Savage Empire, Marlian D, SA, Worldland, SimEarth, KS V 30 Cd je 50 DM. Tel. 07223/74317 (Rolfand Andrean) ab 18 Uhr (Original)

Achtung, verkaufe Soundblaster + Mikro + Boxen, Standard- + extra Original-Software (alles neuwertig), für ca. 400 DM. Tel. 02202/83111 ab 19 Uhr (Christian verlan)

Verkaufe Warlords und Railroad Tycoon, beide für jeweils 40 DM und Orig.-Anleitung, Spiel auf 3,5 und 5,25-Disketten. Tel. 089/7552418 ab 14 Uhr (Irati nach Klaus)

Verk. Swoll (5), WC II (30), Speech-Pack (30), WC 2 + Speech (85), Ultimate Baseball (45), Links-Corner Hyatt (30), Thrill Line Missions (25), Might + Magic III (40). Tel. 089/758739

Achtung! Verk. PO III, SO IV (VGA) zu je ca. 65 DM, Tausche auf gegen Monkey II, Indy IV, Strike Comm. usw./ außerdem: Adib für 160 DM. Tel. 08671/8097 (Erich)

Verkaufe/tausche Originale: Wing Comm. II, Speech-Pack, Kings Quest V (di), Elvira, Monkey Island, Eye of the Beholder und viele weitere. A. Lindner, Nr. 36, 0-9601 Jenkwitz

"* Hey Leute, ich suche noch Tauschpartner auf dem PC. Ruf doch an: Tel. 02261/62600

Verkaufe für IBM 386 IV 50 DM, Red Baron 45 DM, Pirates 40 DM, AIO 45 DM, Black 45 DM, Doom 40 DM, Wing Comm. 45 DM, Wolfpack 40 DM, Tel. 08255/4314 Martin von 17.30 Uhr

Verkaufe Originale: IBM, Time Quest, Die Kathedrale je 65 DM, Vauxne, Xenon 2, Die Kräfte Barmans, Amnion Ränder je 30 DM, Mafios, King of the Hill, 1986

Tausche Orig. Secret Service II, Red Storm Rising und Space Quest IV gegen: Geopol. Tel. 0813/155

Verk. Xenon 2/Rings of Medusa 40 DM, WC-SM je 70 DM, Populus 3 Prom, Lands 50 DM, The Fall, The Fall, The Fall, The Fall, Terminator II 50 DM, Elite Tel. 0531/47712

Verk. Great Courts II (50 DM), Wing Commander Secret Missions I (45 DM), zu je jeweils 65 DM, 100% G.K. Tel. 05137/7827 (Irati nach Claus)

Götterwelt, Battle Isle, Gunboat 2000, Hansard, Barbie Farm, Supermeteo, Team Yankee, Lightspeed F-17, Imperius X-20, Tausche o. Verkauf + Suche Genghis Khan. Tel. 0596/29067

Verk. Adige Karte (100 % ok) für 115 DM, Westliff Forder (SS) 45 DM, No greater Glory (SS) 45 DM, Perfect General 40 DM. Tel. 09251/73829 ab 17 Uhr

Tausche Orig.: Gunship 2000, TV Sports Basketball, Alpha Wars gg. Monkey I (VGA), Secret Weapon, Elite Plus etc., Tel. 06421/85260

Verk. Orig. Might + Magic 3, WC + SM 2, Ultima VI, Space Quest IV, Wonderland, auch Tausche gegen Wing Commander II und Monkey Island II. Tel. 06215/53038 ab 18 Uhr

Civilization, BlackGold, Lemming 2, Monkey Island je 60 DM, Originalprogramme, DM 16198/85042

Verk. orig. PC-Games: z.B. Terminator, Battle Command, Imperial, Ultima 6, A-10 Tank Killer, Red Blood, Crash Course, Mario Andretti, TV Sports Basketball. Tel. 06473/4130

Tausche Elvira, Muds, Bay Hill gegen Swoll, Lords, M+T-Tank, Verkaufe vielfältig auch, Tel. 05102/5589 (Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Latten 5)

Suche dringend für MS-DOS (nur Original) Loom (Lucasfilm) mit Verpackung, Biete DM 10. Tel. 09944/2582 (gantztagig)

Verk. WC II, WC 2-Speech, WC 2-SO1, Jetfighter 2, Pools of Darkness, Death Knights of Krynn, WC-1 Secret Missions 182, von 30 DM bis 50 DM. Tel. 0421/622958

Neueste PC-Programme wegen Zeitmangel günstig abzugeben! Info: Erich Hauser, Steinbrunn, 1-7711/138, A-1120 Wien

MS-DOS PC: Suche Tauschpartner! Schickt Eure Listen an: Christian Lindner, Josef-Haydn-Str. 11, 5832 Wermelskirchen

Verk. Originale, di, Anleitung: Ultima VI (PP 92%) 50 DM, Command HQ (PP 87 %) 50 DM, Suche orig. Harpoon + Scenarios. Tel. 02303/14009

Verk. Orig. Monkey Island, Larry 5, Wonderland, alle 50 DM, suche Heart o. China, Might a. Magic 3. Tel. 0913/5266 (ab 18 Uhr)

Verk. PC-Orig.: Wing Commander II 60 DM und 150 DM, Gunship 2000 60 DM, G. Y. Air Combat 55 DM. Tel. 09103/5266 (ab 18 Uhr)

Tausche/Verk. Might + Magic 3, Buck Rogers, Battle Isle, Draken VGA/di., Swoll, Populus. Tel. 06101/1089

Verk. Swoll, Sim Earth, KO V, Red Baron, BMP, RR Tycoon, Command HQ, Genghis Khan (Kool), SBK Developer Kit (120 DM). Call: 02206/7994 (nur Raum Köln)

Tausche Orig. PC-Spiele: Ultima 6, Kings Quest 5, Gunship 2000 ausschl., gegen Indiana Jones 4, Sec. of the Monkey Island II. Tel. 07483/1681

Verk. AT 386 SX mit S-VGA u. 54 MB-HD, Umfangreiche Software + Hardware, z.B. Gamecard Flywheel usw. VB 2500 DM. Tel. 08544/7195

Falcon MK 55 DM, Pools of Darkness 50 DM, Links (Pinhurst, Hyad) je 25 DM, WC 2-Speech-Pack 20 DM, Bundesliga-Manager Pro 45 DM, Suche Battle Isle, Kicker, MAD TV. Tel. 09364/8723

Verkaufe/tausche Originale: Wizardry 7, Red Baron, Warriors, Logical, Fabled Tales, Power Boy, Blade Runner, Day 2, A1. Wiener. Suche: Eye of the Beholder 2. Tel. 0571/65818 (Jörg ab 17 Uhr)

Verk. EBX, KQ V, (EGA), their finest: Hawk, Budokan, Battle Chess, Preise nach VB. Ruf an bei Peter: jan. jeden Tag bis 18 Uhr. Tel. 0719/35710

Orig. PC WC II 60 DM, WC-1 WC Miss: 1 2 Lemmings, Flight 4, Savage Empire, Monkey VGAD: je 60 DM, SEK 150 DM. Suche: LACP 1, Tel. 0698/2984

Verk. Rings of Medusa, Oil Platform, Full Metal Bangle, 385 DM, S. L. P. Pirates, R. Tycoon je 45 DM. Koll. 100 + 200, Tel. 08184/20796

Verk. für PC: Ports of Call II, Marjatta Joystick, die Werdich, Gold of the Americas, Megatraveller, D6 60 + Wort (NF 120), G. Stiechmann, Tel. 0321/37523

Verkaufe Secret Missions 2, 5.25", VB 25 DM, Wing Commander 2 3,5", VB 60 DM. Tel. 089/864127

PC-Spieler sucht Spielesoftware, auch ältere Titel, vor allem Rollens., Sport- und Strategie. Listen an Jens Bullenback, Raiffeisenstr. 26A, 6701 Maxdorf (Nur Originale)

Kaufe LHX-Attack-Chopper oder tausche gegen Jetfighter 2 (Englisch), Marco, Tel. 02151/700741

Suche: Pirates and North & South, nur Originale mit Anleitung, biete je 50 DM. Peter Deinlein, Schulstr. 37, 8584 Keunoth (Mo-Fr ab 17 Uhr), Tel. 09642/1522

Verk. Adib-Synthetizer + Jukebox (5,25* + 3,5*) für 150 DM. Außerdem: Orig. Populus (5,25*), Manhunter II (5,25* + 3,5*) für 45 DM und Ultima 6 (5,25*) für 50 DM. Alles 270 DM. Wie neu! Tel. 07151/74161

Verk. Viter 286 C, 640 KB RAM, 5,25 + 3,5*-LW, 21 MB-Floppy, EGA-Karte u. Monitor, Gameport + 2 Joysticks, Mouse, DOS 4.01, Preis VB 1600 DM. Tel. 06182/60779 + 65539

Tausche Elvira gegen Monkey II oder Indy IV. Suche außerdem SSI-Rollenspiele wie z.B. Pools o. Radiance etc., Florian. Tel. 030/3235788

MS-DOS: Harpoon 45 DM, Jetfighter II 45 DM, Command HQ 40 DM, Wing Commander 40 DM, Castles 40 DM, Centurio 40 DM, SimEarth 45 DM, Civilization 45 DM. Johannes, Tel. 02741/4440

PC-Original-Suche Quest 4, Hero's Quest 2, Wizardry 6, Ultima 5 + 6, Lightspeed, Moonbase und die SVI-Rollenspiele. Preis = VHS. Tel. (ab 18.00) 07133/15794

Verk.: Battle Isle, Bundesliga Manager Prof., Armour Alley, Warlords, Links, Ch. of Krynn, Typhoon of St., Imperius, (15 - 60 DM), suche Lemmings, Gunship 2000, Falcon 3.0, Tel. 0561/18655

Verk./tausche Orig. wie Larry 5, Speedball 2, Kings Quest 5, P.O.A. Gold, Indy III (VGA), Les Manly Lost in A., Suche: Elvira-2, Monkey-2, Tel. 09951/8782

Suche: Marco Burkart aus Durmerheim: Bitte melde dich außerdem das Spiel Great Courts 2 und Speedball 2 für 3,5* oder 5,25*, Dirk Beckel, Tel. 06171/25002

Suche Bundesliga Manager Prof., LHX Alt, Chop, Great-Court 2, Gunship 2000, Rick Dangerous 2, zahle bis 50 DM (nur Originale, 5,25* in Deutsch). Tel. 08761/8466

Hilfszr 30 DM, Silent II 60 DM, Simearth 50 DM, Kings Quest V (VGA) 50 DM, Originale, Veb, Tauchsg VG, Elite Plus, Monkey-Bane, Eye of Beh. etc. Tel. 07163/51525

Verk. meine gesamte PC-Spiele-Sammlung, alles Orig., z.B. Secret Service 2, Red Baron, King of the Hill, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 279

Verk. Sim City + Architect, 1. Ultima 6, Muds, Transworld, Blood Money oder tausche geg. StarByte Supersoccer, Civilization, SimAnt. Preis nach VB. Tel. 07222/6706 (Daniel)

Verk. Megaraveller 1, 1. Sim Earth, Castles, LHX, alle zum halben Preis. Suche: Falcon 3.0, Populous 2, Starflight 1 + 2, Battle Isle, nur 3,5 €. Tel. 05242/46581 Marco ab 17 Uhr

Verk. Space Quest 60 DM (mit LSG-Hilfe), Suche: Monkey Island 2, auch Tausch möglich, verk. Original-Anleitung für Eye of the Beholder zu 15 DM. Tel. 06237/7541

Verk./Tausch: Ultima 6, MM 3, MM 2, Eye, Savage Empire, HG, Lemmings, Battle of the Forge, Battle Isle. Preis VB. Suche: Ultima 7, Battle Isle 2. Tel. 0421/231401 (Martin)

Suche aktuelle Original-Software bis 40 DM/Sik., z.B. Secret Weapons usw. Nur originale Software. Schreibt an Patric Nierease, Israr, 45, 4-0066 Erkrath 2

Suche Tauschpartner (3,5%), nur Schweiz habe Swoll, WC 2, Monkey Island dt. VGA, Jagar Legends, Haus 1412, TMNT, Xenon 2. Such: J. Monkey, Zombi, Populous, Xenon 2. Tel. 041/865198

Tausche: A10, Bl, Baron, Aircombat, SO 4, WC, WC 2, TW, OJ, MNT, Xenon 2, Simplicity, TD 2, PGA, Suche: Winter Challenge, PGP2, Beholder, Falcon 3, Great Courts 2, HQ, 4D Drive. Tel. 07643/7253

Verk.: IBM 286er, 1.474/60 MB, 1 MB RAM, VGA, Mouse, Multisync-NM, außerdem: Ultima 6, Lemmings, S. Earth, WC Data 1+2, Indy 3, Monkey, Zombi, Populous, Xenon 2. Tel. 0441/865198

Acht 386 DX, 40 MHz, 64 KB Cache, 105 MB-Festplatte, 4 MB RAM, VGA-Karte, 1 MB ET 4000, Multisync-Farbmonitor SSI, Soundblaster 2.0 mit Boxen, 11 Monate Garantie, 3400 DM. Tel. 0231/235300

Tausche/Verk. MS-DOS-Spiele: Loom, Muds, Silent Service II u. viele andere, H. Seneczek, Invalidenstr. 31, 0-2850 Parchim, Tel. 03078532416

Verk. MS-DOS: Sim City + Populous + S. Service II u. 8,25", zw. 90 DM; Railroad Tycoon 3,5" 50 DM, Secret of Monkey I, VGA 3,5" 40 DM, Wing-Commander II 60 DM. Tel. 0871/51695 ab 18-Uhr

PC-Orig.: Larry 5, PC 3, Ultima 6, Eye of the Beholder, Big Business, Conflict Middle East, Storm Across Europe, F15-2-Desert Storm. Tel. 06421/31159 (Nur Buck Rogers)

Verk. (m.), Suche F, F-15 II, Beholder, für je 50 DM (d.). Suche F. of Intruder, LHX, Swoll, auch Tausch. Tel. 00379278/4532 (Markus)

Verk. Ultima 6 (Neu + Originalverpackt), für 80 DM oder tausche gegen Monkey Island (D5/VGA). Tel. 07344/45453

Verkauf Original: 3D Conquest, KF100 DM, Red Baron DM 59, Space Quest 3 DM 45, Silent Service II Conquest 3 DM 45, Gold Dragon, PK 3 3 DM 39, Pirates DM 59, Tel. 840-422136

Verk. Red Baron, WC, Racer, Rogers, Imperium N + South, StarByte, C. Buck, Speedball, Hard Nova, Inflator (je 45 DM) + Windows 3.0 und Lotus 123 (je 150 DM). Tel. 04331/31188

Verkauf Orig. Monkey Island 50 DM. Tel. 04532/8619

Verkauf Space Quest 4 (5,25" VGA), neu original eingepackt, Vg, Doppelkart für 50 DM, Monkey Island (5,25" VGA, engl.) für DM 40, Christoph Clausen, Tel. 08106/32272

Acht 286 16 MHz Neat B, 1 MB RAM, 33 MB HD, 28 MS 1,2 MB-LW, 1 MB VGA Monomonitor, SSI + Games, DM 1500, Adib+ 200 AMF, AT 3 1/2", 1 MB RAM, 20 MB HD auf 2000, Tel. 0641-35426, 0. 05223/41229

Tausche Railroad, HQ 5, Sprites of Adventure Italy 91 u.v.a. gegen Power Rangers, Beholder, Beholder 2, Chips Challenge, Sim Ant (Original). Tel. 09721/802865

Für PC: verkaufte Simplicity 20 DM, Waterloo 40 DM, Carrier Command 20 DM, Castles 50 DM, BTX-Karte 150 DM, suche H/O, Gunship 2000, Harpoon oder Tausch. Tel. 0921/84224

Verkauf Original: PGA-Tour, Spellcasting 201, KO 3, Bard's Tale 1, President is missing, Suche Links, Indy 4, Eye of B 2, Dirk, Tel. 04462/4214

Suche Spellcasting 201, Timequest, Biote bis 50 DM pro St. Tausche auch gg. Kilo 5 (VGA 3,5"), Monkey dt. (VGA 5,25"). Tel. 09409/2377 (ab 19 Uhr)

Verkauf Schneider PC: Grafik Hercules, Monitor Original-Disk 8 Spiele, Game Card, Laufwerk 3,5". Auch Bücher dabei. Preis: 520 DM. Tel. 07630/6710

Verk. Soundblaster mit CMS-Chip, Space Shuttle, Geisha, Larry 3, WC-2-Speech, Moon-walker, Alpha Waves, Suche: Monkey 2, Heart of China, Ultima 7, Tel/BTX 06734/6930 ab 20

Suche Tauschpartner für 286-PC. Bin absoluter Einsteiger (PC seit Weltanfang), Listen an Matthias Matthes, Ravenbusch 2, 4650 Geldsenkirchen (kein Telefonatun)

Verk. PQ3, FJ 2, SS 2, F 117 A, G. Courts 2, TV Basketball, Sim City, Links u. 5 Kurse u. Monkey Island, 25-50 DM, Tausche u. a. F16P, Monkey Island II, J. Kunzmann, Nünberger Str. 56, 8600 Bamberg

Verk. Original: Monkey Island 2 (engl.), VGA u. 5,25" + Simplicity 3,25", beide für 110 DM II Tel. 08361/7322 (Karlheinz, nur zwischen 14-17.00 Uhr)

Suche Tauschpartner für MS-DOS 3.5". Jeder Brief wird beantwortet, Schickt Euro Listen an: Danny Sturm, Weg des Friedens 10, 0-9509 Hartenstein

Tausche Orig.: Larry 3, Red Baron, Silent Service 2, Drache von Laas, Monkey Island. Alles deutsch, gegen Orig.: Gunship 2000, Wing Commander I oder II, 3-D-Con-Kit, Test Drive III, Tel. 0421/498218 ab 17.00 Uhr

Verk. Orig. WC 1 35 DM, PQ 2, Silphed, Oil' Well je 30 DM, Blues Bros 40 DM, ev. auch Tausch möglich (nur Orig.). Tel. 02131/511050

Suche Tauschpartner Prometheus gegen Blues Brothers oder Wrath of the Deemon, UI Kraus, Im Wiesengrund 2, 5244 Wissen, Tel. 02742/1537

Suche: LHX, Secret Weapons of Luftw., WC 1, Gunship 2000, Finest Hour usw. Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 83009 Untertessenbach, Tel. 06285/1561 (ab 19 Uhr)

Suche alles von Infocom, Auch Hintbooks, Poster etc., Zahle gut! Tel. 040/5217441, Fax: 040/5257950 (Nach Carstenfragen)

Verkauf AD & D Pools of Darkness (Orig.), Preis DM 45, Tel. 089/6122082 (Christian ab 18 Uhr)

Verk. Commodore 386SX, 16 MHz, 2 MB RAM, VGA 2 x seriell, 1 x parallel, 2 x Gameport, MB-HDD (20 mms), ohne Floppy für DM 1050, Tel. 089/6122082 ab 18 Uhr

Verk. Original: Epic Battle Tale III, Kick off in TV Basketball, Fight Stands, Fighter für je 45 DM, Tel. 07334/3300

Austrier: verkaufe und tausche PC-Spiele. Deine lästige Bitte: Thomas Guschnik, Rinzlberg, 236, 6-9100 Volkmar, Österreich

Verk. Champ of Kyrin, Fight of Intruder, Gushen 2000, Indiana Jones 3, Muds, PGA Tour Golf, Jeighrte 2, 3, system of Steel zu je 45 DM, Nexum 20 DM, Larry II 35 DM, Wonderland 45 DM, Vg, Tel. 38106/3330

Verk. Starquest DM 30, Killing Cloud DM 40, Copyrater 3 1 DM 60, Suche Tauschpartner, Tel. 07472/24076

Verkauf für PC: Miami and Magic III 55 DM, Police Quest III 60 DM, Larry V 50 DM, Sam Etoys 35 DM / Vg, auch noch Jampg (27 Originalen) alle in Superzustand. Tel. 09523/1919

Tausche: WC 2, SU 25, DS 2003, GJ 2, Elvira, Yeager, Filters of Rohan, SO 4,3, Megafortress gegen Strike Command, Ultima 7, Monkey 2, Indy 4 usw. Tel. 0841/36816 (ab 18.00 Uhr)

Verk. Monkey 1 VGA (d.) + Dont go alone (engl.) + Alles komplett: Monkey 1 60 DM, Don't go alone 30 DM, Beides: Original + Orig.-Verk. + Anleitung, Tel. 0731/265512

Suche: Wng 0 Ch + Speech + Mission (Special OP 1 + 2), Heart of China (dt.), Sliegerberger (dt.), Rise of the Dragon VgA (dt.), Tel. 0307/7714219 (Menzel, 21.00 - 0.00 Uhr)

Einsteiger Suche dringend Tauschpartner mit Top Software (würde auch was bezahlen), schickt eure Listen an: Ostermann Hartmut, Hilsir 33a, 3223 Delligen 1, Tel. 05187/1876

Biete: WC 2, Gunship 2000, Rair, Tyco, Silent 2, M1, Buck Rogers, M.U.D.S., Batteltech 2, Camelot, Sentinel V, JO Imp., Finest Hour, Eurotank 1 25, Secret Missions 2 u.a., Tel. 08331/272

PC: Verkaufe die Originale: Magi & Magi C (49 DM), Monkey 2 (49 DM), Log. of Faerghal (29 DM), Pharaoh (25 DM), Alle zigl. Versandkosten. Tel. 030/8234005 (nach 14 Uhr)

Verkaufe: WC 2, Ultima 6, Eye of the Beholder I, je 45 DM, Suche: Railroad Tycoon, Monkey 2, Tel. 05692/5832 nach 15.00 Uhr, Stephan (PC-Originale)

Verkaufe Space Vampire, Ultima 5 + 6, Warriors, Harpoon + BS 2, Megar, 2. Swoll, Their finest Hour, Simeatrix, Westerrhorn, MM 3, Martian Dreams, Jack McCracken, Hardnova, Buck Rogers, M1-Tank, Rail Road Tycoon + 30 weitere, Preise: 5-55 DM, Tel. 06834/43575

Neueste MS-DOS (PD)-Software abzugeben, auch ältere Programme und deutsche Anleitungen vorhanden. Fordert Gratisliste alle bei Postfach 142, A-1140 Wien

Verkaufe: Wing Commander I + II 45 + 60 DM, WC-Speed-Modul 20 DM (6,25"), Space Quest IV 55 DM, Ban of the Cosmic Forge 50 DM, D. Knights of Kyrin 50 DM (5,25"), alle + Porto. Tel. 09241/2907 (Michael ab 15.00 Uhr)

Verk. org. WC 1, Monkey Island (dt.) VGA je 65 DM, Wellritz 25 DM, Budokan 10 DM, TextMaker + Zusatzdisk. + Handbuch 125 DM, Th. Schneider, Steinsir. 14, Leipzig O-7030, Tel. Lpz. 2161069

Verk./Tausche Orig.: KO 5 (VGA) kpl. dt. 75 DM, Eye o. Beh. (VGA) 65 DM, Suche Org. mögl. 3,5", Baron, Tycoon, Rogers 5, Weapons, verk. Conner 20 MB 1" für 190 DM, Martin, Tel. 06735/319

Tausche und verkaufe Top-Software. Habe Monkey 2, Indy 4, Populous 2, Eye of Beholder 2, Ultima 7, Der Pate, TV Baseball, Winter Games, Falcon 3, Willy Beamish, Police 8, Civilization, Marton 7, Battle Isle, Red Baron 2, Lemmings, Larry 5, Martian Dreams, Tel. 09631/5721 (Alexander ver.)

Suche alles von Infocom, Auch Hintbooks, Poster etc., Zahle gut! Tel. 040/5217441, Fax: 040/5257950 (Nach Carstenfragen)

Atari ST

Suche PD-Soft! Habe selbst auch eigene Programme zu verkaufen. Listen bitte an: Florian Tischner, Gussneisr. 191, 8000 München 70

Verk. Mäwiner, Elite, Carrier Cont. zu je 35 DM, F-16 + 1. Mission, Thier, Their Finest Hour je 45 DM, auch + Porto. Suche: Leader, Goll, Tel. 0813/3780 (H. 20 Uhr)

Verk. Orig. ST-Spiele: Midwinter, F16 Falcon 201 (3-dig.) je 35 DM (3 Pack 95 DM), Tel. 0858/5218

Lynch mit Netzei und Block out, Blue Lightning, Criss Cab, Paperboy, Shanghai und Zoo, Atari 286 100 DM, Tel. 0569/98940 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Mega Soft 1 Jahr, mit ca. 40 Originalen, 14 Lendings, Mega City, Preis VB 1200 DM, Jere Bukerpack, Raiffeisenstr. 26A, 6791 Maxdorf, Tel. 06237/60103

Verk. Atari-Soft: Suche: Schreibt an: Marcel, PO-Box 365, NL-6400 Ad Hogen, Holland (Originalen)

Verkauf: SpringerSoft für Atari ST 45 DM, 45 DM, Markus Tauer, Gaden 7, 8423 Abensberg, Tel. 09443/5440

Verkaufe Atari 520 ST, Monitor (Farbe), Laufwerk SF 314, Joystick, Maus und Originalen (z.B. Lernprogramme, Spiele) für VB 1000 DM, G. Schönbrocher, Fasenerweg 9, 7175 Vellberg

Verkaufe Atari 1040 STFM und 15 Spiele für 250 DM, Tel. 0711/634493 (bitte nach 15 Uhr anrufen)

Wo sind Sie denn, die vielen alten und neuen Orig.-Spiele mit Ant. u. Verpackung? Zahle gut! Tausche u. verkaufe auch. Tel. 0711/7970285 (ab 20 Uhr)

Verk. Orig. ST: Kid Gloves 20 DM, Cloud Kingdoms 20 DM, Forgotten Worlds 25 DM, Klax 25 DM, Imp. Mission 120 DM, Tiphon Th 20 DM, Tel. 04152/71570 (Jan)

Suche Tauschpartner für Atari ST. Habe viel Soft. Ich verkaufe auch Orig. für Atari ST: Silent Service II 45 DM, Turban II 40 DM, und noch viele andere. Tel. 06431/6526

GFA-Assembler (NP: 150 DM) - 70 DM; MCCG-Assembler (NP: 160 DM) - 50 DM; Dragon Flight - 40 DM; Batman - 30 DM; North Sea Inferno - 20 DM, Suche Teiki, Cruise for Corpsse, Tel. 06171/52367

Verk. ST 1040 STFM, Festpl. 30 MB, 2. LW, SW-Nom, 124, Farb-Mon, 1224, Nom-Umschalner, div. Orig.-Spiele, Textpr., Fachbücher, für 1500 DM VB, Tel. 04852/4672 (nach 17 Uhr)

Verkaufe Atari Lynch mit 5 Spielen für 350 DM (Blue Lightning, Slime World, Gauntlet 3, Electrocomp, California Games), Tel. 07161/16151

Biete Orig.: Wings of Death 30 DM, Turrican 30 DM, für: Lynch: Electropop, Klax, Ms Pacman zum halben Preis, Kau (je 35 DM), Suche Sturmer, Rygar, Golf, Soccer u.a., Tel. 0621/791413

Verk. ST-Soft: Monkey Island, Wonderland, Castle, The Payoff, Midwinter 2, Castle Master etc., alles Originale, Preis VB, Tel. 0731/263114, fragi nach Thomas

ST 260, an TV anschließbar + Maus zu verk. für DM 200, Fast neue Orig. dt. Anl., Indyl, Larry III, Loom, zw. 200 DM, Tel. 07361/69507 (Thorstén)

Verk. Autoduell 20 DM, Leader Board 15 DM, Super Tennis 15 DM, Karting 10 DM, M. Break 15 DM, Severn, Horrors 30 DM, Verk. auch div. Prog., außerdem NES T.H.H.T., Tel. CH-0457/13840 (Martin)

Verk. Atari Lynch + California Games + Chips Chail. + Warbirds + Road Blasters + Xenophobe + Ms. Pachman + Electropop + Gate of Zendoon, VBH 450 DM, Tel. 05371/58639

Tausche/Verkaue Spiele, Demos und PD-Spiele, Stand 3.1: Robocop II, Double Dragon II, Rubicon, 3-D-Golf (Micropro), Liste an/von: C. Wagner, Gr.-Freiheit 92, 2008 Hamburg 50

Suche Farbmonitor für 520 Atari ST, Preis nach VB, Anrufen bei Dominique Brizin, Tel. 06581/2133

Suche Textadventurer: Mindwheel, Essex, Enchanter, Cutthroats, Deadline Zahle bis zu 100 DM! Rat, Tel. 089/311860

Verk. Deuteres: Cadaver, Imperium, Oids, Corporation, Jaja Vu, War Zone, Warhead, Starfighter II, Moonwalker 1+2, The Pawn, Falcon-Sprinter, 381 981/58618

Atari ST 30 Orig.-Games zu verk. Great Courts 2, James Pond, Navy Seals, L. of Faerghal, Such: Major Farber, V. of G. West, 7, 2000 Oldenburg, Tel. 0441/653443

Verk. Atari 1040 ST + Mon. 314 124 + Maus + Promag 690 904 (21 MB) + World Plus + Ombro Kartel, Preis DM 1000, Tel. 08502/245 (Marcel ab 18 Uhr)

Verk. Falcon + Mission-Disk I u. II zu 20 DM, Artispelagos DM 20, Virus DM 15, D. Anderhal, Tel. 09732/4797 (ab Februar)

Verk. Atari Lynch mit 5 Modulen (Trap-Spiele), mit Dialogabel + Netzei + dr. Klicke, Nur komplett für VB 550 DM, Kaufe Mega Drive-M Module, Tel. 0559/32657, Anrufbeantworter (Karl)

Verkauf ST-Programme (Originalen) von 5 bis 65 Euro, 2-B. Wirrer, Gammann, E. Virus, Mikropro, Castle of Conquest, E. Molan, Wizard, Vg, Tel. 09944/2582

Sturmzeit: Frosch Neugahr, ein paar Programmieren, ich schreibe, vor a. Listerli will

Verk. Orig. Elite für 45 DM, Alternate Reality (The City) incl. Stadplan für 35 DM, Suche Dungeon Master (Deutsches) und Chaos Strikes Back, Tel. 06347/8358

Tausche/verkaufe Spiele, Demos und PD-Spiele, Stand 23.11.: Magic Pockets, Rubicon, Deathrigger, Micropro, Golf, Cadaver/von C. Wagner, Gr. Freiheit 92, 2008 Hamburg 50

Verk. für Atari ST: Dragonflight (limitierte Auflage) mit Autogrammkarte der Programmierer + Komplettlösung für nur 70 DM (NF 65 + 25 DM), Tel. 0872/2021 (Mo., Tu. 9 - 14 - 16 Uhr)

Suche dringend Bolo für den Atari ST, Zahle bis zu 40 DM, Anruf nur für Original, Tel. 08441/18423 (ab 18 Uhr)

Verk. Atari 1040 ST, mit Monitor, Maus, Joystick, 34 Spiele, 2 Arbeitsdisketten, für nur 1000 DM, Tel. von 18-20 Uhr: 089/7851860

Verkaufe Atari 1040 ST, Atari S/W-Monitor SM 124, Commodore Farbmonitor 1084 S, viele Originale! Spiel, Tel. 06151/76745 (verkaufte auch einzeln)

Monkey Island zu vergeben! (Orig. ST), Angobe (Games od. Cash) an Ch. Zedlicher, Bahnhofstr. 166, A-8911 Admont, Habe auch Elite, Tetris, Powermonger, F-19 (STE), Carrom

Verk. jahrgangswise Zeitschriften: Power Play, TOS, ST-Computer, Space Quest III (30), Adyrens ST/Adlink ST (100), Tel. 02156/5231 (ab 18 Uhr)

Osterreich: Diverse Software für Atari ST zu verkaufen: K. Weselosky, Payorg, 7/25, A-1160 Wien

Klassiker für ST (Orig.): Dungeon Master (dt.), 25 DM, Panther Goddesses (alle Beilagen) 30 DM, Pink Leather 10 DM, Scar-Kabel 15 DM, rult an! Tel. 07581/6288 (Christian)

Tausche ST-Originale — habe: Megalomania, Flames of Freedom + Spiele: Winzer, Powermover od. andere Wirtschaftsw. und Strategie-Spiele. Tel. 02524/64217 (abends)

PC-Engine

Kaufe, verkaufe, tausche! Habe: Motorboard, Tiger Hell, Mr. Hell, Dragons Curve, F1 Dream u.v.m. Suche: Leg. Axe II, W. Shot, F1 Triple B. u.v.m. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Suche dringend für die PC-Engine: Son Son II, PCKIDD 1, Parasol Start Zahle bis zu 100 DM pro Spiel! Tel. 09822/5777 (Christian)

Kaufe, tausche, verkaufe PC-Engine-Module. Kaufe auch evtl. ganzes System + Spielesammlungen auf. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Kaufe, verk. tausche alles für PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Gamegear, Master-S, Neo-Geo, Gameboy, Atan-Lynx. Kaufe ganze Bestände! Tel. 069/1403732

Suche: Aeroblast, Puzzing, Devil Crush, Bomberman, Dragon-Egg, Blodia, Klax. Tausche: Pac-Land, Tales of Monstrop., New Zealand Story, Altered-Beast. Tel. 0211/342065

Suche: Aeroblast, Devil Crush, Bomberman. Habe: Pac-Land, New Zealand Story, Ninja Warriors, Altered-Beast. Tel. 0211/342065 (ab 18 Uhr)

Suche dringend für PC-Engine: Puzzing, Jakke Chan, Heil Journey, Parasol Stars, Dragons Curve, 1943 u. a. Biete Module für Mega Drive im Tausch. Tel. 05205/70452

Verk. PC-Engine + 11 Top-Spiele (Splatterh., Ninja Spirit, Dargonoo., Kato & Ken, Dungeon Expl. usw.) für 500 DM. Bei Interesse einfach Tel. 069/690665 anrufen.

Suche PC-Engine mit CD-ROM und Super-Spiele, z.B. Final Match Tennis usw., preiswert. Tel. 02156/6193

Verk. PC-Engine RGB, 2 Joy-Pads, 4 Spiel-Adapter incl. 7 Spiele, z.B. Devil Crash, Gunner, Puzzing usw., für 600 DM. Tel. 04944/1370 (Frank)

Dellc - suche für PC-Engine Wonder Boy 2, Shinobi, 3D Gears, Aero Blasters, Leg. Axe 1, 2, Son Son 3, zahle bis 50 DM, nur in München (Sven). Tel. 089/686741

Verkaufe PC-Engine (RGB) + CD-ROM (1 Jahr alt) für VB 500 DM. Spiele 30 - 50 DM (z. B. Bomber Man, Final Match Tennis). Tel. 05322, 2317

Verk. PC-Engine + XE1-Proz + 3 Top-Module für 400 DM. Stephan Opitz, Franz-Simon-Str. 33, 6230 FFM-80. Tel. 069396856

PC-Engine-Games gesucht! Braue-Juste, Michael Schencherborger, Siebenweg 40, 40560 Bergisch Gladbach I

Suche PC-Engine GT, evtl. im Tausch gegen Lynx + 8 Spiele + Netzteil + 8 Spiele. Game Gear + 2 Spiele. Andreas Becker, Kilianstr. 51a, 42699 Kollmerz. Tel. 0261/26615

Verk. PC-Engine (RGB) + CD-ROM + Interface + Color-Booster + 5-Player-Adapter + 3 CD-Roms + 35 Games, Neo Geo 8 CD's, z.B. Tiger Hell, Splatterhouse, Ninja Spirit, Gunhed 1, 2, 3, Y's u. 2, engl. u.v.m. (NP 5200 DM), VB 1300 DM. Tel. 0481/2564

Neueste PC-Software (Orig. + PD) umständlich halber günstig abzugeben. Info: E. Häber, Steinbergweg, 1-7/13/18, A-1120 Wien, Austria

Suche PC-Engine-Games: Bonks Rev., WC, Tennis, Parasol Stars, Galaga 8, Biete Bären oder VHS-Uncultfilm (nur gegen Ausweise). Tel. 02166/89093 (Danias)

Verk. Toy Shop Boys u. viele andere, auch CD's, suche: Sokoban-World, Outrun, W-Ring u. andere; CDs: Shantae II, The Big, Fighting Street, zahle gut. Tel. 0209/14987

Suche 3 Monate alte PC-Engine (RGB) + XE1-Proz + Final Match Tennis, Golf, für VB 200 DM. Tel. 02359/6023 (ab 17:00 Uhr, Rai)

Kaufe ich ein PC-Engine mit AV-Anschluss (Kauf) mit R-Type, II und Vigilante für 200 DM. Tel. 0206/450239

Verk. PC-Engine (RGB) + 9 Top-Spiele (z. B. Son Son 2, Neotopia, Formation Soccer, Galaga 88) + Joypad + Netzteil für nur 480 DM. Tel. 06198/9421

Verk. PC-Engine + 5-Player-Adapter + 8 Spiele (z. B. Devil Crash, Bomber Man, Aero Blaster usw.) für 700 DM. VB. Angeboten an: C. Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen (kein Telefon)

Master System

Verkaufe Sega-Master + Spiele: Mickey M., Ultima IV, Miracle Warriors, Ghostbuster, Gullimus, Top-Zustand, für 300 DM. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe, kaufe, tausche Sega Master-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System + Spielesammlungen auf. Tel. 040521/71497 (ab 17 Uhr), verk. auch Game Gear...

Verkaufe Master-System II mit 2 Joypads, Verlängerungskabel, Lösungsbuch, Golden Axe, Teddyboy, R-Type, Choplifter, Alex Kidd I. Tel. 09163/8355 (Günter), VB 400 DM (NP 580 DM)

Verkaufe Sega-Master-System mit Transbot, Afterburner, Space Harrier und Fantasy Zone für 150 DM. Tel. 040/566574 ab 15 Uhr, Dirk)

Verk. u. tausche: California Games, Gollumania, Basketball N., Tennis Ace, Alter Burner, Missile Defense, Pro Wrestling, auch MD und Lynx. Tel. 08466/229

Verk. 5 Superspiele fürs SMS! Zusammen 100 DM. Kidd II, Tennis Ace, Pro Wrestling, Callioptania Games, Wonderboy! Nur zusammen! Verk. auch MD-Games. Tel. 09289/1351

Sega Master System, incl. 12 Spiele für 500 zu verkaufen. Tel. 0347/4984 (A. Frank, Dorfstr. 11a, 2301 Rurnoch)

Verk. SMS mit 4 Spielen (California Games, Teddy Boy, RC Grand Prix, Super Tennis) und Netzteil (neu), 2 Joypads, 50 % gut, und Antennenkabel n. Anschluss! incl. für 250 DM. Tel. 0911/693033

Verk. SMS + 12 Spiele (Won. 3, Ultima 4, Shinobi, R-Type, Gol., D. Dragon) 530.-480 DM (NP 1140 DM) oder tausche gut. Game Boy + 7 Spiele. Tel. 0561/24365 (Vielch, noch - Sonic)

Sega Master mit (35) Modulen u. Lightphaser für VB 850 DM, Alan; Lynx n. Netzadapter u. 7 Modulen für VB 500 DM. Tel. 05081/42386

Verk. Captain Allyn, Rastan, Wonderboy III, für je 45 DM, Castle of Illusion für 50 DM, Super Tennis für 20 DM (per Nachnahme). Tel. 0641/44698 (ab 17 Uhr)

Mega Drive

Verkaufe preiswert etwa 20 Mega Drive-Spiele, gleiche Aufträge Populous, Loni Fahren, Devil Crash, The Top Adventure, Shantae usw., Meldet Euch bitte bei Tel. 032/792614

Suche d. Mega Drive, evtl. auch import (PAL) und Master System, Wonderboy 3, 4 und 5, Spiele, nur 100.-% OK, Angeboten an Rai! Kein Wohlst. z. 4154 Tönigeborg 2

Verkaufe inj. Modul-Spiele für Sega Mega Drive. Fax: Nordul. Tel. 029303/3381 (Gjil ab 18 Uhr)

Tausche Spiele für MD: Habe Sonic, Duckman, Lakers, Gollum, Shinobi, Wonderboy 3, Gears. Suche: James P., Devil Crash, Quack Shot, S. Master, Aleste usw. Tel. 08193/6267 (ab 16 Uhr, Markus)

Tausche oder verkaufe Mega-Drive-Module. Habe Streets of Rage, EA's Hockey, Super Hang-on, Super Shinobi, Ghost of Ghost, Elementaria. E-Swat. Tel. 09308/451

Verkaufe Mega Drive + MS-Adapter + Balman, Afterburner + Sonic, Shinobi, Thunderforce 3, Quack Shot, Shantae, MS-Wonderboy 2, zusammen MD 700, auch einzeln. Tel. 087/3173520

Verk. I. Sega Mega Drive Spiele: z. B. Out-Run, El-Viento, Balman, je 50 DM oder Tausch gegen Fighting-Master, Merics. Tel. 0941/49923 (Mario verlagern)

Stopp Verk. Afterburner II + Super Thunder Blade (NP 200 DM), (deutsche Versionen) komplett für nur 239 + NN! Forul. Tel. 0491/61943 für 17 - 19 Uhr (Kauf + verkaufe)

Tausche jederzeit aktuelle u. ältere MD-Module, z. B. Wonderboy V, Sonic, Alien Storm, Quack Shot, Balman, Shadow D., Fantasia, Spider-Man, Zero Wings usw. u.v.m. Tel. 02368/94459 (Peter)

Verk. Sonic (50 DM), Atomic Robokid (Jap. 40 DM) + 5 DM NN-Gebühren, 100% o.k. Verkaufe auch C64 (komplett) und Gameboy + Spiel! Tel. 089/7003445 (Philipp)

Ich suche und kaufe Mega Drive-Module. Suche auch Game Gear-Module. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen, Tel. 05037/2654

Verk. MD mit 10 Spielen incl. Arcade-Joystick für 650 DM, u. Th.F3, Hellfire, Devil Crush, Klax, Tiger Hell, Truxton, Afterburner, Mickey Mouse. Tel. 02248/1290

Tausche + kaufe Mega-Drive-, Famicom-, Neo Geo-, Amiga-Software! Ruft einfach mal an! Gilbert Bruns, Tel. 02104/4753 (bis 23 Uhr), danach Anrufbeantworter, es lohnt sich!

Verkaufe Thunderforce III für 60 DM. Daniel Hartelhorst, in Hinterfeld 6, 87333 Bad Bocklet, Tel. 09708/1496

MD: Gain Ground 40 DM, Strider 45 DM, E-Swat 30 DM, Budokan (US) 55 DM, Gynoug 50 DM, PC-E Columns 45 DM, WC Tennis 55 DM, E. Tel. 05069/2622 (Ft/Sa/SO)

Tausche folgende MD-Module: Dick Tracy, Alex Kidd, Gynoug, Super Monaco GP, Aerob., New Zealand Story, Hellfire, Ghostbusters, E-Swat, Magical Hat, u. a., Tel. 030/3655671

Suche Cast. of Illus., Gynoug, Aero Blasters, Battle Squadron, Elemental Master, Masha Aleste, Gaiars. Tel. 02621/24955

Suche Kontakt zu Mega-Drive-Besitzern in Sachsen oder Thüringen. Verkaufe Masha Aleste, Aeroblasters, Alien Storm. K. Siez, Erfurter Str. 19, O-5800 Gotha

Verkaufe Megadrive (Multiversion) + J. M. Football + Superleague Baseball + 2 Joypad (Tausche Face off für A 500 gegen Railroad Tycoon). Tel. 051/73828

Verkaufe Supergame Wonderboy III Jap., neu für nur 30 DM! Suche außerdem Aeroblast, Quack Shot, Road Rash, NHL Hockey und Herzog 2. Tel. 0214/400980 (fragt nach Felix)

Verk. der Super Shinobi für Mega Drive. Tausche auch, z. B. gegen Afterburner 2, F-22 Interceptor, Sonic, Aeroblasters. Tel. 089/7602805 (bitte nur zwischen 20 u. 21 Uhr anrufen)

Topbillig! Je 30 DM! Aliensynchrone, Afterburner, Bomberd, Kepezeden, Zillion II, Enduro-racer, Paperboy, SMD, je 30 DM! Tiger Hell, Twinhawk, Dangelste. Tel. 07763/34567

Tausche Lynx-Spiele. Habe Checked Flag, Viking Choc, Springfield, Sun Runner, Gates of Zendorow, World of Warcraft usw., tausche auch für MD. M. P. M. Tel. 02436/0237

Tausche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Suche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Suche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Verkaufe 4 tausche MD-Spiele. Habe Super Famicom, Neo-Geo, 5 Games, Hade, Sonic, Aleste, Thunder Force 3 usw., Suche S. I., Darkness, Final Fight. Tel. 07341/813610 von 14 bis 18 Uhr (Jens)

Verk. kaufe, tausche MD-Module. Habe SMDGP, J. P. Pheo, S. of Rage, G. Axe 2 u. Lynx. Suche Aleste, Gaiars, Merics, DC-Beam, F. Rindend. Tel. 0217/23773 (Günther evl.)

Verk. Sega-Mega + 19 Module (Akkas, S. Shinobi, Outrun, Castrol Lightning, Thunderforce 3, Gollum, Phelios, Ph. 2, S. 2, D. 1900, Tel. 04121/81277 (Oliver) ab 17 Uhr

Verk. Flieger 3, 688 Sub, WC Soccer, Coconuts, EA Hockey, Lakers VS Celtics, Sword of V, V. Devil Crash, Suche NHL-Hockey + Shining in the Darkness. Tausche auch MD. Tel. 0304/159189

Suche Masha Aleste, L. Raiser, Castle of Illusion, Phantasia-Star, Wonderboy 3, Gynoug, für dt. MD-Konsole. Tel. 02941/8796 ab 18 Uhr

Sw'weiz !! Verkaufe: Stailt Sword 50 DM, Sword of Sotan 50 DM, E-Swat 35 DM, Rastan Sage II 40 DM, Valis III 80 DM, evtl. auch Tausch möglich. Tel. 08941/850 (Erich evl.)

(Verk/kaufe, tausche Games für S. Famicom/PC-Engine/Sega/Neo-Geo. Kaufe auch Konsolenbestände. Hole auch bei Anschlussproblemen an Monitor. Tel. 02622/83517 (Klaus)

Tausche, tauche u. kaufe Module für Super Famicom. Tel. 02656/41046, Thomas Warler, Ottensteinstr. 10, 4426 Vreden

Tausche Might u. Magic gegen Phantasy Star 3. The Immortal gegen Shining in the Darkness. Tausche weiterer Module. Tel. 0893613905 (ab 18 Uhr)

Verkaufe Mega Drive mit 4 Top-Spielen: Super Shinobi, Ghost'n Goblins, Word Cup Soccer, Thunder Force III, Netzteil, für 350 DM VB. Andreas Deeg, Tel. 01452/3321

Tausche, kaufe und verkaufe sämtliche Hard- und Software für Sega Mega Drive und Edelkonsole NEO, Giers von SNK. Tel. 0421/391352 (Alexander, öters versuchen)

Kaufe, verkaufe, tausche Mega Drive-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System auf + Spielesammlungen. Tel. 804251/71497 (ab 17 Uhr)

Tausche ständig MD-Module, habe Turrican, Halbball, G. Ghosts, M. Defender, TF III, Sh. Dancer, D. Seed u.v.a. suche Sonic, M. Ditka, F. Rindend. Tel. 0911/502257 ab 19 Uhr (Jochen)

Tausche jip. Megadrive RGB gegen Amiga 500, Neo-Geo oder Super Famicom (Pal), Evtl. Zuzahlung möglich. Tel. 09264/1467 von 19-22 Uhr

Suche für Megadrive Air Driver, 688 Attack Sub, Abrahams Battle Tank, Shin, Darkness, Insector X, Star Flight, Blockout, Junction, Road Rash, Armit, of César, etc. Tel. 09264/1467 ab 19 Uhr

Wer hat's schon gewagt? Gunner im M1 Tank F1-Pilot, Raumschiffkommandant oder Monsterkiller! Erfahrungsaustausch in Modulform erwünscht! Tel. 05021/13259 (Clemens)

Verkaufe/tausche Gaiars, Budokan, Gynoug, Magical Hat u. Golden Axe. Suche neue Top-module u. gute 2-Spieler-Games. Tel. 09180/2919 abends bis 23 Uhr (Jörg)

Tausche ständig neue u. alte MD-Spiele. Habe: NHL, Sonic, PGA G., S. Shinobi, Populus, Vermilion, D. Track usw., außerdem: M. Mouse (G. Gear), Suche: S. in the Darkness. Tel. 05373/52926

Verk. Populus 94 DM, Wonderboy 3 (Jap.) 29 DM, Summer Games (SMS) 64 DM, Alex Kidd 4 SMS für 78 DM, Altered Beast (SMD) 39 DM, Patrick Burger, Proprietor, 899 Riedern, a. Wald

Wer tauscht mit mir ein Game Boy gegen Toejam & Earl oder EA Hockey fürs Mega Drive? Tausche auch alles aus SMD, habe J. M. Football, Forgotten World. Tel. 0211/593302 (Sven)

Suche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Suche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Suche Neo-Geo, 5 Famicom/MD/4 Spiele/Phelios, Konami/Sega, Altered II, Starlight, Truxton, Hades, Tiger Hell, 23. Spiele-Populus, Phantasie 3, S. u. a., Tel. 0211/593302 (Sven)

Verk. kaufe u. tausche Super Famicom-Spiele, habe Castle's Cavehorns n. P. Wrestling usw., suche T.M.N. Turles, S.A. Island, Lord of Smash, TV usw. Telefon 09179/5445 (Markus)

Verkaufe Spiele für Megadrive und Game Gear, siehe auch Super Game Gear, für SMD Adv. Military Command. Tel. 82622/25227

Verk. Sega-Mega Drive (1 Month) + 4 Module (Castle of Illusion, Myriad, Altered Beast, King of Kings) für 530 DM, schriftl. Anfragen zwecks d. Konsole an J. Siebrand, O-2200 Gräfswald-Werke, Dorfstr. 102

Suche Golden Axe 2; Double Dragon 2; Rolling Thunder; Kalliber 50; Road Rash; Devil Crush + diverse ältere Module, evtl. Tausch. Raff, Tel. 05208/4133

Suche Module für Mega Drive, Game Gear, Super Famicom und PC-Engine. Habe z. B. Turrican, Faery Tale, Slider, Galaga 91, G-Loc, Darius Twin u. a., Tel. 05025/70452

Tausche mein Gynoug gegen Thunderforce 3, Fantasia, Streets of Rage oder Quack-Shot. Tel. 089/861483 ab 19 Uhr oder Claus Conrad, Hutterstr. 4, 8000 München 60

Tausche jip. MD (PAL) RGB mit 2 Games (Strider, Magic Hat, S. 2) MD mit mind. 1 Game (nicht Altered Beast), zahle auch nach ca. 30 - 40 DM dazu. Tel. 09020/894 (Fobian)

Tausche MD-Module. Habe Vermilion, M. S. Populus, Faery Tale, Magical Hat, Suche Sonic, PS 2 u. 3, a. 1. Tel. 030/4222362 (W. Funke, 1000 Berlin 27, Seidelstr. 43)

Verk./kaufe/tausche MD-Module, suche Shin. I., Darkness (dt.), Rainbow S.I., Quak Shot, J. Madd, Foods, (dt.), habe Alex Kid, Ishido, D. Tracy, Herzog II, Monsterrang, Mag. Hat. Tel. 02925/1319

Verk. 4 Monate alte PC-Engine mit Game Gear + 8 Spiele + Ph. Star 3 + Kings Bot, u. Altered Beast für nur 500 DM - orig. verpackt - u. Tel. 09421/72601 (ab 17 Uhr)

Tausche MD-Module: Ph. Star II, Rambo III, Strider, Mag. Hat (jip.), Crack Down (jip.), suche z. B. Sokoban, PGA Golf, S.I., die Darkness, Nur Raum Erfurt. Uwe Lange, Teichstr. 60, O-5061 Erfurt

Verkaufe Spiele fürs MD, Stück ab 130 DM, tausche auch gegen Neo-Geo-Module. Tel. 02685/1073 oder 1573 ab 16:30 Uhr

Suche Sega Game Gear sowie Spiele mit Anleitung. Sendet Eure Listen an: Michael Gjin, Kulfeweg 28, 7897 Kusselberg 2

Tausche MD-Games (auch CD). Habe z. B. EA-Hockey, Super Shinobi, Street Smart, S. Darker, Ernest Evans (CD), Shining in the Darkness. Tel. 0831/66052 ab 16 Uhr

Suche Neo Geo + Nam 1975 und Super Family-con mit Super Ghoul's Night, UN Squadron, Final Fight, F-Zero, Pilot Wings, suche auch viele Mastersystem-Spiele. Bitte PC-Engine-u. Mega Drive-Games. Tel. 09431/2564

Schweiz! Verkauf Mega Drive-CD zu sFr. 50,- Zerleg 2, Space Harrier 2, Curse, Rastan Saga 2, Crack Down, Atomic RoboKid, Turrican u. v. a., Tel. CH-031/257769 (ab 19 Uhr) und 031/224771 (CINO)

Suche Mega Drive-Spiele aller Art und preiswert. Suche CD-ROM für Mega-Drive und Arcade-Power-Stick. Tel. 02156/8193

Tausche Super Shinobi gg. Sonic the Hedgehog oder S. Shinobi + 20 DM. gg. Moonwalker + Sonic. Angebote an: P. Haventhil, Aachener Str. 69, B-4700 Eupen (Belgien)

Tausche Sega Mega Drive-RGB mit englischem Chipsatz + 14 Spiele (100% in Ordnung) gegen Neo Geo-Konsole + 1 Spiel (100% in Ordnung). Tel. 08241/2951 (ab 18 Uhr)

Game Boy

Verkaufe Game Boy + 4-Spieler-Adapter + 6 Spiele (F1 Spirit, F1-Race, Puzzle Boy, Tetris, Tennis, F. Legend), alles 100% ok; NP, 460 DM. Preis VB. Einz. verteil. Tel. 07051/40053

Ich suche Spiele unter 40 DM und verkaufe Dragon Lair für 55 DM, Gargoyles Quest 45 DM, Bur. Figter 40 DM, Spiderman 40 DM, Turrican 45 DM. Tel. 0231/445395 (Michael)

Verkaufe Bubble Bobble u. Motocross für Gameboy oder tausche gegen Sword of Hope oder Simpsons I oder II. Andreas B., Tel. 02222/62378

GB-Freaks aufgepaßt! Verkaufe Top-aktuelle GB-Modelle (z.B. F1 Race), jedes Spiel nur 30 DM. Tel. 07253/31631. (Verlangt Lars oder Manfred, P.S. Alle Spiele 100% ok)

Verk. Game Boy + Zubehör mit 8 Top-Spielen inkl. Antl., Verp., Alles 100% ok VB 340 DM. Ruft an: 02234/82294 (nur Freitags 20-21 Uhr, Michael)

Suche für den GB das Spiel Red October. Dringend! Tel. 0461/51822 (Philipp Heber, Geibelstr. 13, 2390 Flensburg)

Verk. GB Spiele (7 Stück), Motocross und Castlevania Adventure. Tel. 07150/32100 ab 18 Uhr (fragt nach Frank)

Verk. 8 GB-Module (SML, Kung Fu Master, StereoBox, Preis je Spiel 40 DM, Box 20 DM. Tel. 07042/78200 (Philipp ver.))

Verk. Spiele für Game-Boy. Liste anfordern bei: Michael Günther, Küfersweg 28, 7897 Küssaberg 2

Hey, wer möchte sich mit Game-Boy-Spiele tauschen? Bitte ruft ab 17 Uhr bis 20 Uhr an. Lothar-Berthelmeier Eure Wünsche. Tel. 0231/58187

Verkaufe Gameboy mit 7 Spielen, z. B. WWF Super Brawl, F-1 Race, Gargoyles Quest, Super Mario Land, Spider Man, World Cup und Tetris, inkl. Game Light und 4 Akkus, Preis VB. St. Wahrenburg, Joh.-R.-Becker-Str. 17, O-31549 Potsdam

Verk. Gameboy mit Tetris, Super Mario Land I, Spiderman. Für 125 DM. Tel. 07402/1031 (Oli)

Verk. Gameboy (in Originalverpackung) mit Spielmotoren (Tetris, Solar Striker, S.M.I.), Preis 195 DM. Tel. 09181/20506 (von 19-20 Uhr, Markus)

Verkaufe Castlevania, F. of Fear, Solarstriker Dr. Mario, Kung Fu Master, Double Dragon (j.) je 30 DM, Stephan Einicke, Am Beinschütz 57, O-4700 Sangerhausen 6

Verkaufe: Lynx + Comm.-Kabel + Electrocop + G. of Lendo. + Blue Lightning (2 Monate alt), f. 350 DM o. Tausch gg. MD-Konsole, Stephan Einicke, Am Beinschütz 57, O-4700 Sangerhausen 6

Tausche/kaufe: GameBoy/Mega-Drive-Spiele, habe: Mega Man, DD2, Devil Crash etc. Suche: Dynablast, Turrican, Parodius, W. Boy V. (vieler a. PC-Spiele). Tel. 04936/7036 (Heiko)

Suche Spiele für Game Boy mit Anleitung sowie Game Boy möglichst günstig zu kaufen. Sendet Eure Listen an: Michael Günther, Küfersweg 28, 7897 Küssaberg 2

Tausche gut erhaltenen Gameboy + Tetris + Tennis + Nemesis + Parodius + F-1-Race gg. komplettes dt. Mega Drive. Uli Breitbach, Adenauerstr. 26, 5190 Jülich 12, Tel. 02461/53651

Verk. Game Boy + Zubehör, 8 topaktuelle Games + Netzgerät für nur 300 DM! Für mehr Infos ruft (ab 19 Uhr) Tel. 089/8504962 (nach Stefan fragen) (mit dem Nummer-1-Spiel R-Type)

Suche Gameboy für ca. 80 DM, Spiel zu 20-30 DM. Kaufe auch komplette Bestände. Tel. 02307/41314

Tausche WWF Superstars mit dt. Anleitung (100% ok) gegen R-Type mit dt. Anleitung (100% ok). Tel. 08021/1764 (Andreas)

Verkaufe Duo Tales, G. Quest, Alleyway, Solar Striker, Burrai Fighter, Spiderman, für je 30 DM. Anruf von Montag bis Freitag von 14.00 - 15.00 Uhr. Tel. 04621/61256 (Lutz)

Verk. Gameboy + Spiele (Quix, Tetris, WWF Superstars, Golf, Nemesis, Soccer) für 200 DM oder tausche gegen Game Gear mit mind. 2 Spielen. Tel. 0611/377331 (Dennis)

Verk. Gameboy mit 4 Spielen (Super Mario, Alleyway, Spiderman, Tetris) für 175, 100% ok. Tausche/verk. Game Gear-Spiel Dragon Crystal. Tel. 0911/5075220

Suche das Game Boy-Spiel Sokoban II zu kaufen. Peter Baumann, Bugenhagenstr. 1A, 2400 Lübeck 1. Tel. 0451/35641

Kaufe Gameboy-Module bis zu 35 DM. Familycon für 200 DM, Game Gear für 130 DM, MD für 120 DM (evtl. mit Games). Tel. 08151/3217 (Markus)

Verkaufe Orig. Castlevania zu 39 DM und für Game Gear The G-G Shinobi. Tel. 02353/4037

Verk. Gameboy mit Tetris, Tennis, Solomons Club und Pinball, inkl. 4 Akkus, für 165 DM. Tel. 069/675940 (Klaus)

Tausche GB mit Tetris, Puzzleboy, R-Type gegen Gamegear mit Spiel, zahle bis 50 DM zu, natürlich 100% ok. Schreib an: Ayhan Aydin, Siederstr. 24, 3300 Braunschweig

Suche Game Boy + Zubehör mit 30 zum Kaufen und Tauschen, zahle 1/3 vom Neupreis, max. die Hälfte. Peter Graf, Ringstr. 17, Tel. 089/3154227

Kaufe Game-Boy-Spiele nur mit deutscher Anleitung. Schick Eure Angebote bitte nur schriftlich an: Ralph Siegle, Eichendorferstr. 4, W-7300 Esslingen

Neuling sucht gute Game-Boy-Spiele für ca. 20 DM, schreibt an: Matthias Scherer, G.-K.-Kerchenstraße-Str. 12, 8012 Oldenburg

Tausche Gameboy (+ Tetris, Mario, F1-Race, Quix, Gargoyles Quest, Castlevania) gegen Game Gear mit 2-3 Spielen (wenn möglich mit Castle of Illusion). Anrufen oder schreiben: Schnöberl Sven, Am Thelen Garten 9, 5068 Odenwald, Tel. 02267/1178

Verk. Fin. Fant. Legend (NP 80,-) + Castlevania (NP 70,-), jetzt: FFL-60, CV-50 DM, zusammen: 100 DM. Verkaufe auch, gg. Kwirk o. Puzzle. Tel. 040/3895272 (Matthias)

Tausche "Puzzle Boy (Kwirik)" gegen "Dr. Mario" oder "Pinball - The Revenge of the Gator". Tel. 08531/32593 (Christoph)

Verkaufe Game-Boy, Top-Zustand + Akkupack + Mickey + Machins, Klax, Kung-Fu, Fortress, Christal Quest, Lupo, Mario, Quix, Pinball, nur zusammen. Preis 450 DM. Tel. 069/306608 ab 18 Uhr

Verkaufe Game Boy mit Kopfhörer, Verbindungskabel und Tetris für 90 DM. Solar Striker, Golf, Super Mario Land, Spiderman, Alleyway, Kings of the Zoo für je 20 DM. Tel. 0861/60701

Tausche 1 Monat alten Gameboy mit zehn Modulen (z.B. Final Fantasy, Nemesis, R-Type u.a.) gg. Gamegear mit mind. 2 Modulen. Tel. 08020/894 (Fabian od. Sebastian)

Suche Gameboy-Spiele aller Art, Auch Tausch. Tel. 06152/39166, Fax 83427

Tausche für GB Kung Fu Master gg. anderes Modul. Suche nach billigen Spielen, zahle bis zu 40 DM. Tel. 07558/1286 (verf. nach Marc)

Ich verkaufe für GB Solar Striker, King of the Zoo, Pinball, Chessmaster, Balloon Kid, Alleyway, Spiderman je 30 DM. Niedermeyer, Schillerstr. 12 C, 6380 Bad Homburg

Verkaufe GB + Nemesis + Solarstriker für 160 DM, tausche auch gegen PC-Games. Tel. 05242/46581, Marco Sänger (ab 16.30 Uhr)

Verk. für Gameboy Super Mario Land 35 DM, Gargoyles Quest 35 DM, Ninja Adventure 45 DM (NP 65 DM), Mit Orig.-Verp. Sascha Huber, Tel. 0221/681400

Tausche + kaufe Gameboy-Spiele, bitte Castlevania, Dr. Mario, zahle bis 25 DM! Tel. 05971/53287 (ab 19 Uhr)

Suche für Gameboy paar Spiele wie z. B. Double Dragon, F-1 Race, Game-Boy, Double Red October, Power Rangers, F1 Spirit, Wizards Dragon II, Quirk, z. B., 061/192201

Verkaufe Game-Boy mit Tetris, Nemesis, Probotector, Gargoyles Quest, Super Mario Land u. Final Fantasy Legend u. Zubehör für VB DM 230. Tel. 02151/512536

NES

Tausche NES-Module! Habe SMB, II, Mega Man II, Foxandco, Zelda II, Kid Icarus, Gradius, Mega Man, Wizard + Warriors, Ghosts Goblins. Tel. 0511/832812

Suche Joypad zu Micro Genius. Tausche Duck Tales, Mission Impossible u. Jackie Chan, nur gegen gamegear NES-Spiele. Tel. 089/3613905 (ab 18 Uhr)

Tausche Swords + Serpents auf dem NES gegen Super Mario Brothers 2 (Bitte gut erhalten mit Anleitung, Europa-Version). Tel. 06629/6533

Verk. NES mit Super Mario Bros. u. Paperboy (1 Monat alt), VKP 190 DM, NP 270 DM. Tel. 09284/8416

Kaufe, tausche, verkaufe Super Familycon- und NES-Module. Kaufe evtl. auch ganzes System + Spielsammlungen auf. Tel. 80452/171497 ab 17 Uhr

Tausche NES-Spiele, habe: World Cup, Off Road, T.M.H.T., Castlevania, Olympus u. A., suche: Turbles II, Jackie Chan u.v.a., Tel. 04543/7300

Tausche C 64 gegen NES! C 64 enthält Floppy-Drocker, 2 Joy, 40 Disketten, Diskettenbox, Lohmratler, Druckpapier, Tel. 05723/2133 (Benjamin, ab 18 Uhr zu erreichen)

Verkaufe NES (150 DM), Donkey Kong III (45), Super Mario Bros I u. II für 60 u. 70 DM, Tennis (55 DM), Kung Fu (60 DM), Kid Icarus (60 DM), Soccer (40 DM), Alexander Polyurex, Schmidtstr. 15, 4190 Kleve, Tel. 02821/18313

Verk. NES mit 5 Super-Spielen sowie Life Force, Metal Gear, Super M., Bad Racer, Tetris, alles mit Anleitung und zwei Controller, für nur 350 DM. Marco, Tel. 03376/8271

Suche NES (Preislos), neuwertig, mit Super Mario Bros. Preis VB. Tel. 06936/44486

Verk. oder tausche Familycon-Spiele. Ich habe S. Ghoul's in Gravel, Acraxer, Mystical N., EDF, Nemesis, Super Wings II, Joe and Mac, F-Zero, Mario World. Tel. 03240118354 (Cornelius)

NES-Fant. Tausche/kaufe und verkaufe Spiele. Bin auch an Cluadrangulierung interessiert. Schreib bitte an M. Aschbacher, Aachenstr. 53, CH-5000 Sion (Schweiz)

Verkaufe Super Familycon mit 8 Top-Modulen (F-Zero, Pilotwings, Mystical Ninja, Acraxer u. A.) für VB 990 DM (NP 1300 DM). Tel. 06205/70452

Verk. 7 Mann, alles NES mit z. B. Mario 1; 2; 3; Zelda; Marius; M. G. Legend; G. Smoke; B. Fisher u. dem NES, max. für 545 DM. Tel. 07191/85398 (Manuel)

NES + Game Boy: Tennis (NES) 25 DM, Zapfen, Turbo Esprit 60 DM, Snake Ratt'n'Roll 40 DM, Mega Man (NES) 45 DM, Hyper Load Runner 25 DM, Penguin Boy 20 DM. Tel. 0561/7862

Verk. NES, 4 Mann, 10 Spiele (z. B. Mario 1, 2; 3; Zelda 1, 2; Tetris, Dr. Mario ect.) inkl. Joystick mit Turbo. Preis VB 850 DM, Thomas Kersten, Gartenstr. 4, 3136 Garlow Tel. 05846/619 (bei Wieswedel)

Schweiz! Verk. NES-Konsole u. Spiele (auch altzeitl.), 8 Spiele (Cocoons, Trojan, Top-Gun usw.) + Miracle, Warriors (SEGA), zu gutem Preis. Tel. CH-061/3313397 (Javier verliangen)

Verkaufe die Spiele Punch-Out, RC Pro-Am, Ice Climber, Mega Man II u. für d. Atari Lynx Turbo-Sub. Preis VB. Tel. ab 18 Uhr: 0202/507960

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für Super Familycon. Tel. 0212/15629

Tausche PC-Lemmings gegen NES-Spiel (Wenn möglich Mario 2, Extebike oder Sport-Spiel). Tel. 0561/527024 (Frederik Gottschalk, vom-Stein-Str. 11, 3501 Niestetal)

Einfach genial! Super Mario III für nur sFr. 8,-, Ninja Turbles II nur sFr. 98,- und eine 42-Spiel-Kassette für sFr. 149,-, CH-Tel. 062/972504, D. Tel. 004162/972504 (Edi verliangen)

Suche NES oder Mastersystem oder Mega Drive, wenn möglich gratis, sonst preiswert (nur 100% o.k.). Tel. 08821/24236

Günstig abzugeben: 3 Wochen altes Nintendo-SuperSet, Ruft an von 8.00 - 10.00 Uhr jeden Tag. Fragt nach Andreas, Tel. 08651/4918

Tausche Mega Drive in Original-Verpack. (Jap.-Vers.); erst 1 - 2 Mon. alt (100% o.k.), mit Thunderforce II, Arrow Fl., Allied Boss, gegen Super Familycon oder verk. für 450 DM. Tel. 06221/303519

Verkaufe NES für 130 DM + ca. 40 Spiele von 30 bis 80 DM. Tel. 07247/22151 (alles zusammen 1200,-)

Verkaufe NES-Spiele wie zum Beispiel Bionic Commando, Black Mantia usw., Verkäufe an Mostliebenden. Tel. A-06563/8774 (Österreich)

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenenten:

- 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)



Tausche + kaufe Mega-Drive-, Famicom-, Neo Geo-, Amiga-Software! Ruft einfach mal an! Gilbert Brune, Ruf: 02043/44758 (bis 23 Uhr, danach Anrufbeantworter. Es lohnt sich)

Verkaufe US-Super-NES-16-Bit (neu) mit den Spielen Super Mario World und Final Fight für 450 SFr. Stefan Flury, Militärstr. 47, CH-3014 Bern. Tel. CH-031/413369

Inserentenverzeichnis

Kontakte

Der Pro-Atari-Club sucht Mitglieder, speziell in Bayern. Über 3000 PD-Disks, kosteloses Einbau v. Hardware & monatl. Disk-Clubzeitung. Michael Vondung, Haardstr. 8 a, 6717 Hessheim

Suche Tauschpartner! Bitte beacht Euch! Schickt Eure Liste an: Thomas Pötz, A-8265 Blairdorf 711 PS.: Vergeßt die Liste nicht! Amiga!!!

Gratis! Ist der Clubinfinit bei TCP. Info gegen Rückporto bei A. Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Uebersee, oder Hotline So. 19-22 Uhr: Tel. 0864/26279 — Gratis!

Links-PC-Golf-Turnier 92! Wer will mitspielen? Weitere Infos gibt es bei: H.-J. Jauch, Lilienstr. 12, W-7022 Löffelheim-Echterdingen

Österreich: Hier ist das "Perfect Team", und wir suchen Tauschpartner bzw. Mitglieder. Wir haben: Hudson H., Term. II, also schreibt: A-8383 St. Martin/R. 113, Tel. 03154/6289

Suche Tauschpartner für Megadrive, Famicom u. Nintendo, US und jap. NES-Spiele. Suche Ph. Star III für Megadrive zu 80 DM. Tel. 09264/1467 (ab 19 Uhr - 22 Uhr, Markus Popp)

Double Trouble - Der Mega-Drive Club für alle Wesent! Biete Clubzeitung, Tips etc.! Gut Leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE!!! Tel. 030/6849816

Einsteiger! Suche Tauschpartner mit Top-Software, würde auch Spiele kaufen. Schickt Eure Listen an: Hartmut Ostermann, Hilsstr. 53 a, 3223 Delligen 1

Amiga & PC-Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet Eure Listen bzw. fordert meine an. Schreibt an: Postfach 142, A-1140 Wien

Verkaufte MD Aleste, Phelios, Forg. World, suche PC-Engine RGB (nur Top erhalten) für ca. 100 DM. Bomberman, Aerobl., Th-Force 3, G-Axe 2, M. Madness, Super Tennis. Holger, Tel. 0241/520710

Powerstation — Wir swappen den neuesten Amiga PD-Stuff (Demos usw.). Write to: Sascha Iwanow, Nachtigallenweg 4, 5090 Leverkusen 1, or Tel. 0214/65929 (Only Legal!)

Ich suche einen Tauschpartner für Amiga-Spiele, Bitte schreiben an: Daniel Neppen, 16 Rue Comte de Bertier, L-3422 Dudelingen (Luxemburg)

Mache Fanzine über elektronische Musik! Suche Duncopon Master 2- Lösungshilfe! Verk. Original Deja Vu II (10 DM), Atari, Tel. 0251/212032 abends (Chris)

Videospielclub! Neueste News, alle Spiele im Test, alle Systeme, alle Tips und Farbbilder. Info anfordern! VGC - Andreas Knauf, Tel. 02202/37609, Fax 02202/36971 "VGC"

Tausche Super Ghosts u. Ghosts für Nintendo Super-Famicom gegen Super Mario World. Ruft an! Tel. 0217/2688 (Vasilios, wenn möglich Kreis Leverkusen-Köln)

Suche Tauschpartner für Amiga-PD. Listen an: Christian Surkus, Diostro, 10, 1000 Berlin 42

Diverses

Suche für Sharp MZ 800 Spielprogramme - Cassette oder Minidisk, evtl. auch Joystick dazu. H. Lehar, Tel. Österreich 0224/52998

Suche volle und leere Telefonkarten. Zahle gut! Tel. 02225/12555 (ich bin ab 18.30 Uhr erreichbar, fragt nach Christoph)

Verkaufe Competition Pro-Joystick (Manix-deck), neu, für 35 DM (Neupreis 55 DM). Holger Böhle, Im Garten 15, 5000 Köln 50, Tel: 02236/61782 (Siehe PP 1/92, S. 22)

Verkaufe Computerzeitschriften: Power Play ab 3/90, Happy-Computer ab 4/87, 3 DM pro Stück (VB). Thomas Oppenhäuser, Tel. 06771/7591

Suche billigen Farbfernseher (37-45 cm), Preis nach Vereinbarung. Suche auch MD, zahle bis 280 DM (dt.). Tel. 0731/6021311 (Jakob)

Hilf! Comic-Fan sucht die Folgen 19 und 21 der Tele 5-Serie "Die Königin der 1000 Jahre". Näheres bei Detlev Schultz, Am Silberregen 11, 3392 Clausthal-Zellerfeld

Verkaufe ASM, Power Play + Amiga-Joker (jeweils ab der Erstausgabe) gegen Höchstgebot. Tel. 0215/547226 (nach 18 Uhr)

Tausche, (ver)kaufe sämtliche Hard- und Software für MD und Neo Geo. Suche MD-CD-ROM, Tiger Hell, Barming Fight usw. Tel. 0421/391352 (offers versuchen, Alex)

Lynx 2 + Pac-Man, Chip's Challenge und Blue Lightning für 220 DM zu verkaufen. Schiedee U., Schillerstr. 6, 8405 Donaustrahl

Verkaufe: Lemmings, Space Quest III deutsch, X-Copy prof. (je 30 oder alle drei 50 DM). Tel. 08105/1425

Verk. Philips-Farbmonitor CM 11342, 14-Zoll, Anschluss wahlweise an ST, PC-CGA oder diverse Konsolen, z.B.: Mega-Drive, NES... Tel. 0731/263114 (NP 69 DM), VB 400 DM.

Suche gut erhaltene Originalspiele (kompl.) f. Amiga u. C 64 zu kaufen, auch Diskmagazine, Biete viel Literatur f. C 64, Amiga u. PC. T. Demmel, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. Farbmonitor Philips CM 8833 für 280 DM (NP 645), geeignet für ST, C 64, Kosolen, evtl. Amiga. Tel. 0451/5059422 (suche Tauschpartner in Lübeck o. Umgebung)

Tausche Sega-Games! (alle Systemet). Suche: MD: Wardner, T: Force 3, Magical Hat, Spiele v. El Arts: SMS: Phantia, Star, Bubble B; Game Gear: Sonic, Donald D; usw... Daniele, CH-Tel. 041/441046

Verkaufe wegen Systemwechsel NES-Set (wie Werbung) + Spiel "Low GMan" kompl. für 250 DM! C64: Verkaufte Spiele: Final Fight, Man-droid zu je 20 DM! R. Lange, PF 91-92, O-2380 Barn

Verkaufe VGA-Spiel Space Quest IV. Preis VB. Andreas Pichl, Uhuweg 4, 7024 Filderstadt, Tel. 0711/773332

Da die Powerplay-Redaktion keine Tricksordern mehr an Angebot hat, suche ich die Kontakte zu Famicom-Besitzern. Suche Powerplay 88-2' 90. Tel. 0211/45700

Soundblaster incl. Mikro, Boxen, Standard + Extra Original- Software für ca. 400 DM zu verkaufen (fast neu), verkaufe Don't go Alone zu 45 DM. Tel. 02202/83111 ab 19 Uhr (Christian)

Amiga: Software zum Selbstkostenpreis abzugeben, keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken von Th. Brandl, PF 1221/02, W-8418 Teublitz

C 64/128: Software zum Selbstkostenpreis abzugeben, keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken von Th. Brandl, PF 1221/03, W-8418 Teublitz

Verkaufe Soundblaster (Stereo-Version) f. 210 DM, Monkey II für 50 DM, Civilization 55 DM, Falcon MK 60 DM, WC 2 Mission 25 DM, Links: Hyatt 25 DM. Tel. 06361/8723 (Carsten)

Verk. G-Shinobi (Europa-Version). Nie gebraucht! Nur 50 DM! Tgl. von 13-14 Uhr Tel. 05241/54808 (Andreas Strothmann)

Verkaufe Atari-Lynx mit 23 Spielen für 600 DM VHB, Gameboy mit 20 Spielen 500 DM VHB. Andreas Galki, Oberthal 25, 5400 Koblenz, Tel. 0261/74786 (beides nur 800 DM FF)

Wahnsinn! Verkaufe komplette Powerplay-Sammlung von Erstausgabe 1/87 bis 12/91 für verrückte 300 DM. Sammler rufen Tel. 07132/16847 an (Timo)

Alle Power Play's gesucht! Nehme alle, die vor 12/89 erschienen sind, nur komplette Hefte in Top-Zustand. Tel. 06171/12236 (Schweiz)

Plattner! Verkaufe Spielautomaten-Plattinen und Neo-Geo Spiele. Suche und tausche auch. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

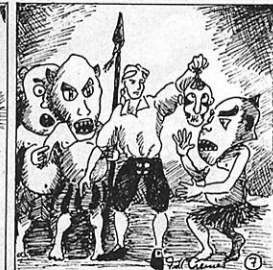
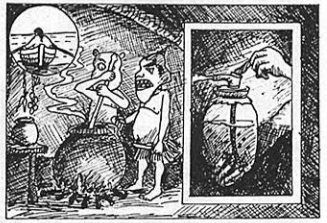
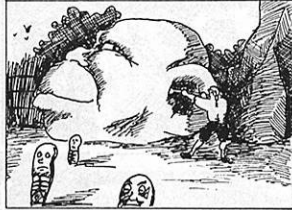
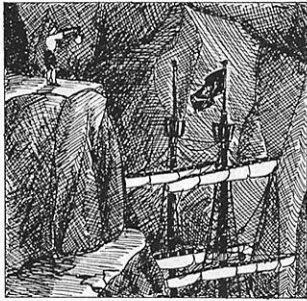
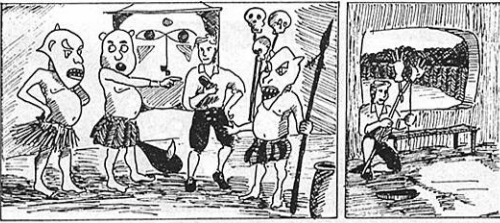
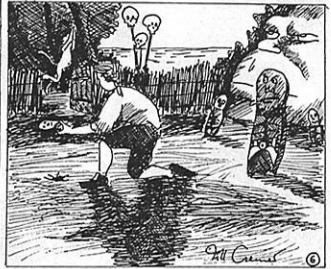
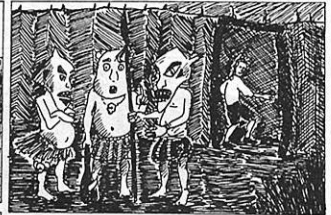
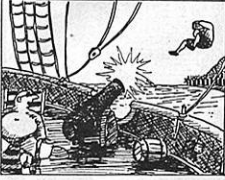
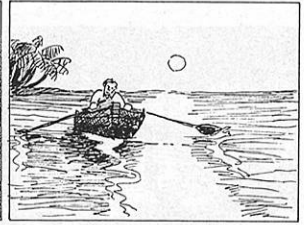
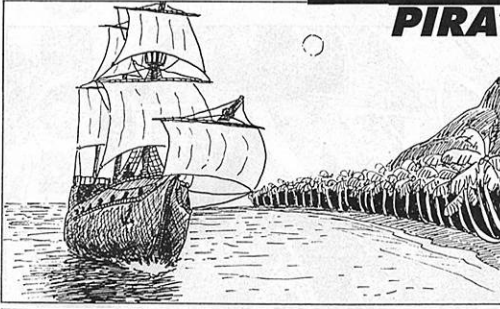
Attic	103	Konami	27
		Theo Kranz-Versand	130
B.A.T.	2	LifeTimes/	
Bachem		Expertsoftware	104
Softwareversand	59		
Bachler	60	M&B-Versand	149
Berry Lösungsservice ..	73	Markt & Technik	
Thomas	104	Verlag	34/35, 43, 50,
		107, 110, 126, 129
Computer Junction	111	Micrografx	39
Computerworld	73	Microprose	31
CP-Verlag	47, 124	MN-Hobby Soft	106
CPS	3	MR-Soft	111
CPS Heidak	76/77	Multimedia Soft	103
Crystal Soft	111	Müller	71
CWM	130		
		Okay Soft	106
Dataflash	29	DIF Game Verlag	103
DIF Game Verlag	103	Dynatec	133
Dynatec	133	ECS	138
ECS	138	Electronic Arts	21
Electronic Arts	21	Esser-Soft	59
Esser-Soft	59	Fantasy Productions	40
Fantasy Productions	40	Flashpoint	135
Flashpoint	135	Förster	71
Förster	71	Frog-Soft	119
Frog-Soft	119	Funny Software-	
Funny Software-		versand	109, 143
versand	109, 143	Funware/ECS	115, 112
Funware/ECS	115, 112	Galaxy Software	141
Galaxy Software	141	Game Play	10
Game Play	10	Games	71
Games	71	Gnadenlos GmbH	146
Gnadenlos GmbH	146	Gross Electronic	118
Gross Electronic	118	Gryzwaczewski	69
Gryzwaczewski	69	H&H Soft	104
H&H Soft	104	Hamo Fachversand	68
Hamo Fachversand	68	High-Score-Games	145
High-Score-Games	145	Joysoft	44
Joysoft	44	Karosoft	73
Karosoft	73	KBM	103, 111
KBM	103, 111		
		Time Soft	106
Time Soft	106	Top 4 Software-	
Top 4 Software-		versand	113
versand	113	Toys'R'us	4
Toys'R'us	4	United Software	23, 103
United Software	23, 103	VGC	112
VGC	112	Weiss EDV	138
Weiss EDV	138	Wial-Versand	54/55
Wial-Versand	54/55	World of Wonders	117
World of Wonders	117	Zapp-Games	138
Zapp-Games	138		

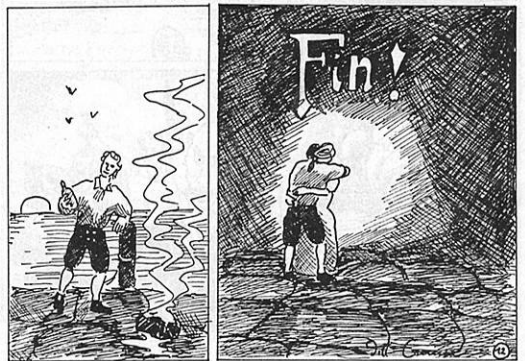
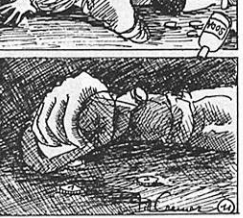
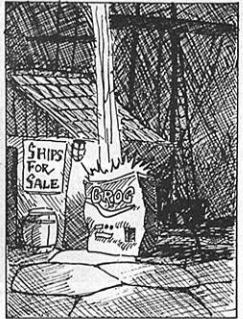
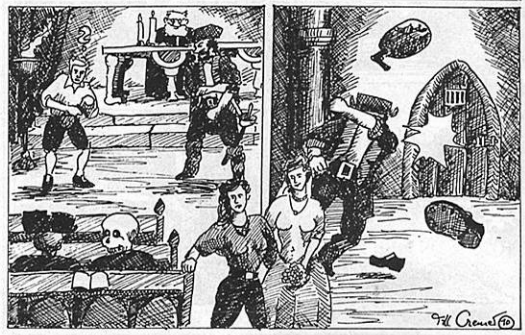
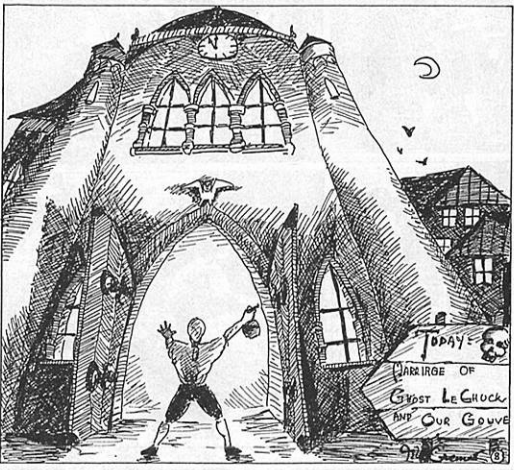
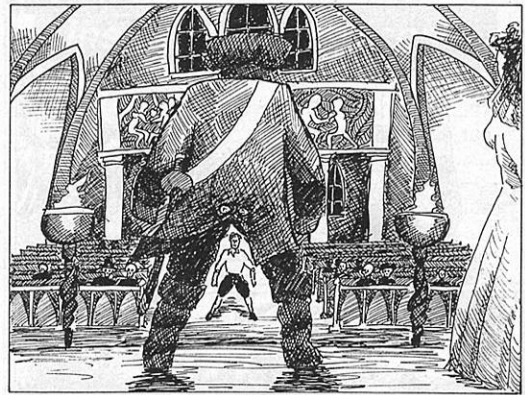
Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Westfalia Technica bei.

WAV UND DIE PIRATEN

TEIL 2

powertips





Abender:

Name, Vorname

Str. Nr., Hausnummer

DZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

DR. BOBO-KARTE

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?

Abender
Name/Vorname: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Die 60 Pf Briefmarken hier entfallen!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Strasse 2

8013 Haar bei München

Briefmarken, 60 Pfennig

Antwortkarte
Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Von einem Bus überfahren zu werden.

Was ist für Sie das vollkommene indische Glück? Ein paar Millionen Pfund auf'm Konto, Geld allein macht nicht glücklich! Von wegen.

Welche Fehler entschuldigsten Sie am ehesten? Bei mir: Vergesslichkeit. Bei anderen: In einem Kamm aufzusitzen (es ist schnell getan).

Ihre Lieblingsmaler/Gemalter? Die neuen Psychosis-Produkte sehen toll aus. Mark Coleman und Roger Dean gefallen mir auch sehr gut.

Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Rush ist seit 13 Jahren mein totaler Favorit, unter der Rock-Band.

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Unabhängigkeit, Humor und eine optimistische Lebenseinstellung.

dem Joypad leben und sterben die Helden bequem und schnell.

C 64

Bard's Tale 3

Der schönste Teil aus Michael Grantons Klassischer Rollenspielsaga. Ein Sammlerstück.

Centauri Alliance

Bard's Tale goes Weltraum: Michael Grantord schickt die Rollenspieler in die Zukunft.

Curse of the Azure Bonds

Nach "Pool of Radiance" und "Hillstar" der dritte Spiß aus der "Forgotten Realms"-Reihe. Auch heute noch empfehlenswert.

Dragon Wars

Ein 3-D-Rollenspiel mit viel Text und Tiefgang. Etwas für Liebhaber, die Wert auf eine gehaltvolle Geschichte legen.

Ihre Lieblingsbeschäftigung
Ich bin begeisterter Badmintonist in einer Rockband. Noch "covern" wir viele Titel, aber eines Tages werden wir die Rockarenen der ganzen Welt füllen.

Ihr Lieblingsprogrammierer?
Mir ist Archer Maclean sehr sympathisch. Er macht ausgefallene Produkte und ist ein interessanter Gesprächspartner.

Ihr bestes Spiel
Paradroid '90 (bald kommt übrigens eine überarbeitete Version heraus).

Ihr schlechtestes Spiel?
Wenn ein Spiel von mir rauskommt, finde ich es immer toll.

Wer oder was hätten Sie sein mögen?
Als Rockstar würde ich echt gut durchs Leben kommen.

Ihr Hauptnarrativkonzept?
Ich bin sehr fanatisch, eher störrisch.

Ihr größter Fehler?
Eben dieser Charakterzug.

Was verabscheuen Sie am meisten?
Tomaten.

AMIGA

Dungeon Master

Der Überalter aller 3-D-Rollenspiele. Wer sich dieses Abenteuer ergehen läßt, ist selber schuld — darf in keiner Sammlung fehlen.

Eye of the Beholder 1 & 2

SSIs gelungene Antwort auf Dungeon Master. Die von Westwood programmierten 3-D-Programme setzen spielerisch auf Bewährtes und lauten grafisch zu ungeahnten Höhen auf.

Pool of Radiance

Das erste Rollenspiel aus der AD&D-Reihe gehört spielerisch immer noch zu den besten. Mit diesem Programm holt Ihr Euch Unterhaltung für Monate ins Haus.

Starflight 2

Abenteuer im Weltraum. Nach Bodenschätzen schürfen

Das schlechteste Programmierteam?
Meiner Meinung wäre auf jeden Fall Gary Parits erwarbenswert. Er schrieb "Urduin" um, ohne irgend etwas Originelles einzubringen. Er schaffte es allerdings, den Spielspaß zu zerstören.

Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?
Wer erfindet diese Frage?
Ihr erstes Computer- oder Videospiel?
Der Großkater aller Videospiele: Video Ping Pong, Lullon Airport, 1977.

Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten?
Das ist leicht: Andrew Hewson. Eines Tages mache ich dasselbe mit ihm, was er mit uns gemacht hat.
Ihr Lieblingscomputer?
Der Dragon 32. Etwas grün, aber ich mag ihn. Ich programmierte den Dragon nicht lange genug, um mich mit ihm zu langweilen.

fen, Handel treiben und sich mit gemeinen Allens anlegen, was will man mehr!

ATARI ST

Chaos strikes Back

Der finstere Lord treibt erneut sein Unwesen. Wie der Vorgänger Dungeon Master, das Beste für den ST.

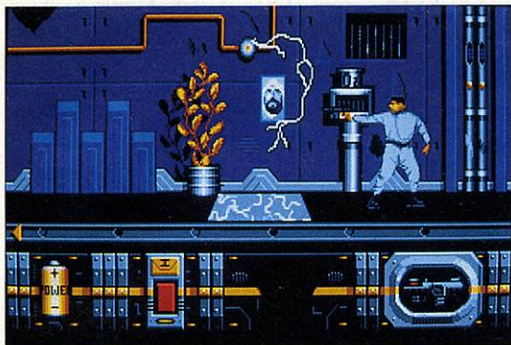
Ambersart

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch kommt das neue Rollenspiel aus dem Hause Thalion. Atmosphärisch gelungen und gut spielbar.

Dragonflight

Ebentaus von Thalion kommt die gehaltvolle Mischung aus 3-D-Dungeons und einer heissen Oberwelt, die unsere Helden erforschen müssen.

Lahmer Vogel



Auf der Suche nach dem goldenen Adler (MS-DOS/VGA)

Golden Eagle

Auch in ferner Zukunft haben die Menschen nichts Besseres zu tun, als sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Zankapfel der futuristischen Auseinandersetzung ist ein Goldener Adler, den sich der Hohepriester einer mysteriösen Sekte unter den Nagel gerissen hat. Ihr steuert einen knackigen Helden, der die Statue wiederbeschaffen soll, durch die Gänge der Sektenbasis. Eure Spielfigur kann hüpfen, Gegenstände vom Boden aufklauben, krabbeln und schießen. In den Tunnels, die von der Seite zu sehen sind,

befinden sich nicht nur Fallen, Energiebarrieren und verschlossene Türen, sondern auch kleine Terminals. Hier können Nachrichten, Informationen und eine Karte des aktuellen Basissektors abgerufen werden. Wer Lust auf eine Partie "Reversi" verspürt oder seinen Spielstand speichern möchte, greift auf zwei weitere Terminaloptionen zurück. Ebenfalls in den Tunnels zu finden sind Tresore, die Ihr durch das Einstellen der richtigen Kombination öffnet. Einige der Stahl-schränke enthalten Teile der goldenen Adlerstatue. *mh*

Es sollte einem schon zu denken geben, wenn ein nicht unerheblicher Teil der Anleitung dafür verwendet wird, statt dem eigentlichen Spiel die Regeln von "Reversi" zu erklären. Am eindrucksvollsten bei "Golden Eagle" ist noch die Animation des Helden. Die Bewegungsstudien erinnern schon fast an den Pixelklassiker "Prince of Persia".



Spielerisch macht der goldene Adler eher den Eindruck eines gerupften Huhns: Hier und da einen Gegenstand aufsammeln, ein Sektenmitglied niederschließen oder eine Runde "Reversi" spielen reichen nicht, um dauerhaft zu unterhalten. Wirklich schade, denn vom Grundgedanken ist Golden Eagle gar nicht so dumm.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loricels, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 43%

Grafik: 65% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Pistol-Stick 1000



Der Profi-Joystick für den Einsatz mit:
Wing Commander I & II,
Secret Weapons o. Luftwaffe,
Gunship 2000, Red Baron
und viele andere
IBM PC Spiele!

nur
119,- DM

2 Jahr
Garantie
Kauf
Qualität
von
KBM

Neuheit Advanced 2-Port Gamecard bis 486/50 MHz nur 79,- Neuheit!

Händleranfragen erwünscht! - Bestellannahme bis 21 Uhr

KBM Computer, Hans-Böckler-Str. 14, D-W6361 Mildatal-Illbenstadt
Telefon 06034/6333 - Nur Versand - Telefax 06034/6323

Ein STARKES TEAM MultiMedia Soft

Wollen Sie ein MultiMedia Soft-Geschäft eröffnen - wir suchen Partner - ein Anruf der sich lohnt!

Tel. 0241-407893 17-19 h

Vermietung von Computerspielen

5100 AACHEN, Mörgensstraße 4

Tel. 0241-407893

5160 DÜREN, Südstraße 24

Tel 02421-56146



Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch
oder mit deutscher
Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 u. 5 1/4	Amiga	Atari
		DM	DM	DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	82,50	—
92/18	Indy 4, dt.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	82,50	—
92/22	Kings Quest 4, dt.	82,50	82,50	82,50
92/23	Star Trek V, engl.	69,50	69,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Police Quest 3, engl.	82,50	82,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritan Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	—	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	82,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	82,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	82,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	80,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	82,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windselle 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. 34/2, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Neu Neu

H & H Soft

Heinrichs & Heimann
Horst Achim
Postfach 200 565
4050 Mönchengladbach 2
☎ 0 21 66/18 52 93

Mailbox MRP 02161/648874 8N1

	PC	AM	ST
Battle Chess 2	79,-	65,-	
Battle Isle	89,-	72,-	72,-
Big Business	65,-	59,-	59,-
Big Deal	85,-	65,-	
Black Gold	78,-	72,-	
Civilisation	89,-		
Die Kathedrale	a. A.	89,-	a. A.
Hunter		79,-	79,-
Lemmings Data	72,-	65,-	a. A.
Mad TV	89,-	78,-	
Magie Pockets		65,-	65,-
Monkey Island II	89,-	a. A.	a. A.
NAM „Vietnam“	85,-	79,-	79,-
Populous II	a. A.	69,-	a. A.
Railroad Tycoon	85,-	85,-	85,-
Robin Hood	79,-	65,-	a. A.
Sanctuary	69,-	69,-	
Sim Earth	98,-	a. A.	a. A.
Winter Challenge	85,-		
Winzer	79,-	69,-	69,-

512 KB Erw. f. Amiga 500 Plus
Megabit-Chips, schnelle Rams f.
1 MB Erweiterung für A500 plus
Gravis-Joy schw. 89,- transp. 99,-
Thunderboard für nur 289,-
Modems: Supra 2400 nur 229,-
Supra 2400 plus MNPS&V42 bis 309,-

Der Betrieb am öff. Telefonnetz ist unter Strafe verboten.

Weitere Software und Hardware a. A.

Lieferbedingungen:
7,- Vorauskassa - per Nachnahme 10,-.

Neu Neu



GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 061 31/22 63 05

Laser Disc Games!!!

Grundausstattung Pioneer
CLD 1500 + Interface + Steuer-
software + Dragons Lair

Amiga	1199,00
Atari	1249,00
P.C.	1299,00

Steuerinterface + Software + Dragons Lair

Amiga	199,00
Atari	249,00
P.C.	299,00

Thayeros Quest	189,00
* Space Ace	159,99

* bei Drucklegung nicht lieferbar

43 MB Festplatte für
Amiga 2000/500
inklusive Controller..... 749,00

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

LADENGESCHÄFT:
KLARASTRASSE 25, 6500 MAINZ

Umweltfreundlich



Einige Pflanzenplattformen wachsen, wenn sie der Herzstrahl berührt

Captain Planet

Ob im Fernsehen, Comicheft oder auf der Cornflakes-Packung: Überall tauchen Helden wie Super-, Spider- oder Batman auf. Der in diesem Lande weniger bekannte "Captain Planet" zählt zur selben Berufsgruppe und befreit die Erde von allen Umweltplagen (schön wär's). Zur Seite stehen ihm die fünf "Planeteers", die Ihr in sechs Geschicklichkeits-Levels verkörpert. Die Landschaft wird von der Seite gezeigt und unterscheidet sich von Abschnitt zu Abschnitt. Einige Handlanger der Obermotze düsen

ebenfalls durch die Gegend. Mit ihnen oder ihren Schüssen in Kontakt zu kommen, ist tödlich. Hütet Euch auch vor anderen Gefahren: Blitze sind elektrisch geladen und Wassertümpel vergiftet.

Jeder Planeteer hat einen besonderen Auftrag: GI muß zum Beispiel gestohlene Delphine wiederfinden und zurückbringen. Hilfreich ist dabei ein Magie spendender Ring, der Euch in den einzelnen Levels unterschiedliche Kräfte verleiht. Meist könnt Ihr mit dem Ding schießen und so die Bösen wegputzen. ri

LIFETIMES

sucht

Programmierer,
Grafiker,
Sound-Fachleute

Sie kennen uns durch erfolgreiche Programme wie u. a. **WALL STREET WIZARD** und **ON THE ROAD**. Für neue Projekte wie auch vorzunehmende Konvertierungen suchen wir neben- oder hauptberufliche Mitarbeiter, die ihren Computer wie auch eine Hochsprache (C, GFA-BASIC, Pascal) und /oder Assembler beherrschen. Darüber hinaus suchen wir auch noch Grafiker und Leute für den guten Sound!

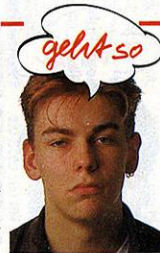
Sollten Sie an einer lohnenden Mitarbeit interessiert sein, oder gar ein (fast) fertiges Programm in Ihrer Scheibtschublade liegen haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung:

LIFETIMES/Expert Software
z. Hd. Herrn Walkowiak
Pestalozzistraße 6
W-4350 Recklinghausen

Telefon: (023 61) 362 67
Telefax: (023 61) 65 27 44
Mailbox: (023 61) 37 32 14
BTX: LIFETIMES#

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse!

Hinter der simplen Aufmachung von Captain Planet verbirgt sich ein nettes, abwechslungsreiches Jump'n'Run, das über einen längeren Zeitraum Spaß macht. Um so mehr freut es mich, dieses Spektakel in einer "umweltgerechten" Atmosphäre zu finden. Die Levels sind grafisch hübsch anzusehen, die Begleitmusik dage-



gen nervt trotz technischer Stärken. Allerdings sind hier Joystick-Künstler gefragt: Captain Planet & Company werden durch sehr knackige Geschicklichkeits-tests herausgefordert. Wenige Male (nicht zuletzt wegen der etwas gewöhnungsbedürftigen Hüpfweise der Superhelden) gerät man so gar in ausweglose Situation.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 69% Sound: 50%

Schwierigkeit: schwer

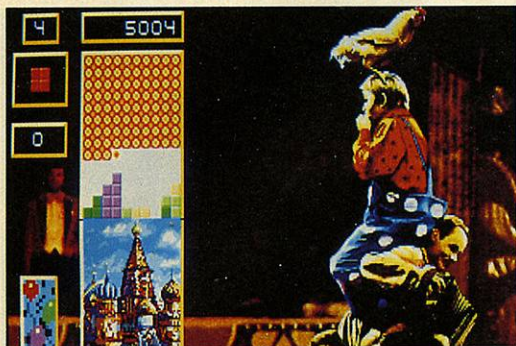
ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Zirkus-Klötzchen



Schwein gehabt — diesen Stein kriegen wir problemlos unter

Super Tetris

Tetris-Fans finden einfach keinen Frieden. Nach "Tetris", "Welltris", und "Faces" haben sich Spectrum Holobyte und Alexej Patrinikov "Super-Tetris" ausgedacht, das eine Art Tetris mit Spielziel und Extras ist. Anders als beim "normalen" Tetris ist der Becher, in den die Steine fallen, in der Mitte waagrecht geteilt. Was man selber aufstapelt, bleibt über dieser Trennlinie liegen, darunter findet ihr Reihen vorgefertigter Blöcke. In jeder dieser Extra-Reihen fehlt mindestens ein Stein. Kann man eine solche Reihe vollenden, rück-

ken von unten neue Reihen nach, bis keine mehr "auf Lager" sind, und statt dessen ein Bild des Kreml erscheint. Die anderen Zwischengraphiken stammen von Digifotos des Moskauer Staatszirkus. Beim Vollenden einer oder mehrerer Reihen fällt als nächstes kein Stein, sondern ein Block aus Bomben herab, mit denen man störende Blöcke wegräumen kann. Außerdem liegen in den vorgefertigten Reihen ein paar Extras. Neben dem "Game Over", wenn man die Steine zu hoch stapelt, muß man hier auch auf Zeit spielen. *bs*

Tetris-Puristen heulen auf: Das so genial einfache Spiel kann man doch nicht mit Extras kaputt machen. Recht haben sie, denn Super Tetris hat nicht den Charme des "real thing". Konnte man seinem Gegenüber das alte Tetris in zwei Sätzen erklären,

kapiert man die Extras nur durch Lesen der Anleitung. Andererseits muß man aber anerkennen,



daß die neuen Spielelemente gut ausgetüftelt wurden. Bomben, Extras und nachrückende Reihen sind nicht Selbstzweck, sondern spielen gut zusammen. Schade nur, daß die Programmierer auf Teufel komm raus einen Bezug zu Rußland herzustellen wollten und deswegen in der Grafik den Moskauer Zirkus zwangsverpflichteten.

Die drei Musketiere



Oups beim Ausprobieren der Medizin — Guten Flug! (MS-DOS/VGA)

Gobliins

Drei kleine Kobolde spielen im neuesten Bomico-Produkt die Hauptrolle. Sie müssen den eigenwilligen Zauberer Niak überzeugen, ihrem König zu helfen, denn dieser leidet an einer rätselhaften Krankheit, die nur mit magischer Hilfe zu bekämpfen ist. Also schickt man die drei Kurzen, "Gobliins" genannt, los, um Niak zu rekrutieren. Um ihn für die Sache zu gewinnen, müssen die Gobliins gefährliche Landschaften und Höhlen überwinden.

Eure Aufgabe ist es nun, die Leuchten heil durchzubringen.

In jedem der 22 Räume (Bildschirme) sind diverse Aufgaben zu lösen, die den Zutritt zum nächsthöheren gestatten. Eure Helden haben dazu jeweils andere Spezialgebiete. Da ist Ignatius, der Zauberer, Oups, der Techniker, und Asgard, der Krieger. Oups kann nur Gegenstände aufnehmen und sie benutzen, während Asgard Faustschläge verteilt und Seile hochklettert. Ihr steuert den entsprechenden Goblilinn mit der Maus über das Spielfeld. Nur die Koordinierung der Fähigkeiten aller drei Kobolde führt zum Ziel. *kn*

Gobliins beschenkt uns eine knackige Rätselerei, gewürzt mit einer Menge Humor. Auf den ersten Blick beeindruckt die hervorragend gezeichnete VGA-Grafik. Die Animationen der Gestalten und einige Rätsel sind dermaßen witzig, daß man trotz kleiner Uneinheiten Gobliins für Humor: sollte man haben. Suchtcharakter zusprechen darf. Jeder Raum steckt voller lustiger



Überraschungen — das Paßwortsystem läßt die Motivation noch höher steigen. Die Idee ist zwar nicht die allerneueste, die Soundeffekte auch nicht die Besten, aber dem Spiel- und Lachvergnügen tun sie keinen Abbruch. Für alle Knobelfans mit Sinn für Humor: sollte man haben. Spielerische Unterschiede zwischen den Versionen gibt's nicht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 71%

Grafik: 39% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Coktelvision/Bomico, Zirka-Preis: 80 bis 90 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 71% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 69%

Grafik: 68% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 69%

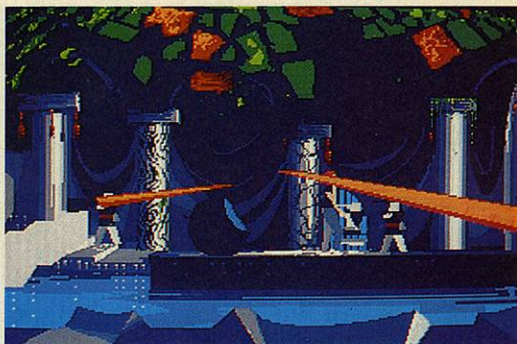
Grafik: 68% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Die andere Seite



Experiment gelungen, Patient tot: Another World (Amiga)

Another World

Schon in der Schule haben wir gelernt, daß der Umgang mit Atomen nicht ganz ungefährlich ist. Der Wissenschaftler Lester Chaykin schießt allerdings in Physik nicht aufgepaßt zu haben — ein mitternächtliches Experiment mit einem Teilchenbeschleuniger geht fürchterlich schief. Mit einem dicken Knall wird Lester in seine Bestandteile zerlegt und in eine gemeinvolle Paralleldimension geschleudert. Dummerweise sind die Einwohner dieser Dimension nicht besonders friedlich. Allerlei

ekliges Getier will Lester zum Frühstück verputzen und Hindernisse versperren den Weg zurück in die heimische Welt. Im "Space Ace"-Stil steuert Ihr nun Lester via Joystick durch die einzelnen Levels, die von der Seite gezeigt werden, auf der Suche nach dem Dimensionsausgang. Lester kann springen, laufen, treten, gehen und Gegenstände einsammeln. Erreilt Euch der vorzeitige Bildschirmtod, fangt Ihr beim Start des jeweiligen Levels wieder an. Ist ein Level geschafft, gib't ein Paßwort zum Wiedereinstieg. mh

"Another World"

na ja



kann sich durchaus sehen lassen: Die 3-D-Polygongrafik sieht verdammt gut aus. Leider haben sich die Programmierer beim Spieldesign erheblich weniger Mühe gegeben. So krankt "Another World" an den gleichen Symptomen, an denen schon die "Space Ace"-Familie dahinsiechte. Spielerisch bietet

Delphins Actionprogramm nicht mehr als einen Fingerhut voll Unterhaltung. In den jeweiligen Bildern nur ein, zwei, oder auch dreimal den Joystick in eine Richtung zu drücken, ermüdet auf Dauer und sorgt nicht gerade für gehobenen Spielspaß. Ich frage mich, wofür die zwei Jahre schon die "Space Ace"-Familie Entwicklungszeit gebraucht worden sind.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 77% Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X

SOUNDBLASTER

- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 297,-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 329,-
- X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox
- SB-PRO incl. SantaFe 598,-
- CD-ROM Laufwerk 798,-

AdLib Soundkarte dt. 149,-
PC Soundman 229,-
Thunderboard 279,-

- Battle Isle 81,90
- Black Gold st.Ven. 76,90
- Bundesl. Manager prof. 69,90
- Cadaver st.Ven. 69,90
- Castle Dr. Brian Serra 79,90
- Chips Challenge dtal. 59,90
- Civilisation 82,90
- Con. of Love 82,90
- Eye of Belp 71,90
- Flit A N's 79,90
- Gunship 74,90
- Heart of 79,90
- King of 79,90
- Larry 79,90
- Larry 79,90
- Lecter 79,90
- Lemming & Conquest of the 79,90
- Data 79,90
- Lemming 79,90
- Links 79,90
- Zuazoo 79,90
- Mad TV dt. 79,90
- Right Mast 79,90
- Monkey Island 2 VGA dt. 79,90
- Novas 9 81,90
- Pirates dtal. 59,90
- Police Quest III 62,90
- Red Baron st.Ven. 62,90
- Riders of Rohan 62,90
- Secret Weas. of Luftw. 62,90
- Mission Disk F38 37,90
- Space Quest 1 VGA st.Ven. 95,90
- Time Quest 75,90
- Wily Beemish VGA Serra 62,90
- Wing Commander II 82,90
- Speech Pack 39,90
- Mission Disk 42,90
- Winter Challenge 79,90

Okay Soft

Am Graben 2 * W-8471 WEIDING
☎ 09674-1279 Fax -1294
Hotline new's -\$40\$

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
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.

Jetzt auch im Topware-Computercenter
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach Halle

Time Soft

Title	Amiga	IBM/PC
A 320 Airbus	99,90	
A.G.E.		95,50
Air Combat Aces	78,80	94,80
Air Sea Supremacy	78,80	94,80
B.A.T.	78,80	78,80
Baby Jo	78,80	78,80
Bane o. t. Cosmic Forge (D)	78,80	78,80
Battle Isle	78,80	94,80
Battlech 2		94,80
Black Gold		78,80
Bundesliga Manager prof.	78,80	94,80
Cadaver	70,90	94,80
Captain Planet	70,90	
Castles		87,60
Cisco Heat	70,90	94,80
Conan		94,80
Cruise for a Corpse	67,70	
Death Knight of Krynn (D)	78,80	94,80
DeluxePaint 4		309,00
Deuters	78,80	
Dr. Brain (VGA)		95,50
Eye of the Beholder (D)	78,80	
Falcon 3.0		134,60
First Samurai	70,90	

MICROSOFT SUBLOGIC

Flight Sim. Data Disk East U.S.	190,40
Flight Sim. Data Disk West U.S.	190,40
Flight Sim. Designer	89,00
Flight Simulator V. 2.0	87,60
Flight Simulator V. 4.0	179,00
Scenery Coll.: Great Britain	95,50
Scenery Coll.: Set A	95,50
Scenery Coll.: Set B	95,50

Gauntlet 3	63,70
Great Napoleonic Battles	79,60
Gunship 2000	95,50
Home Alone	71,60
Jimmy White's Snooker	70,90
Kathedral	94,80
Kings Quest 5	107,50
Knight of Sky	87,60
Larry V VGA (D)	95,50
Leader	76,60
Lemmings	63,70
Lemmings Add on	55,70
Lemmings Boot + Addon	63,70
Life & Death 2	76,60
Mad TV	84,80
Magic Garden	63,70
Magic Rockets	70,90
Mega Lo Mania	78,80
Might & Magic 3	78,80
Moonstone	76,60
PC Mensch	143,30
Pegasus	
Police Quest 3	95,50
Raiders of Rohan	94,80
Rise of the Dragon	95,50
Sanduary	63,70
Shanghai 2	78,80
Silent Service 2	67,60
Sim Earth	103,50
Simpsons	76,60
Steinberger Hotelmanager	55,70
Terminator 2	63,70
Their Finest Hour	78,80
Their Finest Mission	31,80
Time Quest	87,60
Traders	70,90
TV Sports Baseball	94,80
TV Sports Boxing	94,80
USS John Young 2	63,70
Utopia	78,80
Vengeance of Excalibur	94,80
Wily Beemish	94,80
Wing Commander 1	87,60
Wing Commander 2	94,80
Wing Commander Mission 1	39,80
Wing Commander Mission 2	69,80
Wing Commander Speech	47,70
Winzer	71,60
X-Copy Prof. V.5.2	76,60

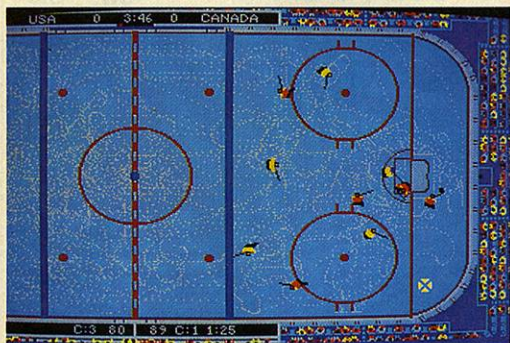
-SSI - * - SSI - * - SSI - * - SSI -

Advanced Dungeons & Dragons	78,80
Conflict: Middle East	78,80
Pools of Darkness	78,80
Secret of the Silver Blades	78,80
Shadow Sorcerer	78,80
Typhoon of Steel	66,80

Weitere Spiele auf Anfrage.
Spiele mit einem * sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (+12,- DM).

Postfach 191341
1000 Berlin 19
Tel.: 030/321 8272
Fax: 030/321 8272

Aufs Eis gelegt



Dank Maussteuerung wird geschicktes Taktieren zum Kinderspiel

Wayne Gretzky Hockey 2

Wie schon im ersten Teil, steht das in den USA vielfach gefeierte Eishockey-Idol Wayne Gretzky einem zweiten Puckprogramm Pate.

Ihr übernehmt die Mannschaft die gegen Gretzky's Computerteam antreten darf, oder spielt gegen einen Freund.

Vor Spielbeginn findet Ihr ein üppiges Menü, in dem Ihr alles einstellen dürft, was das Herz begehrt. Ihr wählt zwischen drei Schwierigkeitsgraden und Geschwindigkeiten, stellt die

Empfindsamkeit der Schiedsrichter ein oder ändert die Namen Eurer Hockeyspieler. Von Spieltaktiken bis zur Trikotfarbe ist alles auswählbar. Das Spielgeschehen selbst wird, wie schon im ersten Teil, von oben gezeigt. Ihr steuert mit der Maus oder dem Joystick einen Spieler, der während des Matches gewechselt werden kann. Je weiter Euer Mausfeil vom gesteuerten Eishockey-Crack entfernt ist, desto schneller bewegt der Spieler sich in die angegebene Richtung. *kn*

Grafisch und spielerisch hat sich gegenüber dem ersten "Wayne Gretzky Eishockey" nur sehr wenig geändert. Die Auswahlmensüs haben jedoch an Klasse gewonnen. Es läßt sich alles auswählen, was zum richtigen Eishockey gehört. Mannschaftsaufstellungen, selbstentworfenen Taktiken und besonders gelungene Spielzüge lassen



sich speichern. Das Spiel selbst hält sich korrekt an alle Regeln des harten Sports und macht durch die gelungene Maussteuerung nochmal soviel Spaß. Einziges Manko ist das Fehlen einer Liga oder Meisterschaft. Um in den Ligagenuß zu kommen muß jedoch extra der "Hockey League Simulator" angeschafft werden.

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Bethesda Softworks, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 68%

Grafik: 42% Sound: 69%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

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 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

Duell der langen Kerls



Magic Johnson beim allerletzten Dunking (Amiga)

Tip Off

Wie aus dem Namen schwer herauszuhören ist, beschert uns Anco ein nächstes Sportspiel, das an den Erfolg der "Kick Off"-Produkte anschließen soll. Bei "Tip Off" geht's um eine der beliebtesten Sportarten der Welt — Basketball.

Zu Beginn wählt Ihr zwischen Freundschaftsmatch und Ligamodus. Bis zu vier Freunde dürfen in zwei Teams gleichzeitig spielen. In weiteren Menüs entwerft Ihr eigene Taktiken und Trikots, könnt Mannschaften zusammenstellen, Charaktere aufmöbeln,

Spieldauer und Geschwindigkeit einstellen sowie den Schwierigkeitsgrad anwählen. Auf dem Parkett angelangt, könnt Ihr den Ball auf unterschiedliche Weise im Korb versenken. Ihr steuert den ballführenden Spieler und dürft dribbeln, passen oder das Leder ins Körbchen schlenzen. Das Spielfeld seht Ihr dabei von schräg oben. Auszeiten und Spielerwechsel werden auf Knopfdruck realisiert. Auch die obligatorische Zeitlupe wiederholung fehlt nicht. Der Spielstand wird bei Bedarf gespeichert. *kn*

Hart, aber herzlich öde



Der Spielwitz steckt ebenfalls im Schwitzkasten (Amiga)

Wrestle Mania

Catch-Fans sind Namen wie Hulk Hogan, Ultimate Warrior und British Bulldog ein Begriff. Es handelt sich um drei der berühmtesten "Good-Guys" der World Wrestling Federation, die regelmäßig zu riesigen Catch-Turnieren aufruft. In "Wrestle Mania" übernehmt Ihr die Rolle eines dieser Helden und bekämpft nacheinander fünf "Bad-Guys". Verliert Ihr einen Kampf oder geht es unentschieden aus, verschwindet der Traum vom Sieggürtel. In der minimal horizontal scrollenden Arena seht Ihr die Catcher von schräg

oben, mit Druck auf den Feuerknopf wehrt Ihr Euch gegen den angreifenden Computer-Fighter. Schläge, Tritte, schwungvoll fliegende Extremitäten in die Weichteile des Gegners beherrschen das Spiel. Hauptsache der Gegner landet irgendwie auf dem Boden. Außerhalb der Arena nehmen die Kämpfer sogar Stühle zur Hilfe. In einem speziellen Übungsmodus treten zwei Spieler gegeneinander an (der zweite muß sich mit Mr. Perfect begnügen), um für die große Computerherausforderung zu trainieren. *ri*

Leider kann Tip Off in Sachen Spielbarkeit Kick Off nicht das Wasser reichen. Grafik und Sound kochen auf kleiner Flamme, die komplizierte Steuerung ist mehr als gewöhnungsbedürftig. Der Joystick wurde dermaßen überbelegt, daß man ständig etwas anderes verursacht als geplant. Pässe werden plötzlich zu Korbwürfen, Dribbel-

gibt so



einlagen enden mit Ballverlust. Da helfen auch einstellbare Taktiken und Dutzende von (teils) nützlichen Menüs wenig. Für Basketballfans ist Tip Off (dank wenig aktueller Konkurrenz) ganz amüsant, den Klassiker "TV Sports Basketball" erreicht es allerdings in keiner Weise. Lobenswert: der Vier-Spieler-Gleichzeitig-Modus.

Im Wettkampfmodus hat man so gut wie keine Chance, einen Treffer am Gegner anzubringen. Werdet Ihr vom Feind umklammert, ist es angesagt, den Joystick "Decathlon"-like wild nach links und rechts zu zerren. Das Entkommen aus dem Schwitzkasten ist allerdings ein unmögliches Unterfangen; der Computer ist beim Wettwackeln immer

hilfe



schneller. Höchstens der magere Zwei-Spieler-Modus hält ein klein wenig vor dem Monitor. Die wenigen Schlagvarianten sind scheußlich animiert, der Sound bietet auch nichts Anständiges. Finger weg von diesem Manifest an Unspielbarkeit; übrig bleiben nur einige hübsch digitalisierte Heldengesichter der WWF-Lieblichen.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 54% Sound: 42%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 24%

Grafik: 31% Sound: 38%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64 22%

Grafik: 36% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

Im wilden Süden ist der Teufel los!

LIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590



SUPERAUSWAHL - TEUFELISCHE PREISE - AKTUELLE VEREINBARUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinn-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unveränderlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname. Frachtkosten DM 8,-. Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,- bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

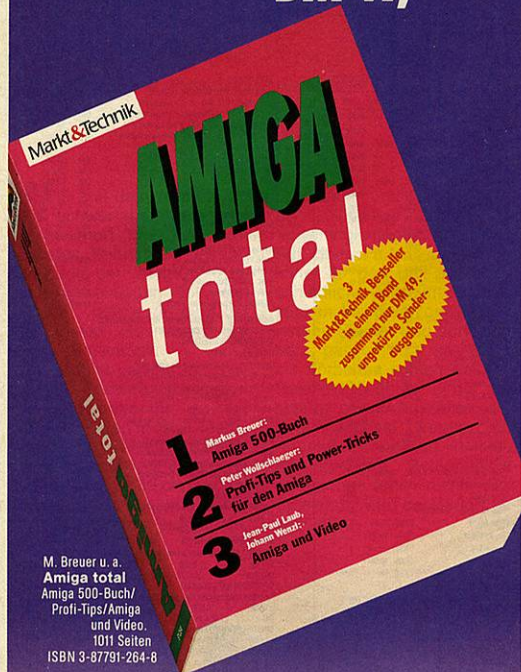
Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Constructions Kit(1)	14,95	119,95	119,95	Final command	69,95	69,95	69,95
40 Sports Shooting	64,95	74,95		Final Samurai	64,95		
40 Sports Driving	74,95	74,95		Flight of Intruder	77,95	77,95	89,95
Air Combat Cases	74,95	85,95		Flora 13	-	84,95	
Air-Sea-Land	84,95	89,95		Forme Alpha	74,95	74,95	-
Andrius Rac. Chalk	74,95	74,95		Formel 1 G.P.	69,95	-	-
Animation Studio	249,95			Free O.C.	94,95	94,95	-
Aquaventura	64,95	-		Full Blast	74,95	74,95	74,95
Arachnophobia	-	69,95		Game Pack 1.2 oder 3	85,95	-	-
Armaly	64,95	64,95		Gateway, Savage Front	-	77,95	-
Armor-Geddon	62,50	62,50		Gauntlet 2	64,95	64,95	-
Bababian II	64,95			Garage	82,95	82,95	-
Baby Jo go home	64,95	74,95	74,95	Gettyburg	74,95	74,95	74,95
Baby to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Goods	62,95	62,95	-
Bandit Kings	82,95	82,95		Great Courts Tennis 2	69,95	69,95	69,95
Base of the Cosmic Force	64,95	64,95		Grunt Gouls	59,95	59,95	-
Bards Tale 3	67,95	76,95		Gunslip	59,95	59,95	79,95
Bards Tale Trilogy	-	86,95		Gunslip 2000	-	87,95	-
Battle Chess 2	-	74,95		Nigar	64,95	-	-
Battle Ship	74,95	74,95	79,95	Hard Nova	62,95	74,95	95,95
Beast Buster	72,95			Harpoon	74,95	89,95	89,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Heart of China etc.	84,95	94,95	94,95
Billy the Kid	59,95	69,95		Heimdal	74,95	-	-
Bill Elliott Nascar Chalk	-	73,95		Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Blinds of Prey	64,95	64,95		Hill Street Blues	64,95	64,95	64,95
Blue Max	74,95	79,95		Home Alone	64,95	74,95	0
Brigade Commander	64,95	-		Hunter	72,95	-	-
Buck Rogers dtsch.	94,95	94,95		Ljard	67,95	-	-
Budweiser Manager	54,95	54,95	59,95	Madagascar	67,95	67,95	-
Business Manager Prof.	69,95	69,95	74,95	Mad Max	67,95	67,95	-
Canaviera	69,95	64,95		Mad Max 2	67,95	67,95	-
Cardquest	42,95	42,95	44,95	Mad Max 3	67,95	67,95	-
Captain Planet	64,95	64,95		Mad Max 4	67,95	67,95	-
California Games 2	-	74,95		Mad Max 5	67,95	67,95	-
Castles	64,95	79,95		Mad Max 6	67,95	67,95	-
Castles of Br. Brain	-	74,95		Mad Max 7	67,95	67,95	-
Cerion of Br. Brain	67,95	67,95	67,95	Mad Max 8	67,95	67,95	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95		Mad Max 9	67,95	67,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95		Mad Max 10	67,95	67,95	-
Chick Yeaeger Air Combat	-	79,95		Mad Max 11	67,95	67,95	-
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95	Mad Max 12	67,95	67,95	-
Civilization	-	89,95		Mad Max 13	67,95	67,95	-
Civilization for Rome	69,95	69,95		Mad Max 14	67,95	67,95	-
Command D.I.	72,95	89,95		Mad Max 15	67,95	67,95	-
Conan	-	84,95		Mad Max 16	67,95	67,95	-
Conan for a Corps st.	72,95	72,95		Mad Max 17	67,95	67,95	-
Conan o.i. Aure Bonds	77,95	77,95	59,95	Mad Max 18	67,95	67,95	-
Das Boot	74,95	86,95		Mad Max 19	67,95	67,95	-
Das Boot dtsch.	69,95	69,95		Mad Max 20	67,95	67,95	-
Death Knights of Kymn	74,95	74,95		Mad Max 21	67,95	67,95	-
Death of Glory	-	86,95		Mad Max 22	67,95	67,95	-
Demokn	74,95	74,95	74,95	Mad Max 23	67,95	67,95	-
Dezibel	79,95	-		Mad Max 24	67,95	67,95	-
Dive Madness	83,95	83,95		Mad Max 25	67,95	67,95	-
Dragon von Laas	64,95	64,95	64,95	Mad Max 26	67,95	67,95	-
Dragon Wars	69,95	69,95	69,95	Mad Max 27	67,95	67,95	-
Dragonflight	73,95	73,95		Mad Max 28	67,95	67,95	-
Druck Tales	64,95	74,95	64,95	Mad Max 29	67,95	67,95	-
Double Dragon III	64,95	64,95		Mad Max 30	67,95	67,95	-
Dungeon Master *	64,95	64,95		Mad Max 31	67,95	67,95	-
Eart Weaver 2.0	-	69,95		Mad Max 32	67,95	67,95	-
Ella Plus	-	89,95		Mad Max 33	67,95	67,95	-
Elvis Madcat	72,95	72,95	99,95	Mad Max 34	67,95	67,95	-
Elvis 2	84,95	84,95		Mad Max 35	67,95	67,95	-
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95		Mad Max 36	67,95	67,95	-
Euro Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Mad Max 37	67,95	67,95	-
Euro of Beholder st.	74,95	84,95		Mad Max 38	67,95	67,95	-
F 117 Vignehack	-	89,95		Mad Max 39	67,95	67,95	-
F-14 Tomcat	-	84,95		Mad Max 40	67,95	67,95	-
F-15 Strike Eagle	82,95	82,95		Mad Max 41	67,95	67,95	-
F-16 Falcon Miss Disk 2	89,95	89,95		Mad Max 42	67,95	67,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Mad Max 43	67,95	67,95	-
F-29 Stealth Fighter	69,95	69,95	69,95	Mad Max 44	67,95	67,95	-
Face Off	64,95	64,95		Mad Max 45	67,95	67,95	-
Face Gates of Dawn st.	76,95	86,95		Mad Max 46	67,95	67,95	-
Final Battle	64,95	64,95		Mad Max 47	67,95	67,95	-

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Mogratraveler 2	74,95	74,95	-	74,95	74,95	-	-
Merchant Colony	74,95	74,95	-	74,95	74,95	-	-
Mercs	64,95	-	-	74,95	74,95	-	-
Midnight Masters	62,95	62,95	62,95	74,95	74,95	-	-
Midnight Mutant	-	59,95	59,95	74,95	74,95	-	-
Midwinter 2	78,95	78,95	89,95	74,95	74,95	-	-
Midwinter 3	82,95	82,95	-	74,95	74,95	-	-
MIG 29 Super Futurum	86,95	86,95	-	74,95	74,95	-	-
Might & Magic 2	72,95	-	72,95	74,95	74,95	-	-
Might & Magic 3 (4)	-	77,95	-	74,95	74,95	-	-
Mike Dika Football	64,95	-	-	74,95	74,95	-	-
Moonbase	82,95	82,95	-	74,95	74,95	-	-
Moonbase 2	89,95	89,95	89,95	74,95	74,95	-	-
Monster Island I	-	84,95	-	74,95	74,95	-	-
Monster Business	64,95	-	-	74,95	74,95	-	-
Monster Park	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Moonbase 2	82,95	82,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Blaster	59,95	59,95	59,95	74,95	74,95	-	-
Mr. Completion	69,95	-	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Vietnam	69,95	69,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 2	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 3	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 4	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 5	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 6	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 7	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 8	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 9	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 10	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 11	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 12	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 13	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 14	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 15	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 16	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 17	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 18	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 19	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 20	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 21	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 22	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 23	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 24	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 25	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 26	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 27	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 28	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 29	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 30	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 31	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 32	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 33	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 34	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 35	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 36	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 37	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 38	64,95	64,95	-	74,95	74,95	-	-
Mr. Yoda 39	64,95	64,95	-	74,95	7		

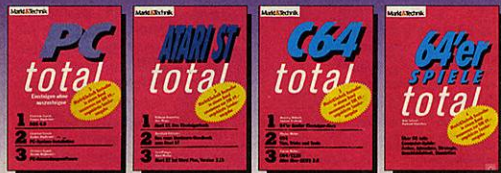
»Markt&Technik total« Der totale Wahnsinn!

Unser spezielles Weihnachtsgeschenk für alle Computerfreunde:
In jedem Band drei Bestseller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu
einem bestimmten Thema. Das totale Komplettpaket zum Knüllerpreis:

DM 49,-



M. Brewer u. a.
Amiga total
Amiga 500-Buch/
Profi-Tips/Amiga
und Video,
1011 Seiten
ISBN 3-87791-264-8



C. Spanik u. a.
PC-total
Systeminstalla-
tion/Anwendungs-
software/DOS 4.0.
1200 Seiten
ISBN 3-87791-267-2

W. Besenthal u. a.
Atari ST total
Einsteigerbuch/
Hardware-Handbuch/
1st Word Plus 3.15.
1138 Seiten
ISBN 3-87791-263-X

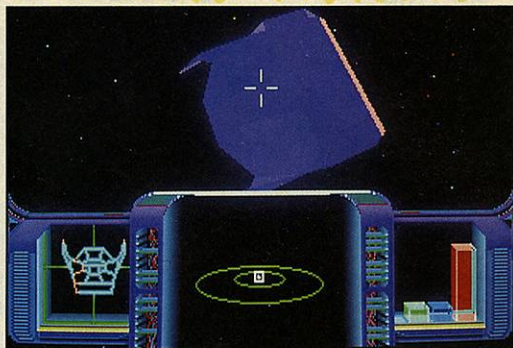
Withöft u. a.
C 64 total
Großer Einsteiger-
kurs/Tips, Tricks
und Tools/Alles
über GEOS 2.0.
1107 Seiten
ISBN 3-87791-265-6

A. Seibert u. a.
**64'er Spiele
total**
Über 60 Spiele auf
4 Disketten mit
Handbuch!
396 Seiten
ISBN 3-87791-266-4



Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel
und bei Ihrem Buchhändler

Nicht schon wieder



Nichts Neues im Weltraum: Hyperspeed sieht aus wie der Vorläufer

Hyperspeed

Aller guten Dinge sind zwei, dachte sich Microprose und veröffentlicht dieser Tage den Nachfolger zum dreidimensionalen Weltall-Ballerspiel "Lightspeed". Generell hat sich in "Hyperspeed" gegenüber dem Vorläufer nicht viel getan. Ihr steuert ein superdickes Raumschiff durch verschiedene Galaxien. Das Ziel: besiedelbare Planeten finden, Rohstoffe abbauen und Kontakte zu fremden Rassen knüpfen. Allerdings gibt es in Hyperspeed vier statt der zwei Universen des Vorgängers.

Während des Fluges sieht Ihr

das Weltall durch das Cockpitfenster Eures Raumers — auf-tauchende Objekte (z.B. Raumschiffe) werden in ausgefüllter 3-D-Grafik gezeigt. Per Knopfdruck läßt sich eine Übersichtskarte eines einzelnen Sonnensystems oder der kompletten Galaxis aufrufen. Kommt es zu einem Kampf mit Außerirdischen, feuert Ihr wahlweise mit dem Mutterschiff oder schickt kleine Abfangjäger ins Gefecht. Zwischendurch muß der Maschinenraum kontrolliert, und eventuell beschädigte Teile ausgetauscht oder bei netten Aliens eingekauft werden. mh

Das nenne ich dreist! Unter dem Deckmäntelchen eines neuen Namens wird hier einfach ein (zudem noch eher mäßiges) Uralt-Spiel zum zweiten Mal feilgeboten. Unterschiede zum ersten Spiel findet man bei "Hyperspeed" nicht — nur zwei zusätzli-



che Galaxien und einige neue Alien-Bildchen wurden dem "Neuling" verpaßt. Das hätte

man auch locker als eine Zusatzdiskette rausbringen können. Warum die Programmierer außerdem rund ein Jahr gebraucht haben, um den "Nachfolger" fertigzustellen, ist mir schleierhaft. Wer "Lightspeed" schon hat, kann sich "Hyperspeed" sparen — Neukäufer greifen zu besseren Action-Strategie-Mixes.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 60%
Grafik: 52% Sound: 58%

AMIGA
nicht geplant

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Genetischer Fehltritt

Amnios

gelt'so

Psygnosis' "Amnios" entführt Euch auf die unübersichtliche Oberfläche lebender Planeten. Das Schiffchen des Spielers (halb Bio — halb Techno) schlittert per Maus oder Joystick in alle Himmelsrichtungen. Auf Knopfdruck wird beschleunigt oder die Wumme betätigt. Aufgabe ist es, entweder die mutierte Biomasse durch schnödes Abballern zu kompostieren oder gefangene Menschlein zu befreien, was ebenso langweilig ist. Jeder, der fleischig-eklig anzuschauenden Planeten besitzt eine Anzahl Organe, die grafisch nett ausgefallen sind. Als Extras warten bunte DNS-Stränge, die unsinnige Waffen herge-



Der "Haut"-Planet bietet echte Ekelgrafik (Amiga)

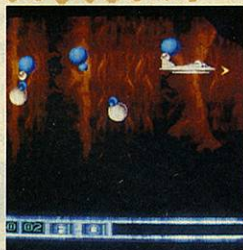
ben. Habt Ihr genug Aliens weggeputzt oder Leuchten befreit, erscheint der Endgegner. Leider versackt die Motivation ziemlich fix. *kn*

Arterienverengung

Fantastic Voyage

gelt'so

Eure Aufgabe ist es, ein mikroskopisch verkleinertes U-Boot durch die Aderylabyrinth dreier Levels vom Hals bis ins Oberstüchchen eines verunglückten Unfalltopfers zu steuern. Dabei sollt Ihr neun Teile eines Lasers einsammeln, um ein Blutgerinnsel zu entfernen. Gefährt und Adern seht Ihr von der Seite. Leukozyten und Erythrozyten, die Euch als Eindringling betrachten, versperren Eurem U-Boot den Weg. Ihr dürft von der Schußwaffe Gebrauch machen. Das Reizvolle an "Fantastic Voyage" ist die Erkundungsreise im menschlichen Körper. Das Meistern einiger Stellen ohne Energieverlust grenzt allerdings ans



Farbverzerrungen erzeugen einen köstlichen Flüssigkeitseffekt

Unmögliche. Erschwerend kommt die träge Steuerung und viel zu pingelige Kollisionsabfrage hinzu. Ein mäßig spaßiges Ballerspiel. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Psygnosis, Zirkra-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 54%

Grafik: 64% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action

Hersteller: Centaur Software, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 62%

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Ihre VIDEOSPIEL-SPEZIALISTEN!!

Computer Junction
Am Güterbahnhof 2
6900 Heidelberg
Tel.: 06221/24926

Verkauf Verleih

GROSSE AUSWAHL!!
NIEDRIGE PREISE!!

- ☆ GAME BOY ☆
 - ☆ GENESIS MEGA DRIVE ☆
 - ☆ GAME GEAR ☆
 - ☆ IBM ☆
 - ☆ AMIGA ☆
- UND VIELES MEHR!

Mit diesem Bon bekommen Sie DM 5,00 vom Kaufpreis irgendwelcher unserer Waren abgezogen, deren Gesamtwert mindestens DM 60 beträgt.
BON ☆ BON ☆ BON

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA		PC/AT	
3 D Constr. Kit k. dt.	119,90	3 D Constr. Kit k. dt.	119,90
Bundesliga Man. Prof. k. dt.	69,90	Bandit Kings dt.	84,90
Eye of the Beholder	69,90	Bundesliga Man. Prof. k. dt.	69,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	Chuck Yeager Air Comb. dt.	77,90
Formula One Grand Prix dt.	73,90	Civilization	84,90
Kathedrale k. dt.	89,90	Elvira II dt.	84,90
Kings Quest V dt.	99,90	Eye of the Beholder II	78,90
Manchester United E	59,90	Falcon F 163, 00	114,90
Might + Magic III	99,90	Gunship 2000 dt.	83,90
Papalou II	65,90	Jet Fighter II dt.	91,90
Railroad Tycoon k. dt.	77,90	Kings Quest V dt.	99,90
Silent Service II dt.	73,90	Leggings II	69,90
Space Quest III dt.	89,90	Links dt.	89,90
Team Yankee k. dt.	65,90	Midwinter II	84,90
Turrican II	59,90	Might + Magic 3	79,90
		Monks Islands II VGA k. dt.	89,90
		Secret Weapon	89,90
		Sim Earth k. dt.	89,90
		Starlight II dt.	69,90
		Strike Commander	77,90
		Time Quest dt.	77,90
		Tower FRA dt.	69,90
		Twilight 2000	77,90
		Wing Commander II dt.	89,90
		W.C. II Speech	39,90
		Warlords	69,90
		Wizardry 7	99,90
		Soundblaster 2.0	289,00
		Soundblaster Pro	559,00
		Flightright	99,90
		Thunderboard	249,00

* = wird erwartet • Versandkosten DM 9,- Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347

Mo.-Fr. 10.00-19.00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr

Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

Flight-Yoke 2000



Der Profi-Joystick für den Einsatz mit:

Microsoft Flight Simulator, Airline Trans. Pilot, Airbus 320, Grand Prix, NASCAR Racing und viele andere IBM PC Spiele!

nur 199,- DM

Neuheit! Advanced 2-Port Gamecard bis 486/50 MHz nur 79,- Neuheit!

Händleranfragen erwünscht! - Bestellannahme bis 21 Uhr

KBM Computer, Hans-Böckler-Str. 14, D-W631 Niddatal-Illenstadt
Telefon 06034/6333 - Nur Versand - Telefax 06034/6323



INH.: G. WAGNER

AMIGA-Speichererweiterungen:
A 500 auf 1 MB 66,-
A 500 auf 2,5 MB 266,-
AMIGA-Zweitlaufwerke:
A 500 / 2000 3,5" Intern 139,-
A 500 / 2000 3,5" extern (5-line, abschaltb., Bus) 139,-
AMIGA 4-Spieler-Adapter 19,-
AMIGA Netzteil 129,-
AMIGA HF-Modulator 59,-

Nur solange der Vorrat reicht:

Jedes Spiel DM 9,90

Batman-Rings of Medusa-Tie Break-Italy 1990-Defender of the Crown-Wings of Death-Totipower Boat USA-Final Command-Resolution 101-The Kristal-World Championship Soccer-X Out-Ghouls'n Ghosts-Interphase-Battle Command-All-time favorite-SpinDizzy-Emotion-Astaire-Walters-The Third Courier-Warhead-SH Gear-Premier Collection II-Power Drift-Ninja Spirit-Ultimate Dart-Beach Volley-Pictionary-Emlyn Hughes Int. Soccer-Tournament Goal-Football Manager World Cup Edit-Hold in One-Superleague Soccer-Hot Rod-Passing Shot-Super Hang on-Think Twice-Crown of Mania-Bodo Ighner's Super Soccer-Island of the lost hope-Shoot'em up Construction Kit-California Challenge

Jedes Spiel DM 14,90

Turrican II-Winzer-Zak Mc Kracken-MIG 29-Indianaopolis 500-Return of Medusa-M.U.D.S.-Dragonlight-F29 Relatorator-Transworld-Interceptor-Secret of the Silver blades-Suzerainty-Falcon Miss 1-Falcon Miss 2-Maniac Manston-Sim City Archi-Sim City Archi-Castle Master-Pipe Mania-UMS II-Powermonger-Team Suzuki-Hard Drivin II-Super Monaco GP-Full Metal Planet-Diamonds-Star Command-Operation Stealth-Betrayal-Corporation-Cadaver Miss!

NN + 690/Vork + 4- / Auslag + 12-
Schnellsensendungsschlag + 5,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Veiherl 1
Mo-Fr 10-14 u. 17-20 Uhr / Sa 9-12 Uhr
Telefon 02051 / 855 11
Fax 02051 / 856 25
(24 Stunden Bestellannahme)
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

VIDEOGAMES*

**MEGA DRIVE • GAME BOY
SUPER NES • GAME GEAR
PC-ENGINE**

Alle Geräte (auch GT) und massig Zubehör (CD-ROM, Adapter etc.)
über 100 Titel für die PC-Engine
(u.a. Devil Crash, Splatterhouse, F.M. Tennis, Formation Soccer etc.)

LADEN UND VERSAND

Fischportenstr. 12 • 3250 Hameln • Tel. 05151/24028

*Es besteht kein Zusammenhang mit der gleichnamigen Zeitschrift

LUST AUF PLATINEN?

**Wir verkaufen sämtliche
Telespielautomatenplatinen
zu günstigen Preisen!**

Neue und gebrauchte Platinen!

Parodius, Street Fighter 2, Three Wonders, Aliens u.v.m.

Abspielkonsole: 499 DM

Tel. 02202/37609

**Andreas Knauf & M. Paul, Sander Str. 28,
5060 Berg. Gladb. 2, Fax 02202/36971**

Konsole ohne FTZ! Bitte postalische Bestimmungen beachten!

AMIGA

- Populous 2 DV 598.-
- Bird of Prey DV 668.-
- Airbus A 320 DV 848.-
- Leander 498.-
- Monkey Island 2 a. A.
- Wing Commander a. A.
- Amiga 512 KB Ram 599.-

MS-DOS

- Monkey Island 2 635.-
- Bundesliga Manager Prof. DV 598.-
- Castle of Dr. Brain DA 698.-
- Civilisation 748.-
- Battle Island DV 758.-
- Eye of Beholder 2 a. A.
- Star Trek a. A.
- Soundblaster 2.0 DV 2.390.-

**FW-SYSTEMS AT
386-40 MHZ
AB 16.990.-**

**Mega Drive DV
+ Adapter für
Importspiele 2.490.-**

- Golden Axe 2 768.-
- James Pond 2 AV 838.-
- Shadow Dancer 398.-
- Quack Shot 768.-
- F1 Grand Prix 848.-
- Double Dragon 2 a. A.
- Fighting Master 768.-
- CD Rom lieferbar

Wenn möglich deutsche Anleitung und Bildschirme. Geräte teilweise Importe ohne Postgenehmigung. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten!

SUPER FAMICOM

- Castlevania 4 a. A.
- JB King Joystick 1.498.-
- Human Soccer 1.298.-
- Dungeon Master 1.298.-
- Final Fantasy Legend AV a. A.
- Ghosts'n Ghouls 1.148.-
- Zelda 3 a. A.

Game Gear DV 2.290.-

- Axe Battler 515.-
- Galaga 91 515.-
- Ninja Gaiden 515.-
- GG Aleste a. A.
- Sonic Hedgehog a. A.

GAMEBOY

- Metrod AV 549.-
- Battleroads AV 549.-
- Turrican AV 549.-
- Simpsons DV 549.-
- Chase HQ DV 360.-
- Rescue of Blobette 198.-
- Dr. Mario DV 324.-
- Nintendo World Cup DV 324.-
- Side Pocket Billard DV 324.-
- Snoopy AV 298.-

**ECS FUNWARE GMBH
im Greif Center, Andechs-
straße 85, A-6020 Innsbruck,
Telefon 0512/492626,
Fax 0512/495115
Wien: Neueröffnung,
Adresse auf Anfrage!**

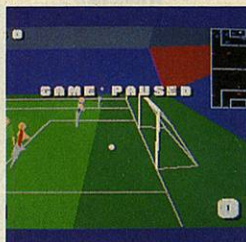
**BLITZVERSAND
IN GANZ ÖSTERREICH!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.**

Polygonen-Pein

Vector Soccer



Um ihr Spiel aus dem Pulk der üblichen Fußballsimulationen hervorzuheben, ließen sich die Jungs von Impulze mit der (bei Sportspielen) umstrittenen Vektorgrafik ein. Ihr habt die Wahl zwischen Freundschafts-match und Turnier, bei dem bis zu acht Spieler mitmachen dürfen. Das Spielfeld wird wahlweise in acht Ansichten dargestellt, von denen keine den nötigen Überblick liefert. Ihr steuert gelangweilt den ballführenden Spieler über den ruckenden Rasen. Dank der Vektorgrafik kommt auch bei geringster Detailfülle keine Heftigkeit auf — das Spiel schleppt sich träge dahin. Rechenaufwendige 3-D-Polygone



Die Übersicht ist trotz Einblendung derselben bald verloren

sind in dieser Fußballsimulation spürbar fehl am Platz. Computerfußball ohne spielerische Innovationen — unter dem Durchschnitt. *kn*



MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Sport

Hersteller: Impulze, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

33%

Grafik: 48% Sound: 35%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant

Verhaftet

Daylight Robbery



Das Spielprinzip ist hinlänglich bekannt und bereits in Hunderten von Variationen über die Monitore geflimmert: Ihr steuert eine kleine Figur und sammelt unter Zeitdruck Gegenstände ein. "Daylight Robbery" bietet 130 unterschiedlich verwinkelte Levels, die es allein oder mit bis zu drei Spielern abzuräumen gilt. Die Beute besteht aus Edelsteinen verschiedener Farbe, die Ihr in einer bestimmten Reihenfolge aufklauben müßt. Ist der Level von allem Ballast befreit, dürft Ihr jubeln und ein neues Paßwort aufschreiben. Was uns hier als ausgewachsenes Programm verkauft werden soll, konnte man schon in weitaus



Paßwort gefällig? Dragon, Mersey, Tinbox, Roller. (Amiga)

besseren Versionen als Public-Domain-Spiel bewundern. Die krude Grafik überzeugt ebensowenig wie das eingestaubte Spielprinzip. *vw*



MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA

37%

Grafik: 31% Sound: 26%

Schwierigkeit: mittel

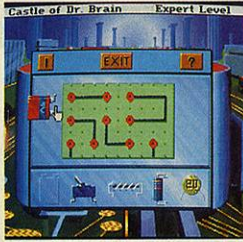
C 64

nicht geplant

Knobelkopf

Castle of Dr. Brian

geht so Kann sich noch jemand an das Batteriespiel "Sensio" von Milton Bradley erinnern? Mit diesem Problem wird man konfrontiert, wenn man in Sierras "Castle of Dr. Brain" eintreten will: Ohne die genaue Kombination geht die Tür nicht auf. Ist das Schloß geknackt, warten auf den vier Etagen weitere 28 Denksportaufgaben auf den intelligenten Computerspieler. Unter anderem trainiert Ihr Euer Denkvermögen an einem magischen Zahlenquadrat, einem kleinen Irrgarten, einem Wortpuzzle und einem "Mastermind"-Klon. Die kleinen Denkspielen sind zwar bewährte Klassiker, nur leider sind die Aufgaben in



Wie bastelt man einen Stromkreislauf? (MS-DOS/VGA)

Windeseile gelöst. Wer unbedingt 28 Denksportaufgaben in einer farbenfrohen Computerumgebung sucht, kann ja mal reinschauen. *vv*

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Sierra, Zirkra-Preis: 120 Mark

MS-DOS 61%

Grafik: 68% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Gedämpfter Kämpfer

Barbarian 2

geht so Ein weiteres Mal fordert der dämonische Bösewicht Necron den Barbaren Hegor auf, ihn in einem Duell zu besiegen. Zuvor durchkämpft Ihr jedoch Wälder, Verliese und Tempel, wo sich jede Menge Monsterarten tummeln. Das Szenario sieht Ihr laufend von der Seite. Die Animation näherkommender Monster, der Tritte, Schläge und anderer Kampfhandlungen ist ordentlich gelungen. Die barbarische Handlung ist dagegen weitaus einträglicher. Für das Geld, das Euch die Sterbenden hinterlassen, könnt Ihr Euch im Dorf-Level üppig eindecken. Tränke verleihen mehr Hitpoints. Der Nachfolger des angestaubten ersten Barba-



Unten seht Ihr zwei "Slots", in denen Ihr Waffen tragt (Amiga)

ren ist technisch zwar angenehmer zu spielen, die Motivation geht jedoch nach wenigen Stunden intensiven Prügelns verloren. *ri*

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 56%

Grafik: 69% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 55%

Grafik: 66% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE - California Games, Dhana, Undead Line, Master of Monsters (USA), Long Raiser (USA), F1-Grad Prix, John Madden 2, *Preishits*: Quakshot 89,-, EA-Hockey 89,-, Golden Axe II 89,-, Sonic 79,-, Super Shinobi 79,-, **Sonderangebote ab 39,- DM.**

GAME GEAR - Sonic the Hedgehog, Donald Duck, Musha Aleste, Heavy Weight, TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM.

GAMEBOY - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 29,- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!



TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1

SOFTPOWER BERLIN

Top 10 AMIGA

A 320-Airbus	119,-
Populous II	75,-
Turbo Challenge II	75,-
Mega Lo Mania	79,-
no more Lemmings	55,-
Red Baron	79,-
Bundesliga Manager II	75,-
Cruise for a Corpse	79,-
James Pond II	69,-
Tip Off Basketball	75,-

Top 10 IBM/PC

Civilization	99,-
Falcon 3.0	99,-
Kaiser	99,-
Mad TV	89,-
Wing Commander II	99,-
Gunship 2000	99,-
Battle Isle	99,-
P 38 Lightning	39,-
Robin Hood	99,-
Black Gold	89,-

Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA-Spielen wird garantiert!

Mail Order!

Alle Preise inklusive Porto + Verpackung

Special New's

Frisch eingetroffen

sind direkt aus den USA unsere beliebten PC Joysticks!

SOFTPOWER

10 mal in Berlin! Auch in Ihrer Nähe! Rufen Sie uns an!

Hauptgeschäft: Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Fax: 030/4922057
Filiale Spandau: Schönwalder Str. 65, 1000 Berlin 20

Telefon 030/4922056

KOSTENLOS DIE KREBS- VORSORGE- UNTERSUCHUNG

Zeit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



SOFTWARE MANIACS HOTLINE 1

030/6944862
DIE SPEZIALISTEN
11. 19.30 h Versand
sonst Anruf beantwortet

PC Amiga ST	PC Amiga ST
Amiga 4-Player Adapter - 19,95 -	Die Kathedrale ++ 84,95 84,95 84,95
A Laufwerk + Speedball 2 + Gods A IMB-Dungeonmaster+Chaos - 239,-	Dragonlight ++ 89,95 69,95 69,95
Amiga 320 ++ 19,95 89,95	Dynabooks ++ 72,95 69,95 69,95
Abandoned Places ++ 84,95 72,95 72,95	Elvin 2 ++ 89,95 72,95 72,95
Amberst 1 ++ 19,95 69,95 69,95	Eye of the Beholder 1 ++ 89,95 79,95 -
Arcadia ++ 64,95 -	Eye of the Beholder 2 ++ 69,95 69,95 -
Bandit Kings of Aus. China + 84,95 79,95 -	F-15 Strike Eagle 2 + 84,95 79,95 79,95
Bands Tale 3 + 49,95 79,95 -	F-117A Stealth + 89,95 -
Bands Tale Construction Set + 79,95 19,95 -	Fate - Gates of Dawn ++ 84,95 69,95 69,95
B.A.T. 2 ++ 84,95 72,95 72,95	Flight of the Intruder + 84,95 79,95 79,95
Battle Isle ++ 84,95 69,95 69,95	Formalia 1 Grand Prix + 79,95 74,95 74,95
Bliss of Prey + 19,95 72,95 19,95	Gateway to Savage Frontier - 72,95 69,95 -
Black Cryx ++ 19,95 69,95 -	Gateway to Savage Frontier ++ 89,95 19,95 -
Black Gold + 72,95 69,95 69,95	Giants 2000 + 69,95 69,95 69,95
Black Sect ++ 84,95 72,95 72,95	Hard Nova + 72,95 69,95 69,95
Black Rogers 1 ++ 89,95 84,95 -	Heart of China ++ 89,95 89,95 -
Black Rogers 2 69,95 69,95 69,95	Heimdal + 84,95 72,95 72,95
Bandits'n Manager 2 ++ 84,95 39,95 39,95	Indiana Jones 3 (PC-VGA)++ 89,95 69,95 69,95
Cadaver - The Payoff ++ 84,95 69,95 69,95	Indiana Jones 4 79,95 19,95 19,95
Casler + 84,95 69,95 69,95	Infocom Adventures diverse 34,95 34,95 34,95
Cerberus ++ 72,95 69,95 69,95	Jedipilot 2 ++ 89,95 19,95 -
CI Products Flightstick 89,95 -	Jee Mornin' Goodall 74,95 -
Champions of Krynn + 65,95 65,95 72,95	Kings Quest 1 (seue VGA-Vers.) 89,95 19,95 19,95
Chaos Engine + 69,95 69,95 69,95	Kings Quest 5 + 99,95 84,95 84,95
Chaos Strikes Back ++ 89,95 69,95 69,95	Knights of the Sky + 89,95 84,95 84,95
Check Yeagers Air Combat ++ 89,95 19,95 19,95	Larry 1 (seue VGA-Version) + 89,95 84,95 84,95
Civilisation 89,95 -	Larry 5 + 89,95 84,95 84,95
Crime of Ig Bow-Robin Hood + 89,95 19,95 19,95	Liquid of Eardglass + 79,95 59,95 59,95
Commander ++ 72,95 72,95 72,95	Lemmings Zusatzpakete + 59,95 54,95 54,95
Corks for a Corps ++ 69,95 69,95 69,95	Legend of Heroes 1 79,95 65,95 65,95
Course of the Azure Bonds + 89,95 69,95 69,95	Les Manley - Lost in L.A. + 84,95 19,95 -
Cosmoing 1 + 19,95 69,95 69,95	Links + 89,95 19,95 -
Darklands + 89,95 -	Links Course (GZ 5 Stück) 89,95 19,95 -
Death Kings of Krynn ++ 84,95 79,95 -	Lord of the Rings 1 + 84,95 69,95 19,95
Death or Glory + 84,95 -	Lord of the Rings 2 + 84,95 -
Deuterus ++ 72,95 72,95 -	

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

Über 800 lieferbare Spiele

- 1. Bundesliga Manager 2 ● Maniacs ● Their finest Hour 2 ● HOTLINE 2
- 2. Battle Isle ● Verkauft ● Wing Commander 2 ● 030/6937245
- 3. Mingle & Mangle ● Charts ● 12. Fantasy ● 030/183011aden
- 4. Monaco Island 7 ●
- 5. Silent Service 2 ●
- 6. Populous 2 ●

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Nicht von dieser Welt *****

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61
100m von U-Bahnhof Gleisenaustraße 150 Regalmer Software vom Feinsten
Software zum Anfassern Montag - Freitag : 11 - 18.30 h Samstag : 10 - 13.30 h
Demnächst auch in: Freiburg München Frankfurt Düsseldorf Köln Hamburg

- Game Gear ● Mega Drive ● CD ROM ● Joysticks ● 030/6944156
- Master System ● C64 ● Lynx ● Hintbooks ● 030/6944256
- Fax Line

PC Amiga ST	PC Amiga ST
Lotus Turbo Challenge 2 ++ 84,95 69,95 69,95	Space Quest 4 89,95 89,95 89,95
Mad TV ++ 84,95 72,95 72,95	Speedball 2 ++ 84,95 65,95 65,95
Maniac Mansion ++ 19,95 69,95 69,95	Spirits of Adventure ++ 72,95 69,95 69,95
Mega Lo Mania ++ 19,95 69,95 69,95	Starbyte Super Soccer ++ 72,95 69,95 69,95
Megalomaniac 2 + 84,95 84,95 84,95	Star Trek - 25th Anniversary + 84,95 19,95 -
Microgolf ++ 84,95 79,95 79,95	Steppenberger Hotel Man. ++ 19,95 59,95 59,95
Midwinter 2 ++ 84,95 79,95 79,95	Strike Commander + 72,95 95,95 95,95
Might & Magic 2 84,95 19,95 -	The Cannon Winter Challenge + 84,95 69,95 -
Mike Dicks Football + 72,95 19,95 -	The Gullfather + 84,95 72,95 72,95
Monkey Island 1 ++ 79,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 1 + 72,95 34,95 34,95
Monkey Island 2 ++ 89,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 1 - Mission 1 34,95 34,95 34,95
Moontroop ++ 84,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 2 - Secret W. 79,95 -
MULLIS ++ 72,95 65,95 65,95	Three Wonders of Destiny 72,95 72,95 72,95
PCA Tear Golf + 72,95 65,95 -	Ultima 6 - The False Prophet - 79,95 72,95 72,95
PCA Tear Golf Kurse + 39,95 59,95 59,95	Ultima 7 - The Black Gate + 79,95 -
Planes Edge 84,95 69,95 -	Ultima W2 - Mystical Dreams + 89,95 -
Pools of Darkness 79,95 69,95 69,95	Ultima The Underworld ++ 89,95 -
Pool of Radiance ++ 64,95 64,95 64,95	Utopia 1 72,95 72,95 -
Populous 2 ++ 19,95 69,95 69,95	Vroom + 19,95 69,95 69,95
Powerquest + 89,95 49,95 49,95	Warlords (Enhanced Version) 72,95 69,95 69,95
Powermonger 79,95 39,95 39,95	Wing Commander 1 72,95 79,95 79,95
Powermonger Data Disk + Railroad Tycoon: +++/++ 82,95 79,95 79,95	Wing Commander 2 79,95 79,95 19,95
Red Baron ++ 99,95 89,95 -	Wing C. I Secret Missions 1 o. 2 39,95 19,95 -
Rings of Medusa 2 ++ 72,95 65,95 65,95	Wing Commander 2 ++ 89,95 -
Secret of the Silver Blades 69,95 69,95 69,95	Wing C. 2 Special Ops 44,95 -
Shanghai 2 ++ 84,95 72,95 -	Wing C. 2 Special Op. I 44,95 -
Silent Service 2 + 79,95 79,95 79,95	Wintzer + 72,95 69,95 69,95
Sim City/Populous + 72,95 72,95 72,95	Wizardry 1-5 je 19,95 19,95 19,95
Sim City Architecture 1 o. 2 + 39,95 39,95 39,95	Wiz 6 Hane of Cosmic Forge 79,95 79,95 -
Sim Earth ++ 89,95 72,95 72,95	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant 84,95 59,95 59,95
Sim Ant ++ 89,95 19,95 19,95	Zack Mackracker ++ 69,95 69,95 69,95
Soundblaster 2.0 mit ++ 295,-	
Soundblaster Prof. 16 Bit ++ 599,-	
Space Quest 1 (seue VGA-Vers.) 89,95 84,95 84,95	

Genießt unsere Service Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Verkaufspreise. Indersere variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bei 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bei 200 DM: 6,50 DM, bei 300 DM: 4,50 DM, bei 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spiel umsonst. Express kostet 5,00 DM mehr. Schiebekalender 6,00 DM. Disketten 10,00 DM. Wertescheine -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir nicht da sind, für Euch geschaltet. Dank Fachwissen und Geduld helfen wir Ihnen bei allen Problemen. Wir sind auch außerhalb der Zeiten im WWW. Alle Screenshots sind geschützte Waren und dürfen nicht ohne schriftliche Genehmigung (1801) nach außen diffundiert, sind aber in allen Fällen urheberrechtlich geschützt. Inhaber: Frank Gogel/Andreas Haffner/Regalmer P.V.B. GmbH

Barbarischer Schüttelfrost



Carver
Ein furchtbarer Zauberer klagt die Sonne, sperrt sie in sein Schloß und braucht ab jetzt kein Brennholz mehr zu sammeln. Ihr schlüpft in die Rolle eines starken, aber doofen Barbaren, der ähnliches im Sinn hat und sich die Sonne schnappen will. Ihr lauft eine dunkle, scrollende Landschaft entlang, die durch absolut gräßliche Grafik besticht und furchtbar animierte Futzel-Popel-Monstern auf dem Plan ruft. Um den Griff zum Reset-Knopfchen etwas zu verzögern, gibt's sogar Waffen. Die Masse an unfairsten Stellen frustriert den Spieler nicht im geringsten — man setzt lediglich ein mitleidiges Gesicht auf

Ein Futzel-Barbar auf der Suche nach der Spielbarkeit (Amiga)

— arme Programmierer! Dieses Programm kann heutzutage nicht mal als PD-Software bestehen. Eine Unverschämtheit!
kn

STECK BRIEF
Genre: Action
Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS nicht geplant	AMIGA 16% Grafik: 12% Sound: 18%
--------------------------------	---

ATARI ST nicht geplant	C 64 nicht geplant
----------------------------------	------------------------------

Denkfabrik

Chessmaster 3000

SUPER
Schach hat einen entscheidenden Nachteil: Allein macht's nur wenig Spaß. Zum Glück gibt es Computer- und Schachprogramme, die einzelne Spieler aus der Gegnerserie retten. Eines der besten Programme dieser Art war bisher der "Chessmaster 2100": Keine andere Schachsimulation hat so viele Preise eingheimst. Erst der Nachfolger aus der gleichen Serie, der "Chessmaster 3000" wird den Schachmeister vom Sockel stoßen.
Das neue Programm spielt nicht nur stärker als der Vorgänger, es analysiert sogar das Spielgeschehen auf Wunsch in normalem englischen



mit solchen Figuren spielt es sich besser (MS-DOS/VGA).
Text: Die unterschiedlichsten Computergegenre stehen auf Abruf bereit. Drei Brettsperspektiven und vier Figurenreihen stehen zur Wahl.

STECK BRIEF
Genre: Denkspiel
Hersteller: Software Toolworks, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS Grafik: 56% Sound: 22%	AMIGA in Vorbereitung
---	---------------------------------

ATARI ST nicht geplant	C 64 nicht geplant
----------------------------------	------------------------------



Smash T.V.

Die Amiga-Version des Fernsehquizmassakers macht im Vergleich zu den ST- und C-64-Versionen am meisten Spaß. Nichts geändert hat sich an der reizvollen Zwei-Joystick-Steuerung, den poppigen Soundeffekten und der fehlenden Hintergrundmusik. Zu zweit bereitet das TV-Gemetzl natürlich wesentlich mehr Vergnügen. Ein, zwei Runden sollte jeder Raketenwerfer- und Granatenliebhaber mal probiert haben. *ri*



Teenage Turtles 2

Amiga-Besitzer können sich jetzt auf ihrem Rechner das Schildkrötensuppenkochen. Gegenüber der 64'er Version dürfen diesmal gleich zwei Ninja-Turtles zugleich losprügeln. Grafik und Sound wurden zwar Amiga-gerecht aufgemöbelt, bleiben aber dennoch unter den heutigen Ansprüchen. Ansonsten hat sich am Spiel selbst wenig geändert. Solide Prügelkost mit einem ordentlichen Schlag Ninja-Power. *kn*



Heart of China

Spielerisch ist bei der Amiga-Version genauso wenig los wie beim MS-DOS-Original. Der einzige Grund, warum man die Umsetzung nicht auch in zwei Stunden durchspielen kann, ist die Trägheit des Spiels. Die Ladefellen von Festplatte (Speicherbedarf etwa 9 MByte) sind unerträglich, die von Disketten völlig indiskutabel. Bei so wenig Story und so viel Langwierigkeit bringt auch die tolle 32-Farb-Grafik nichts mehr. *ri*



Last Ninja 3

Der letzte Ninja Nummer Drei hat auch auf dem Amiga ganz schön zu kämpfen. Durch die schräge 3-D-Perspektive wird jeder gezielte Treffer zum Glücksfall. Meist hampelt der schwarze Killer nur wild durch die Gegend, während die Gegner sehr genau zuschlagen. Grafik und Sound wurden zwar den Fähigkeiten des Amigas angepaßt, hauen aber keinen Chinamann vom Teller. Nur für Joystick-Künstler. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 63%

Grafik: 60% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 60%

Grafik: 57% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 47%

Grafik: 78% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 56%

Grafik: 66% Sound: 57%

Schwierigkeit: schwer

Zollfreie Zone!!!

Natürlich nur, was unsere Niedrigpreise anbelangt.

Game Gear

Gamegear m.	0\$
Columns	1999,00
Akkuset	449,00
Atesta	449,00
Donald Duck	449,00
Heavy Weight	449,00
Mickey Mouse	379,00
Monaco GP	379,00
Outrun	399,00
Shinobi GG	379,00
Sonic	449,00
Wonderboy	379,00

Game Boy

Akkuset	299,00
Bill & Ted	449,00
Subbie Bobble	399,00
Double Dragon II	449,00
Elevator Action	379,00
Final Reverse	249,00
Gargoyles Guest	299,00
Ichido	129,00
Ping Pong	299,00
Racing Spirit	399,00
Red October	499,00
Simpsons	499,00
Snow Bros.	299,00
Soccer	229,00

Mega Drive

Megadrive	2699,00
m. Sonic	299,00
Jaypad	429,00
Behanza Bros.	299,00
Crackdown	899,00
Devil Crash	659,00
Double Dragon	699,00
F 22 Intercept	379,00
Fantasia	379,00
Final Blow	649,00
Golden Axe II	599,00
Hellfire	349,00
Immortal	899,00
Jewel Master	449,00
Magical Hat	369,00
Mercna II	499,00
Outrun	449,00
Queckshot	579,00
Roadrush	659,00
Sonic Hedgeh	599,00
Soldierman	449,00
Syndr of Scdan	359,00
Wani Wani	499,00
Wonderboy III	399,00

Neo Geo

Grundgerät	4999,00
Baseball 2020	1999,00
Crossed Swords	1799,00
Cyberjitz	1899,00
Eightman	1899,00
Warrior	1499,00

Famicom

Actraision	449,00
Kaiser	899,00
Laffer Utilities	899,00
Lemmings Date	899,00
Mad TV	899,00
Might & Magic 3	899,00
Monkey Island 2	899,00
Novas	899,00
P38 Missions	899,00
Secret Weapons	899,00
Shanghai 2	679,00
Silent Service	599,00
Simpsons	599,00
Space Quest 4	699,00
TV Sports Boxing	599,00
Wingcomm. 1	599,00
Wingcomm. 2	599,00
WC 2 Op. Disk	299,00
Soundblaster 2.0	2199,00
Soundblaster Pro	3499,00
CD ROM für SB	5399,00

MS-DOS

Battle Isle	699,00
Bundealige Prof.	599,00
Cadaver	699,00
Chessmaster	1899,00
3000	599,00
Civilization	679,00
Eye of Beholder 2	999,00
Falcon 3.0	999,00
Jetfighter 2	795,00
Kaiser	899,00
Laffer Utilities	599,00
Lemmings Date	439,00
Mad TV	599,00
Might & Magic 3	599,00
Monkey Island 2	599,00
Novas	649,00
P38 Missions	229,00
Secret Weapons	649,00
Shanghai 2	679,00
Silent Service	599,00
Simpsons	599,00
Space Quest 4	699,00
TV Sports Boxing	599,00
Wingcomm. 1	599,00
Wingcomm. 2	599,00
WC 2 Op. Disk	299,00
Soundblaster 2.0	2199,00
Soundblaster Pro	3499,00
CD ROM für SB	5399,00

Amiga

4 D Sports	439,00
Boxing	799,00
Ambüs	499,00
Barbarian 2	499,00
Capt. Planet	499,00
Cruise for Corpse	499,00
Deuteros	559,00
Double Dragon 3	399,00
Flight of Intruder	599,00
First Samurai	449,00
Leander	399,00
Lemmings Data	299,00
Lethal Xcess	399,00
Lotus 2	399,00
Master Golf	499,00
Max Pack	499,00
Mega Twins	399,00
Populus 2	459,00
Powermonger	159,00
Powermonger	239,00
Qua	399,00
RoboCop	499,00
Silent Service 2	499,00
Simpsons	399,00
Snopker	449,00
StrikeFest	379,00
Stunt Car Racer	159,00
The Oath	399,00
Tip Off	399,00
Wild Wheels	399,00
Versandkosten	50,00

Laden und Versand in:

A-5020 Salzburg · Wolf-Dietrich-Str. 23 · Tel. 06 62-87 28 33

...ist megastark



Shadow of the Beast 2

Nach fast eineinhalb Jahren dürfen sich nun auch ST-Besitzer vor der Fortsetzung des Grafikspektakels "Shadow of the Beast" gruseln. Die Atari-Version ist ein schwacher Abklatsch des Amiga-Vorbildes. Die Farbpracht ist einfalllos, bei der Musik ist auch nicht viel los. Daß das T-Shirt (Packungsbeilage der Amiga-Version) nicht vorhanden ist, kann man verschmerzen, die lahme Steuerung jedoch nicht. *ri*

Genre: Action
 Hersteller: Psygnosis
 Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 34%

Grafik: 52% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel



Pit-Fighter

Die PC-Umsetzung von Domark's "Pit-Fighter" bringt lange nicht so viel Prügelspaß rüber wie die Amiga-Version. Die Sprites sind groß, aber dem VGA-Standard unwürdig. Selbst die Hintergrundgrafiken sind farbloser als auf dem Amiga. Die träge Steuerung läßt ein freudiges Verhauen Eurer Gegner ins Unmögliche abgleiten. Am Spielablauf an sich hat sich nichts geändert. Wieder darf ein Freund mitprügeln, was aber den Spaß nicht gerade verdoppelt. *kn*

Genre: Action
 Hersteller: Domark
 Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48%

Grafik: 44% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Bundesliga Manager Professional

Fußballfans mit 'nem PC auf dem Schreibtisch dürfen jetzt endlich ihren Einstand als Fußballtrainer geben. Gegenüber der Amiga-Version hat sich auf dem PC nichts verändert. Das Spiel ist genauso gehaltvoll und attraktiv. Der Spieler klickt sich durch übersichtliche Menüs in VGA-Pracht und agiert als begeisterter Zuschauer bei mitreißenden Torszenen. Sound gibt es leider nur auf PC's mit Soundblasterkarte. *kn*

Genre: Strategie
 Hersteller: Software 2000
 Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 61% Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar



Maupiti Island

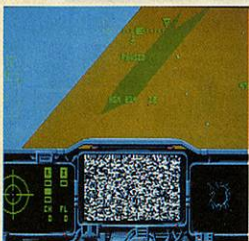
Es kommt einfach nicht richtig in Gang, das Anlick-Kriminal-Adventure von Lankhor. In der Rolle eines Detektivs verhört Ihr Verdächtige und arbeitet Euch von Bildschirm zu Bildschirm. Die schwüle VGA-Südsee-Atmosphäre dampft zwar auch aus dem PC, nur leider wird die Motivation dadurch nur unwesentlich gefördert. Etwas mehr Spannung und weniger Klickarbeit hätte dem Software-Krimi gut getan. So bleibt's eine recht trockene Angelegenheit. *vw*

Genre: Adventure
 Hersteller: Lankhor
 Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 67% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel



Thunderhawk

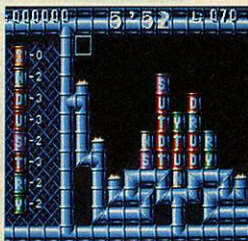
Welcher PC-Pilot bei "Thunderhawk" eine "echte" Helikoptersimulation la "Gunship 2000" erwartet, wird ein wenig enttäuscht. Statt hoher Realitätsnähe wird bei diesem Spiel sehr viel Wert auf das Actionelement gelegt. Rumfliegen und Ballern, was die Autokanone hergibt, heißt die spielerische Devise. Die 3-D-Grafik ist zügig, verschiedene Einsatzgebiete sorgen für Abwechslung. Leider ist Thunderhawk eine Spur zu hektisch und zu unfair. *mh*

Genre: Simulation
 Hersteller: Core
 Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 64% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel



Think Cross

Wohl kaum ein Denkspiel (außer "Tetris" selbstverständlich) hat so viele Nachahmer gefunden wie "Puzznic". Auch die PC-Fassung von "Think Cross" ist unverkennbar ein Ableger des Tüffelklassikers. Wie im Vorbild, müssen Steine gleicher Form und Farbe aneinander geschoben werden. Treffen sich gleiche Steine, lösen diese sich auf. Rund 150 Spielstufen, die jeweils in fünf Gruppen aufgeteilt sind, bieten genügend Spiele-Stoff. *mh*

Genre: Denkspiel
 Hersteller: Design
 Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 46% Sound: 23%

Schwierigkeit: einstellbar



Dragonflight

Thalions Rollenspieldebüt "Dragonflight" scheint zum Rekordhalter für Verspätungen zu werden. Fast 1 1/2 Jahre nach der Ur-Version auf dem Atari ST können sich jetzt PC-Besitzer durch 3-D-Dungeons prügeln und ein magisches Einhorn befreien. Leider zeigt Dragonflight deutliche Alterserscheinungen: EGA-Grafik ist eben nicht mehr zeitgemäß. Spielerisch hat Dragonflight angesichts der heutigen Konkurrenz ebenfalls nicht viel zu lachen. *mh*

Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Thalion
 Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 62%

Grafik: 48% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



Obitus

"Obitus", immerhin vollmundig als Rollenspiel angekündigt, entpuppt sich als müder Action-Adventure-Mix mit geringem Unterhaltungswert. Ihr steuert einen Zeitreisenden, der aus einer mittelalterlichen Epoche wieder ins heimische Zeitalter zurück will. Die Maussteuerung ist streckenweise verwirrend, die Grafik nett, aber nicht umwerfend. Ein paar gewichtige Patzer verhindern den Aufstieg von Obitus in die Oberliga der Action-Adventures. *mh*

Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Psygnosis
 Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 50%

Grafik: 67% Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90	DA	76,90	76,90	Red Baron	DA	82,90	89,90
Airbus 320	DA	64,90	V.B.	V.B.	DA	64,90	64,90	Redlins	DV	76,90	76,90
AD&D Collection	DA	76,90	76,90	82,90	DA	64,90	64,90	Return of Medusa	DV	69,90	69,90
Advantage Tennis	DA	64,90	64,90	69,90	DA	76,90	76,90	Riders of Rohann	DA	82,90	82,90
A.G.E	DA	76,90	76,90	89,90	DA	76,90	76,90	Rise of the Dragon	DV	82,90	89,90
Agony	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	54,90	54,90	Robin Hood	DA	64,90	76,90
Airbus 320	DA	99,90	V.B.	V.B.	DA	54,90	54,90	Robozone	DA	64,90	69,90
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90	DA	64,90	64,90	Robocop 3D	DA	64,90	64,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90	DA	69,90	69,90	Robozone	DA	64,90	64,90
Air Land Sea	DA	82,90	82,90	89,90	DA	69,90	69,90	Rugby World Cup	DA	64,90	64,90
Alien Breed	DA	64,90	64,90	89,90	DA	69,90	69,90	Rules of Engagement	DA	64,90	82,90
Alien Storm	DA	64,90	64,90	89,90	DV	89,90	89,90	Secret Weapon of the Luftw.	DA	82,90	89,90
Amnos	DA	64,90	64,90	89,90	DA	82,90	82,90	Secret Weapon P 38 Mission	DA	82,90	44,90
Another World	DA	64,90	64,90	89,90	DA	64,90	64,90	Shadow Sorcerer	DA	69,90	76,90
Apocalypse	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	64,90	64,90	Silent Service 2	DA	82,90	82,90
Baby's Is	DA	64,90	64,90	76,90	DA	64,90	64,90	Space 1889	DA	76,90	82,90
Barbarian 2	DA	64,90	64,90	89,90	DA	64,90	64,90	Space Shuttle 4	DV	89,90	89,90
Bards Tale Constr. Set	DA	-----	-----	76,90	DV	99,90	99,90	Space Wrecked	DA	V.B.	76,90
Bards Tale Trilogy	DA	-----	-----	89,90	DV	89,90	89,90	Spellcasting 201	DA	89,90	89,90
BAT 2	DA	-----	-----	76,90	DV	69,90	69,90	Starbyste Super Soccer	DV	69,90	76,90
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Star Trek 25th Century	DA	-----	82,90
Battletech 2	DA	-----	-----	82,90	DA	64,90	64,90	Stratoged	DA	64,90	76,90
Birds of Prey	DA	76,90	76,90	89,90	DA	76,90	76,90	Strike 2	DA	-----	76,90
Black Crypt	DA	64,90	64,90	89,90	DA	V.B.	V.B.	Strike Fleet	DA	64,90	64,90
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90	DA	64,90	64,90	Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90	76,90
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90	DA	59,90	59,90	Supaplex	DA	64,90	64,90
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90	DA	69,90	69,90	Super Space Invaders	DA	64,90	64,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	76,90	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Suspicious Cargo	DA	64,90	64,90
Cadaver	DV	64,90	64,90	82,90	DA	64,90	64,90	Steigenberger Hotel	DV	59,90	59,90
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	89,90	DV	V.B.	V.B.	Team Suzuki	DA	64,90	76,90
Cardiacc	DA	64,90	64,90	89,90	DV	76,90	64,90	Terminator 2	DA	64,90	76,90
Castle of Dr. Brain	DA	-----	-----	89,90	DA	64,90	64,90	The Simpsons	DA	64,90	76,90
Celtic Legends	DA	76,90	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Time Quest	DA	-----	82,90
Centerbase	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	69,90	69,90	Tip Off	DA	64,90	V.B.
Civilisation	DA	-----	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Traders	DA	69,90	69,90
Cisco Heat	DA	69,90	V.B.	V.B.	DA	89,90	89,90	TV Sports Boxing	DA	-----	82,90
Conquestador	DV	69,90	-----	76,90	DA	82,90	82,90	Ultima 7	DA	-----	V.B.
Conquest of Longbow	DV	69,90	-----	89,90	EV	V.B.	V.B.	Uncharted Waters	DA	-----	119,90
Cruise for a Corpse	DV	69,90	-----	76,90	DA	64,90	64,90	U.S.S John Young 2	DA	64,90	64,90
Dark Spyre	DA	69,90	69,90	89,90	DA	76,90	76,90	Utopia	DA	76,90	76,90
Death Knights of Krynn	DA	76,90	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Wayne Gretzky Icehockey 2	DA	69,90	69,90
Deuteros	DA	76,90	76,90	89,90	DA	89,90	89,90	Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90
Double Dragon 3	DA	64,90	76,90	89,90	DA	82,90	82,90	Wild Wheels	DA	69,90	76,90
Elvira 2	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	49,90	49,90	Willy Beamish	DA	-----	89,90
Elvira Arcade	DA	64,90	V.B.	V.B.	DA	64,90	64,90	Wing Commander 2	DA	-----	89,90
Exodus 3010	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	64,90	64,90	Wing Comm. 2 Mission 1	DA	-----	49,90
Eye of the Beholder 2	DA	V.B.	V.B.	V.B.	DA	89,90	89,90	Wizardry 7	DA	-----	V.B.
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90	DA	82,90	82,90	Wallpack	DA	76,90	64,90
Falcon 3.0	DA	-----	-----	V.B.	DA	76,90	76,90	WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90
Fascination	DA	69,90	69,90	89,90	DA	44,90	44,90	Yeagers Combat	DV	-----	82,90

Bestellungen ab 90,- DM versandkostenfrei - nur für lieferbare Artikel gültig - Konsolen ab 140,- DM.

VERSANDKOSTEN

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com.
Pro.....Gratis.....!

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

NACHNAHME 9,- VORKASSE 4,-
SERVICELEISTUNGEN:
EXPRESS 7,- AUFFREIS
KARTON 3,- AUFFREIS
SPIEL TESTEN 2,-
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG
DV= DEUTSCHE VERSION

SIE ERHALTEN 2,- DM RABATT!
Wenn Sie sich bei der Bestellung auf diese Zeitschrift beziehen!

WORLD OF WONDERS LADENGESELLSCHAFTEN - Wir sind für Sie da in...

W-4100 DUISBURG Kölnerstr. 55 4047 Dornheim telef. erfragen: 02133-3016	W-6200 WIESBADEN Marktplatz 39 6231 Schwalbach Mo-Fr 15:18-30 Uhr Sa 10-13 Uhr	W-6400 HANAU Heimatfriedering 11 6460 Gelnhausen gerade Woche Mo-Fr 9-12 Uhr Sa 11-16 Uhr ungerade Woche Mo-Fr 14-21 Uhr Sa 11-16 Uhr	W-6700 LUDWIGSHAFEN Falkenweg 1, 6720 Speyer Mo-Fr: 8.30-12.30, 14.30-18.30 Uhr Sa: 8.30-12.30 Uhr	W-8750 ASCHAFFENBURG Kilianstr. 9 8752 Gunzenbach Mo-Fr: 10-18.30 Uhr Sa: 10-14 Uhr	W-8900 AUGSBURG Fladergasse 5 8900 Augsburg Mo-Fr 10-13, 15-18.30 Uhr Sa 10-13 Uhr
--	---	--	---	--	---

WORLD OF WONDERS VERSAND - Wir sind für Sie da in...

Für Druckfehler keine Haftung.

NORDRHEIN-WESTFALEN Tel. 02195-7758 Fax 02195-30267 Mo-Fr 17-21 Uhr Sa 14-17 Uhr	HESSEN Tel. 06196-84747 Fax 06196-82467 Mo-Fr 10-19 Sa 10-13 Uhr	BAYERN Tel. 06029-7192 Fax 06029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr	BERLIN Tel. 030-3246326 Mo-Fr 17-21 Uhr	SCHLESWIG-HOLSTEIN Tel. 0461-93796 Mo-Fr 17-21 Uhr	NIEDER-SACHSEN Tel. 0511-4581650 Mo-Fr 17-21 Uhr	RHEINLAND PFALZ 1 Tel. 06232-36010 Fax 06232-26025 Mo-Fr 9-19 Uhr Sa 9-13 Uhr	RHEINLAND PFALZ 2 Tel. 0228-285686 Mo-Fr 18-22 Uhr Sa 10-14 Uhr
---	---	---	--	---	---	--	---

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	99,90
Another World dt.	59,90		
Barbarian II dt.	59,90	59,90	
Battle Isle dt.	69,90	69,90	89,90
Birds of Prey dt.	74,90	74,90	
Black Gold dt.	64,90	64,90	74,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	69,90	
Cadaver dt.	64,90	64,90	
Cadaver: The Payoff dt.	39,90	39,90	
Casine of Dr. Brian dt.		89,90	
Castles dt.		74,90	
Castles Data Disk dt.		39,90	
Celtic Legends dt.	69,90		
Civilisations dt.		79,90	
Conquest of the Longbow VGA dt.		79,90	
Cruise for a Corps dt.	59,90	69,90	69,90
Dar Preis ist heiß dt.	44,90	54,90	
Die Kathedrale dt.	89,90	89,90	
Eyes of the Beholder VGA dt.	69,90	79,90	
F-117 A Nighthawk		89,90	
F-16 Falcon 3.0 dt.	69,90	69,90	119,90
Fate Gates of Dawn dt.		79,90	
Flight of the Intruder dt.	44,90	54,90	
Glockstad dt.		64,90	
Godfather dt.		64,90	
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunsnap 2000 dt.		89,90	
Heart of China VGA dt.	79,90	89,90	
Indiana Jones 3 dt.	64,90	64,90	69,90
Indiana Jones 4 VGA dt.	69,90	79,90	
King's Quest 5 VGA dt.	89,90	99,90	
Larry 5 VGA dt.		89,90	
Leander dt.	59,90		
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Lemmings Data Disk dt.	39,90	39,90	59,90
Lord of the Rings dt.	59,90	79,90	
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59,90	69,90	79,90
MAD TV dt.	69,90	79,90	
Manchester United Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Mega-Lemmas dt.	69,90	69,90	
Mega Twins dt.	59,90	59,90	
Might & Magic 3 VGA dt.		89,90	
North & South dt.	59,90	64,90	
Panzer Kick Boxing dt.	69,90	69,90	89,90
Princes dt.	59,90	59,90	59,90
Police Quest 3 VGA dt.		89,90	
Populous 2 dt.	69,90	69,90	
Ports of Call dt.	59,90	69,90	79,90
Powermanger dt.	64,90	64,90	
Powermanger World War 1 dt.	39,90	39,90	
R-Type 2 dt.	64,90	64,90	
Rainbow Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.	74,90	99,90	
Rise of the Dragon VGA dt.	89,90	89,90	
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	79,90
Secret of Monkey Island 2 dt.	69,90	69,90	79,90
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA	79,90	79,90	79,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Slm Earth dt.	74,90	74,90	89,90
Secret Weapons of Luftwaffe		89,90	
Secret Weapons Missions		39,90	
Space Quest 3 dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4 VGA dt.	89,90	89,90	
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Starbyte No. 1 Collection dt.	69,90	69,90	74,90
Starbyte Super Soccer dt.	64,90	64,90	74,90
Steigebn: Hotelmanager dt.	64,90	64,90	
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Their Finest Missions 1 dt.	64,90	64,90	
Ukita dt.	64,90	64,90	
Ultima 6 dt.	64,90	64,90	79,90
Ultima 7 dt.	69,90	69,90	79,90
Utopia dt.	69,90	69,90	
Werden ab3...7 dt.	54,90	64,90	
Wild West World dt.	69,90	69,90	
Willy Beamisch VGA dt.	74,90	89,90	
Wing Commander VGA		79,90	
Wing Commander 2 VGA dt.		89,90	
W.C. Secret Missions 1 od. 2		39,90	
W.C. 2 Speech Accessory Pack		39,90	
W.C. 2 Special Operations 1		49,90	
W.W.F. Wrestling dt.	64,90	64,90	64,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten 5.25" 2D	10er Pack	4,90	
5.25" HD	10er Pack	12,90	
3.5" 2DD	10er Pack	9,90	
3.5" 2HD	10er Pack	16,90	
Spielbereichserweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltb.			99,00
Ext. Laufrück Amiga 500, 3.5" abschaltbar		150,00	
Sound Blaster Version 2.0 dt.		299,00	
Audio Soundkarte m. Lautsprech.		299,00	
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar		9,90	
Joystick Quicksort II plus (Amiga, ST, C64)		14,90	
Competition PRO STAR (Amiga, ST, C64)		39,90	
Quicksort 123 (PC/XT/AT)		24,90	
Comp. PRO STAR/PC int. GameCard		99,00	

Intümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)

Auslandsversand:
(Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN!!!

Händler-Anfragen erwünscht!!!

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

In diesem Monat brach eine wahre Flut an Zusatzdisketten über uns herein. Nicht weniger als fünf hochkarätige Testkandidaten trudelten ein. Prominente Namen tragen sie alle — aber bringen die Szenery-Disketten das erhofften Spielspaß? Denn leider ist es öfter so, daß sich die zusätzliche Ausgabe für die Bonusdiskette nicht lohnt. Wir nehmen für Euch in dieser Ausgabe die "Special Operations 1" für "Wing Commander 2", die "P-38 Tour of Duty", den "Populous World Editor", die "Power Monger: World War 1 Edition" und die neueste Lemmingsfassung "Oh No! More Lemmings" unter die Lupe.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir Wertungen nach dem Schulnotenprinzip, das auch in unserer Medien-ecke Verwendung findet. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum hervorragend. mh

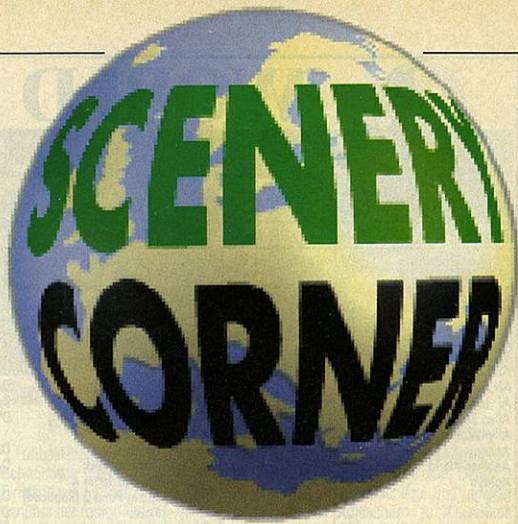


P-38 Lightning

Um eines der berühmtesten Flugzeuge des zweiten Weltkrieges, die P-38 Lightning, dreht sich alles in der "Tour of Duty"-Diskette für das Spiel "Secret Weapons of the Luftwaffe".

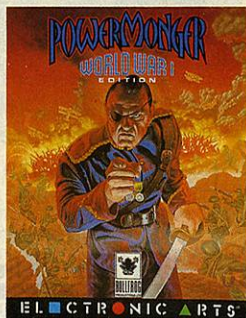
Ist die Diskette erfolgreich auf der Festplatte installiert, könnt Ihr auf amerikanischer Seite nicht nur die altbekannten Flieger auswählen, sondern auch die P-38. Nicht nur acht historische Missionen für die P-38 befinden sich auf der Diskette, sondern auch verschiedene Duell-Konstellationen unter dem Menüpunkt "Custom Mission". Hier fliegt Ihr dann kleine Solo-Einsätze gegen die unterschiedlichen Flugzeuge auf deutscher Seite. Natürlich wurde dabei ein passendes Cockpit und die entsprechende P-38-Grafik im Spiel nicht vergessen.

Angesichts des recht hohen (obwohl einstellbaren) Schwierigkeitsgrads sollten sich allerdings nur erfahrene Piloten an das Steuer der Lightning setzen.



Die P-38-Scenery-Diskette ist eine echte Bereicherung für "Swoll". Es ist zu hoffen, daß Lucasfilm Games sich anschließt, noch mehr Disketten mit neuen Flugzeugen zu veröffentlichen. Übrigens ist die Scenery-Disk nur als Import zu bekommen. Offiziell wird das Zusatz- sowie das Hauptprogramm (aus verständlichen Gründen) nicht in Deutschland veröffentlicht.

Titel:
P-38 Lightning Tour of Duty
Hersteller: Lucasfilm Games
Zirka-Preis: 70 Mark
Systeme: MS-DOS
Wertung:
empfehlenswert



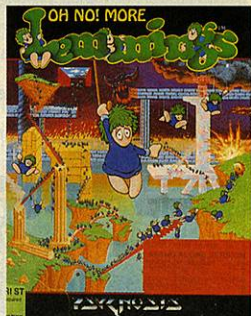
World War 1 Edition

Während sich alle Welt mit "Populous 2" vergnügt, hat Bullfrog klammheimlich und ohne viel Aufhebens die erste Datendiskette für das Hardcore-Strategie-Spiel "Power Monger" veröffentlicht. Den Namen "World War 1 Edition" verdankt die Diskette einigen veränderten Grafiken und der Aufgabenstellung, die sich allerdings nur entfernt an die historischen Begebenheiten hält. Es gilt zwar nach wie vor, kleine Teilbereiche (insge-

samt 175) zu erobern, aber alle kleinen Gebiete zusammen sehen so aus wie das Europa des Jahres 1914. Um den Krieg zu gewinnen, müßt Ihr alle der 175 Gebiete erfolgreich erobern. Ebenfalls geändert wurde einige Grafiken. So erscheinen Eure Offiziere statt in Fantasy-Rüstung in Uniformen aus dem ersten Weltkrieg.

Spielerisch ist die "World War 1 Edition" ein ganz schön harter Brocken. Vollblutstrategen fühlen sich sicherlich angesprochen, aber mir persönlich liegt die taktische Auseinandersetzung nicht ganz so gut wie das ansprechendere "Populous 2".

Titel: World War 1 Edition
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 70 Mark
Systeme: Amiga, ST, MS-DOS
Wertung:
durchschnittlich



Oh No! More Lemmings

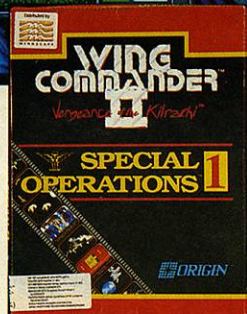
Trotz unendlicher Bemühungen seitens ungezählter Computerspieler haben die Lemmings nichts dazugelernt. Auch in "Oh No! More Lemmings" ken-

nen die kleinen, grün behaarten Winzlinge nur ein Ziel: Sich selbst unbeirrt ins Verderben zu stürzen. Wieder ist es an Euch, in 100 neuen Levels die Lemminge vor der drohenden Vernichtung zu bewahren. Die Spielstufen sind in 5 Gruppen unterteilt, die Ihr vor dem Start direkt anwählen könnt. Ist es in "Lame" noch simpel, die Lemminge zum sicheren Ausgang zu führen, wird's spätestens ab "Crazy" zur schweißtreibenden Tüftelarbeit. Wie schon im Originalprogramm gibt's nach jedem erfolgreich absolvierten Level ein Paßwort, damit Ihr später wieder an alter Stelle neu einsteigen könnt.

Das knifflige Vergnügen ist in zwei Versionen zu haben. Besitzer des Originalprogramms legen sich die etwas preiswertere Datendiskette zu, Neueinsteiger können auf eine spezielle Vollversion zurückgreifen, die auch ohne den ersten Teil spielbar ist. Im Gegensatz zur MS-DOS-Fassung lassen sich die Lemminge auf Amiga und ST wieder zu zweit retten. PC-Eigner müssen alleine spielen, deshalb kommt es hier zu etwas niedrigerer Wertung.



Auch in den Special Operations mucken die Weltallkatzen wieder ordentlich auf



ganz famos sein könnte, selber Welten zu basteln und diese mit eigenen Männchen zu bevölkern.

Was als Geburtstagsgeschenk für einen Freund begann, endete mit dem "World Editor" für Populous. Hier könnt Ihr nicht nur eigene Welten erschaffen, sondern diese auch mit beliebigen Männchen, Häusern und grafischen Verzierungen versehen. Gesteuert wird das Construction-Set bequem mit der Maus und einem komfortablen Menüsystem. Die selbstgebastelten Szenarien können später mit dem Hauptprogramm nachgespielt werden. Natürlich befinden sich ein paar fertige Welten auf der Diskette, die zum sofortigen Spielen einladen.

Auch wenn es mittlerweile den Nachfolger Populous 2 zu kaufen gibt, kramt man dank des digitalen Bastelkastens gerne den Klassiker wieder hervor, um den liebevoll erstellten Eigenkreationen digitales Leben einzuhauchen. Der World Editor hat den unvergleichlichen Charme (und den Suchtfaktor) eines Legobaukastens — er darf in keinem Populous-Haushalt fehlen. Noch eine kleine Anmerkung am Rande: Auch wenn sich das Programm extrem unkompliziert bedienen läßt, solltet Ihr Euch ein Original kaufen. Es wäre schade wenn die beiden jungen Programmierertalente vorzeitig die Flügel streckten, nur weil der Editor nicht gekauft sondern kopiert wird.

Titel: Populous World Editor
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 60 Mark
Systeme: Amiga, ST, MS-DOS
Wertung: hervorragend

Special Operations 1

Der Krieg der Katzen geht weiter. Wer es noch nicht müde geworden ist, durch das Weltall zu knattern, um den fiesen Kilrathi ein paar Laserstrahlen auf den

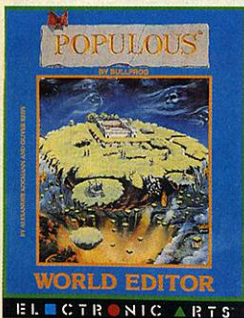
Pelz zu brennen, kann sich jetzt an den "Special Operations 1" versuchen. 20 neue Aufträge gilt es zu absolvieren. Am Spielprinzip hat sich gegenüber dem Hauptprogramm "Wing Commander 2" nichts geändert: Von Bord eines Trägers startet Ihr in Begleitung eines oder mehrerer Flügelmänner zu Kampfeinsätzen ins 3-D-Weltall. An Grafik und Sound wurde ebenfalls nur wenig geändert — ein paar neue Raumschiffe und einige frische Spielfiguren, das war's auch schon. Spielerisch erwartet Euch also nicht viel Neues. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad etwas knackiger geworden. Echte Weltall-Veteranen werden um die "Special Operations" kaum herumkommen.

Um die Special Operations fliegen zu können, benötigt Ihr natürlich das Hauptprogramm sowie einen flotten AT und mindestens noch 4 MByte Platz auf der Festplatte. Alles in allem addiert sich so der Speicherbedarf von Wing Commander 2 auf satte 26 MByte (15 MByte fürs eigentliche Spiel, 7 MByte für das Speech Accessory Pack und weitere 4 MByte für die Special Operations).

Wer Wing Commander II nicht durchgespielt hat, kann sich übrigens mit einem Extra-Feature der Zusatzdiskette jeden Auftrag des Hauptprogramms einzeln herauspicken. Als Bonusgag befindet sich ein "Beleidigungs-Construction-Set" auf den Extradisketten, mit dem Ihr selber vier markige Sprüche in das Programm einbauen könnt.

Titel: Special Operations
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 70 Mark
Systeme: MS-DOS
Wertung: empfehlenswert

Titel: Oh No! More Lemmings
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 70 Mark (Datendiskette), 90 Mark (Vollprogramm)
Systeme: Amiga, ST, MS-DOS
Wertung: hervorragend (Amiga, ST), empfehlenswert (MS-DOS)



Populous World Editor

Das Jahr 1990 stand ganz im Zeichen von Bullfrogs Strategiewunder "Populous". Tausende von begeisterten Spielern führten kleine Sprites auf Eroberungszügen über verschiedene Landschaften, versenkten ganze Kulturen mit einer Stintflut, ließen per Maus-Klick Vulkane ausbrechen, verursachten Erdbeben und verwandelten fruchtbare Landstriche in öde Sümpfe. Zwei findige Programmierer aus Deutschland, Alexander Kochann und Oliver Reiff, wurden ebenfalls vom Populousfieber erfaßt. Die beiden dachten sich, daß es ja



02151 / 390071

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,00, bei Nachnahme + DM 8,00.

Bestellung telefonisch: täglich 24 Stunden
 OHNE ANRUFBEGLEITWERTER
 Fax 02151/390072

Bestellung schriftlich:
FROG-SOFT R. GUTOWSKI,
 Martinstr. 77a, 4150 Krefeld

NAME	AMIGA	MS-DOS
1st Division Manager	24,50	-
4 Wheel Drive	79,50	-
Action Master	79,50	89,50
Action Station Add On	-	49,50
Airbus A 320	109,50	-
Barbarian 2	84,90	69,50
Battle Isle	89,50	98,50
Birds Of Prey	79,50	-
Black Gold	74,50	79,50
Blue Max	89,50	89,50
Cadaver	69,50	89,50
Cadaver Levels	44,50	-
Castles Data Disc	-	49,50
Celtic Legend	79,50	-
Chessmaster 3000	-	89,50
Cisco Heat	64,50	64,50
Civilization	a. A.	98,50
Dark Spire	79,50	-
Deuters	79,50	-
Dizzy Collection	64,50	-
Double Dragon 3	64,50	79,50
Einmal Kanzler sein	79,50	-
Elvra Arcade	64,50	64,50
Eye of the Beholder 2	a. A.	79,50
F-117 A Nighthawk	-	89,50
Falcon 3.0 Mach 2	-	139,00
Flames of Freedom	89,50	94,50
Floor	-	89,50
Free D. Ci-VGA	-	109,50
Fuzzball	59,50	-
Gauntlet 3	64,50	-
Godfather	-	74,50
Great Napoleonic Battles	79,50	-
Home Alone	64,50	79,50
Hudson Hawk	64,50	-
Ivanhoe	24,50	-
Jump! Boy	24,50	-
Kaiser	104,50	109,50
Knightmare	79,50	-
L'Empereur	-	119,50
Lemmings	79,50	-
Lemmings Add On	59,50	59,50
Lemmings Boot + Add On	64,50	79,50
Mad TV	98,50	98,50
Mega Twins	64,50	-
Mercenary 3	74,50	-
Might And Magic 3	-	98,50
Monkey Island 2	-	79,50
Moonstone	79,50	-
No. 1 Compilation	79,50	79,50
Nova 9	-	98,50
P 38 Mission Disk	-	49,50
PC Astrologie	-	159,50
Pitfighter	64,50	74,50
Populous 2	79,95	89,50
Populous World Editor	49,50	-
Powermonger Data Disk	44,50	-
Realms	79,50	-
Robin Hood (Sierra)	-	98,50
Robocop 3	64,50	-
Sanctuary	64,50	64,50
Shanghai 2	-	89,50
Sim 1	a. A.	-
Sim Earth	79,50	94,50
Simpsons	64,50	79,50
Sky Cabbie	64,50	-
Soccer Stars	64,50	-
Space Quest 4	-	98,50
Steinberger Hotelmanager	59,50	-
Supaplex	-	64,50
Super Heroes	79,50	-
Suspicious Cargo	64,50	-
The Power	-	35,00
The Finest Missions	49,50	49,50
Time Quest	-	89,50
Tip Off	64,50	-
Top League	79,50	98,50
Traders (M.U.L.E. deluxe)	69,50	-
TV Sports Boxing	-	89,50
Ultima 7	-	104,00
Uncharted Waters	-	139,50
Vollied	64,50	64,50
Wayne Gretzky 2 Canada Cup	-	79,50
Wing Commander 2	-	64,50
Wing Commander 2 Oper. Disk	-	49,50
Wizard Of Oz	-	59,50
WWF Wrestlingmania	64,50	-
X-Out	29,50	-
Yeager's Combat	-	89,50

WING COMMANDER I
FÜR AMIGA AB JUNI '92

AUF GROBE FAHR-LÄSSIGKEIT STEHT DER TOD.



Jedes Jahr sterben Millionen von Meerestieren. Ganz aus Versehen. In achtlos zurückgelassenen Treibnetzen der Hochseefischerei werden unzählige Robben, Delphine, Wale, Seevögel. Wer diesen Todesnetzen entkommt, muß einiges vertragen können: Chemieabfälle, Öl, Schwermetalle.

Der WWF kämpft gegen skrupellose Fangmethoden und den Mißbrauch der Meere als Müllkippen.



WWF

WWF, Postfach,
W-6000 Frankfurt/M.70.

Mensch, die Zeit drängt.

Ihr seid der Schrecken der Landstraße, schwingt Euch mit Düsenjets in den Himmel, verarbeitet am liebsten Hühnererei zu Omeletts? Kein Problem, wir bedienen in diesem Monat selbst ausgefallene Hobbys: Die Compilation-Mischung zum Jahresanfang ist besonders bunt und vielfältig. **vv**



Actionpack

Der nächste Kandidat auf unserer Liste ist eine echte Katastrophenpackung. Nur eins der zehn Spiele verdient eine nähere Betrachtung: Loriciels "Sherman M4". Diese Panzersimulation kann durch die ausgewogene Mischung aus Strategie- und Actionelementen überzeugen. Ihr tuckert mit einem alten Sherman durch die Gegend und liefert Euch Duelle mit anderen Blechkübeln. Der Rest der Sammlung ist ein "Who is Who" der POWERPLAY-Gurkenparade. Hier nur ein paar abschreckende Beispiele: "Targham", "Colorado" und "On Safari". Wir können nur abraten und empfehlen "Sherman M4" lieber in der preiswerten Budgetversion. Das Actionpack läuft übrigens nicht auf dem Amiga 500 Plus.

Movie Premiere

Den "Oscar" gewinnt Elite mit dieser Spielesammlung nicht unbedingt. Die vier Programme halten sich mühsam im spielerischen Mittelfeld, können echte Filmfreaks aber leider nicht überzeugen. "Back to the Future II" ist ein uninspiriertes Sammelsurium aus unterschiedlichen Actionspielen, und auch das Plattformspiel "Teenage Mutant Hero Turtles" besticht nicht gerade durch Vielfalt und Abwechslung. Am nettesten ist noch "Gremlins 2". Die grünen Nager hüpfen recht dynamisch



Superheroes

Geballte Helden-Power verspricht die "Superheroes"-Sammlung von Domark. Die zur Begutachtung angetretenen Recken entpuppen sich leider recht bald als zahme Papiertiger. Der auf dem C64 noch recht brauchbare vorletzte Ninja (Last Ninja 2) erschreckt auf Amiga und Atari ST nicht einmal eine chinesische Springmaus. Die anderen drei Herren erreichen immerhin noch eine POWERWERTUNG um die 60 Prozent. "Strider 2" säubert mehr recht als schlecht zahlreiche Plattformen von Aliens und rettet nebenbei einen entführten Politiker. Der gute James heftet sich in "The Spy who loved me" an die Fersen von Karl Stromberg und muß unter Eurer Leitung ein paar Geschicklichkeitsspielchen und Rennsequenzen überstehen. "Indiana Jones - The Action Game" von U.S. Gold besitzt leider nichts von der Genialität



über den Bildschirm und trösten so über einige technische Schwächen hinweg. Wer ein gutes Rennspiel sucht, sollte nicht unbedingt auf "Days of Thunder" zurückgreifen. Eine POWERWERTUNG von 36% ist nicht überzeugend. Bei allen vier Spielen waren offensichtlich die Lizenzgebühren höher als die Kosten für die Programmierer. Wir müssen leider abraten.



des gleichnamigen Adventurers. Indy hüpf und peitscht sich durch ein Plattformspiel der Mittelklasse.

4 Wheel Drive

Ganz dem Motorsport hat man sich in diesem Monat bei Gremlin verschrieben: So vereint die "4 Wheel Drive"-Compilation gleich vier Rennspiele aus dem eigenen Haus. Wie viele Spielsammlungen hat auch diese Packung eine Licht- und eine Schattenseite. Gleich 30 verschiedene Strecken in drei Ländern muß der Pilot des "Toyota Celica - GT Rally" heil überstehen, um an die Spitze der Rallyefahrer zu gelangen. Obwohl der Copilot weise Ratschläge auf dem Bildschirm gibt, schaffte es dieses Programm nur in die unteren Wertungsränge. Auch der "Combo Racer" fuhr mit seinen Motorradgespannen nur eine Wertung von 48 Prozent ein.

Anders die Lage bei "Lotus Esprit Turbo Challenge". Auf einem zweigeteilten Bildschirm liefert Ihr Euch heiße Duelle mit



einem Konkurrenten. Dieses spritzige und spannende Rennspiel war uns 71 Prozentpunkte auf der nach oben offenen POWER-PLAY-Wertungsskala wert. Auch der Motordrifter "Team Suzuki" konnte durch Detailreichtum und eine schnelle Grafik überzeugen.

Action Masters

Eine seltsame, nicht ganz uninteressante Mischung aus den verschiedensten Genres bietet Infogrames mit den "Action Masters". Herausragend ist die Simulation "F-16 Combat Pilot" von Digital Integrations. Die Amiga-Version konnte immerhin 84 Prozent auf dem Wertungskonto verbuchen. Schnelle Grafik, eine gute Steuerung und zahlreiche Missionen können auch nach drei Jahren noch überzeugen.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Dizzy Collection	Code Masters	50 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Movie Premiere	Elite	70-100 Mark	MS-DOS/Amiga/ST/C64	für Fans
Soccer Stars	Empire	70-90 Mark	Amiga/ST/C64	empfehlenswert
Action Masters	Infogrames	70-100 Mark	MS-DOS/Amiga/ST/C64	durchschnittlich
Action Pack	Action Sixteen	90 Mark	Amiga/ST	mangelhaft
Superheroes	Domark	90 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
4 Wheel Drive	Gremlin	90 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

Daß "Welltris" von Alexey Pajitnov stammt, läßt sich schwerlich verleugnen. Wieder bekommen wir es mit den berühmtesten Figuren zu tun, die wir jetzt sogar auf einer quadratischen Bodenplatte sortieren müssen. Die Mischung aus "Tetris" und "Block Out" ist zwar ganz nett, verfügt aber leider nicht über den gleichen Suchquotienten wie das berühmte Vorbild.

Die beiden bekannten Prügelnaben Billy und Jimmy Lee dürfen auch in "Double Dragon II" eine ganze Streetgang samt Obermützen in den Asphalt treten. Daß man zu zweit prügeln darf, rettet auch nicht vor spielerischer Eintönigkeit. U.S. Golds Fußballspiel "Italy 1990" gehört zu den gehobenen Vertretern des Genres und wird von den Fußballfans in der Redaktion empfohlen. In der Sega-Automatenumsetzung "Turbo Out Run" donnert Ihr mit einem Ferrari F40 über 16 Etappen. Die Autorennerei entpuppt sich leider als bald als recht müde Nummer.

Dizzy Collection

Hühnerlei Dizzy ist der pure Kult: Die preiswerten Geschicklichkeitsspiele von Code Masters erfreuen sich bei Euch ungetrübter Beliebtheit. Gleich



fünf Spiele mit dem niedlichen Ei vereint die "Dizzy Collection". Neben den bekannten "Fantasy World Dizzy", "Treasure Island Dizzy" und "Fast Food" wurden zum ersten Mal "Magicland Dizzy" und "Kwik Snax" für Amiga und Atari ST umgesetzt. Wer Spiele sucht, an denen auch die kleinen Geschwister ihren Spaß haben, sollte sich die Eiergroßpackung zulegen.

Soccer Stars

Genau das Richtige für Fußballfreunde ist die "Soccer Stars"-Sammlung von Empire. Hier finden wir gleich drei der besten Programme um das runde Leder: Sowohl "Emlyn Hughes International Soccer" von Audiogenic, "Kick Off 2" von Anco und "Microprose Soccer" (vom Sensible-Team) können spielerisch überzeugen. Jedes der drei Programme ist deshalb zu empfehlen. Wie es sich offensichtlich für jede Compilation gehört, gibt es auch hier einen echten Ausreißer: "Gazza II" bekommt in dieser ansonsten schönen Sammlung von uns die rote Karte. Wer tiefer in die Welt der hohen Ablössummen und Absseitsfallen eindringen will, darf Soccer Stars unbesehen kaufen. Fußballfans sind für's Erste beschäftigt.

PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

Amiga

Airbus A320	99,00 DM
Amos, Game Creator	101,00 DM
Amos-Compiler	51,00 DM
Bundesl. Manager prof.	72,00 DM
Birds of Fray *	75,50 DM
Breach 2	69,00 DM
Castles *	64,50 DM
Captain Planet	58,00 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Das Boot	72,00 DM
Deuteros	72,00 DM
Eye of the Beholder	72,00 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Great Courts 2	65,00 DM
James Pond	60,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
Knight of the Sky	77,00 DM
King's Quest V	85,00 DM
Larry 3	87,00 DM
Lemmings 2	58,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Lotus Turbo Chall. 2	58,00 DM
Mad TV *	89,50 DM
PGA Tour Golf	89,50 DM
Pegasus	58,00 DM
Populous	58,00 DM
Populous 2	69,00 DM
Populous Editor	36,50 DM
Rainland	43,50 DM
Red Baron	VGA 76,00 DM
Space Quest IV *	85,00 DM
Simpsons	58,00 DM
Turkey W * *	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Thunderhawk	72,00 DM
Ultima VI *	72,50 DM
Ultima 7	72,00 DM
Wolfpack 1 MB	72,00 DM

MS-DOS

Airbus A 320 *	99,00 DM
Battle Isle	HD 86,00 DM
Bundesl. Manager prof.	74,50 DM
Civilisation	85,00 DM
Command HQ	76,50 DM
Castles	75,50 DM
Chessmaster 3000	VGA 80,00 DM
Eye of the Beholder II	72,00 DM
Flight Simulation 4.0	137,00 DM
Great Courts II	72,00 DM
Hearth of China	VGA 86,50 DM
Jet Fighter II	86,50 DM
Kathedrale	86,50 DM
King's Quest V	VGA 85,00 DM
Lemmings 2 more 1	69,00 DM
Lemmings Data Disk	58,00 DM
Mad TV	86,50 DM
Monkey Island 2	VGA 86,50 DM
PGA Golf	68,00 DM
PGA Plus	75,50 DM
PGA Course	87,50 DM
Powersmger *	76,50 DM
Red Baron	VGA 86,50 DM
Star Trek V	72,00 DM
Silent Service II	VGA 85,00 DM
Strike Command *	89,50 DM
Strike II	69,00 DM
Secret Weapons	86,50 DM
Ultima VI *	84,00 DM
Ultima VII *	86,00 DM
Wing Commander II	VGA 86,50 DM
Wing Comm. 2 Disk 1	43,50 DM
Willi Beamish	VGA 84,50 DM
Wayne Gretzky 2	69,00 DM
Zak McCracken	65,00 DM

ATARI ST

Airbus A320 *	99,00 DM
Barbarian 2	58,00 DM
Boston Bomb Club	58,00 DM
Cruise for the Corpse	60,50 DM
Fate Gates of Dawn	72,00 DM
Lemmings Data Disk	43,50 DM
Mega Twins	58,00 DM
Silent Service II	76,50 DM
Soccer Star	58,00 DM
Turtles II	72,00 DM
Their finest Hour	72,00 DM
Wolfpack	65,00 DM

Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an!
Weitere Spiele und Zubehör lagermäßig vorrätig.

Vorkasse DM 5,-
Postnachnahme DM 8,-

Telefonische oder schriftliche
Bestellung bei

PEROKA SOFT

Petra Schurig
Postfach 100527, 40119 Monheim
Telefon: 02173/51351
0211/750205

Willkommen zum **POWER PLAYER'S GUIDE**. Wenn nichts dazwischen kommt, durchleuchten wir monatlich ein interessantes Spiel bis ins kleinste Detail und präsentieren hilfreiche Karten, Tips und Tricks auf mehreren satt gefüllten Seiten. Den Anfang macht das rekordschwere Bitmap-Brothers-Jump'n'Run **Magic Pockets**, das selbst einige **POWER-PLAY**-Redakteure zum Wahnsinn trieb. *ri*



MAGIC POCKETS

Grundlegendes zum Spiel

Mit dem stärksten Schuß (größter Wirbelsturm), den Ihr erreicht, indem Ihr den Feuerknopf so lange wie nötig gedrückt haltet, könnt Ihr die Monster einfangen. Sie befinden sich dann innerhalb des Wirbelsturms. Wenn Ihr nun auf den Bösen draufspringt, bekommt Ihr einen Punktebonus, der um so höher ist, je gewaltiger Euer Sprung war. Eine besondere Funktion ist der "Spin". Drückt Ihr den Joystick nach unten, wenn Ihr in einem großen Wirbelwind steht, schießt Ihr einer Kanonenkugel gleich durch den Raum, mit dem Joystick steuert Ihr die Richtung. Alle Monster, die Ihr auf dem Weg berührt, gehen dabei drauf. Um das "Spinnen" zu unterbrechen, drückt Ihr den Joystick nach unten. "Mini-Powerups" sammelt Ihr auf, indem Ihr sie berührt. Darunter fallen Tassen, Flaschen und Sterne; sie stehen u.a. für Extraleben, Schnellschuß, "Mega-Powerups". Um ein Mega-Powerup aufzunehmen (Helme, Benzinkanister), drückt Ihr den Joystick nach unten. Eure Hauptaufgabe in Magic Pockets ist es, in jedem Level das Spielzeug zu finden. Die Spielsachen werden wie Powerups benutzt. Manchmal seht Ihr einige Pfeile aus Kids Taschen fliegen. Diese geben die Richtung des Spielzeugs an; das muß allerdings nicht unbedingt die Richtung sein, in die Kid laufen sollte. Je näher Ihr am Spielzeug seid, desto mehr Pfeile fallen aus der Tasche.

Der Höhlen-Level

Einige Mauern in den Höhlensektionen sind zerstörbar (sie sehen etwas weicher und runder aus). Hinter ihnen verbergen sich geheime Räume des Spiels.

Sektion 1: Hier gibt's einen Geheimraum mit einer Schutzmaske (protection mask) und einem frischen Leben. Wenn Ihr einen weiteren Transporter erschafft, kommt Ihr in den zweiten Geheimraum mit einer Fledermaus und einem goldenen Stern drin. Verwandelt Ihr diesen Stern ebenfalls in einen Transporter, verlaßt Ihr den Level mit einem fetten Bonus.

Sektion 2: Sucht Euch einen Weg aus und folgt den Pfeilen, um ans Ziel zu kommen. Es gibt viele Geheimräume; ver-

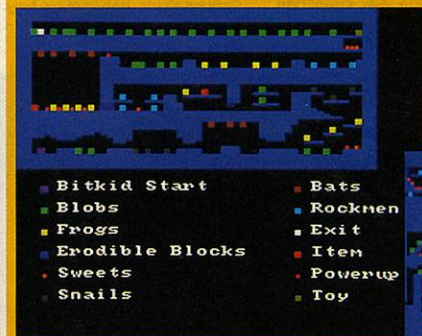
sucht die Süßigkeitenmaschine und den Extra-Credit-Raum zu finden.

Sektion 3: Laßt auf keinen Fall den rechten Geheimraum zu Beginn aus. Empfehlenswert sind auch die Feuerbälle als Waffe. Bei einigen Plattformen könnt Ihr nur durch den Spin nach oben kommen.

Sektion 4: Sammelt alles, was Ihr in diesem Labyrinth finden könnt, Vorsicht aber vor dem Supersteinmensch! Schnappt Euch das Fahrrad, bevor er es kriegt.

Sektion 5: Holt aus den Fröschen so viele Powerups wie möglich. Vorsicht vor den drei Steinmenschchen am Ende der Sektion! Sie sind die stärksten des ganzen Spiels.

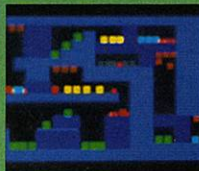
Das Fahrraddrennen: Tretet in die Pedale wie verrückt. Über die Schnecken müßt Ihr drüberspringen, sonst werdet Ihr langsamer.



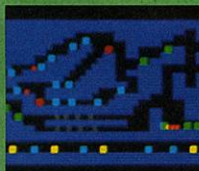
Sektion 1



Sektion 2



Sektion 5



Sektion 4



Sektion 3



Der Spielablauf

Jedes erledigte Monster erhöht den sog. "Kill-Counter". Dieser Zähler beeinflusst die Boni, die Ihr bekommt, wenn Ihr ein Monster einfangt. Der nächste Bonus wird hinter der Lebens- und Powerup-Hand am unteren Bildschirmrand gezeigt.

Springt Ihr aus größerer Höhe auf die Fallen (mit Monsterrinhalten), gibt's mehr Süßigkeiten.

Nun zu den goldenen Sternen: Jeder goldene Stern verwandelt sich in ein Mega-Powerup, wenn Ihr ihn berührt. Entscheidend, welches Powerup dabei herauskommt, ist die Anzahl der silbernen Sterne, die Ihr gefunden habt. Die Sterne selbst gelten als Mini-Powerups.

Alle 5000 Punkte könnt Ihr ein Mini-Powerup erschaffen. Dazu müßt Ihr nur ein Monster fangen und die Falle durch Berühren wieder auflösen.

Alle 100000 Punkte bekommt Kid "Super-Power". Er kriegt alle Leben zurück und erhält einen schnelleren Schuß.

Der Dschungel-Level

Im Dschungel können einige Pflanzen wachsen. Dadurch bekommt Ihr einige neue Plattformen, über die Ihr in geheime Räume vordringt.

Sektion 6: Die schwierigeren Routen führen oben herum. Ihr könnt Level zwei überspringen, indem Ihr den silbernen Stern einsammelt und das Monster mit zehn Bonbons füttert. Mit jedem Bonbon, das es lutscht, wird es ein besseres Powerup. Fangt den Bösen schließlich ein, er verwandelt sich in einen goldenen Stern, und prompt habt Ihr einen Transporterhelm.

Sektion 7: Der Geheimraum ist gefüllt mit viel Zeug, erneute Transporte bringen Euch hier wieder zurück.

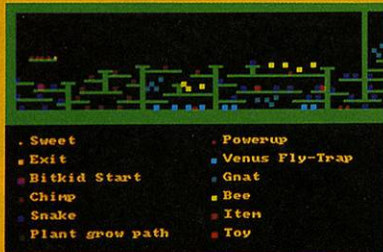
Sektion 8: Versucht, im Geheimraum einige "Gobstoppers" aufzusammeln; sie sind nicht so sinnlos, wie sie scheinen.

Sektion 9: Wählt Eure Route sehr vorsichtig.

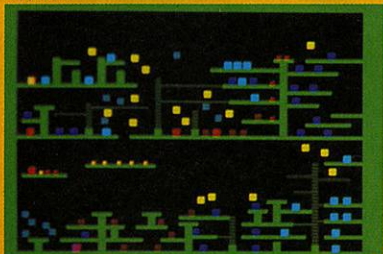
Sektion 10: Besonders empfehlenswert ist hier der Spin. Vorsicht vor dem Superaffen. Wenn er den Handschuh hat, müßt Ihr ihn erledigen, um weiterzukommen. Der Geheimraum ist eine riesige eigene Sektion; die Bienen am Ausgang sind ungeheuer aggressiv.

Sektion 11: So viele Leben wie möglich sammeln. Die Geheimräume werden Eure Fertigkeiten ganz schön fordern, sammelt viele Powerups.

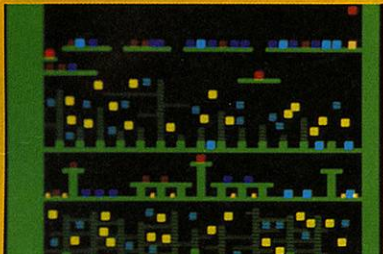
Besiegt den Gorilla: Nähert Euch vorsichtig, trifft das Biest einige Male und haut wieder ab. Er darf auf keinen Fall auf Euch draufspringen oder Euch in eine Ecke drängen.



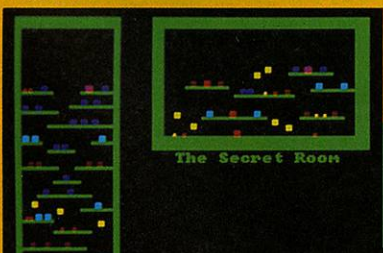
Sektion 6



Sektion 7

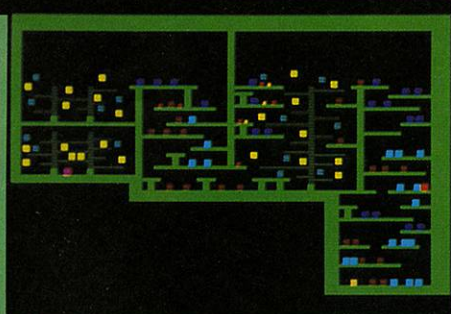


Sektion 8

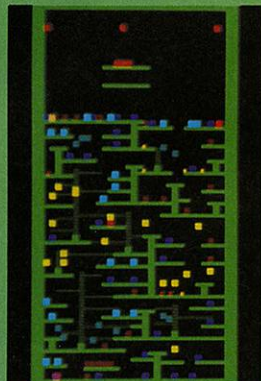


Sektion 10

The Secret Room



Sektion 11



Sektion 9

GAME ON

Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.

Außerdem gibt es viele interessante News im Cracker-magazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

Jeden Monat neu - für nur 7.90 DM!

Jeden Monat NEU bei Ihrem Zeitschriftenhändler



Fortgeschrittenes Spiel

Transporter: Sammelt 10000 Punkte und ignoriert alle Powerups. Erledigt dann zehn Monster, um einen goldenen Stern zu bekommen. Wenn Ihr nun eine Falle auflöst, wird Euer Kill-Counter auf Null zurückgesetzt; damit wird das nächste Powerup ein silberner Stern. Sammelt den goldenen Stern erst nach dem silbernen auf, dann bekommt Ihr einen Transporterhelm (Eingang in Geheimräume).

Super-Power: Die Super-Power, die Kid alle 100000 Punkte bekommt, nutzt nur dann etwas, wenn man sie richtig timed. Bevor Ihr die 100000 voll habt, beeilt Euch, zum Ausgang zu kommen. Mit dem Levelbonus, den Ihr nun bekommt, könnt Ihr die Super-Power in den nächsten Level mitnehmen.

Der See-Level

In diesem Level müßt Ihr sowohl über als auch unter Wasser spielen. Die Wasseroberfläche läßt sich von oben einfrieren. Unter Wasser ändert sich die Spielsteuerung total; Ihr springt nicht mehr, und den Spin gibt's auch nicht, Ihr schwimmt nur noch.

Sektion 12: Springt zu Beginn noch nicht ins Wasser, Ihr werdet ein Leben verlieren. Friert die Wasseroberfläche

ein und geht darauf. Erst wenn Ihr die Taucherausrüstung habt, könnt Ihr schwimmen.

Sektion 13: Auf der rechten Seite befindet sich ein Helm. Nehmt ihn und schwimmt denselben Weg zurück. Goldene Sterne unter Wasser verwandeln sich nicht in Helme (Ihr könnt nicht zwei Helme gleichzeitig tragen), sondern in Boni.

Sektion 14: Vorsicht in den Geheimräumen; sie sind vollgepackt mit Bösewichtern!

Sektion 15: Den Helm findet Ihr in der Höhle direkt unter dem Fernseher. Folgt den Pfeilen, um den Ausgang zu erreichen. Seid Ihr etwas abenteuerlicher veranlagt, laßt den Helm liegen und geht nach links.

Sektion 16: Besorgt Euch an besonders schwierigen Stellen Kaffee (Schnellfeuer), Tee (Geschwindigkeits-Powerup) und Milch (Extraleben).

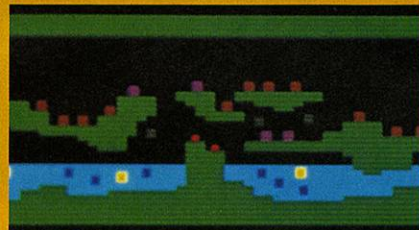
Sektion 17: Nun seid Ihr die ganze Zeit unter Wasser. Sammelt Powerups auf Teufel komm raus.

Sektion 18: Diese Sektion besteht aus vielen Spalten, an deren Ende meist eine Belohnung wartet.

Die Schatzsuche: Dies ist eine zeitlich begrenzte Bonussektion. Beeilt Euch also, während Ihr Süßigkeiten aufsammelt. Es gibt fünf verschiedene Sektionen, eine davon wird per Zufall für Euch ausgesucht. Wichtig ist vor allem, den Ausgang zu finden, sonst bekommt Ihr die aufgesammelten Boni nicht.



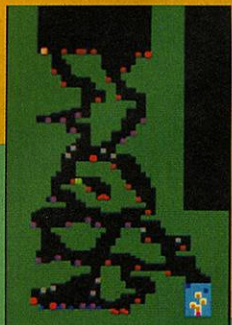
Sektion 12



Sektion 13



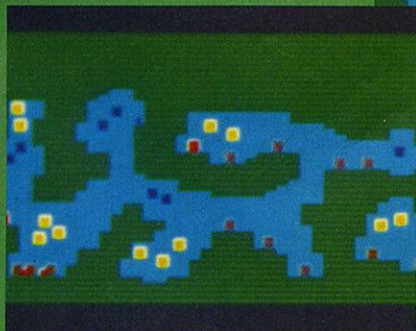
Sektion 14



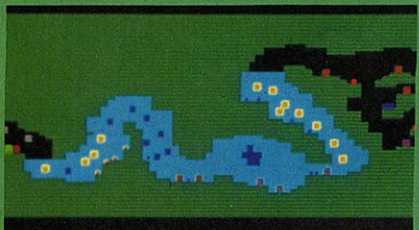
Sektion 15



Sektion 17



Sektion 18



Sektion 16

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospiele!

1/92

MASTER SYSTEM • LYNX • GAME GEAR

Markt Technik
ISSN 0174-7777
LA 7405184 9
DM 7,-

VIDEO GAMES

ACTION, SPORT & ABENTEUER

VIDEOSPIELE TOTAL

Donald Duck
Wonderboy 3
Golden Axe 2
Castlevania 4
Final Fantasy 2
Battletoads
Empire strikes back
Double Dragon 3
Turbo Racing
Galaga '91

SONST
Aufkleber
im Heft!

ANGESPIELT & ABGEHECKT

240 SPIELE KURZ
GETESTET

Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneuheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst VIDEO GAMES –
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele-Spaß pro Seite.
Denn VIDEO GAMES bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

Ab
3.2.92 bei
Eurem
Händler!

**VIDEO
GAMES TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**

Level-Boni

— Euer Kill-Counter wird mit 100 multipliziert, 20000 Punkte gibt's extra, wenn Ihr alle Monster des Levels erledigt habt.

— Wenn Ihr das Spielzeug des Levels zum Ausgang tragt, bekommt Ihr 5000 Punkte extra.

— 20000 Punkte werden Eurem Stand hinzugerechnet, wenn Ihr in dem gesamten Level kein Leben verloren habt, 5000, wenn nur eines draufging, 1000 weniger für jedes weitere.

— Habt Ihr am Ende des Levels einen Helm auf, gibt's nochmal 5000 Punkte,

— 1000 Punkte für jeden aufgesammelten, aber nicht verwendeten silbernen Stern.

— Satte 200000 Punkte regnet es, wenn Ihr einen Level überspringt.

Der Berg-Level

Hier gibt es sehr viele metallische Plattformen. Das Spiel wird einem typischen Jump'n' Run immer ähnlicher.

Sektion 19: Schnappt Euch einen magischen Trank. Dadurch bekommt Ihr Doppelfeuerkraft, das mächtigste Mini-Powerup des Spiels. Auf dem "Space Hopper" gibt es drei Hüpf-Arten. Neben dem normalen Sprung könnt Ihr durch Joystick-nach-oben und/oder Feuerknopf weiter an Höhe gewinnen. Fallt Ihr nach dem höchsten Spung auf einen Bösewicht, explodiert er in einem Süßigkeiten-Regen. Laßt keine Monster aus, damit Ihr einen maximalen Kill-Bonus erhaltet.

Sektion 20: Haltet nach der Yeti-Grube Ausschau. Zehn Yetis springen Euch entgegen.

Sektion 21: Ein Blick auf den Fernseher zeigt Euch Eure Position im Level. Nehmt dann den silbernen Stern, verbratet zwei Leben und schnappt Euch den goldenen Stern. Ihr bekommt einen Transporter in den besten Geheimraum des Levels. Erledigt Ihr alle Adler, gibt's nochmal 10000 Punkte dazu.

Sektion 22: Langsam wird's etwas schwerer, die Schneemänner sind harte Brocken. Schaut doch dann nochmal im Geheimraum bei der Süßigkeitenmaschine vorbei. Wenn Ihr den Hopper habt, folgt den Pfeilen nach links. Die zwei großen Törtchen bringen jeweils 20000 Punkte. Wenn Ihr durcheinanderkommt, benutzt den Fernseher.

Sektion 23: Fangt alles Lebendige auf der Brücke ein. Freut Euch auf die Mega-Powerups im Geheimraum.

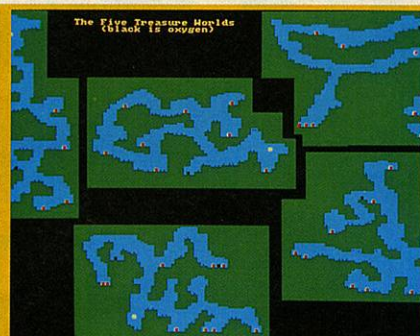
Sektion 24: Vergeßt den gespickten Helm nicht, er ist hinter der linken Spalte versteckt.

Sektion 25: Auf geht's! Schafft Ihr die 100000?

Sektion 26: Dies ist der schwierigste Level des gesamten Spiels. Ihr müßt alle möglichen Powerups haben, um zu überleben. Paßt auf herunterfallende Böse auf.

Der letzte Raum: Schnappt Euch einen Hopper oder "blastet" die Schneemänner.

Und nicht verzweifeln, wenn Ihr mal nicht weiterkommt. Überlegt Euch dann eine vernünftige Strategie anhand der Level-Karten.



Die fünf Schatzsuchen-Levels



Sektion 19



Sektion 20



Sektion 21



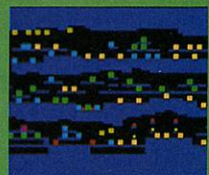
Sektion 24



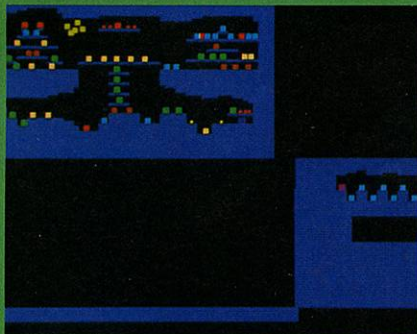
Sektion 26



Sektion 22



Sektion 23



Sektion 25

MULTIMEDIA Show

Wenn Ihr die *POWER PLAY* 12/91 eifrig studiert habt, dann ist Euch die Vorankündigung unserer Aktion zusammen mit Media Markt sicher nicht entgangen. Wie versprochen, tummelten sich am 29. und 30. November letzten Jahres jede Menge Redakteure in der Münchner Filiale der bekannten Fachmarktkette. Fein säuberlich in zwei Gruppen aufgeteilt, standen vormittags Michael, Martin und Richie Rede und Antwort, während nach dem Mittags-

Am letzten November-Weekend strömten Menschenmassen 'gen Münchner Norden: Media Markt und *POWER PLAY* luden zum elektronischen Weihnachtsbummel.

des Media Markts ging Segas 16-Bit-Konsole an diesem Wochenende weg wie warme Semmeln. Der alles überragende Verkaufsschlager Game Boy stand natürlich nicht nach und war als ideales Weihnachtsgeschenk ein begehrter Artikel.

Wer etwas mehr Geld auszugeben bereit war, der zeigte sich vom preiswerten MS-DOS-Paket angetan. Wahlweise stand noch der Amiga-500-Simpsons-Pack bereit, der nicht nur für Fans der Kult-TV-Serie faszinierte.

Eigens zu diesem Ereignis fand sich auch die Firma Bomico ein und präsentierte auf einem mitgebrachten High-End-PC-System ihre neuesten Spieleknüller: Unser Simulationsprofi Michael ließ es sich nicht nehmen und flog vor begeistertsten Zuschauern einige Missionen des Elitefliegers "Red Baron". Selbst die hauseigenen Pilotenprofis zeigten sich von Michaels treffsicheren Rundflügen angetan.

Nach einem langen Wochenende voller Gespräche und Spiele-Sessions nutzte die *POWER-PLAY*-Crew den nachfolgenden Sonntag, um die strapazierten Füße etwas zu entspannen und die Stimm-



gong Volker, Winnie und Knut zur Verantwortung gezogen wurden.

Im Media Markt wurden dazu eigens ein paar Computer und Videospiele mehr aufgebaut, so daß ein Probispiel keine Probleme bereitete. Ob MS-DOS, Amiga, Mega Drive, NES oder Game Boy — Grundgeräte und Software en masse standen parat. Speziell für NES-Fans wurde ein heißer Pilotensessel aufgebaut, der als Steueralternative zum Joypad viele neugierige Blicke auf sich zog. Trotz dieses Gags konnte das NES allerdings nicht an der Vormachstellung des Mega Drives kratzen. Dank eines besonderen Angebots seitens



Das Angebot an Hardware und Software im Media Markt war reichhaltig, die Kundenschaft strömte in Massen durch die teils recht engen Gänge. Während Richie und Martin von Kunden durchlöchert wurden, machte ein junger NES-Pilot erste Flugübungen.

bänder wieder zu beruhigen. Wir möchten uns bei all denen bedanken, die keine Mühen gescheut haben, uns einen kleinen Besuch abzustatten. Wer nicht in München oder Umgebung wohnt, der sollte nicht verzagen. Vielleicht starten wir eine ähnliche Aktion in Kürze nahe Eurem Wohnort.

mg



GALAXY

Konsole jp/dt 299.-/399.-
Mega CD Rom jp 999.-
CD Spiele je 139.-
Infrarot Joypad jp 89.-
Buck Rogers us 139.-
F22 Interceptor dt 119.-
J.Madden Footb.II us 119.-
Marble Madness us 119.-
Master of Monster us 139.-
Tecmo W.Soccer jp 99.-

MEGA DRIVE

Cal.Games us 119.-
D.Dragon 2 jp 99.-
J.Pond II us 119.-
Quackshot jp 99.-

Black Gold 79.-
Dynablast 69.-
F1 Grand Prix 89.-
Lemmings 2 69.-
Populous Editor 45.-
Realms 79.-
Red Baron 99.-
Steigenb.Hotelm. 59.-
WWI Powerm.Data 45.-
WWF Wrestlemania 69.-

ATARI/AMIGA

Airbus A 320 119.-
Birds of Prey 99.-
Populous II 89.-
Tip Off 69.-

Berlin Wall jp 69.-
Big Strategy jp 69.-
GG Aleste jp 69.-
Space Harrier jp 69.-

GAME GEAR

Donald Duck jp 69.-
Sonic jp 69.-

PC Engine Duo jp 899.-
System Card 3.0 jp 179.-
R-Type compl.SCD jp 119.-
Schwarz Schild CD jp 119.-

PC ENGINE

Dragon Sabre 119.-
Ninja Gaiden 119.-

Final Fantasy II us 169.-
Lagoon us 149.-
Lemmings us 149.-
Thunder Spirits jp 149.-

SUP.FAMICOM

Form.Soccer 149.-
Pro Wrestl.jp 149.-

Adv.Island us 69.-
Boulderdash dt 69.-
Mega Man us/dt 69.-
Prince of Persia us 69.-
Simpsons dt 69.-
Terminator II us 69.-
Turrican us/dt 69.-

GAMEBOY

F.Fant.Adv.us 79.-
F.Fant.I us 79.-
F.Fant.II us 79.-

Bundesligaman.Pro 89.-
Civilisation 109.-
Conquest of Longbow 109.-
Lemmings 2 89.-
P38 Mission Disc 35.-
Powermonger 89.-
Star Trek 25th 89.-

IBM

Eye o.Beholder 89.-
Falcon MK III 109.-
Monkey Isl.II 99.-

Verandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Ladern: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr. ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
BTX: # GALAXY
Inh.Plexus GmbH
Anmerkung:jp=japanisch*us=englisch*dt=deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA

Nintendo

ATARI

MEGA-CD

Sonderangebote **MEGA DRIVE**

Alien Storm	DM 69,-	Phelios	DM 49,-
Crack Down	DM 49,-	Spiderman	DM 59,-
Gaiarsa	DM 69,-	Strider	DM 69,-
Gynoug	DM 69,-	Sodan	DM 49,-
Hellfire	DM 49,-	Volfiev	DM 39,-
Raiden	DM 69,-	Blockout	DM 39,-
Moonwalker	DM 49,-	Soccer	DM 59,-
Out Run	DM 59,-		

Viele weitere Spiele und Neuheiten lieferbar !

Preise und lieferbare Spiele - CD's auf Anfrage.



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software

für alle Konsolen und Handhelds.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

sofort lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.



ACHTUNG !

Nintendo Fans :

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.

Bitte gewünschtes System angeben !

CWM

CWM Computerversand und -shop

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

CWM

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ-Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Heiße Games

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Mega Drive: John Madden II, Double Dragon II, Robocod, Pitfighter, Mario Lemieux Hockey, Master of Monsters USA

Lynx: Scrapyard Dog, Xybots, Ice Hockey, Basketbrawl

NES: Super Mario Bros. 3, Snake's Revenge, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South

Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Ninja Gaiden

Game Boy: Choplifter II, Double Dragon II, Red October, Boxie, WWF Superstars, Duck Tales, Marble Madness, Gauntlet II

Master System: Donald Duck, Kick Off, Populous, Sonic the Hedgehog

NEO GEO: Eightman, Fatal Fury, Super Baseball 2020, Crossed Sword

CDTV: F-16 Falcon, Trivial Pursuit

AMIGA: Birds of Prey, Red Baron, Ultima 6, Apidya

MS-DOS: Falcon Mark II, A-320 Airbus, Ultima 7, Eye of the Beholder II

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN DIN 48 RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER N.N. 8,-DM; UPS-N.N. 10,-DM(BEI VORK. 4,-DM. VERSAND UND LADEN)

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**

Weiter geht's mit unserem "San Francisco"-Wettbewerb. Mit Glück und den richtigen Antworten könnt Ihr einen Original-Spielhallenautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Hier findet Ihr den zweiten Teil unseres dreiteiligen "San Francisco"-Wettbewerbs, den wir zusammen mit der Firma Rushware veranstalten. Als Hauptpreis unseres Wettbewerbs könnt Ihr einen Original-"Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10.000 Mark gewinnen. Bevor Ihr Euch an dem Automaten erfreuen könnt, haben wir hier sechs weitere

Fragen zum Schauplatz des Spieles. Im Spiel kurvt Ihr mit einem feurigen Polizeiflitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt dreht sich auch unser kleines Quiz, das sich insgesamt über drei Ausgaben der POWER PLAY erstreckt.

Alles in allem sind 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etappen-

preise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettzieger gezogen. Sendet Eure Antworten bis zum 28.3.92 an folgende Adresse:

Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges. mh

Die Fragen

Hier findet Ihr die zweiten sechs der insgesamt 18 Fragen, die auf Euch warten.

7. Neben der bekannten Gefängnisinsel gibt es eine zweite, ebenfalls sehr be-

Wettbewerb

Teil 2

rumte Insel in der Bucht von San Francisco. Wie heißt diese Insel?

8. Wie heißt der Bundesstaat der USA, in dem sich die Stadt San Francisco befindet?

9. Welche Nummer trägt der berühmteste Pier, den man am Fishermans Wharf besuchen kann?

10. Im gleichen Staat befindet sich die Stadt Los Angeles. Welches Spiel aus dem Hause Interplay hat die Stadt Los Angeles nach einem Atomkrieg zum Schauplatz?

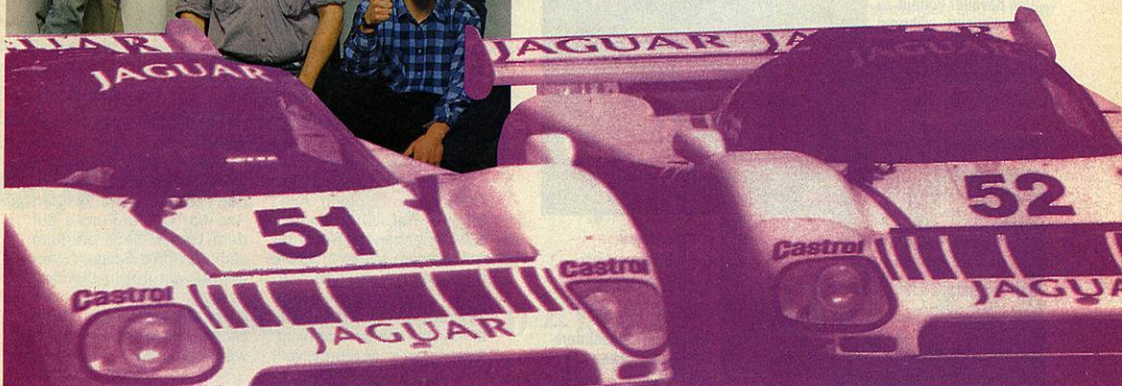
11. Im Spiel "Cisco Heat" fährt man unter anderem auch eine sehr kurvenreiche, mit Blumen gesäumte Straße. Diese Straße ist auch eine bekannte Touristenattraktion. Wie heißt diese Straße?

12. Wie heißen die beiden Hauptdarsteller der Serie "Die Straßen von San Francisco"?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman
2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer
- 3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt



Die goldene Gans



Praktisch: Ein Drachen hört auf unser Kommando.

Golden Axe 2

Allen "Golden Axe"-Veteranen nur zu gut bekannt ist der Oberschurke Death Adder. Als böser Fürst Dark Guld kehrt er im Actionspiel "Golden Axe 2" zurück und überschwemmt ein einst friedvolles Land mit Monstern. Zudem hat sich Dark Guld die goldene Axt unter den Nagel gerissen und stellt damit allerlei Unfug an. Wieder ist es an den drei Helden, dem Krieger Ax-Battler, der Amazone Tyris-Flare und dem Zwergen Gilius Thunderhead, dem Treiben des Finsterlings ein Ende zu setzen. Vor dem Start entscheidet Ihr, ob Ihr alleine oder zu zweit gegen Dark Gulds Herrscharen antreten wollt. Neulinge im Golden-Axe-Geschäft dürfen dank ultraleichter "Schnupper"-Option die ersten vier der insgesamt acht Level anspielen. Wie schon im ersten Modul gibt es

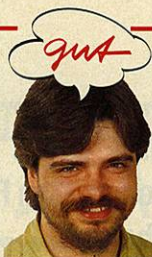
einen besonderen "Duell"-Modus, in dem Ihr wahlweise gegen Monster antretet, die später auch im Spiel auftauchen oder gegen einen Mitspieler kämpft. Habt Ihr Euch für eine Spielvariante entschieden und zu Beginn eine der drei Spielfiguren ausgesucht, geht's los. In den einzelnen Abschnitten, die von links nach rechts scrollen, tauchen kleine Monstergrüppchen auf, die Euren Helden das Lebenslicht ausspusten wollen. Glücklicherweise können die Monsterjäger auf ein halbes Dutzend Schlagkombinationen zurückgreifen, um den Angreifern Paroli zu bieten. Neben dem herzhaften Normalschlag mit Schwert oder Axt gibt es für jede Spielfigur einen individuellen Superschlag, der besonders viel Schaden anrichtet. Aber nicht nur mit purer Mus-

Der Kavalier schaut zu und schweigt, während die Amazone Prügel bezieht



Magie hilft besonders im Kampf gegen die Obergegner

Mit Golden Axe 2 ging Sega auf Nummer sicher. Spielerische Änderungen gegenüber dem Vorgänger oder der Sf-Variante "Alien Storm" sucht man vergebens. Lediglich ein paar aufgefrischte, neue Schlagtechniken beherrschen die gleichen Helden, die auch schon die erste goldene Axt wiederbeschaffen. Auch technisch hat sich nicht allzuviel getan. Zwar unterwarf Sega dem Actionveteran einer Grafikkur, aber die neuen Pixel täuschen nicht darüber hinweg, daß der Levelaufbau bei beiden Spielen



nahezu identisch ist. Wer schon Golden Axe 1 hat, sollte es sich zweimal überlegen, ob er die Fortsetzung kauft — außer er prügelt sich total begeistert durch den Erstling. Neueinsteiger werden allerdings ihre helle Freude haben. Vor allem zu zweit und im Duellmodus kitzelt man aus der dumpfen Prügelei eine ganze Menge Spielspaß heraus. Solo fällt das Vernügen aber etwas ab. Leider knickt die ansonsten ziemlich hohe Motivationskurve nach dem Sieg über Dark Guld deutlich ab.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkar-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

74%

Grafik: 74%

Sound: 69%

Schwierigkeit: leicht

kelkraft rückt Ihr den fiesen Burschen zu Leibe. Jeder Held kann durchs Aufsammeln von Zauberbüchern Magiepunkte ergattern und diese dann gegen Monster einsetzen.

Ab und an greifen auch berittene Feinde an, die sich durch gezielte Schläge aus dem Sattel heben lassen. Nun steht Euch das Reittier (meistens eine schlagkräftige Echse) zur

Verfügung, um mit gestärkter Angriffskraft zurückzuhaufen. Aber Obacht: Spielt Ihr zu zweit, kann es im Schlachtgetümmel durchaus vorkommen, daß der Partner statt dem anvisierten Monster eins auf die Rübe kriegt. Mit drei Continues spielt Ihr an alter Stelle weiter, wenn Dark Guld mal die Oberhand behalten sollte. Testmuster von Flashpoint. mh



Die Golden-Axe-Familie: Golden Axe 1; Golden Axe Warrior; Ax Battler; Alien Storm

Die Golden-Axe-Familie

Was so harmlos mit dem Actionoldie "Golden Axe" begann, hat sich mittlerweile zu einer ganzen Serie der unterschiedlichsten Spiele gemauert. Neben dem Urahn, der bislang auch auf Computern und für das Mastersystem (hier technisch besonders eindrucksvoll)

erschienen ist, hat die Golden-Axe-Serie kräftig Zuwachs bekommen. Auf dem Mastersystem sorgte das Action-Adventure "Golden Axe Warrior" für Furore, auf dem Game Gear prügelt sich der "Ax Battler" (Action-Adventure) in die Herzen der Spieler. Auch der entfernte Verwandte "Alien Storm", sollte nicht unerwähnt bleiben.

dynatex

SEGA

MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49.-
Atomic Robokid (jp)	49.-
Dangerous Seed (jp)	49.-
Crackdown (jp)	49.-
Dick Tracy (jp)	49.-
Ka-Ge-Ki (jp)	49.-
Shadow Dancer (jp)	59.-
Mayjo Hunter Yoko (jp)	59.-
Out Run (jp)	59.-
Jewel Master (jp)	59.-
Zero Wing (jp)	69.-
Marvel Land (jp)	69.-
Mega Trax (jp)	69.-
Gynoug (jp)	69.-
Rambo III (jp)	69.-
Fantasia (jp)	69.-
Mercs (jp)	79.-
Sonic the Hedgehog (jp)	79.-
Quack Shot (jp)	89.-
Joypad Pro-2	39.-
Caddy Pack	29.-
Cartridge Softpack	29.-
Game Adapter	29.-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA

GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49.-
GG Shinobi (jp)	59.-
Griffin (jp)	59.-
Out Run (jp)	59.-
Ninja Gaiden (jp)	59.-
Ax Battler (jp)	69.-
Devilish (US)	69.-
Donald Duck (jp)	69.-
Sonic the Hedgehog (jp)	69.-
GG Aleste II (jp)	69.-

Gear to Gear Cable	19.-
Netzteil	29.-
Battery Pack	89.-
Wide Gear	49.-

ATARI

LYNX

Blue Lightning	69.-
Electrocop	69.-
Chips Challenge	69.-
Gates of Zendocon	69.-
SlimeWorld	69.-
Gauntlet	79.-
Klax	79.-
Roadblasters	79.-
Xenophobe	79.-
Ms. Pacman	79.-
Zarlor Mercenary	79.-
Paperboy	79.-
Robo Squash	79.-
Rygar	79.-
Shanghai	79.-
Rampage	79.-
Chess Challenge	79.-
Warbirds	79.-
Block Out	79.-
Ninja Gaiden	79.-
Pacland	79.-
A.P.B.	79.-
Turbo Sub	79.-
Scrapyard Dog	79.-
Chequered Flag	79.-
Viking Child	79.-
Ishido	79.-
Hard Driving	79.-
Robotron	79.-
ST.U.N. Runner	79.-
Bill & Ted	79.-
Awesome Golf	79.-
Cyberball	79.-
Xybots	79.-

NEO GEO

NAM 1975	199.-
Joy Joy Kid	199.-
League Bowling	249.-
Magician Lord	279.-
Top Players Golf	279.-
Baseball Stars	279.-
King of the Monsters	279.-
The Super Spy	279.-
Cyber-Lip	279.-
Sengoku	279.-
Ninja Combat	279.-
Blues Journey	299.-
Ghost Pilots	299.-
Alpha Mission II	299.-
Burning Fight	299.-
Crossed Swords	299.-
Super Baseball 2020	329.-
Eight Man	329.-
Robo Army	329.-
Trash Rally	329.-
Fatal Fury	329.-

Nintendo

SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149.-
Home Alone (US)	139.-
Thunder Spirits (jp)	159.-
John Madden (US)	139.-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159.-
Dimension Force (jp)	159.-
Formation Soccer (jp)	139.-
Actraiser (US)	129.-
Ghouls'n Ghost (US)	139.-
Tennis (US)	129.-
Final Fantasy II (US)	149.-
UN Squadron (US)	139.-
Game Adapter	49.-
Super NES ↔ Super Famicom	

Nintendo
GAME BOY

Adams Family	69.-
Killer Tomatoes	69.-
Marble Madness	69.-
Faceball 2000	69.-
Boxxle	49.-
Ninja Gaiden	69.-
Bugs Bunny II	69.-
Double Dragon II	69.-
The Simpsons	69.-
Turrican	69.-
Battletoads	69.-
Final Fantasy Adventure	79.-
Final Fantasy Legend II	79.-
Fortified Zone	59.-
Hunt for Red October	69.-
Burgertime Deluxe	49.-
Gremkins II	69.-
Duck Tales	69.-
Mega Man	69.-
Mickey Mouse	69.-
Netzteil	24.-
Lightboy	49.-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex

Versandanschrift:
Natorper Straße 6
4755 Holzwickede

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

Bestellung 24 Stunden
möglich auf Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

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
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153
Telefax: (02301) 2634

Heiß auf Eis



Links seht Ihr immer eine Übersicht der Parcours

Winter Challenge

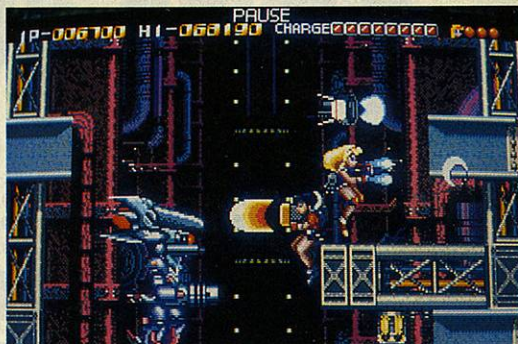
Wenn Ihr diese Zeilen lest, haben sie gerade begonnen: die olympischen Winterspiele in Albertville. Wer dort aus organisatorischen Gründen nicht an den Start gehen darf, den verwöhnt Ballistic mit dem dazugehörigen Modul. Bis zu zehn Personen dürfen an acht schneehaltigen Sportarten teilnehmen — ohne Qualifikationsrichtlinien. Optisch sind die Disziplinen allesamt in 3D in Szene gesetzt. Ihr seht das Geschehen aus der Sicht des Sportlers auf Euch zukommen. Dabei habt Ihr den Rücken des Wettkämpfers meist im Visier.

Die Medaillen werden im Skispringen, Biathlon, Riesenslalom, Langlauf, Bobfahren, Rodeln, Eisschnellauf und Abfahrtslauf vergeben. Wer

sich noch nicht in Topform fühlt, kann jede Disziplin beliebig oft üben. Besonders kuriose Stürze oder Bestleistungen solltet Ihr in der Wiederholung genießen. Ein spezieller "Replay"-Modus gibt Euch dazu jede Gelegenheit. Eine Kombination aus Batterie und Paßwort sichert übrigens die jeweiligen High-Scores und "friert" ein Turnier ein.

Bei allen Sportarten entscheidet eine Kombination aus Geschicklichkeit und Timing über die Platzierung. Einmal muß schnellst möglich der Feuerknopf gedrückt werden, ein anderes Mal versucht Ihr, ein zitterndes Fadenkreuz zu zentrieren. Wer Programme wie "World Games" oder "California Games" kennt, der weiß bestens Bescheid. *mg*

Tutti Frutti



Die beiden Mädels machen Rabatt: Der Schurke ist schon fast erledigt.

Trouble Shooter

Die zwei hübschen Teeny-Gören Madison und Crystal jagen in ihrer Freizeit Verbrecher. Dieses Mal gibt ihnen ihr Boss Col. Patch den Auftrag, einen von "Blackball" entführten Prinzen zurückzuholen. Fünf actionreiche Levels dürfen die mit einem Jet-Rucksack gepackten Heldinnen bestreiten. Ihr steuert das langbeinige Team alleine, ein Zwei-Spieler-Modus ist nicht eingebaut. Madison und Crystal sind im Spiel praktisch aneinandergeschweißt, eine blickt (sprich: feuert) nach vorne, die andere nach hinten. Auf Knopfdruck ändert die Nachhut allerdings die Schußrichtung.

Die in verschiedene Richtungen scrollenden Spielebenen seht Ihr von der Seite. An einigen Stellen könnt Ihr Euer

Handeln auf Ausweichen beschränken, beschießen solltet Ihr aber auf alle Fälle gegnerische Roboterformationen, die Euch mit verschiedenen Schuß- und Explosionswaffen angreifen. Eine bestimmte Sorte Feinde hinterläßt nach Beschuß ein hübsches Extra. Ihr könnt Euch demnach schneller bewegen, erhaltet mehr Feuerkraft oder bekommt zusätzliche Lebensenergie, die sich nach erhaltenen Treffern oder Feindberührung wieder rapide verringert. Zwei Continues stehen Euch zur näheren Erforschung der Levels zur Verfügung. Im Optionmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Feuertastenbelegung ändern und in alle Songs des Spiels hineinhören. Testmuster von CWM. *ri*

Als Fan der meisten "Games"-Spiele von Epyx hat mich Ballistics "Fortsetzung" sehr gefreut. Auch wenn sich die Sportarten steuertechnisch nicht gigantisch unterscheiden, so kommt keine Langeweile auf. Vorausgesetzt, eine Gruppe geht an den Start. Für überzeugte Solospieler wird nach ein paar intensiven Olympiatagen der Schnee be-



reits geschmolzen sein. Die 3-D-Grafik ist natürlich nicht so fließend wie auf 386er-PCs (siehe Test der Computerversion in *POWER PLAY* 1/91), unterstützt das Spielgeschehen aber gut. Dafür hat Ballistic sound-technisch ins Fettnäpfchen gelangt — Mega-Drive-würdig sind weder Musik noch Effekte. Ansonsten: Sportspieler sollten zugreifen.

Euch erwarten in "Trouble Shooter" fünf durchgestylte Levels mit abwechslungsreichen Action-herausforderungen. Das systematische Abgrasen der gegnerischen Sprite-Formationen macht auch nach mehreren Versuchen noch Laune. Die (wenigen) Extras sind nützlich verteilt, die Gegner erschreckend. Leider kann man Trouble



Shooter nur alleine spielen, obwohl es sich gerade bei den zwei Mädels anbietet, die Rollen auf beide Joypads zu verteilen. Die schmucke Grafik, angefangen vom Hintergrund bis zu den Gegnern ist sehr ansprechend. Stimmungsvolle Musik unterstützt die futuristische Atmosphäre — ein Spiel, das jedem Ballerfan gefällt.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Ballistic, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 75%

Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

76%

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Vic Tokai, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 76%

Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

68%

Keine Chance für Sega



Der puckführende Spieler ist mit einem Kreis gekennzeichnet

M. Lemieux Hockey

Unser Mega-Drive-Spiel des Jahres '91 bekommt Konkurrenz: Sega höchstpersönlich fördert die Kufen-Cracks von Electronic Arts zum Leistungsvergleich im Eisoval. Während das legendäre "EA Hockey" von oben nach unten scrollt, seht Ihr die Eisfläche bei "Mario Lemieux Hockey" von der Seite. Logisch, daß sich das Spielfeld in diesem Fall von rechts nach links und zurück über den Bildschirm schiebt.

Bevor das Match beginnt, dürft Ihr Euch im Option-Menü austoben. Spielzeit, Schiedsrichterqualitäten, Regeleinholung und andere Parameter richten sich nach Euren Wünschen. Anschließend tretet Ihr zum Freundschaftsmatch gegen eines von 16 Computer-

teams an, meßt Euch mit einem Kumpel oder nehmt an einem 16er Turnier (mit Paßwort) teil. Im Match wird natürlich geschossen (hoch oder tief), gepaßt, werden Bodychecks angebracht und die Linien gewechselt. Ab und zu müßt Ihr sogar zu einem Boxkampf mit lebensmüden Gegnern antreten — der Verlierer drückt die Strafbank. Ein ausgiebiger Statistikreport (jederzeit im Spiel abrufbereit) und gelegentliche Penalties (optisch in Szene gesetzt) runden das Modul ab. Wer eine gute Vorbereitung schätzt, darf jederzeit matchunabhängig die Prügel- und Penalty-Intermezzi üben. Als zusätzlicher Kaufanreiz liegt jeder Packung ein ausgewachsener Puck bei. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Kurz und schmerzlos: Das vorliegende Modul ist ein ordentliches Sportspiel mit Stärken (exzellenter Statistikteil, flotter Spielverlauf) und überraschend vielen Schwächen (wenig Computerteams, teils langweilige Grafik und Sound), kann die Vormachtstellung von EA Hockey allerdings nicht ankratzen. Mich wundert, daß Sega praktisch



keine neuen Ideen eingebracht hat und wichtige Features von EA Hockey außer acht ließ. So gibt's keine Zeitlupe, zwei Spieler dürfen nicht im selben Team antreten; sogar die Puck- und Spielerkontrolle ist weit weniger variantenreich als beim Konkurrenten. Die Sportspielherrschaft von Electronic Arts (Eishockey, Football) ist ungeboren.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

69%

Grafik: 62%

Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

VIDEOSPIELE

FÜR VIDEOSPIELE GIBT'S NUR EINE NUMMER!!!

04551/4097

FLASHPOINT GmbH

Schlapper Tierschutz-Indy



Mit Hut und Peitsche gegen Tierversuche

Run Ark

Es wirkt doch leicht grotesk, wenn sich eine Bande Tierschützer mit Raketenwerfern und Kalaschnikows aufmacht, Elefanten, Steinadler und Springböcke aus der Gefangenschaft afrikanischer Tierquälter zu befreien. Mit einem von vier Charakteren zieht Ihr los und schlagt, säbelt oder raketet alles Menschliche um, was Euch begegnet. Ihr seht Euer Safari-Sprite von schräg oben und könnt neben kleineren Karateübungen und Siebenmeilensprüngen einen Spezialtritt anwenden. Herumliegende Fässer bergen Raketenwerfer, Schwerter, Peitschen und einzelne Granaten. Diese nehmt Ihr auf und schickt die menschlichen Gegnergrüppchen damit ins Jenseits. Oft befreit Ihr dadurch

einige Tiere, was einen saftigen Bonus einbringt. Obermotze sind ebenfalls in das mit einigen Monologsequenzen versehene Geschehen eingebaut. Keine Angst: Einer speziellen Taktik folgend, besiegt Ihr sie sogar mit konventionellen Waffen. Vorsicht ist aber trotzdem angesagt: Die Gegner benutzen ebenfalls Granaten und andere nicht minder gefährliche Waffen. Mittendrin gibt's einige Bonusrunden, in denen das Getier von Sprengladungen bewacht wird. Sobald Ihr von gegnerischen Handkantenschlägen oder Granaten getroffen werdet, vermindern sich panisch Eure Hitpoints. Drei Leben und viele Continues bewahren Euch vor Frustanfällen. Testmuster von Galaxy. *ri*

Zugegeben, der erste Durchlauf der Rettungsaktion macht halbwegs Spaß. Obwohl seitens Story und Handlung nichts los ist, überzeugt die angenehme Steuerung des hüpfenden Indiana-Jones-Verschnitts. Mit zunehmender Spieldauer müßt Ihr aber mit abnehmendem Spielspaß rechnen. Durch die lieblos gemalte Sempelgrafik zu



rennen und alles und jeden einfach umzu-nieten, wird mit der Zeit tödlich langweilig. Gerade bei so einem Spiel vermisste ich den Zwei-Spieler-Modus. Sprite-Animationen und Musiken sind trotzdem nett gelungen. Run Ark bietet allerdings deutlich zu wenig Abwechslung so daß ich die kleine Waffenkunde niemandem empfehlen kann.

Donnerkiesel



Das Fadenkreuz zeigt, wohin der Obermotz als nächstes schießt

Rolling Thunder 2

Die ach-so-schreckliche Terroristenorganisation "Geldra" kam eines schönen Tages auf die glorreiche Idee, einen Haufen Fernmeldesatelliten aus dem Orbit der Erde zu schießen. Weltweites Chaos war die Folge. "Albatross", bekannter James-Bond-Clone aus Rolling Thunder 1. Teil schnappt sich einen weiblichen Agentenpartner, um die Welt mit vereinten Kräften zu retten. Im Gegensatz zum Vorgänger können sich zwei Spieler gleichzeitig die Kugel geben. Mit der Lizenz zum Töten und einer kleinen Beretta ausgestattet, schießen sich die beiden durch elf horizontal scrollende Levels. Mit rekordverdächtigen Sprüngen gelangen die Helden auf höhergelegene Balkone. Alles, was sich

bewegt, darf beschossen werden. Das betrifft nicht nur feindliche Soldaten, die einzeln oder in kleinen Grüppchen auftreten, sondern auch Tiere und Androiden. Als Todesursachen stehen zur Auswahl: lebensgefährliche Schußwunden, zerfetzter Brustkorb oder Verbrennungen fünften Grades; abhängig von der Waffe, die Ihr gerade benutzt. Munition und andere Extras befinden sich hinter Türen. Habt Ihr einen Abschnitt hinter Euch gebracht, bekommt Ihr ein Paßwort, der Euch zukünftig wieder an diese Spielstelle teleportiert. Leider läuft der Japanimport nur auf 60-Hz-Mega-Drives. Eine offizielle europäische 50-Hz-Version ist zur Zeit nicht in Sicht. Testmuster von Contitronic. *ri*



Ungeachtet des amüsanten Zwei-Spieler-Modus ("Hau ab da!"), bleibt eine Menge Spielspaß auch als einzelner Held erhalten. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesiedelt, was aber nicht weiter stört, da man schnell hinter so manche Joystick-technische Finesse kommt. Ganz schnuckelig ist die Grafik gelungen: Keine

tollen Animationen, aber reizvolle Hintergrundzenarios in schönen Farben. Die Musik bietet nichts Besonderes, trotzdem untermalen die Soundeffekte die Knallerie akzeptabel. Um mein "Super"-Gesicht zu erlangen, fehlt allerdings noch etwas mehr Liebe zum spielerischen Detail, eben das "gewisse Etwas".

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 45%

Grafik: 48% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 71%

Grafik: 69% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

Link lebt



Super-Link: Dank Krafthandschuh kann Link Steine heben.



In diesem Menü werden alle Eure Habseligkeiten angezeigt



In Shops können Gegenstände gekauft werden

nem Gespräch mit den lokalen Bewohnern, andere müssen selbst entdeckt werden. So kann Link nicht nur Feinde umhauen, sondern auch Bäume fällen, Rasen mähen, Steine schieben, ziehen oder aufheben. Manchmal taucht dabei der Zugang zu einem geheimen

Zubehör-Shop oder einem verborgenen Labyrinth auf. Drei Spielstände werden dank der Batterie im Modul gespeichert. Unsere Bildschirmfotos stammen noch von der japanischen Version. Eine US-Fassung erscheint dieser Tage. Testmuster von CWM. mh

Legend of Zelda 3

Eine der berühmtesten Figuren aus Nintendos Heldenkabinett kehrt auf die Videospielebühne zurück. Link, der Sympathieträger aus der Action-Adventure-Reihe "Legend of Zelda" tritt zu seinem dritten Abenteuer an — diesmal in 16-Bit-Umgebung.

Link reist in die Vergangenheit des Fantasylandes Hyrule, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Wie schon in der 8-Bit-Version wird die Umgebung unseres Helden aus der Vogelperspektive gezeigt. Der Kontinent und verschiedene Labyrinth sind in kleinere Abschnitte unterteilt, die im Gegensatz zur Urfassung etwas größer als ein Bildschirm sind. Befindet sich Link innerhalb eines bestimmten Gebietes, wird brav in alle Richtungen gescrollt. Verläßt Ihr den Bereich, wird "umgeblättert".

Links Aufgabe wäre nicht eines echten Helden würdig, wenn nicht ein Haufen Monster durch Hyrule streifen würde. Gemeine Rittersleut, fiese Tiere und ein paar dicke Obermütze, die bevorzugt in Dungeons hausen, zehren an den Kräften des Titelhelden. Natürlich kann unser Held sich ordentlich wehren. Per Feuerknopfdruck prügelt Link mit seinem Säbel auf einstürmende Gegner ein. Erfreulicher Nebeneffekt der Kloperei: Einige der erledigten Monster hinterlassen Lebensenergie oder verschiedenfarbige Kristalle. Diese Kristalle gelten in Hyrule als Währung. Mit genügend Geld in der Tasche könnt Ihr in den Geschäften des Landes ein paar zusätzliche Gegenstände kaufen.

Einige der Geheimnisse Hyrules enträtseln sich nach ei-



Die Dungeons sind wie die Oberwelt von oben zu sehen

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM **88%**
Grafik: 80% Sound: 82% Schwierigkeit: mittel

Nintendos Programmierer und Spiele-Designer ließen sich glücklicherweise auf keine wilden Experimente ein und servieren Zelda in Reinkultur. Alle Zutaten, die den Großvater zum Klassiker machten, finden sich auch beim Enkel wieder: Tonnenweise versteckte Extras, eine große Portion Humor sowie zahlreiche spielerische Feinnes halten den Zelda-Freund am Joypad fest, bis der letzte Gegner besiegt und alle Rätsel gelüftet



sind. Neben dem ungeborenen Suchtpotential zeigt sich Zelda 3 auch technisch von der Schokoladenseite. Die Grafik ist abwechslungsreich und hochgradig bunt. Tolle Effekte (z.B. in den Dungeons) sorgen für so manches "Ohh!". Die Musik ist eine aufgebohrte und fettige Neuversion des 8-Bit-Original-Soundtracks. Ein absolut erstklassiges Action-Adventure, das selbst als Japanfassung mit etwas Fantasie spielbar ist.



Die Figuren aus dem Fernsehen: Ein Monster, Zelda, Link mit Kompagnon



TV-Link

Während der Kollege Mario schon seit längerem mit eigener Fernseh-Show für Unterhaltung sorgt, kommt jetzt auch Link nebst Prinzessin Zelda auf die Mattscheibe. Hier ein paar Schnappschüsse aus dem passenden Fernsehstück, das übrigens auch hier in Deutschland anlaufen soll.



Wasser marsch



Berühmte Ahnenmodule machen noch keinen neuen Klassiker

Lagoon

Wasser ist lebenswichtig — das weiß selbst das kleinste Kind. Um so ärgerlicher ist es, daß irgendein finsterner Bursche die Wasserversorgung des Landes Lakeland lahmgelegt hat. Als Heldenjüngling Nasir macht Ihr Euch in dem Action-Adventure "Lagoon" auf die Socken, die Ursache des Wasserproblems zu beseitigen.

Grafisch und spielerisch orientiert sich das amerikanische Lagoon-Modul deutlich an den beiden Klassikern "The Legend of Zelda" und "Y's". Wie in den Oldies seht Ihr Euren Helden nebst näherer Umgebung aus der Vogelperspektive. Monster wuseln zu Dutzenden auf der Oberwelt sowie in den zahlreichen Dungeons herum und müssen mit einem

gezielten Schwertschlag umgehauen werden. Für jedes erledigte Untier gib't Gold und Erfahrungspunkte. Mit dem erpügelten Gold wird die Ausrüstung Nasirs in verschiedenen Städten verbessert. Neben schärferen Schwertern befinden sich dicke Rüstungen und Heiltränke im Angebot der Shops. Durch's Erledigen kleinerer Aufträge erhält Nasir zusätzliche magische Gegenstände. Insgesamt erlernt Ihr im Laufe des Spiels 16 Zauberformeln, die sich im Einsatz gegen Monster bewähren. In den Städten befinden sich auch computergesteuerte Gefährten, die sich Euch kurzzeitig anschließen und Eurer Figur folgen. Eine Batterie speichert den Spielstand. Testmuster von Galaxy. *mh*

Frecher geht's wohl nicht mehr: Nicht nur ein berühmter Vater stand bei "Lagoon" Pate, sondern gleich zwei Klassiker. Schade nur, daß die Programmierer etwas lieblos abkupfernten. Trotz guter Ansätze schafft Lagoon nicht den Sprung über die Mittelmaßhürde. Das größte Problem des Moduls: Die Grafik ist zwar mittelmäßig bis nett, aber



zu unübersichtlich geraten. Kartenzeichnungen wird zur unliebsamen Qual. Ein weiteres Ärgernis sind die Spielfiguren, die sich zeitweise dem Helden anschließen. Die Burschen schlurfen im Kriechtempo durch die Landschaft. Die Folge: Ständiges Warten auf den Nachzügler zerrt an den Nerven und hemmt den Spielfluß.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Kemco/Selka, Zirka-Preis: 150 Mark

SUPER FAMICOM

59%

Grafik: 48%

Sound: 44%

Schwierigkeit: leicht

ZAPP
G • A • M • E • S

TEL 0 61 31-614100

Prove The System

Sega Mega Drive: Quackshot 79;
Golden Axe 2 89;
John Madden 2 89;
F1 Circus o. A.
F1-Grand Prix o. A.
Dhona o. A.
California Games o. A.
Elemental Master 2 o. A.
Sega Mega Drive incl. Sonic dt. 379;
Sega Mega Drive Jap PAL 289;
Sega Mega Drive Jap RGB 289;
Game Gear: inkl. Spiel 279;
Game Gear: Sonic 75;
Donald Duck 75;
Musha Aleste 65;
Game Boy: Die neuesten Tophits o. A.
Weitere Systeme a. A. Kein Ladenverkauf.

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

SOUND BLASTER 2.0 **SOUND BLASTER 2.0** **PRO**

m. Sound Board nur DM 295,- **NEU!** m. SantaFe-Software nur DM 658,-
Original vom dt. Distributor m. dt. Anleitung, Kein Gras-Import! Für reg. Anwender Hotline und Mailbox-Support!
CMS-Chips für Sound Blaster 2.0 DM 69,-! Über weiteres Sound Blaster-MultiMedia-Zubehör bitte Liste anfordern!

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
10 Great Games (Compilation) dt.	90,-	104,-	Might and Magic III dt.	76,-	90,-
Air / Sea Supremacy (Comp.)	76,-	90,-	Monkey Island dt. (PC VGA)	76,-	90,-
Air Combat Aces (Comp.)	76,-	90,-	Monkey Island II - VGA	76,-	90,-
Air, Land and Sea (Comp.)	83,-	90,-	Populous 2 dt.	69,-	90,-
Bar's Tale Trilogy (Comp.) dt.	90,-	90,-	Quest and Glory dt. (Compil.)	76,-	90,-
Battle Isle dt.	76,-	90,-	Railroad Tycoon dt.	83,-	83,-
Black Gold dt.	69,-	b.anfr.	Secret Weapons of the Luftw.	90,-	90,-
Bundesliga Manager Prof. dt.	76,-	76,-	Starbyte Super Soccer dt.	69,-	76,-
Chessmaster 3000 dt.	83,-	83,-	Wing Commander II dt.	90,-	90,-
Eyo of the Beholder 2	76,-	76,-	Wing Comm. II Speech Acc. Pack	48,-	48,-
F-117A Nighthawk dt.	90,-	90,-	Wing Comm. II Spec. Op. Disk 1 dt.	48,-	48,-
Godfather dt.	69,-	69,-			
Gunship 2000 dt.	69,-	69,-			
Leisure Suit Larry 1 - VGA	90,-	90,-			
Leisure Suit Larry 5 - VGA	62,-	62,-			
Lemmings dt.	62,-	97,-			
Links - The Challenge of Golf	62,-	97,-			
Lokus Turbo Challenge II dt.	62,-	76,-			
Mega Lo Mania	76,-	76,-			

Bei Drucklegung noch nicht verfügbar; bitte vorbestellen oder erfragen:
A 320 (Albus) Falcon 3.0
Apliva OK Not More Lemmings
B. A. T. 2 Star Trek
Civilization The Games: Winter Chall.
DynaBlasters Ultima VII: The Black Gate

Verbandservice - kein "Laden". Angeb. freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum u. Preisänderung vorbehalten. Versandkosten Inland bei Vorkasse 5,- DM, NN 10,- DM. Weitere Programme und Neuheitenliste auf Anfrage.

WEISS EDV Paul-Löbe-Str. 161 ☎ 0 20 43-4 77 66
W-4390 Gladbeck Fax 0 20 43-4 77 76

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-448 9389
6000 Frankfurt 1 Fönegasse 4 Tel.: 069-131 0361
7000 Stuttgart König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 0421-30 23 45
6595 Mainz/Gustavsburg Darmstädter-Landstr. 83 Tel.: 061 34-5 33 99
2000 Hamburg 54 Kieler Str. 42f Tel.: 040-54 30 10
1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 Tel.: 030-3 12 46 42
(H-Bahn/H. Wilmersdorferstr.)
3400 Göttingen Papendiek 4 Tel.: 0551-48 42 70
8260 Mühldorf Ledererstr. 7 Tel.: 0 86 31-1 59 12
A-6020 Innsbruck Andechsstr. 85 Tel.: 05 12-49 26 26
A-1140 Wien Hütteldorferstr. 122 Tel.: 0222-982 14 40
A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str. 23 Tel.: 06 62-87 28 33
I-20122 Milano C.so Vitt. Emanuele 15 Tel.: 02-79 50 47

...ist megastark!

Die Saurier sind los



Nicht die feine Art: Mit Keule auf Frauenfang.

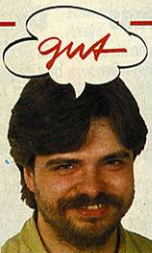
Joe & Mac

Joe & Mac", zwei Neandertaler wie Du und ich, haben ernste Probleme — keine Frauen weit und breit. Um diesem Zustand abzuwehren, machen sich die beiden wahlweise alleine oder im Duett auf, einen Herzenspartner zu finden. Wie in prähistorischen Zeiten üblich, wird nicht lange geworben und gefackelt — hier dient noch die Keule als ultimative Anmachwaffe.

Durch ein gutes Dutzend Action-Levels, die von der Seite zu sehen sind, führt der Weg unserer Vorzeithelden. Auf der Brautschau stellt sich den beiden allerlei Urzeitgetier in den Weg, das via Keulenhieb besiegt wird. Aber Vorsicht: Denn im Zwei-Spieler-Modus trefft Ihr auch den Partner mit dem Prügel. Einige verlassene

farbige Dinosauriereier am Wegesrand können behutsam aufgeklopft werden und verborgen meistens ein famoses Extra. Da gibt es den praktischen Wurfknochen, einen Feuerball oder die höchste High-Tech-Errungenschaft für Steinzeitmännchen: das Rad. Mit diesem feinen Instrument, lassen sich besonders die dicken Endlevel-Saurier verdreschen. Besondere Spezialleier enthalten Dinosaurierküken, die Joe und Mac in eine Bonusrunde entführen oder einen saftigen Braten, der verbrauchte Lebensenergie zurückbringt. Erwischt es Joe und Mac, könnt Ihr mittels "Continue" (gibt es allerdings nur ganze dreimal) im zuletzt erreichten Level weitermachen. Testmuster von Game Play. *mh*

Mag die Methode, mit der Joe & Mac auf Brautschau gehen, nicht mehr ganz aktuell sein, Spaß macht sie dennoch. Vor allem zu zweit sorgt die Hatz nach Extras ("Meins, meins, meins!") und unfreiwillige Kopfschläge auf den Partner ("Hau doch das Monster, nicht mich!") für Komik, Spannung und Spielspaß. Die spärli-



chen, aber spritzigen Extrawaffen, die versteckten Gimmicks und Bonusrunden sowie die hübsche Grafik tragen zusätzlich zum Urzeitvergnügen bei. Pluspunkte hagelt's auch in Sachen Technik: Trotz der großen Sprites kommt das Super Famicom nur selten ins Stocken. Nur die Musik hätte eine Spur besser ausfallen können.

Glanzparade von Human



Human auf dem Weg zum Inbegriff für Sportspielkompetenz

Super Formation Soccer

Ein Name, ein Genre: Human Software steht für Sportspiele. Mit "Final Match Tennis" auf der PC-Engine lieferten sie die beste Tennissimulation aller Zeiten ab, als Wrestling-Spezialist sind sie in Japan berühmt. Super Formation Soccer könnte ihnen den Durchbruch im fußballbegeisterten Europa beschern, obwohl es das Modul offiziell hier noch gar nicht gibt. Erstmals ist ein Fußballspiel der 3-D-Perspektive mit Haut und Haaren verfallen. Ähnlich wie bei "John Madden Football" auf dem Mega Drive seht Ihr Spielfeld, Kicker und Zuschauer hin- und herzoomen — je nach Flugrichtung des Balles. Ihr

könnt dribbeln, passen, schießen (mit Spin und ohne), foulern (die rote Karte droht), hineingrätzen, köpfen und einen Fallrückzieher anbringen. 16 Computerteams (der WM-Modus beschert netterweise Paßwörter) warten auf Euch; Ihr dürft zu zweit in derselben Mannschaft oder auch gegeneinander antreten. Die taktische Marschroute (welche Aufstellung darf's sein?), Auswechslungen und Spielzeit liegen in Eurer Hand — ebenso, ob der Torwart manuell oder automatisch reagiert. Sollte ein Match unentschieden enden, wird per Elfmeterschießen der Sieger ermittelt. Testmuster von CWM. *mg*

Endlich wurden meine Nachtgebete erhört: Human hat erneut eine konkurrenzlose Sportsimulation abgeliefert. Ähnlich wie "Final Match Tennis" auf der PC-Engine bricht Super Formation Soccer alle Wertungsrekorde — diesmal in Sachen Fußball. Schon die Perspektive ist sagenhaft: Realistischer würde zu Hause noch nie kombi-



niert. Das 3D ruckt nicht, flackert nicht und stimmt perspektivisch 100prozentig. Die Mischung aus unkompliziertem Spielverlauf und taktischen Finessen kommt an. So entsteht trotz strategischem Touch ein erfreulich rasantes, spannendes und packendes Match. Super Formation Soccer ist konkurrenzlos gut.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Data East, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM

71%

Grafik: 79%

Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Human, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM

88%

Grafik: 84%

Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Klasse statt Masse

John Madden Football '92

gut Angespornt durch den sensationellen Erfolg des Vorgängers (war in den USA monatlang Nummer eins), ersann Electronic Arts zusammen mit Namenspatron John Madden den 92er Remix. Doch Vorsicht, zügelte Eure Euphorie etwas; Grundlegendes hat sich nämlich nicht geändert. So wurde das Hauptmenü dem Outfit von "EA Hockey" angepaßt. Außerdem gesellen sich 28 frische Teams zur neuen Football-Saison. Wer schon immer Wettergott spielen wollte, der darf sich jetzt austoben: Die Sprites hechten bei Sonne, Schnee und Regen nach dem Ball. Die Schlamm-schlacht läßt sich jetzt sogar in Zeitlupe betrachten.

Weitere wesentliche Schönheitsoperationen lassen sich nicht ausmachen. Die ausgezeichnete 3-D-Per-



Keine großen Neuerungen beim zweiten EA-Football

spektive blieb, der ausgeklügelte Spielverlauf ebenso. Football-Laien werden im neugestalteten Handbuch mit den Grundbegriffen vertraut gemacht — eine lobenswerte Neuerung. Trotzdem: Wer schon den Vorgänger hat und nicht zu den totalen Football-Freaks zählt, kann sich die 120 Mark sparen. Neulinge sollten allerdings zur 92er Variante greifen. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE

81%

Grafik: 80%

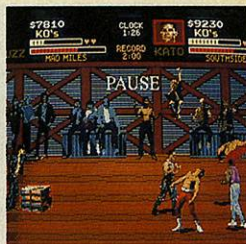
Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

Im Duett wird's nett

Pit-Fighter

gut Auf dem Mega Drive macht die Automaten-umsetzung gar keine schlechte Figur. Wahlweise ein oder zwei Spieler suchen sich anfangs einen von drei Kämpfern heraus — jeder mit anderen Eigenschaften und Spezialitäten. Der Kampfiring besteht aus jubelnden Massen, die auch mal ins Kampfgeschehen eingreifen. Im Ring darf man, dank komplexer Steuerung, auf unterschiedlichste Art und Weise auf die Gegner eingegriffen werden. Diverse Waffen (Mess-er, Stöcke, Kisten) und Kraftpillen warten ebenfalls auf ihren Einsatz. Habt Ihr die ersten drei Kämpfe überstanden, folgt ein Match zwischen den beiden Spielern. Wer als erstes den anderen dreimal K.O. haut, bekommt den "Brutalitätsbonus". Grafisch wäre mehr drin gewesen; der knackige Sound entschädigt aber für



Ataris Arcade-Hit wird ansprechend präsentiert

teilweises Pixelgewirr. Auf den grandiosen Zoommodus, wie ihn beispielsweise die Amiga-Version bietet, wurde leider verzichtet. Das Spiel selbst macht jedoch nach wie vor Spaß, vor allem zu zweit. Wer das ewige "nach-rechts-Gerene" bei Prügel-spielen satt hat und mal "sportlich" Leute verhaun will, sollte zugreifen. Testmuster von Theo Kranz. *kn*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

61%

Grafik: 54%

Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Gedankenlos

Thunder Spirits

gelb so Der japanische Gigan-to-Konzern Toshiba Emi hat vor ein paar Monaten freundlich bei Technosoft ange-klopft und gefragt, ob er denn nicht die Lizenz von "Thunder Force 3" haben könnte. Augenscheinlich wurde man sich handelseinig, und so dürfen sich die Super-Famicom-Besitzer an einer frischen Ballerei göttlich tun.

Wie schon der Name "Thunder Spirits" verrät, hält sich die neue Version nicht ganz ans Mega-Drive-Original. Zwar wurden Extrawaffensystem und Spielkonzept übernommen, dafür zwei Levels ausgetauscht. Die Konsequenz der mißlungenen Schönheits-chirurgie: weniger Spielspaß. Grund-sätzlich blieb die gute Spielbarkeit erhalten, doch selbst ohne die Ruckel-probleme müssen im Detail Abstriche gemacht werden. Apropos Ruckeln: Schon bei harmloser Bewaffnung



Schade drum: schlechter als das Mega-Drive-Original

samt wenigen Gegner-Sprites zeigt sich die eingebaute Zeitlupe. Die Programmierer haben sich keineswegs mit Ruhm bekleckert. Selbst Grafik und Sound sind teils unter Mega-Drive-Niveau. Wer das Original hat, darf Thunder Spirits vergessen; Super-Famicom-only-Actionfans, sollten schon eher mit dem Kauf liebäugeln. Testmuster von Galaxy. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toshiba-EMI, Zirka-Preis: 140 Mark

SUPER FAMILIOM

65%

Grafik: 63%

Sound: 43%

Schwierigkeit: einstellbar



Marble Madness

Electronic Arts läßt nicht davon ab, äl-tliche Computerspiele fürs Mega Drive zu adaptieren. Der Arcade-Klassiker "Marble Madness" wurde halbwegs kompetent umgesetzt, auch wenn sich technische Schwächen offenbaren: Im Zwei-Spieler-Modus ruckelt's etwas. Spielerisch hält sich das Modul nahe ans Original, auch wenn es sich die Ku-gel lange nicht so gut steuern läßt. Keine überragende Umsetzung, die NES-Version ist besser. Leider blieb's bei den wenigen sechs Strecken. *mg*



Double Dragon 2

Endlos verspätet wandert nun "Dou-ble Dragon 2" in den Modulschacht hei-mischer Mega Drives. Das einzig noch annehmbare an der horizontal scrollen-den Prügelei ist die Grafik. Zwar wirkt sie veraltet, läßt aber die 16-Bit-Maschine erahnen. Genau dieses kann von Steu-erung und Sound nicht gesagt werden. Eure Helden laufen wie in Zeitlupe durch die Landschaft; bevor sie auch nur ihr Fäustchen heben, haben sie bereits 'ne Menge einstecken müssen. Testmuster von Theo Kranz. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 67%

Grafik: 60%

Sound: 30%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Action
Hersteller: Palsott
Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 38%

Grafik: 48%

Sound: 32%

Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY

ÄHM... RÄUSPER...
ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO
EINFACH SEINE POWER-PLAY-
SAHMLUNG ZUM POWER-TAG
AUSZUBAUEN...



7⁹¹



Interview mit den "Elite"-Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.

5⁹¹



Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

9⁹¹



2⁹¹



Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.

6⁹¹



Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

10⁹¹



Software des Gravens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90, 8/90, 11/90 und 12/90 anfordern.

3⁹¹



Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicom mit "T-Zero" und "Super Mario World".

7⁹¹



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spiel Spaß. Pfeil-schnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Bay-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

11⁹¹



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der London-Messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2

4⁹¹



Sensible Software und Craftgold: Zwei berühmte Programmiererteams entrollen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und "Nobunaga's Ambition" 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 Fighter 2, Chuck Yeager 2

12⁹¹



Über 60 Spieltests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/Origins Höhenflug: Strike Commander



RITSCH...RATSCH...
SÄG! - ... ABER
KEINER HAT GESAGT, DAS
DAS SO AUßERGEWÖHNLICH
IST!

Ihr Bestelle:
Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar
Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____



Telefonische Bestellungen
unter 089 / 240 132 22

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.
Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik
Leserservice, CSI Postfach 140 220, 8000 München 5.

Die Kleinsten der Spielwelt, die Handhelds, erfreuen sich ständig wachsender Beliebtheit. Und das nicht nur bei Computerfreunden: Immer öfter begegnen sie einem auf Schulhöfen, ja sogar schon in Büros oder Banken. Der Computerfreak benutzt ihn, um sein Hobby standortunabhängig zu machen — der Erwachsene will mit einem kleinen Spielchen nebenbei dem Streß entgegenwirken. Die Verkaufszahlen der "Kleinen" rasen an denen ihrer großen Brüder mit Vollampf vorbei. Nintendos Game Boy darf sich als der große Gewinner des letzten Jahres bezeichnen. Seit der Einführung des "Spieljungen" dürfte er in Deutschland mehr als eine Million Mal über den Ladentisch gegangen sein. Segas Game Gear hat sich im Kampf um die Verkaufszahlen ebenfalls wacker geschlagen. Die im Gegensatz zum Game Boy luxuriöse Hardware konnte sich jedoch gegen Nintendos TV-Werbekampagne nicht als Zugpferd behaupten. Zusammen mit Ataris Lynx kämpfen die beiden Farb-Handhelds um den zweiten Platz hinter dem übermächtigen Schwarzweiß-Diktator. Game Gear wie Lynx leiden noch etwas an Software-Knappheit. Während der kleine Nintendo mit Spielen überhäuft wird, gab's für Game Gear und Lynx zusammen nicht mal halb soviel — Besserung ist allerdings in Sicht. kn



Prince of Persia (Game Boy)

Game Boy

Erstmalig findet Ihr in der **POWER PLAY** aktuellste Infos über jede Menge Spieleneuheiten für Eure Handhelds als eigene Rubrik. Die Schaltkreise des Game Boys werden in nächster Zeit wohl kaum zur Ruhe kommen: Die Softwareflut hält an. In **Prince of Persia** steuert Ihr selbigen auf der Suche nach der geklauten Krone. Das Spiel ähnelt der Computerversion, die schon vor einigen Monaten veröffentlicht wurde. Der Prinz wird von der Seite gezeigt und springt, kämpft und rätselt sich durch ein grafisch aufregendes Adventure. Die Animationen eu-

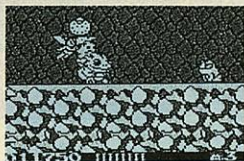
HANDHELD CORNER

res Helden suchen auf dem Game Boy ihresgleichen. Geht alles gut, dürfen sich angehende Prinzen schon diesen Monat durch zwölf Levels kämpfen, um dem bösen Jaffar die Krone wieder abzunehmen.

Nach dem genialen "Dyna Blaster/Bomberboy" hat Hudson's neuester Streich ebenfalls das Zeug zum Kultspiel. In **Adventure Island** hüpfet Ihr mit dem kleinen Dschungelmann Master Higgins in Mario-Manier über acht Inseln. Ihr lauft, springt, rollt, schwimmt und schießt Euch durch die horizontal scrollenden Levels, die teilweise arg an "Wonderboy" erinnern.

Electronic Arts' **Jordan vs. Bird** versetzt den Spieler in die Basketballer-Rolle eines Michael Jordan (Boston Celtics), der sich im Mann-gegen-Mann-Spiel gegen den Star der Chicago Bulls, Larry Bird, behaupten darf. Zu zweit kann gegeneinander gespielt werden.

Faceball 2000 nennt sich das neueste Produkt von Bullet-Proof Software. Ihr hüpfet als kleiner Ball durch ein 3-D-Dun-

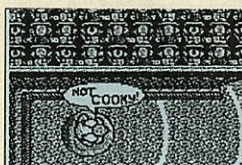


Adventure Island (Game Boy)



Adventure Island (Game Boy)

geon auf der Suche nach dem Ausgang. Unterwegs müßt Ihr Euch gegen allerlei Feinde behaupten. Ein Vier-Spieler-Mo-



Track Meet (Game Boy)



Faceball 2000 (Game Boy)

das soll ultimativen Spielspaß garantieren.

THQ bringt mal wieder einen Film auf Nintendos Game Boy. Mit Verspätung trudelt **The Flash** in die Modulschächte. Ihr steuert den roten Blitz durch die actionhaltigen Levels: schießen, treten, springen und rennen wahrscheinlich ab März.

Zwei weitere Game-Boy-Spiele dürften in den USA schon erhältlich sein. In **Beetlejuice** schießt, springt und fegt Ihr als selbiger Anarchogeist durch sechs Grusel-Levels. **Track Meet** bietet erstmalig einen Siebenkampf als Game-Boy-Sportspiel — "Track'n'Field" läßt grüßen.

Lynx

Über jede Menge neuer Spiele darf der Lynx-Besitzer jubeln. Die Skateboard-Orgie **720** sollte mittlerweile schon



Dirty Larry (Lynx)

erhältlich sein; im Panzerspektakel **Vindicators** befreit Ihr eine Stadt mit Hilfe Eures Blechungetüms. Grafiken, Sounds und alle Extras wurden von Ataris Spielautomaten übernommen.

In **Dirty Larry** steuert Ihr selbigen Chaoten-Cop auf der Jagd nach Verbrechern und Ganoven. Allerlei nette Extras und grafische Leckerbissen inklusive.

Mitte des Jahres erwarten Euch furiose Spiele wie **Raiden** (Vertikal-Scroller), **Pit-Fighter** (Prügelspiel) und das Zukunfts-3-D-Fußballspiel **Hyperdrome**. Weiterhin wartet die Automatenumsetzung **Rolling Thunder** auf ihre Lynx-Premiere.



Rolling Thunder (Lynx)

Game Gear

Kommt gerade Eure Lieblingsserie im Fernsehen und die kleinen Geschwister wollen unbedingt die Schlümpfe sehen, könnt Ihr einem Streit geschickt aus dem Weg gehen. Fürs Game Gear gibt's jetzt den **TV-Tuner**. Ihr steckt das Teil in den Modulschacht und könnt, dank eingebauter Antenne, den Spieleknecht als Farbfernseher benutzen. Das Vergnügen wird jedoch vom verhältnismäßig schlechten Empfang getrübt. Wer zufälligerweise neben einem Sender wohnt oder mit den fälligen 200 Mark nichts Besseres anzufangen weiß, der sollte sich den Kauf überlegen.

Solltet Ihr das leidige Batterieproblem noch nicht gelöst haben (Schon Akkus gekauft?), dürft Ihr Euch über das **Game Gear Battery Pack** freuen. Es besteht aus einem tragbarem Akku, der bei Bedarf an der Steckdose wiederaufgeladen wird. In Deutschland ist das Pack für 60 bis 70 Mark zu haben.

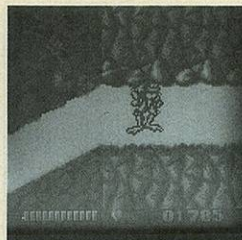


Der TV-Adapter fürs Game Gear



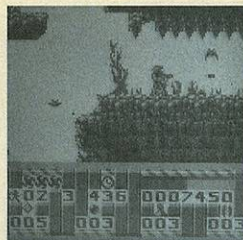
Ninja Shadow

Nachdem Nachwuchs-Ninja Ryu auf dem Game Gear aufgeräumt hat, befreit er nun Game Boys Schallkreise von der Präsenz des bösen Guf. Ryu sticht, hangelt und hüpfst sich durch fünf grafisch ansehnliche Level, vollgestopft mit allerlei Bösewichtern. Unterwegs lagern diverse Erfrischungen; am Level-Ende wartet der Obermütz. Die gute Steuerung und die liebevolle Begleitmusik untermauern den positiven Eindruck: ein überdurchschnittliches Jump'n'Kampf-Spiel. Testmuster von Flashpoint. *kn*



Battletoads

Der Kampfkröte Zitz wurden die beiden besten Kumpel entführt. Wie nicht anders erwartet, springt sie zur Rettungsmission. Ihr stürzt nun in die Rolle des quakenden Kämpfers, schießt und boxt Euch abwechselnd in Hau-drauf- und Ballerspielmanier durch den Horizontal-Scroller. Die Grafik sieht gut aus: Sie ist jedoch so schnell, daß Angreifer einfach nicht zu sehen sind. Einzige die netten Extrawaffen retten den Spielspaß in die gehobene Mittelklasse. Testmuster von Flashpoint. *kn*



Turrican

Wem der Amiga für die Hosentasche zu groß ist, der kann jetzt trotzdem unterwegs "Turrican" spielen. Unverständlich wurde Accolades Umsetzung für den Game Boy schwerer und gemeiner. Zudem zeigt der kleine Bildschirmmausschnitt nicht alle Fallen, in die der Roboterheld treten kann. Da beim Spielen die Leben noch weit vor Ende des ersten Levels gegen Null gehen, bleibt dieses Modul nur Profis empfohlen. Unser Testmuster stammt von Flashpoint. *bs*



Dick Tracy

Während der Comicstar schon vor einiger Zeit auf Leinwand, Mega Drive und Amiga seine Feinde maßregelte, darf er jetzt auch den Game-Boy-Bösewichtern das Fürchten lehren. Doch, Warren Beatty möge mir verzeihen, auf dem kleinen Nintendo ist er nur noch ein Schlappschwanz. Das Spielprinzip ist nicht das Neuste und Dickie steckt fleißig Prügel ein. Trotz dieser Mängel macht die Prügelhand noch etwas Spaß, nicht zuletzt wegen der netten Extrawaffen. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Action
Hersteller: Tecmo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 62% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 63% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%

Grafik: 64% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer

Genre: Action
Hersteller: Bandai
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 54%

Grafik: 51% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Im wilden Süden ist der Teufel los!



OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95
Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen



Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bestellservice:
Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

CARTRIDGES

SEGA	
Mega Drive Action Replay	149,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Sega Master System 2	169,00

SEGA MASTER	
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Dick Tracy	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Golden Axe Warrior	111,95
Indiana Jones	94,95
Mickey Mouse	84,95
Pre-Viewing	84,95
Sonic	94,95
Spiderman	94,95
Wonder Boy 3	84,95
Xenon 2	84,95

SEGA MEGA DRIVE	
E-Swat	111,95
E-A: Elshockey	129,95
F-2 Interceptor	111,95
Forgotten Worlds	111,95
Ghosts n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Moonwalker	121,95
Phantasy Star III	124,95
Populous	121,95
Road Blast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Golden Axe	111,95
Spiderman	121,95

SEGA GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	186,00
Master-Disk-Adapter	57,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe	59,95
Griffin	59,95
Mickey Mouse	59,95
Ninja Gaiden	59,95
Perigo	57,95
Paynes World	57,95
Puffer Golf	57,95
Super Golf	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Pilot Action	54,95
The Berniner War	67,95
Wagon Land	54,95
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
Alone!!	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
CastleVania	94,95

GAME BOY	
Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu n Netzeil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Tasche	24,95
Allyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baeseil	47,95
Battletoads	77,95
Bookers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	87,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Grimmings 2	77,95
Garfygie's A Quest	54,95

ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapt. Zög. Anz.	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	69,95
Chips Challenge	69,95
Electrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blisters	69,95
Robo Squasher	74,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slimo World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Terris Cats	67,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95



Game Gear Wars

Japanische Strategiespiele erfreuen sich bei der Taktikriege unserer Redaktion ungebrochener Beliebtheit. Während schon alle populären Konsolensysteme mit entsprechenden Spielen versorgt wurden, sah die Strategiezeitung für das Game Gear ziemlich trübe aus — bis heute. System Soft nahm sich der Taktikfans an und stopfte kurzerhand ein "Nectaris"-ähnliches Spiel auf eine Game-Gear-Cartridge. Entweder alleine gegen den Computer oder via Linkkabel gegen einen menschlichen Spieler führt Ihr verschiedene Truppenteile (Panzer, Flugzeuge, LKWs) in gut einem Dutzend Insektenszenarien in die Schlacht.

Vor dem Start wird der Intelligenzgrad des Computers Euren Bedürfnissen angepasst und ein Startkapital auf die Spieler verteilt. Mit dem Geld kauft Ihr in Städten neue Truppen. Neben eigenen Siedlungen und feindlichen Landereien befinden sich auf der Landkarte meistens ein paar neutrale Städte, die erst erobert werden müssen. Gewonnen hat derjenige, der entweder die Hauptbasis des Feindes gestürmt oder alle gegnerischen Einheiten zerstört hat. Gespielt wird rundenweise. Kommt es zum Kampf, wird eine spezielle (abschaltbare) Kampfanimation eingeblendet, in der Ihr das Getümmel betrachtet. Siegreiche Schlachten bringen für die Truppen Erfahrungspunkte. Die Folge: In zukünftigen Prügeleien verhalten sich die Einheiten etwas smarter. Aber nicht nur der aktuelle Ernährungsstand einer Einheit entscheidet über den Ausgang einer Schlacht: Auch das Gelände spielt eine wichtige Rolle. Ist ein Truppenteil zu sehr angeschlagen, kann dieser in heimischen Städten repariert werden.

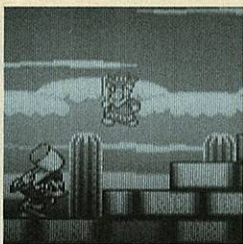
Der größte Nachteil des fesselnden Taktikspieles: Die Beschreibung, wie auch die zahlreichen Menüs sind in japanisch. Nur mit Geduld lassen sich die Befehle entziffern. Wer sich diese Mühe macht, wird mit Strategiespaß par excellence belohnt. Dank Batterie lassen sich übrigens zwei fortgeschrittene Schlachten speichern. Testmuster von Contro-
nic. mh

Genre: Strategie
Hersteller: System Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 79%

Grafik: 36% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar



Lucky Dime Capers

Nachdem die Entenhausener Trouble-Ente Donald Duck die Schaltkreise des Mega Drives zum Durchbrennen brachte ("Quackshot"), startet sie nun ein neues Abenteuer auf Segas kleinstem. Wiederum hüpf und springt der gefiederte Held durch eine feindselige Landschaft, um erst einmal seine drei Neffen Tick, Trick und Track zu befreien. Hat er diese drei Missionen erledigt, geht es in den horizontal scrollenden Levels erst richtig zur Sache.

Donald beginnt seine schwere Aufgabe mit einem riesigen Hammer in der Bürzeltasche. Kommt ihm ein Bösewicht zu nahe, kriegt der Schurke eins mit dem Hämmerchen übergeben und hinterläßt diverse Kristalle, die der Energieauffrischung oder anderen nützlichen Dingen dienen. Auch weitreichende Extrawaffen fehlen nicht, sind aber verhältnismäßig selten zu ergattern. Springt Ihr nach Mario-Art auf angreifende Feinde, segnen sie ebenfalls das Zeitliche. So unkompliziert sich das Ganze anhört, so schwer ist das Spiel schon von Beginn an. Unfaire Stellen gibt's zwar keine, das "Timing" muß jedoch bei den Sprüngen und vor allem bei den Gegnern stimmen. Ehe Donald seinen Hammer geschwungen hat, vergehen wertvolle Zehntelsekunden. Pixelgelagerte Absprünge sind ebenfalls von herausragender Bedeutung, um zum Beispiel Extraleben zu ergattern. Die Güte des Moduls wird durch den Schwierigkeitsgrad zwar nicht in Mitleidenschaft gezogen, blutige Anfänger haben allerdings ihre Schwierigkeiten.

Die Grafik ist zwar nicht so genial wie die des Mega-Drive-Hammers Quackshot, fällt aber für Game-Gear-Verhältnisse überdurchschnittlich gut aus. Die Spielbarkeit kann sich jedoch mit der des großen Bruders messen. Frust kommt selten auf — die Motivation ist nicht von schlechten Eltern. Donald Duck macht auf dem Game Gear einfach Spaß. Mickey-Mouse-gestaltete Jump'n'Run-Veteranen sollen auf jeden Fall zuschlagen — Neulinge werden anfangs jedoch ihre Mühe haben. kn

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 79%

Grafik: 81% Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer



The Addams Family

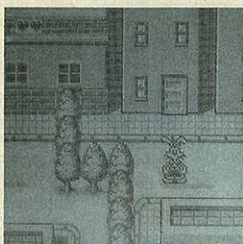
Tully Alford zwingt die "Addams Family" zur Räumung ihres Hauses. Als der Familienvater Gomez nach Hause kommt, sind alle Beteiligten spurlos verschwunden, so daß er sich in 14 netten Levels im und um Addams Haus aufmacht, seine Lieben zu finden. In der scrollenden Landschaft sammelt er Zaubertänke auf und besiegt skurrile Geistermonster. Ein niedliches Jump'n'Run'chen. Testmuster von CWM. ri

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 48% Sound: 62%

Schwierigkeit: leicht



Roger Rabbit

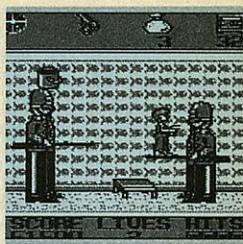
Diesmal haben sich die Disney-Experten von Capcom ("Duck Tales") an "Roger Rabbit" versucht — und kräftig danebengehauen. Die sogenannten Adventure-Elemente schicken den Hasen lediglich von einer Ecke in die andere — von Puzzles keine Spur. Auf dem Weg wird der Hase dann noch von unauweicherbaren Gegnern beschossen. Das macht einfach keinen Spaß. Zu gut deutsch: Wir raten von diesem falschen Hasen ab. Testmuster von Flashpoint. bs

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 33%

Grafik: 63% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Home Alone

Kevin, 9 Jahre alt, sitzt allein zu Haus, während eine Gang die Familienerbstücke klauen will. Dabei haben sie aber nicht mit Kevin gerechnet, der alles Wertvolle einsammelt und den Gangstern mit Blasrohr und Schleuder kräftig einheizt. Mit reichlich Verspätung kommt das Modul zum Film, das zwar spielbar ist, aber an unfairen Stellen leidet. Kleine Puzzles und versteckte Extras lockern das mäßige Spielvergnügen et-
was auf. Testmuster von Flashpoint. bs

Genre: Action
Hersteller: THQ
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 57% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



Konamic Golf

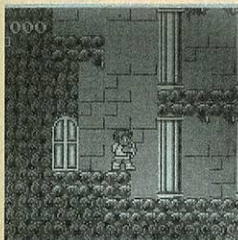
Konami zeigt, wie man gutes Golf auf dem Game Boy realisiert. Es gibt Bunker, kleine Seen und mitten auf dem Kurs stehende Bäume. Windrichtung, -stärke und Landschaftsgefälle sollen ebenfalls beachtet werden. Der Spieler sieht einmal seinen Kurs von oben und kann in einem zweiten Bildschirm Schläger, Kraft und Richtung bestimmen. Beginnt Ihr eine Weltmeisterschaft, wird dank Batterie gespeichert. Golfklasse, die zur Zeit leider nur als Japanimport erhältlich ist. kn

Genre: Sport
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 55% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

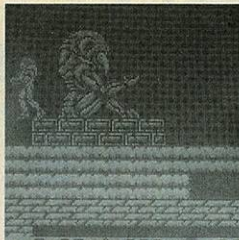


Kid Icarus

Genau gesagt trägt das Modul den Titel "Kid Icarus: Of Myths and Monsters". Spielerisch fühlt man sich gewaltig an den NES-Erstellung von Nintendo erinnert. Kid Icarus hüpfert sich mit Pfeil und Bogen bewaffnet durch vier Levels. Die bekannten Bonuskammern beschenken Extrawaffen, Hinweise und andere Überraschungen. Ähnlich wie Metroid 2 erfüllt der zweite Kid-Icarus-Streich nicht die hohen Erwartungen. Wer auf unterhaltsame Geschicklichkeitsspiele steht, der darf trotzdem zugreifen. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 70%
Grafik: 69% **Sound:** 67%
Schwierigkeit: mittel

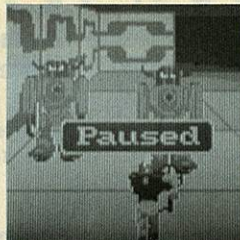


Metroid 2

In Zeiten, wo zu jedem halbwegs erfolgreichen Modul ein Nachfolger erscheint, wundert die Bildschirmabstimmung von Samus Aran doch ziemlich. Die "Metroid"-Heldin hat sich anscheinend für ihr Game-Boy-Abenteuer geschenkt. In bewährter Manier hüpfert und ballert sich die Lady in düsteren Labyrinth vorwärts, speichert den Spielstand auf Batterie, sammelt Extras und gibt den Aliens Saures. Metroid 2 ist ein gutes Action-Adventure, doch nicht der erwartete Überhammer. *mg*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 72%
Grafik: 68% **Sound:** 73%
Schwierigkeit: schwer



Xybots

Das schmissige 3-D-Action-Labyrinth-Gemetzel wurde prima fürs Lynx umgesetzt. Alle Spielelemente haben überlebt und garantieren für eine intelligente, spannende und durchdachte Alien-Abwehr. Die Grafik entspricht größtenteils dem Automatenvorbild, auch wenn sich der Held etwas geschmeidiger bewegen könnte. Zum Glück stört dieser Lapsus kaum. Lynx-Besitzer, die Actionspiele nicht konsequent ablehnen, sollten "Xybots" eine Chance geben; erst recht, wenn sie einen Link-Partner haben. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 70%
Grafik: 69% **Sound:** 45%
Schwierigkeit: mittel



Toki

Einer der unterhaltsamsten und wichtigsten Jump'n'Run-Automaten der letzten Jahre erlebt auf dem Lynx seinen zweiten Frühling. Der affige Geschicklichkeitstest "Toki" lockt mit einem halben Dutzend total unterschiedlicher Levels, interessanter Extras und schnuffiger Grafik. Technisch könnte es zwar eine Prise geschmeidiger vorstatten gehen, doch der Spielfluss wird dadurch nicht gestört. Ein durch und durch gutes Modul, das gar nicht mal so schwer ist. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 75%
Grafik: 72% **Sound:** 51%
Schwierigkeit: mittel



HIGH SCORE GAMES

- PC
- Soundblaster dt. 299,-
 - Battle Isle 99,-
 - Battlefech 2 89,-
 - Black Gold 99,-
 - Bundesliga Manager Prof. 89,-
 - Cadaver 89,-
 - Chessmaster 3000 99,-
 - Civilisation 109,-
 - Die Kathedrale 99,-
 - Eye of the Beholder 2 89,-
 - Kaiser 109,-
 - Leisure Suit Larry 5 99,-
 - Lemmings 2 89,-
 - Zusatzdisk 65,-
 - Mad TV dt. 99,-
 - Might and Magic 3 dt. 109,-
 - Monkey Island 2 89,-
 - Shanghai 2 99,-
 - Space Quest 4 dt. 109,-
 - Wing Commander 2 109,-
 - Operal. Disk 49,-
 - Yeager's Air Combat dt. 99,-
 - Ullima 7 auf Anfrage
 - Falcon auf Anfrage

- GAMEBOY
- Gameboy incl. Tetris 149,-
 - Light Max 59,-
 - GB Case 25,-
 - Batman 59,-
 - Blades of Steel 69,-
 - Castlevania 69,-
 - Double Dragon 69,-
 - Duck Tales 69,-
 - Fortress of Fear 49,-
 - Hunt for Red October 69,-
 - Mickeys Dangerous Case 79,-
 - Simpsons 69,-
 - Super Mario Land 49,-
 - Turtles 2 69,-
 - WWF Superstars 69,-

- NES
- NINTENDO Super Set 299,-
 - Battle of Olympus 79,-
 - Bugs Bunny Blow out 119,-
 - Double Dragon 2 119,-
 - Duck Tales 99,-
 - Metroid 79,-
 - Super Mario 3 99,-
 - Tennis 79,-
 - Turtles 2 119,-
- Super Famicon auf Anfrage
- CDIV 1295,-
 - lynx 2 199,-



HIGH SCORE GAMES

- SEGA MEGA DRIVE
- Deutsch incl. Sonic 389,-
 - Arcade Power Slick 119,-
 - Cluster Slick 109,-
 - Joypad 49,-
 - ca. 140 verschiedene Spiele lieferbar
 - 688 attack Sub dt. 129,-
 - Alien Storm 99,-
 - Bare Knuckle 109,-
 - Castle of Illusion dt. 119,-
 - EA-Hockey dt. 119,-
 - Fantasia 99,-
 - Fatal Rewind 99,-
 - Fighting Masters 119,-
 - Gynoug 99,-
 - Mega Panel 59,-
 - Moonwalker 59,-
 - Road Rush 99,-
 - Shadow of the Beast dt. 129,-
 - Shining in the Darkness dt. 139,-
 - Sonic dt. 99,-
 - Star Flight dt. 129,-
 - Toe Jam & Earl dt. 109,-
 - Wonderboy 3 69,-
 - Wrestle War 89,-
 - Zero Wing 99,-

Video und Computerspiele
 Herzogstraße 2, München 40
 TEL.0 89/ 344 388 FAX 0 89/ 344 377
 Fachberatung ! Alle Spiele zum Antesten.

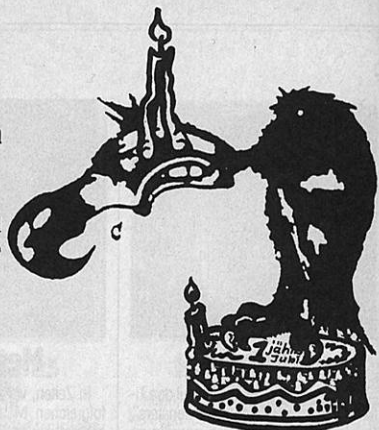
- SEGA GAME GEAR
- Grundgerät inkl. Columns 289,-
 - TV- Tuner 199,-
 - Auto Adapter 44,-
 - Gear to Gear Kabel 19,-
 - Netzteil 29,-
 - Donald Duck dt. 79,-
 - Factory Panic dt. 65,-
 - Ninja Gaiden 69,-
 - Pengo dt. 55,-
 - Shinobi 59,-
 - Sonic dt. 79,-
 - Super Monaco GP dt. 59,-
 - Woody Pop dt. 69,-
 - Wonderboy dt. 59,-
 - Master System 2 149,-

- AMIGA
- A 320 Airbus 109,-
 - Battle Isle 89,-
 - Birds of Prey 89,-
 - Black Gold 79,-
 - Cruise for Corpse 79,-
 - Deuleros 89,-
 - Double Dragon 3 69,-
 - Final Fight 69,-
 - First Samurai 79,-
 - Lemmings 79,-
 - Lemmings Zusatzdisk 59,-
 - Mega lo Mania 89,-
 - Mercenary 3 79,-
 - Populous 2 79,-
 - Rodiland 69,-
 - Steigenberger Hotelmanager 65,-

GNADENLOS

feiert Geburtstag und lädt Euch zum versandkostenfreien Mitfeiern ein. Alle Bestellungen, die Ihr macht, werden **VERSANDKOSTENFREI*** ausgeliefert. !!!!

* ab DM 30,- Bestellwert liefern wir bis 15.03.92 versandkostenfrei im Inland (Es fallen nur DM 3,- für Postnachnahme an. Die kassiert aber die Deutsche Bundespost, nicht wir)



0 89 - 480 29 13

MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom	699,90
CD Spiele:	
Earnest Evans	99,90
Hard Nova	99,90
Sol Feace	99,90
Woodstock	99,90
Arcade Power	89,90
Joystick Arcade Pro	49,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Japanadapter	19,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	79,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Dahna	99,90
Devil Crash	99,90
Double Dragon	89,90
EA Icehockey	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gainground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Insector X	39,90
James Pond	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II	85,90
Ka - Ge - Ki	49,90
King's Bounty	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrix (RGB)	49,90
Mercs II	89,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Rings of Power	99,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehoc	75,90

Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90
Starflight	99,90
Streets of Rage dt.	99,90
Super Fantasy Zone	89,90
Super Monaco II	99,90
Super Shinobi	75,90
Spider Sodan	45,90
Tecmo World Cup	a. A.
Toe, Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Undeadline	109,90
Valis III	59,90
Volleyball	59,90
Wani Wani World	49,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90

GAMEBOY

Gameboy	129,90
Lightplayer	
(Licht & Lupe)	29,90
Akkuset	39,90
Afterburst	34,90
Altered Space	55,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Bill & Ted	55,90
Castlevania	39,90
Chase HQ	39,90
Elevator Action	45,90
Final Fantasy I	59,90
Final Fantasy II	59,90
Final Fantasy Adv.	59,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red October	55,90
Ikari	49,90
Ischido	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,00
Loopz	29,00
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
NBA Allstars	55,90
Nemesis	39,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Quarth	29,90
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90

Terminator	55,90
T.M.N.T.	39,90
Turrican	55,90
Ultraman	49,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

GAME GEAR

Grundgerät	299,90
Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	
Donald Duck	52,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Skweck	39,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

S. - FAMICOM

Grundgerät RGB	439,90
Adapter für USA -	
Spiele	29,90
Adventure Islands	119,90
Baseball	59,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socce	119,90
Golf	69,90
Lemmings	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super Chinese	119,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	125,90
u.v.m.	

SUPER NES

Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan -	
Spiele	29,90
Actraiser	119,90
Bill Laimbeer	119,90
Final Fantasy	129,90

Ghost'n Ghouls	119,90
Joe & Mac	119,90
Paperboy II	119,90
Pilotwings	109,90
u.v.m.	

NEO GEO

Grundgerät	299,90
Joystick	99,90
Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90
Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

PC ENGINE

PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Armed F	19,90
Alice	49,90
Baruba Man	19,90
Bullfight	19,90
Cyber Combat	19,90
Cyber Cross	25,90

SEGA MASTER

Master System II	
inkl. Spiel	153,90
Spiele	a.A

MS DOS

Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
CD ROM	739,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90
Bundesliga Prof.	63,90
Cadaver	77,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Eye of Beholder 2	65,90
Falcon 3.0	109,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90

Speedball 2	79,90
TV Sports Boxing	77,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

AMIGA

512kB Speichererw.	
m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90
Battle Isle	65,90
Birds of Prey	69,90
Bundesliga Prof.	65,90
Double Dragon	52,90
King's Quest V	79,90
Lemmings Data	45,90
Leander	54,90
Lethal X'cess	59,90
Lotus Turbo 2	53,90
Mega Twins	57,90
Populous 2	59,90
Power Mong Data	35,90
Red Baron	69,90
Robocod	52,90
Simpsons	53,90
Terminator 2	53,90

WEITERE TITEL

AUF ABRAGE

LIEFERBAR !!

Lieferbedingungen:
Bei den meisten Konsolen-
spielen handelt es sich um
Importe ohne deutsche An-
leitung. Amiga und MSDOS
weitgehend mit deutscher
Anleitung. Wir haften nicht
für die Kompatibilität der
Systeme.

Umtausch ausgeschlossen.
Lieferungen erfolgen per
Nachnahme zuzügl. DM
9,50 Versandkosten.*
Ausland nur Vorkasse
zuzügl. DM 25,- Versan-
kosten.

Annahmeverweigerer und
Nichtabholer von bestellten
Waren, werden von uns
grundsätzlich nicht mehr
beliefert. Wir tauschen die
Daten dieser Personen mit
anderen Händlern aus.

**HÄNDLER ANFRAGEN
ERWÜNSCHT**
NEUE ANSCHRIFT :
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
8000 München 80
Kein Ladenverkauf
NUR VERSAND

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



U 2: Achtung Baby

Die musikalischen Heilsbringer aus Irland kommen auf ihrem neuen Werk erstaunlich frisch daher. Die wie gehabt bedeutungsschwangeren Arrangements sind durch die Bank locker tanzbar und lassen die erdige Schwere vergangener Alben teilweise hinter sich. Selbst Oberpriester Bono hält sich stimmlich angenehm zurück und verschwindet zwischen ganz hinter den dichten Klangteppichen von "The Edge". Da sage noch einer, die alten Herren seien nicht lernfähig. *vw*

ISLAND 262110
12 Tracks / 54:40 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



INXS: Live Baby Live

Wer im Musikgeschäft auf sich hält, verhilft früher oder später einem Live-Album auf die Welt. So auch die australischen Kultrockers INXS. Die Scheibe besticht durch rassistige Titel, wie "By my Side" oder "Suicide Blonde", die Studioaufnahmen vor Neid erblassen lassen. Spätestens bei "Mystify" gelangt die Stereoanlage an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit. An wenigen Stellen schleicht sich jedoch Monotonie in die ansonsten abwechslungsreichen Arrangements. Trotz allem: Wahnsinn. *kn*

Mercury 510 580-2
16 Tracks / 63:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Texas: Mothers Heaven

Die schottische Formation Texas zieht der dominanten US-Konkurrenz, wo's rocktechnisch lang geht: Eingängige, aber nie langweilige Arrangements machen Dampf. Trotz aller Lebendigkeit zieht sich ein melancholischer Unterton wie ein roter Faden durch die Songs. Von der nahegelegenen "Alles Mist!"-Mentalität kann allerdings keine Rede sein. Nichts für Hipparaden-Addicts, musikalische Freischwimmer werden aufhören. Ähnlich gut wie die letzte Texas-CD — weiter so! *mg*

Mercury MCA MCD 10070
11 Tracks / 47:49 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Restless Heart: The Best Of

Sie war überall: die "Best Of"-Sammlung einer der besten Country-Rock-Bands der letzten Jahre. Schmissige Party-Fetzer paaren sich mit sanften Balladen; alles fein säuberlich in sympathische Arrangements verpackt. Wer ein klein wenig abseits des straighten Rock-Pfades wandeln will, sollte sich den Silberling schnappen. Leider hat man sich auf minimale zehn Songs beschränkt — ein paar weitere Hits, die ich schmerzlich vermisse, stünden der CD gut zu Cover. *mg*

RCA PD90608
10 Tracks / 37:17 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Various Artists: FM Jazz

Schon seit geraumer Zeit zu haben, im Zuge des sich 1992 voll entfallenden Jazz-Booms jedoch hochaktuell: Polydors multinationaler "FM Jazz"-Sampler versammelt ein paar Dutzend Interpreten renommierter Jazz-Labels (u.a. JMT, ECM und Verve) und so gut wie alle Richtungen des modernen Jazz. Vom tanzbaren House und Hip Hop-Jazz (aus England: Omar, Young Disciples, Incognito) über Schöngest-, Weltmusik und Ethno-Jazz bis hin zu blueslastigen Stücke unterhält die Compilation. *wi*

Polydor 845 898 — 2
14 Tracks / 51 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Monty Python Sings

Monty Python singt: Diese Drohung sollte man ernst nehmen: Warum die herrlich abgedrehten Anarcho-Songs der englischen Komikertruppe erst jetzt den Weg in die Hitparade finden, bleibt ein Geheimnis der "Wunderbaren Welt der Schwerkraft". Auf der CD finden Fans fast alle musikalischen Highlights der Python-Filme und Fernsehserien. Wer nicht mit dem bitterbösen Humor der Briten klar kommt, darf einen weiten Bogen machen. Nur für Leute, denen nichts heilig ist. *vw*

Virgin Mont D1
25 Tracks / 53:44 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

KAUFVIDEO



Aliens

Huch, was ist denn jetzt mit der *PO-WEER PLAY* los? Spinnen die total – "Aliens" ist doch ein alter Hut! Den Film gibt's doch schon seit Jahren.

Nicht ganz, denn diese Version von James Camerons Actionknaller gab's bisher weder auf Video, im Kino, noch im Fernsehen zu sehen. Speziell als Kaufkassette, entweder einzeln oder im Doppelpack mit dem Vorgänger "Alien", wurde das SF-Spektakel neu aufgelegt und um 22 Minuten verlängert.

Wer Aliens noch nicht kennt (kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen), hier nochmal in Kürze die Handlung: Ripley (Sigourney Weaver) schwebt im Miliraumschiff nach ihrem Abenteuer mit einer ultrabösen außerirdischen Lebensform ("Alien") im Kältetiefschlaf durch das All. Eine Raumpatrouille findet Ripley, laut sie auf und schafft sie zur Erde zurück. 57 Jahre segelte die tieferenre Dame durch den Weltraum. Zwischenzeitlich wurde der Planet, auf dem die erste Begegnung mit den miesen Aliens stattfand, besiedelt.

Es kommt, wie es kommen muß: Die intergalaktischen Miesepeter verputzen die Kolonisten zum Frühstück, und Ripley fliegt mit einer Crew Space-Marines zurück zum Planeten LV-426, um die Außerirdischen aus dem Universum zu pusten. Was folgt, ist eine der spannendsten und furiosesten Special-Effekte-Orgien, die jemals eine Leinwand erblickten.

Die runde halbe Stunde, die diese "Extended Version" länger ist als die ursprüngliche Kinoverision, ist zwar nett, aber wäre nicht zwingend notwendig gewesen. Denn spannend wird der Film dadurch nicht – das ist er schon. Viel höher wird der Anreiz, sich diesen Kultfilm zuzulegen, durch den extrem niedrigen Preis. Solo kostet Aliens 39,95 Mark, im Duett mit Alien 69 Mark. *mh*

Regie: James Cameron
Produzent: Gale Ann Hurd
Drehbuch: James Cameron
Darsteller: Sigourney Weaver, John Hurt, Tom Skerrit
Laufzeit: ca. 154 Min.
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Fox Video
Preis: 39,95 Mark (solo); 69 Mark (mit Alien zusammen)
POWER-WERTUNG: hervorragend

KAUFVIDEO



Stirb Langsam 2

John McClane möchte nur einmal in seinem Leben eine normale Weihnacht erleben. Im Kreise seiner Familie, unter dem Tannenbaum den obligatorischen Truthahn anschneiden, das wäre was. Leider kommt ihm immer was dazwischen. Im letzten Jahr wollte ihm eine ganze Brigade blonder Terroristen mit deutschem Akzent ans Leder, und auch in diesem Jahr gibt's wieder eine klitzekleine Störung in den Weihnachtsvorbereitungen. John wartet brav auf dem verschneiten Washingtoner Flughafen, um sein Ehwiew abzuholen, die aus Los Angeles einfliegt. Leider landet zur gleichen Zeit eine Sondermaschine des CIA, um einen mittelamerikanischen Diktator und Drogendealer (General Noriega läßt grüßen) abzuliefern. Ein paar ultrarechte Krieger wollen den Spitzbuben, einen erklärten Kämpfer gegen den Kommunismus, befreien. Kurzerhand wird der ganze Airport außer Betrieb gesetzt und alle Maschinen, die in der Luft sind, als Geiseln genommen. Wir ahnen natürlich, was jetzt kommen wird: Die Flughafenpolizei ist inkompetent, die Sicherheitsvorkehrungen ein Witz und John McClane steht mal wieder alleine im Schnee. Die Hollywood-Filmmaschine läuft an und knallt einen überaus spannenden Actionstreifen auf die Leinwand. McClane hat nur 90 Minuten Zeit, das geheime Hauptquartier der Verbrecher zu finden und die faschistischen Söldner zu erledigen. Was kümmert es da den Zuschauer, daß die Handlung teils unlogisch ist und comichafte Züge annimmt. Es knallt und zischt, Bruce Willis ist in Höchstform, und wir alle haben unseren Spaß an der Action-Mär.

Um so erfreulicher ist es, daß Fox Video beide Episoden jetzt in einer preisreduzierten Kaufversion herausbringt. Bei diesem günstigen Preis sollten Action-Fans zuschlagen. *vv*

Regie: Renny Harlin
Produzent: Lawrence Gordon, Joel Silver
Drehbuch: Steven E. de Souza, Doug Richardson
Laufzeit: ca. 119 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: Fox Video
Preis: 39,95 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KAUFVIDEO



True Stories

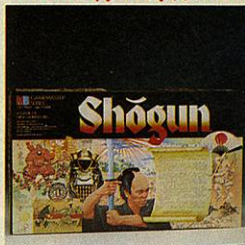
Virgil ist eine typische Kleinstadt irgendwo in einer verlassenen Ecke des typisch amerikanischen Texas. Hier sind die Hamburger am größten, die endlosen Straßen besonders gerade und vor jedem Haus stehen drei Autos für Mutter, Vater und Kind.

Wenn der Satz stimmt, daß das Leben die besten Geschichten immer noch selbst schreibt, dann sind wir in Virgil an der richtigen Adresse. Und wenn David Byrne, intellektueller Kopf der Achtziger-Jahre-Kultband "Talking Heads" mit der Kamera loszieht und einen Film dreht, dann darf man einiges erwarten. Multitalent Byrne fungiert nicht nur als Drehbuchautor und Regisseur, sondern führt persönlich den staunenden Zuschauer durch sein Zelluloid-Märchenland voller abstruser Gestalten und amerikanischer Ikonen.

Byrne hat seine Musterhaussiedlung mit den skurrilsten Gestalten bevölkert, die man sich vorstellen kann. Da ist die faulste Frau Amerikas, die niemals das Bett verläßt, der biedere Vertreter, der zum geleihten Schlagelstar wird: Byrnes Typenparade schlägt einen Purzelbaum nach dem anderen. Die kleinen erzählerischen Mosaiksteine verbinden sich zu einer Zustandsbeschreibung der amerikanischen Provinz, wie sie präziser und witziger kaum vorstellbar ist. Natürlich darf auch die Musik der Talking Heads in diesem Bilderzirkus nicht fehlen. Ihre stark latino-inspirierten Voodoo-Songs treiben den von Byrne angehaften kleingürgerlichen Mief auf die Spitze. Wer die Talking Heads mag, ein Faible für witzige kleine Storys hat und sich auf Ungewöhnliches einlassen mag, wird von "True Stories" vorzüglich unterhalten. *vv*

Regie: David Byrne
Produzent: Gary Kurfirst
Drehbuch: Stephen Tobolowsky, Beth Henley und David Byrne
Darsteller: John Goodman, Annie McEnroe, Swoosie Kurtz, Spalding Gray
Laufzeit: ca. 86 Minuten
FSK-Freigabe: ab 6 Jahren
Videoanbieter: Warner Home Video
Preis: 29,95 Mark
POWER-WERTUNG: für Fans

BRETTSPIEL



Shogun

Ahh, darauf habe ich gewartet! Volker ist unvorsichtig geworden und hat seine Rückendeckung vernachlässigt. Mit einem diabolischen Grinsen auf dem Gesicht, schiebe ich gleich eine ganze Armee in seine Reiseländer – trotz Friedensvertrag –, während sich ein gedungener Mörder heimlich in sein Schlafgemach eingeschlichen hat und mit einem schnellen Schwertschlag die feindlichen Truppen führerlos macht. Händerend verleihe ich mir eine weitere Provinz ein. In dem Spiel aus Milton Bradleys besonders edlen "Gamemaster"-Serie geht es um die Oberherrschafft (und den Titel "Shogun") über das japanische Inselreich des 16. Jahrhunderts. Wahlweise zwei (Minimum) oder bis zu fünf (Maximum) Mitspieler teilen sich zu Beginn insgesamt 35 Provinzen, die auf einem stabilen, farbigen Spielkarton aufgezeichnet sind. Spielerisch erinnert "Shogun" ein wenig an den Strategieklassiker "Risiko": Hier wie dort gibt es kleine Plastikfiguren (bei Shogun echte Minisamura) für die Armeen sowie einen Satz Karten für die einzelnen Länder. Damit horten die Gemeinsamkeiten schon fast auf, denn "Shogun" bietet erheblich mehr taktischen Spielraum als der Oldie. So gewinnen Eure Truppen nach Kämpfen an Erfahrung, können Meuchelmörder engagiert, Burgen gebaut und Bündnisse geknüpft werden. Neben dem militärischen Aspekt gilt es diplomatische Beziehungen aufrecht zu erhalten und die Wirtschaft (jede Provinz wirft Geld ab, das wieder investiert werden kann) zu kontrollieren.

Der relativ hohe Preis von rund 100 Mark schlägt sich in der überaus luxuriösen Ausstattung des Spiels nieder. Ein extragroßer Spielkarton, Aufkleber, über 360 Kunststofffiguren, Plastikburgen und Schaumstoffablagelächer findet man selten. Nur einen Aufkleber mit der Warnung "Achtung, Shogun macht im höchsten Maße süchtig" vermisste ich auf der gigantischen Spieleschachtel. *mh*

Hersteller: Milton Bradley
Anzahl der Spieler: zwei bis fünf
Altersempfehlung: ab 12 Jahren
Preis: 99 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

BUCH



Shadowrun — Der Weg in die Schatten

Am 24. Dezember 2011 bricht die neue Zeit an. Nach dem Glauben der Mayas endet nach jeweils 5200 Jahren eine "Lange Zählung", und die Magie kehrt zurück auf die Welt. Was das für unsere hochtechnisierte Zukunft bedeuten würde, kann man sich schwer ausmalen: Die Zivilisation bricht endgültig zusammen und erfährt erst nach Jahrzehnten der Anarchie eine teilweise Stabilisierung.

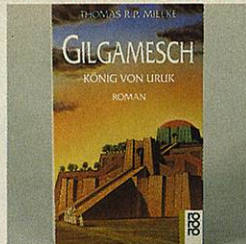
Die neuronale Vernetzung von Mensch und Computer macht große Fortschritte. Der schon von Gibson angelegte Cyberspace ist zur Selbstverständlichkeit geworden und wird von Deckern ohne Probleme bereist. Riesige multinationale Konzerne sind die ei-

gentlichen Herrscher. Konzernsöldner und Lohnmagier stehen im Dienst von Aufsichtsräten und Managern, die skrupellos nur auf den Vorteil der eigenen Firma achten. Neben der reglementierten Konzernwelt hat sich eine Schattenwelt etabliert. Hier leben die Ausgestoßenen der Gesellschaft und erleben ihre Abenteuer zwischen Fantasy und High-Tech.

Das von Jordan K. Weisman entwickelte und mit vielen Preisen ausgezeichnete Rollenspielsystem "Shadowrun" liegt nun erstmals auch in Buchform vor. "Der Weg in die Schatten" vereint neun miteinander verknüpfte Kurzgeschichten, die alle einen Aspekt der Shadowrun-Welt widerspiegeln. Zu den Autoren gehört unter anderem Ken St. Andre, der Designer des Computerrollenspiels "Wasteland". Von Shadowrun wird man ganz sicher noch eine Menge hören: Die Mischung ist unwiderstehlich und bietet Stoff für unzählige Geschichten. Inzwischen liegt bei Heyne auch die Trilogie "Geheimnisse der Macht" vor, die man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Das eigentliche Rollenspielsystem erscheint in der deutschen Version bei "Fantasy Productions" in Düsseldorf. *vw*

ISBN: 3-453-05370-2
Herausgeber: Jordan K. Weisman
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH

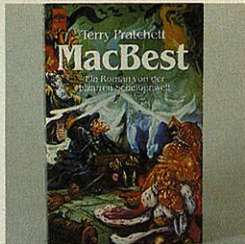


Gilgamesch

Die Wiege der Menschheit liegt im Zweistromland, zwischen Euphrat und Tigris. Vor 5000 Jahren regierte dort der legendäre König Gilgamesch. Thomas R.P. Mielke beschreibt das Leben des Sumerer-Königs in einer prallen, historisch akkuraten Sprache. So spannend und kurzweilig wird uns Geschichte nur selten nahe gebracht. Diesen Roman kann man auch Fantasy-Fans guten Gewissens empfehlen: Mielke versteht sein Handwerk und hat eine äußerst unterhaltsame zeitgenössische Version des Gilgamesch-Epos geschrieben. *vw*

ISBN: 3-499-12689-3
Autor: Thomas R.P. Mielke
Verlag: Rowohlt
Preis: 16,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Terry Pratchett: MacBest

Der neueste Roman des britischen Kultfantasten liefert das nächste abgefeuerte Geschichten von der Scheibenwelt. Ein König wird ermordet, drei geistesgegenwärtige Hexen retten den eigentlichen Thronfolger, das Land (nicht die Bevölkerung) erhebt sich gegen den neuen König... die Pratchett-Story ist perfekt. Die Handlung spricht vor Witz und irrsinnig abgefahrene Dialogen. Hier sollten nicht nur Fantasy-Fans zuschlagen. *kn*

ISBN: 3-453-05408-3
Autor: Terry Pratchett
Verlag: Heyne
Preis: 10,80 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

– Vorbestellungen der News möglich –

NEO-GEO:
 Konsole incl. Card. 749,00 DM
 Joy pad u. Netzteil Mutation Nation
 Fatal Fury Last Resort
 S-Man Burning Fight
 Robo Army usw.
 Trash Rally
 Super Soccer

Preis: 299,00 bis 329,00 DM

PC-Engine:
 Gradus
 Parodius
 Salamander
 Dragon Saber 1941
 Sprighan CD
 laufend sind auch viele Gebrauchtspiele auf Lager!!
 Wir liefern auch in Zukunft noch PC-Engine-Module und Geräte!!!

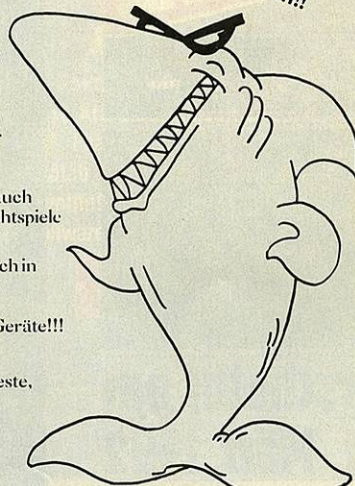
599,00 DM

Techno World Cup 92
 Alicia
 Infratrotjoypad

Game Gear: Indiana Jones, Frogger, Aleste, Donald Duck, usw. sowie Zubehörteile

Michaela Bersheim
 Hard- und Software-Vertrieb
 Postfach 71, 5476 Niederzissen
 Tel. 02636/80147, Fax 02636/6918

MAK die Mega-Arcade-Konsole!!
 Hiermit könnt Ihr die Original-Spielhallenautomaten zuhause am Fernseher/Monitor spielen!
 Weitere Infos telefonisch!!



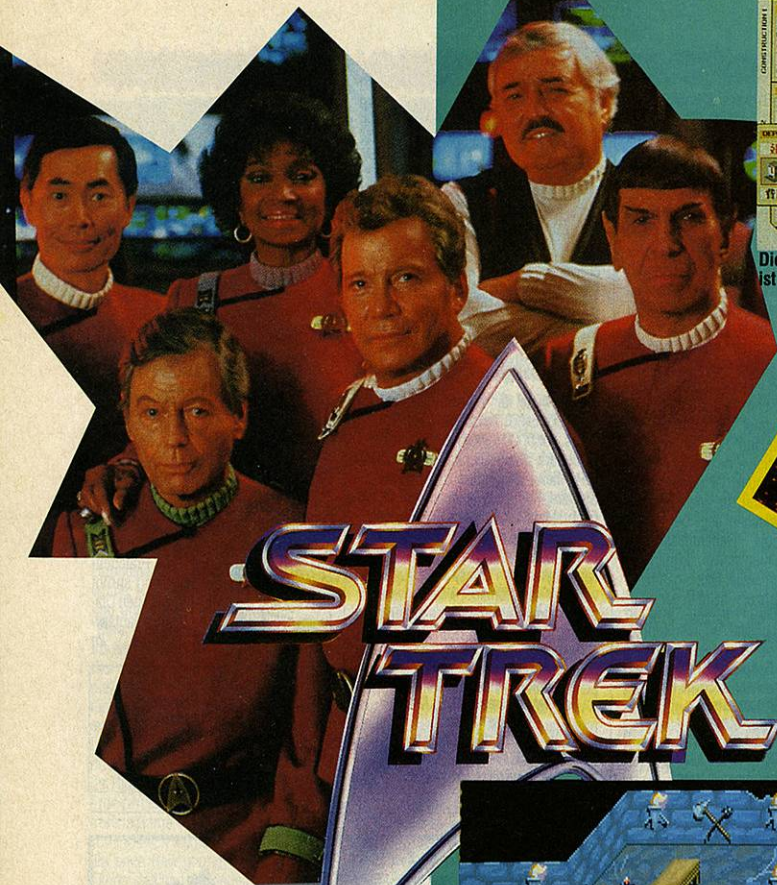
– alle von uns verkauften Geräte sind Importgeräte ohne FTZ-Nummer!!!

Neue "abenteuerliche" Geschehnisse!
 Der weiteste Weg lohnt sich!
 von Bonn und Koblenz entfernt!!!
Komm noch mal rein!
 Mega-Drive-Umbau von Gebrauchtswaren!!
 und von 50 Hz auf 60 Hz
 An- und Verkauf von englischen Chipsatz
 Japanische und amerikanische Zeitungen lieferbar!

Geschäftszeiten:
 Mo.-Fr.: 12.00-22.00 Uhr
 Sa.: 10.00-20.00 Uhr
Händleranfragen erwünscht!

SFC/NES
 Konsole inkl. Game am.
 Zelda III us.
 Super Adventure Island
 Thunder Spirit
 Lemmings Magic Sword
 Final Fight II
 Super Formation Soccer
SMD
 CD-ROM
 Dahna
 California Games
 Cude Buster



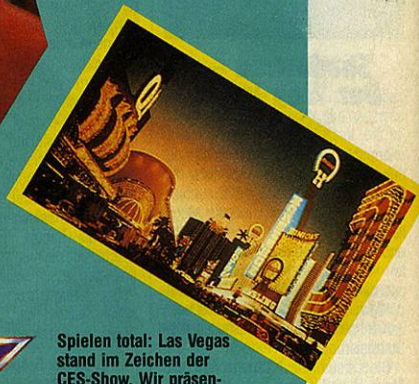


STAR TREK

Im Anflug auf diese Galaxis: Kirk & Co. starten mit der Enterprise zu neuen Abenteuern.



Die neue Simulation der Sim-City-Macher, "A-Train", ist ein Leckerbissen für Hobbyeisenbahner.



Spieler total: Las Vegas stand im Zeichen der CES-Show. Wir präsentieren Euch die heißesten Neuheiten.



4

erscheint am 11. März 1992



"Darklands", das Rollenspieldebüt von Microprose, ist endlich da. Wir sagen Euch, ob es das hält, was die Werbung verspricht.

Was? Schon wieder durchgelesen? Neuen Lesestoff gibt's leider erst in vier Wochen. In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* informieren wir Euch ausführlich über die heißesten Computer- und Videospiele-Neuheiten der CES-Show in Las Vegas. Die Rollenspielflut ebbt nicht ab: Wir schauen für Euch hinter die Kulissen von **Drakken 2** und nehmen die endlich eingetroffenen Fantasyknüller **Black Crypt** und **Darklands** genau unter die Lupe. Sf-Fans dürfen sich auf einen Test von **Star Trek** freuen, Simulations-Freaks finden sicher an **A-Train**, dem neuen Spiel der "Sim City"-Macher Gefallen. Selbstverständlich kommen auch die Konsolen nicht zu kurz: Neben knalligen Actionfetzern für das Super Famicom, gibt's wieder massig Mega-Drive- und Handheld-Spiele.



SOUND BLASTER 2.0

Die Audio-Karte für alle Power Player - Super Leistung, Super Preis!
 Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. Die neuen Features: Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-

Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exklusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80

Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Atelco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaufland AG • Makro Markt • Media Markt GmbH •

Phonix Westerntel GmbH & Co. KG • Schaufeldt GmbH • Schmidt Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Verbis AG • Weisser GmbH & Co. KG

sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 51, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kaba Computersysteme GmbH, 5250 Bad Honnef, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1, Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 33 • Seemiller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipler GmbH, 8032 Gräfelfing, Tel.: (089) 954 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soft, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktberdorf, Tel.: (08342) 409 26

Einfach irre! Der neue Lynx!

Atari Lynx II
Tragbarer Spielecomputer mit phantastischen 3D-Farbgrafiken. LCD-Bildschirm um 180° schwenkbar. Mit 4-Kanal-Sound und Kopfhöreranschluß. (Ohne Batterien.)

199⁹⁹

Netzteil
Für ein langes und problemloses Spielvergnügen, o. Abb. **24⁹⁹**

Game-Cards

(A) Checkered Flag	69 ⁹⁹
(B) Slimworld	69 ⁹⁹
(C) Shanghai	79 ⁹⁹
(D) Hard Drivin'	79 ⁹⁹
(E) Paperboy	79 ⁹⁹
(F) Klax	79 ⁹⁹

TOYS "R" US[®]

TOYS "R" US gibt's 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, Siegen, Ulm und Wallau.